

TRABAJO DE FIN DE GRADO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN INFANTIL

MODALIDAD: PROYECTO DE INNOVACIÓN

**EL DIBUJO COMO RECURSO PARA CONOCER LAS
CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y EMOCIONALES DEL
ALUMNADO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

AUTORA:

ANDREA SUÁREZ GARCÍA

TUTORA:

MARIA TERESA RODRÍGUEZ BLANCO

CURSO ACADÉMICO 2020/2021

CONVOCATORIA: SEPTIEMBRE

TÍTULO

EL DIBUJO COMO RECURSO PARA CONOCER LAS CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y EMOCIONALES DEL ALUMNADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

RESUMEN

Con este Trabajo de Fin de Grado, se pretende utilizar el dibujo como un recurso en las aulas de Educación Infantil, para lograr conocer la personalidad del alumnado y poder acercarnos e indagar en su mundo interior. Para ello, se ha recopilado información en un marco teórico, analizando las características del dibujo junto con la educación emocional, a través de diferentes estudios. A partir del análisis descrito, se presenta un proyecto de innovación, con una serie de actividades diseñadas para que el alumnado pueda desarrollar su personalidad, expresar sus emociones y formas de percibir el mundo, a través del dibujo. Finalmente, se expondrán las conclusiones y valoración personal analizando los objetivos formulados.

PALABRAS CLAVES

Educación Infantil, dibujo infantil, creatividad, desarrollo de la personalidad, expresión emocional, educación emocional, herramienta de diagnóstico.

ABSTRACT

With this Degree Final Project, it is intended to use drawing as a resource in Early Childhood Education classrooms. Throughout this tool we might be able to get to know better the personality of the students, and also to approach and investigate their inner world. In order to achieve this, information has been compiled in a theoretical framework, analyzing the drawing characteristics, together with emotional education, through different studies. From the analysis described, an innovation project is presented, with a series of activities designed so that the student can develop their personality, express their emotions and ways of perceiving it, always through drawing. Finally, the conclusions and personal assessment will be presented, analyzing the objectives formulated.

KEY WORDS

Early Childhood Education, children's drawing, creativity, personality development, emotional expression, emotional education, diagnostic tool.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. JUSTIFICACIÓN	5
3. OBJETIVOS	6
4. MARCO TEÓRICO	6
Psicología evolutiva: Etapas en el desarrollo evolutivo. Piaget.	7
El dibujo en la edad infantil: características y tipos de dibujos.	8
Temáticas habituales en los dibujos infantiles.	12
Teoría de las etapas del dibujo infantil. Lowenfeld.	12
Creatividad en la edad infantil.	14
El dibujo infantil como expresión emocional.	16
Importancia del dibujo infantil para la psicología.	16
Test o herramientas para interpretar el dibujo infantil.	17
Bases Curriculares y desarrollo del dibujo.	18
5. PROPUESTA DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN	19
1. Presentación	19
2. Actividades	21
6. CONCLUSIÓN Y VALORACIÓN PERSONAL	34
7. BIBLIOGRAFÍA	36
8. ANEXO	38

1. INTRODUCCIÓN

El dibujo infantil es una herramienta educativa fundamental, que contribuye a trabajar las tres áreas fundamentales para el desarrollo temprano del niño: la motora, la cognitiva y la emocional. Dibujando los niños aprenden a controlar sus movimientos y son capaces de adquirir una motricidad fina adecuada para desarrollar futuras habilidades, como la escritura. Además, dibujar facilita y potencia la concentración y evasión mediante la distracción.

El dibujo es comprendido como una de las formas más estimulantes y útiles para el desarrollo de capacidades tales como la creatividad, la originalidad, el estilo personal, la formación de la libertad y de una mejor calidad de vida relacionada con la autoestima. Pero sobre todo, en este proyecto se pone especial atención en el dibujo, como recurso para la mejora de la expresión emocional y la comunicación.

Las emociones o los sentimientos son muy importantes en nuestras vidas, porque reflejan nuestro mundo interior. Nos informan de cómo vivimos, qué sucede dentro de nosotros y a nuestro alrededor. Esto nos permite conocernos mejor a nosotros mismos y a los demás, satisfacer nuestras necesidades o deseos y comprender muchas de nuestras conductas. Por ello, es importante una buena educación emocional en los centros educativos, que proporcionen herramientas al alumnado para aprender a identificar y gestionar sus emociones.

A través del dibujo, el alumno o la alumna nos ofrece su visión del mundo, la manera en que lo percibe y así lo expresa con toda claridad. El dibujo nos permite conocer a nuestro alumnado en profundidad, aportándonos la misma información o incluso más que la propia conducta que percibimos en el aula, así como su expresión oral.

En base a lo expuesto, se ha presentado un Proyecto de Innovación basado en una serie de actividades diseñadas para que el alumnado pueda identificar, conocer y gestionar sus emociones, desarrollar su personalidad, expresar su mundo interior y formas de percibir el entorno que le rodea, a través del dibujo. De esta forma, se pretende aportar un instrumento eficaz para los maestros y maestras de Educación Infantil, que le ayude a conocer la personalidad y las emociones de su alumnado, proponiendo actividades innovadoras y que mejoren la calidad de la práctica docente.

2. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto tiene en cuenta la utilización de los dibujos infantiles como recurso para conocer las características personales y emocionales del individuo. De esta manera, se brindan las ventajas de emplear este medio, así como una vía más en la enseñanza y aprendizaje en el ámbito educativo.

Es importante abordar este tema en Educación Infantil, debido a que la educación actual no debe olvidar que también es necesario educar las emociones, ya que desde el campo de la Psicología Evolutiva, ha sido frecuente interpretar el desarrollo emocional como una parte integrante del desarrollo cognitivo. Los niños y niñas de esta etapa están en continuo aprendizaje y comenzando a construir su personalidad, por ello desde este momento, debemos ayudarles a que identifiquen y le pongan nombre a las emociones que están sintiendo, además de aprender a gestionarlas. También debemos enseñarles a validar las emociones, que aprendan a expresarlas y a respetar las emociones de los demás.

Por lo tanto, el dibujo se convierte en una herramienta muy potente para acceder al mundo interior del niño y trabajar así funciones emocionales, como autonomía y autoconfianza, además de ayudar a la detención y regulación de emociones. En estas creaciones el niño plasma aspectos de su personalidad, sus actitudes, sus percepciones sobre el entorno que le rodea, sus miedos, sus conflictos, etc. De esta manera el docente puede lograr una mayor personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A su vez, la importancia de realizar este diseño de actividades para aplicar en las aulas de infantil, es que a través de la creatividad del niño y del dibujo podamos conocer mejor a nuestro alumnado, de manera indirecta, ya que ellos pensarán simplemente que están dibujando de una forma lúdica y realmente con esos dibujos nos van a aportar

Por otro lado, con las actividades de este proyecto no se pretende diagnosticar un problema familiar o un trastorno en el individuo, pero sí nos puede servir para estar alerta de que puede estar pasando algo. Por ello, para analizar los resultados de las actividades, se pueden utilizar alguno de los test del dibujo que se exponen en el trabajo, pero no son más que una herramienta para que el maestro o la maestra pueda conocer o comprender el dibujo de su alumnado junto con la supervisión y ayuda de un profesional para su correcta interpretación.

3. OBJETIVOS

El objetivo general del presente Trabajo de Fin de Grado es profundizar en el conocimiento y en estudios sobre la importancia del dibujo para conocer las características personales y emocionales de los niños y niñas de Educación Infantil.

A continuación, se destacarán los objetivos específicos formulados para la consecución del propósito esencial anteriormente descrito:

- Proporcionar a los docentes de Educación Infantil una serie de actividades innovadoras que ayuden a conocer la personalidad de su alumnado, así como su mundo interior, analizando los resultados a través de diferentes pruebas.
- Aportar al profesorado la información y herramientas necesarias para el análisis e interpretación de los resultados de las actividades.
- Ofrecer al alumnado experiencias que le ayuden a identificar mejor sus emociones y aprender a gestionarlas a través del dibujo, generando un clima de confianza individual o en gran grupo.

4. MARCO TEÓRICO

Para la justificación de este proyecto, me he apoyado en las aportaciones de distintos autores, a partir de una búsqueda bibliográfica realizada en Dialnet y Google académico para elaborar un marco teórico con respecto al tema. También se tendrá en consideración el currículum del segundo ciclo de Educación Infantil.

Tras llevar a cabo una lectura detenida de las distintas fuentes, después de investigar y profundizar en todo lo que respecta a la temática para la elaboración de las actividades de este proyecto de innovación, es necesario sintetizar y organizar esta información abordando diferentes tópicos fundamentales.

1. Psicología evolutiva: Etapas en el desarrollo evolutivo. Piaget.

Durante los años 70 y 80 surge la llamada Revolución Cognitiva, corriente caracterizada por destacar los aspectos internos de la mente en la relación con la adquisición de la información y del conocimiento. (Rodríguez et al., 2000)

Dentro del modelo cognitivo coexisten dos grandes corrientes: la corriente europea y la corriente norteamericana. En esta ocasión y porque se encuentra relacionada con la temática, hablaremos de la corriente europea cuyo representante principal es Jean

Piaget, con su teoría sobre la construcción del conocimiento (constructivismo piagetiano). Gran parte de la obra de Piaget se centra en el desarrollo cognitivo, ya que hay formas de pensamiento que pueden resultar sencillas para un adulto pero que no lo son para un niño, debido a sus limitaciones cognitivas que le impiden entender ciertos contenidos, conceptos o realidades.

Los estudios de Jean Piaget, psicólogo constructivista suizo, sobre el desarrollo intelectual y cognitivo del niño han ejercido una influencia trascendental en la psicología evolutiva y en la pedagogía moderna. Para Piaget, los principios de la lógica comienzan a desarrollarse antes que el lenguaje y se generan a través de las acciones sensoriales y motrices del bebé en interacción con el medio. Estableció en su teoría una serie de estadios sucesivos en el desarrollo de la inteligencia. (Rodríguez et al., 2000)

Valdes (2014) señala que Piaget en sus estudios observó que existen periodos o estadios de desarrollo. En algunos prevalece la asimilación, en otros la acomodación. De este modo definió una secuencia de cuatro estadios cognitivos muy definidos en el humano:

1.- Estadio Sensoriomotriz: (Desde el nacimiento hasta aproximadamente un año y medio a dos años) Es aquí cuando el niño utiliza sus sentidos (que están en pleno desarrollo) y las habilidades motrices para conocer aquello que le rodea, observando, tocando o escuchando. Así, se prepara para luego poder pensar con imágenes y conceptos. Las conductas características de este estadio son: el egocentrismo, la circularidad, la experimentación y la imitación.

En esta etapa el humano desarrolla reacciones circulares, por ejemplo, reitera acciones casuales que le han provocado placer. Entre los 12 y los 18 meses, el infante comienza a adquirir la noción de la permanencia de los objetos, antes de este momento, si el objeto no está directamente estimulando sus sentidos, para él, literalmente, el objeto "no existe".

2.- Estadio Preoperatorio: (Entre los 2 y los 7 años) Este estadio se caracteriza por la interiorización de las reacciones de la etapa anterior y la ampliación del lenguaje. Aparece la función simbólica en la que las palabras son en sí mismas igual a símbolos, es decir, identifican símbolos con objetos reales. El egocentrismo desaparece parcialmente, ya que aún resulta difícil entender el punto de vista de otros.

3.- Estadio de las operaciones concretas: (Abarca de los 7 a los 11 años) Aquí el niño es capaz de resolver las operaciones lógicas utilizadas para la resolución de problemas concretos, además de aprender a clasificar. El niño en esta fase ya no sólo usa el símbolo, sino que es capaz de usar los símbolos de un modo lógico.

4.- Estadio de las operaciones formales: Es desde los 11 años en adelante (toda la vida adulta) cuando el cerebro humano está potencialmente capacitado para formular pensamientos realmente abstractos, o un pensamiento de tipo hipotético deductivo. En esta etapa el sujeto se vuelve más científico y comienzan a surgir las preocupaciones sobre identidad y sociedad.

Es importante conocer estas etapas de Piaget, para saber que los más pequeños se expresan a través del dibujo, como una forma de lenguaje espontáneo, porque desarrollan la función simbólica en la que palabras son en sí mismas igual a símbolos, es decir, identifican símbolos con objetos reales. De esta manera, conoceremos en qué estadio se ubica exactamente el dibujo.

2. El dibujo en la edad infantil: características y tipos de dibujos.

Es en el Estadio Preoperatorio cuando el niño de 2 a 7 años identifica símbolos con objetos reales, por lo tanto, es aquí cuando surge el dibujo.

Los seres humanos tenemos la necesidad de comunicarnos y relacionarnos con los demás desde nuestros inicios, de expresar nuestros sentimientos, emociones, ideas, deseos y opiniones. No obstante, el arte también es considerado un medio por el cual el hombre da a conocer su mundo interno, es capaz de transmitir sus pensamientos y emociones. Por ello, los más pequeños se expresan a través del dibujo, una forma de lenguaje espontáneo. El dibujo en estas edades es por excelencia el medio que utilizan los niños y las niñas para expresar de forma no verbal lo que ocurre en su entorno físico y afectivo, permitiéndole así aflorar y canalizar sus emociones, ideas, pensamientos y deseos. (Puleo, 2012).

A lo largo de la historia, el dibujo infantil ha sido objeto de investigación. Marín (1988) lo define como:

“Una manifestación del individuo, a través de la cual puede evidenciar su manera de pensar y comprender lo que le rodea, así como reflejar su propia personalidad, sentimientos e intereses. Por ello, y sobre todo porque mucho antes de que los niños lleguen a dominar el lenguaje hablado y escrito son capaces de

1. El principio de aplicación múltiple o proceso de esquematización. Es un fenómeno por el que una misma figura simple (un círculo, un rectángulo o un triángulo) puede servir para representar una gran variedad de objetos o partes del cuerpo humano. Por ejemplo, un círculo puede servir para dibujar la cabeza, las manos, los ojos, etc. Por lo tanto, demuestra que con un reducido “vocabulario” gráfico se puede dibujar cualquier cosa.
2. El principio de la línea de base. Los personajes y objetos necesitan un punto de apoyo explícito sobre el que situarse, una línea de suelo o base, que tendrá su contrapartida en la línea del cielo.
3. El principio de perpendicularidad. La relación entre un objeto y la base en la que se apoya es preferentemente perpendicular, sea cual sea la orientación concreta de esa base.
4. Principio de la importancia del tamaño. Lo más importante, ya sea desde un punto de vista emocional o funcional, debe tener un tamaño mayor que lo secundario.
5. Principio de aislamiento de cada parte del conjunto. Representan un conjunto compuesto de elementos similares como si se trataran de unidades aisladas. Por ejemplo, la mano y los dedos, el cabello y cada uno de los pelos.
6. Principio del imperativo territorial, cada cosa dispone de su espacio propio, por lo que será muy difícil que aparezcan solapamientos, ocultamientos o superposiciones.
7. Principio de la forma ejemplar. De todos los modos posibles de representación de los objetos o personajes en un dibujo, siempre aparecerán representados de manera que se proporcione mayor información de ese elemento, es decir, aquel que describe todas sus cualidades. Por ejemplo, se representarán las manos con todos los dedos extendidos y los aviones mostrarán toda la superficie de sus alas.
8. Principio de abatimiento. Los elementos verticales (personas, casas, etc.) serán dibujados frontalmente y los elementos horizontales (campos, piscinas, mesas, carreteras, etc.) aparecerán “a vista de pájaro”, de tal manera que siempre se presente al espectador la superficie más extensa del objeto.
9. Principio de simultaneidad de distintos puntos de vista. Cada parte de la figura se dibujará de acuerdo con el punto de vista que más se aproxime a la “forma ejemplar” de esa parte. Es decir, las orejas y los ojos se presentarán de frente, aunque la cabeza este

de frente o de perfil, mientras que las manos y los pies tenderán a girar hasta mostrar su cara interior completa.

10. Principio de los Rayos X. Se dibuja todo lo que sea necesario describir explícitamente en la imagen. De este modo, se observará tanto el interior como el exterior de los edificios y vehículos o incluso el bebe en la barriga de una mujer embarazada.

Se pueden observar claramente estos diez principios en una recopilación de dibujos reales de niños y niñas de entre 4 y 5 años de un centro público de S/C de Tenerife (*Ir al Anexo 1*)

2.2. Tipos de dibujos infantiles.

Según menciona Zufiaur (2014) las formas de inducir el dibujo son: el dibujo libre o el dibujo dirigido. El análisis de los dibujos infantiles aumenta cuando se trata de dibujos libres o espontáneos, ya que es un medio de lenguaje y comunicación con el dibujante pudiendo observar así su desarrollo cognitivo, artístico o emocional.

Por otro lado, el dibujo dirigido se ve relacionado directamente con los test proyectivos gráficos que se explicarán posteriormente. Inicialmente estas pruebas tenían como único objetivo medir la inteligencia, sin embargo con el paso del tiempo se amplió su utilidad al conocimiento de determinados rasgos de la personalidad, percepciones y actitudes del dibujante.

En relación con la contribución del dibujo al desarrollo, el mismo autor, señala que la acción de dibujar pone en marcha diversas funciones complejas que contribuyen al desarrollo integral del niño, ayudando a desarrollar una serie de capacidades:

- Desarrollo de la coordinación viso motriz. El niño dirige el utensilio que tiene en su mano, centrándose al mismo tiempo en un espacio de dimensiones acotadas generalmente.
- Desarrollo de la motricidad fina, ya que al coger el utensilio de dibujo realiza el gesto de la pinza, la flexión en los dedos, rotación de la muñeca, etc. Este desarrollo, junto con la coordinación viso motriz, es un entrenamiento para la actividad de la escritura.
- En el plano cognitivo, el dibujo implica funciones complejas como el desarrollo perceptivo, el uso de la memoria y orientación espacial.
- Mejora la atención y la concentración.

- Estimula la creatividad, expresividad e imaginación. El dibujo puede resultar útil para la expresión no verbal, pero también para enriquecer el lenguaje a través de las numerosas verbalizaciones que dicen los niños y niñas sobre sus dibujos.
- Funciones emocionales, porque los dibujos aportan autonomía y autoconfianza, además de ayudar a la detención y regulación de emociones.

3. Temáticas habituales en los dibujos infantiles.

Según Marín (1988) hay un conjunto de temas y motivos que aparecen con mayor regularidad en los dibujos infantiles. Entre ellos el primero es la figura humana, que es también uno de los primeros motivos que es posible distinguir o reconocer al final de la etapa del garabateo, y que permanecerá como predilecto a cualquier edad. Quizás por ello, ha sido el tema de la figura humana el que ha merecido una mayor atención de los estudiosos. También aparecen con gran frecuencia elementos como: El sol, las nubes, casas y coches, árboles y flores, el Arco iris, corazones, mariposas, aviones, césped y montañas, perros y gatos, etc. (p. 10).

4. Teoría de las etapas del dibujo infantil. Lowenfeld.

El dibujo es una modalidad de las artes plásticas, cuyo desarrollo pasa por una serie de etapas. Tomando en consideración los estudios de Lowenfeld (1961) afirma que la etapa inicial de los niños comienza con el garabateo y la etapa preesquemática, seguidas a continuación por otras etapas tales como la etapa esquemática, pseudonaturalismo y el periodo de la decisión. (Puleo, 2012. p.158)

Según Lowenfeld y Brittain (1980):

La forma en que estos primeros trazos sean recibidos puede influir mucho en su desarrollo progresivo. Es lamentable que la palabra garabato tenga connotaciones negativas para los adultos. La palabra puede sugerir pérdida de tiempo o, por lo menos, falta de contenido. En verdad, puede ser todo lo contrario, pues la manera en que se reciban estos primeros trazos y la atención que se les preste pueden ser la causa de que el niño desarrolle actitudes que aún poseerá cuando comience su escolaridad formal. (p.119)

Como aparece en el Blog de Psicólogos Córdoba (24 octubre 2019) los niños a partir del primer año de vida comienzan a dibujar sus primeros trazos de forma espontánea. Con el paso de los años, los dibujos pasan de ser garabatos, a monigotes, hasta llegar a trazos más específicos representando figuras y objetos reconocibles.

Después de muchos estudios a lo largo de la historia, como señala Heredia en el blog de Psicólogos Córdoba (24 octubre 219), estas son las etapas del dibujo infantil y sus características:

Dibujo infantil de 2 a 4 años: La etapa del garabateo y sus sub-etapas.

En esta etapa el niño comienza a dibujar los primeros trazos. Sus movimientos son amplios y los trazos que realiza sobre el papel u otra superficie. Por esto, es importante ofrecerle superficies amplias sobre las que pintar y proporcionarle diferentes medios como por ejemplo pintura de dedos.

- **El garabato desordenado (1 año – año y medio):** El niño dibuja por el puro placer del movimiento y de dejar marca en el papel. No hay intención de representar formas, figuras u objetos. El contacto del niño con el lápiz y el papel va condicionado por la maduración visomotora de esta etapa.
- **El garabato controlado (2 años):** El niño comienza a dar forma a los garabatos. Aún no se distinguen formas, pero se empiezan a observar agrupamiento de trazos. En esta etapa también se comienza a experimentar con diferentes colores.
- **El garabateo comienza a tomar forma (2 años y medio):** Con esta edad se pueden ver círculos combinados con líneas. Las representaciones ya tienen algún parecido a objetos y a figuras humanas, sin llegar a un nivel de detalle como para identificarlas plenamente.
- **Garabatos con más detalles (3 a 4 años):** En esta etapa los dibujos ya tienen una intención de comunicar personajes, situaciones, emociones. En los trazos ya se pueden identificar los primeros objetos y esbozos de la figura humana en la que se destacan las piernas y la cabeza. Otros objetos que pueden aparecer son una casa, un coche, entre otros.

Los niños y los dibujos de 4 a 6 años: Etapa pre – esquemática y sus subetapas.

Los niños comienzan a darle un significado a sus dibujos. Sus creaciones tienden a estar relacionadas con el mundo que los rodea. Dibujan la casa, el árbol, animales, personas, utilizando líneas y círculos. Experimentan con todos los colores, aunque la elección del color depende del gusto o la casualidad.

- **Evoluciona la figura humana (4 años):** El niño comienza a dibujar la figura humana más completa. Le incorpora el cuerpo y los brazos. Por lo general, la

cabeza se representa muy grande, al igual que los ojos. En algunos casos, se suele incorporar el pelo. También, aparecen objetos separados, juntos o flotando.

- **La figura humana se consolida (5 años):** A los cinco años el niño ya ha madurado diferentes estructuras cognitivas. En sus dibujos ya se pueden apreciar figuras humanas identificables con cabeza, cuerpo, brazos y piernas. El rostro tiene ojos y boca. La presencia del pelo es habitual, pero no la nariz y las orejas. En esta etapa aparece la diferenciación. Cuando el niño pinta varias figuras, a cada una de ellas la diferencia con el pelo, dibuja las figuras más pequeñas o grandes, con una sonrisa o diferentes expresiones en sus rostros. Estos detalles son importantes ya que denotan cómo el niño interpreta su entorno.
- **Aparece el personaje en situación (6 años):** El niño no solo dibuja figuras humanas y objetos, sino que también crea escenas y situaciones concretas en sus dibujos.

El dibujo en niños de 7 a 9 años: Etapa esquemática

El niño comienza a dibujar lo que conoce y no lo que ve. En esta etapa aparecen dibujos con transparencias, cuando representa objetos ocultos y hace transparente aquello que lo opaca. También, comienza a realizar una línea donde se apoyan los personajes. Por otro lado, empieza a relacionar los colores con elementos de la realidad. Con respecto a la figura humana, la dibuja con todos sus detalles y en base a la experiencia personal el dibujo puede sufrir cambios. Por ejemplo, exagerar partes del cuerpo o suprimir partes. Empieza a evolucionar la proporción de la figura humana y aparece la figura de perfil.

5. Creatividad en la edad infantil.

Según Mc Ness citado por la Universidad Nacional Abierta (1991) la creatividad es entendida como “un proceso a través del cual el individuo aprende algo nuevo, motivado por su propio deseo de descubrir y apropiarse de una nueva idea o experiencia” (p.20).

Explica Bautista (2013) que la capacidad de creación es un instinto que todos tenemos y con el que nacemos. Estudios psicológicos revelan que la capacidad creadora pertenece a uno de los impulsos básicos humanos sin el cual el hombre no podría subsistir.

El propósito de la educación por el arte es usar el proceso de creación para conseguir que los individuos sean cada vez más creativos. Para ello, es importante que el adulto no ejerza influencia en el dibujo infantil. La autora comenta que en las exposiciones de los centros se suelen exponer los mejores dibujos de acuerdo con el juicio de los maestros. Muchas veces estos dibujos parecen hechos por un adulto, ya que probablemente el adulto tuvo que ver en la realización de este, ya sea dando consejos o apoyándolo.

Según cita Puleo (2012) en su artículo, el autor García (2002) menciona que los entornos y factores que más influyen en el desarrollo creativo son: el entorno familiar, el escolar y el organizacional. Los dos primeros entornos tienen un papel fundamental para favorecer el desarrollo creativo. Por otro lado, es en el entorno organizacional donde se desenvuelve el ser humano. En este entorno existen dos condiciones determinantes en el desarrollo de la creatividad.

- Condiciones físicas: es necesario que se diseñen los espacios atendiendo a las características de las personas que lo van a ocupar. Se debe tener en cuenta la edad cronológica y la cantidad de los individuos que lo van a ocupar. Igualmente las instalaciones deben estar ambientadas de manera tal que estimulen los sentidos, por ejemplo cuadros que estimulen la vista, música y diversidad de material que permita explorar y descubrir el entorno. Debe de disponer de espacios donde el niño o la niña pueda expresarse a través del dibujo individualmente o de manera grupal.
- Condiciones sociales: para favorecer el desarrollo creativo es importante que en su entorno estén presentes las siguientes características: Evitar los prejuicios, elogiar el trabajo cuando sea necesario, igualdad de condiciones, respeto y tolerancia y participación activa entre el entorno familiar y escolar.

De esta manera lograremos que los niños y niñas sean creativos, originales, espontáneos, innovadores, independientes, imaginativos y perceptivos. (p.161).

6. El dibujo infantil como expresión emocional.

Emoción significa mover hacia (en latín, movere). Las emociones han estado presentes a lo largo de la historia, aunque su grado de protagonismo no haya sido siempre el mismo. La educación tradicional ha valorado más el conocimiento que las

emociones, sin tener presente que ambos aspectos son necesarios. La educación actual no debe olvidar que también es necesario educar las emociones, ya que desde el campo Psicología Evolutiva ha sido frecuente interpretar el desarrollo emocional como una parte integrante del desarrollo cognitivo. (López, 2005, p.155).

Según la autora López (2005):

“Educar emocionalmente significa validar las emociones, empatizar con los demás, ayudar a identificar y a nombrar las emociones que se están sintiendo, poner límites, enseñar formas aceptables de expresión y de relación con los demás, quererse y aceptarse a uno mismo, respetar a los demás y proponer estrategias para resolver problemas”.

“El dibujo, libre y dirigido, se convierte en una herramienta muy potente para acceder al mundo interior del niño y trabajar así funciones emocionales, como autonomía y autoconfianza, además de ayudar a la detención y regulación de emociones. En estas creaciones el niño plasma aspectos de su personalidad, sus actitudes, sus percepciones sobre el entorno que le rodea, sus miedos, sus conflictos, etc. De esta manera el docente puede lograr una mayor personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje”. (Zufiaur, 2014, p. 26).

7. Importancia del dibujo infantil para la psicología.

Según García (2019) el dibujo es una herramienta educativa fundamental, por ello debemos ofrecerles a los niños la oportunidad de crear a través de diferentes materiales, de manera individual o conjunta, como parte de su tiempo de juego, ya que resulta una actividad muy placentera para ellos. Por otro lado, a través de los dibujos, podemos interpretar qué piensan, cómo se sienten o cómo ven el mundo que les rodea. Dibujar les ayuda a desarrollar la sensibilidad, la autoestima y es una vía para trabajar sus emociones.

Menciona Zufiaur (2014) que el dibujo se convierte en un recurso importante para la psicología, porque resulta muy útil para la detención de desequilibrios emocionales, que pueden ir desde preocupaciones que abordan al niño hasta caos extremos de desequilibrios por sufrimiento de traumas más severos. Debido a que el niño puede no tener la capacidad para expresarse de manera oral lo que le sucede o esta expresión oral

puede resultar violenta, es otras palabras, el dibujo le ofrece un modo de expresión sencillo que le proporciona una mayor intimidad.

“El dibujo también tiene un valor terapéutico, ya que puede servir como vía de escape al problema que está sufriendo el niño, centrando su atención en el papel y olvidándose de aquello que le preocupa; o también le puede servir como mecanismo de proyección del mundo interno, sirviéndole de regulador de emociones, haciéndole consciente de la realidad.” (Zufiaur, 2014, p.27-28)

Recientes estudios de distintos campos de la psicología y la medicina han afirmado la validez del dibujo para detectar enfermedades y trastornos:

- Retrasos a nivel cognitivo o motriz. (Saber si la edad del niño es acorde con los procesos de maduración y desarrollo de su etapa).
- Problemas en la adquisición del esquema corporal.
- Daltonismo. (Empleando colores distintos a la realidad)
- Trastornos del espectro autista.
- Trastornos por déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH).
- Niños con deficiencias o dificultades comunicativas.

8. Test o herramientas para interpretar el dibujo infantil.

Según Zufiaur (2014), el carácter proyectivo de estos test se basa en la idea de que a través de ellos el sujeto exterioriza aspectos de su mundo interior: su personalidad, su estado emocional, su grado de desarrollo cognitivo, conflictos internos, etc. Se tienen en cuenta rasgos como las características de los trazos, el uso del color, la proporción, la perspectiva, etc.

Estas pruebas, se basan en analizar determinados aspectos del dibujo, como la presencia o ausencia de ciertos ítems y las características de estos. Sin embargo, las interpretaciones y significados no son determinantes, son simplemente orientativos, ya que debemos tener en cuenta otros indicadores y la situación particular de cada individuo para llegar a una conclusión. Estas pruebas suelen acompañarse de una plantilla de evaluación para obtener un resultado final del dibujo analizado.

En esta tabla aparece una recopilación de los test proyectivos gráficos aplicables a niños más utilizados:

Tabla 1: Cuadro-esquema de algunos de los test proyectivos gráficos más conocidos.

Nombre del test	Autores más destacados	Edades de aplicación	Aplicabilidad
Test de los garabatos	Louis Corman (1901-1995)	A partir de los 2 -3 años	Personalidad
Test de la familia	Louis Corman (1901-1995) Josep M. Lluís Font (1978) Robert C. Burns y S. Harvard Kaufman (variación al test con el test de la familiar kinética) (1972)	Normalmente a partir de los 5 años cuando ya los objetos del dibujo pueden contener todos sus elementos al haber desarrollado el niño las habilidades necesarias en el dibujo.	Evaluación del estado emocional y adaptación del niño al medio familiar.
Test de la casa	Buck (1948-2004)		Personalidad, estado de ánimo y emocional de la persona; e información sobre el hogar y los que viven en él.
Test del árbol	Karl Koch (1952)		Información sobre la personalidad más profunda del sujeto.
Test del dibujo de un hombre / de la persona	Goodenough (1886-1959) Koppitz (1919-1983) Machover (1902-1996) Hammer (1926-2005) Harris (1914-2007)		Madurez intelectual y aspectos emocionales. La estructura del dibujo determina la edad y el nivel de maduración, mientras que su estilo peculiar refleja las actitudes y preocupaciones del niño en un momento dado.
Test de la casa - árbol - persona (HTP)	Buck (1948-2004) Hammer (1926-2005)	A partir de los 3 años	Con la elaboración de estos tres dibujos se pretende obtener información sobre el auto concepto y el concepto del ambiente., además de obtener información sobre el estado anímico y la personalidad del individuo.
Test de las olas y las estrellas SWT (1979)	Ursula Avé-Lallemant (1913 - 2004)		Medición del nivel de madurez, posibles trastornos, actividad, comportamiento, estado físico, etc.
Test de la persona bajo la lluvia (1924)	H. M. Fay (1924)	A partir de los 5/6 años	Principalmente aporta información sobre los mecanismos de protección de la persona frente a situaciones ambientales perturbadoras.
Test del automóvil	José María de Mena	A partir de los 5 años	Cálculo del cociente intelectual.

Extraído de Zufiur, 2014, p. 24

También Furth (2005) menciona dos técnicas proyectivas más que no parecen en el cuadro anterior:

- Test de reproducción de Ocho Tarjetas (Leopold Caligor) que sirve para conocer las capas más profundas de la identificación psicosexual del sujeto.
- Dibujo Cinético de la Familia en el Pasado (Furth, 2005) es un dibujo de la persona a los cinco años y de su familia, en el que todos tienen que estar haciendo algo, evitando el uso de figuras inmóviles.

9. Bases Curriculares y desarrollo del dibujo.

Una vez consultado el Boletín Oficial de Canarias (2008) podemos ver que el desarrollo del dibujo en el aula aparece contemplado en el currículum de Educación Infantil en el área de lenguaje: comunicación y representación, ya que es aquí donde aparecen los contenidos de lenguaje artístico relacionados con la percepción de elementos plásticos y con la expresión creativa. Los procedimientos van dirigidos a la exploración, a la manipulación y experimentación con distintos tipos de materiales, al uso de técnicas tales como el dibujo, la pintura, el modelado; al uso de la expresión plástica como medio de comunicación y representación, etc. Las actitudes pretenden desarrollar la confianza en las propias posibilidades para la expresión plástica; el interés y respeto por sus producciones y las de otros niños y niñas; el gusto y placer por experimentar con variedad de elementos, texturas y técnicas, etc.

No obstante, el dibujo también puede aparecer en el área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal por la temática que suelen llevar a cabo. Ya que como hemos mencionado anteriormente es importante la aparición de la figura humana y de sus emociones.

5. PROPUESTA DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

1. Presentación

-¿Por qué se propone esta innovación?

Es importante abordar el tema de la educación emocional en Educación Infantil, debido a que educar las emociones, desde el campo de la Psicología Evolutiva, forma una parte integrante del desarrollo cognitivo del individuo. Los niños y niñas de esta etapa están en continuo aprendizaje y comenzando a construir su personalidad, por ello desde este momento, debemos ayudarles a que identifiquen y le pongan nombre a las emociones que están sintiendo, además de aprender a gestionarlas. También debemos enseñarles a validar las emociones, que aprendan a expresarlas y a respetar las emociones de los demás.

Por tanto, el dibujo se convierte en una herramienta muy potente para acceder al mundo interior del niño y trabajar así sus emociones. En estas creaciones el niño plasma aspectos de su personalidad, sus actitudes, sus percepciones sobre el entorno que le rodea, sus miedos, sus conflictos, etc. De esta manera el docente puede lograr conocer y comprender mejor a su alumnado.

-¿Qué desencadena la necesidad de poner en marcha el proyecto de innovación?

Este proyecto de innovación surge a partir de la idea de querer aprender e indagar en el mundo interior de los más pequeños, ya que los niños expresan sus sentimientos de muchas maneras y una de ellas es mediante la expresión artística, concretamente, a través de los dibujos. Por lo tanto, el punto de partida es la necesidad de querer fortalecer la Educación emocional en las aulas de Educación Infantil.

Constantemente he sentido mucha curiosidad por los dibujos infantiles, pero sobre todo desde mi experiencia en las prácticas en dos centros educativos diferentes, despertando así mucho interés por conocer el trasfondo que esconden los dibujos de los niños, ya que en muchas ocasiones sirven como recurso para averiguar datos muy importantes del alumnado. Considero que los dibujos, nos permite conocer diferentes

aspectos de la personalidad del alumnado, su nivel madurativo, nos ayuda a identificar y gestionar sus emociones e incluso para detectar a tiempo problemas mayores.

-¿Para qué se propone esta innovación?

Tras analizar numerosos test o pruebas del dibujo plateadas por diferentes investigadores, me resulta interesante la idea de unificar estas pruebas, con un proyecto dedicado para los maestros y maestras de Educación Infantil, diseñando una serie de actividades que puedan servirles de gran utilidad para conocer en profundidad a su alumnado, así como evaluar los resultados a través de la información que se va aportando.

-¿Qué fines, metas, objetivos propone el proyecto?

La innovación educativa puede definirse como un proceso planificado de cambio y renovación basado en la investigación, que responde a la evolución social, conduce a la mejora de la calidad del sistema educativo y puede trasladarse a otros centros educativos. En este caso, este proyecto de innovación se compone por diez actividades planificadas para llevarlas a cabo a lo largo de un tiempo, basado en investigar el mundo personal y emocional de cada alumno y alumna a través de sus dibujos.

-¿Cómo se propone desarrollar el cambio?

La idea es que a través del dibujo libre o dirigido, se podrá realizar un análisis del individuo y de sus estados emocionales y características personales, analizando el resultado de los dibujos (colores, formas, lugares o espacios de lo representado, etc.) Mediante estas actividades, podremos conocer mejor a nuestro alumnado, de manera indirecta, ya que ellos pensarán simplemente que están dibujando de una forma lúdica y realmente con esos dibujos nos van a aportar mucha información de su personalidad, sus estado de ánimo o el mundo que le rodea. También a través del desarrollo de las actividades debemos tener en cuenta la importancia de observar y tomar nota de las expresiones gestuales o verbales de los niños cuando dibujan sin intervenir.

Por otro lado, con las actividades de este proyecto no se pretende diagnosticar un problema familiar o un trastorno en el individuo, pero sí nos puede servir para estar alerta de que puede estar pasando algo. Por ello, para analizar los resultados de las actividades, se pueden utilizar alguno de los test del dibujo que se exponen en el trabajo, pero no son más que una herramienta para que el maestro o la maestra pueda conocer o

comprender el dibujo de su alumnado junto con la supervisión y ayuda de un profesional para su correcta interpretación.

2. Actividades

Sesión 1 Actividad 1: “Cuaderno de las emociones”

Elaboramos un cuaderno con cartulinas blancas A4, para que cada semana el alumnado vaya dibujando en cada una de las hojas, las emociones que se van trabajando (La alegría, la tristeza, el miedo, la ira, los celos, la timidez y el orgullo). Para ello, primero comenzaremos contando todas las semanas en la asamblea, una parte del cuento de “El libro de mis emociones” que estará relacionada directamente con la emoción que trabajaremos esa semana. De esta manera, les ayudará a comprender mejor la emoción y así luego serán capaces de expresar oralmente cuando sienten esa emoción, pasándonos uno a uno un cojín en forma de corazón, diciendo en voz alta, por ejemplo: “Yo siento tristeza cuando...”. A continuación, deberán dibujar en su cuaderno de emociones lo que han expresado en la asamblea con sus compañeros.

Objetivos:

- Identificar y conocer las emociones básicas.
- Ser capaz de reconocer y expresar cuando siento esa emoción en la vida cotidiana.

Agrupamiento: Individual y gran grupo. Espacio: Asamblea del aula.

Materiales y recursos: Para la actividad de la asamblea necesitaremos el cuento de “El libro de las emociones” y un cojín en forma de corazón que se puede conseguir en Ikea, por ejemplo.



CUENTO: “El libro de mis emociones”

Autora: Stephanie Couturier

Ilustradora: Maurèen Poignonec

Editorial: Timunmas

Fecha de publicación: 2018

Tema: Emociones: Alegría, tristeza, miedo, ira, celos, timidez y orgullo.

Para el cuaderno de emociones necesitaremos: cartulinas blancas A4, fasteners metálicos, lápices de colores y rotulador negro para escribir “Yo siento tristeza cuando...” “Yo siento alegría cuando...”

Tiempo: 20 min para el cuento y el coloquio.

20 min para el dibujo en el cuaderno.

Sistema de evaluación/seguimiento: La observación y el coloquio.

Sesión 2 Actividad 2: “Escucho, siento y dibujo”

En esta actividad uniremos la música, la expresión artística y la educación emocional. Primero, se divide a la clase en dos grupos, cada grupo se colocará en el suelo alrededor de dos papeles continuos blancos. Se les facilitará t mpera l quida en las tapas de las botellas de pl stico y cada alumno escoger  el color que prefiera, para luego rotar de color. A continuaci n, pintar n con los dedos o con un pincel el papel continuo, expresando lo que les inspira o lo que sienten al escuchar la m sica que est  sonando.

De esta manera, tambi n podremos trabajar la cohesi n y coordinaci n de grupo, porque aunque sea un trabajo individual, obtendremos un producto final de grupo.

Objetivos:

-Expresar lo que sienten al escuchar diferentes g neros musicales.

-Respetar las producciones de los compa eros y compa eras.

Agrupamiento: Dos grandes grupos. Espacio: Aula.

Materiales y recursos: 2 papeles continuos blanco de aproximadamente 2 metros de largo cada uno, t mpera l quida de varios colores, pinceles, tapas de botellas de pl stico, equipo de m sica y altavoces.

M sica para expresar las emociones en el papel:

La alegr a: https://www.youtube.com/watch?v=ZbZSe6N_BXs

La alegr a: <https://youtu.be/tv1mlpNcppo>

La calma: <https://youtu.be/V1bFr2SWP1I>

La calma: <https://youtu.be/V1RPi2MYptM>

La tristeza: https://youtu.be/pftt4_p-mv8

La tristeza: <https://youtu.be/a-fPA2yHACw>

La ira: <https://www.youtube.com/watch?v=btPJPfnesV4>

La ira: <https://youtu.be/kd0u6c0x-fw>

El miedo: https://youtu.be/JV0qDRW_sec

Tiempo: 20 minutos

Sistema de evaluación/seguimiento: Observación.

Sesión 3 Actividad 3: “Rincón de la calma”

Para llevar a cabo esta actividad, se deberá habilitar un rincón de la clase al que llamaremos “Rincón de la calma”. Un pequeño rincón agradable, lleno de cojines en el suelo y una alfombra, con una estantería a la altura de los niños accesible para ellos, donde colocaremos un bote de lápices de colores, ceras blandas y una libreta o montón de papeles.

Les contaremos con antelación que pueden acudir a dibujar su emoción cuando lo necesiten. Pueden garabatear o hacer dibujos más relajados. También pueden romper, arrugar o rasgar el dibujo una vez acabado. Así como hacer más de uno si lo necesitan.

Dibujamos para regular y apaciguar las emociones fuertes mientras las estamos experimentando. Eso ayuda a reconectar el cerebro emocional con el cerebro racional. Además de que paramos, cambiamos de actividad y descargamos nuestra emoción.

Actividad recuperada de:

<http://www.clubpequeslectores.com/2015/06/trabajando-las-emociones-recursos-educativos.html>

Objetivos:

- Regular y apaciguar las emociones fuertes mientras las estamos experimentando.
- Expresar sus emociones a través del dibujo.

Agrupamiento: Individual. Espacio: Rincón de la calma del aula.

Materiales y recursos:

Cojines, alfombra, lápices de colores, ceras blandas, folios.

Tiempo: Varía según el niño o la niña y el tiempo que cada uno necesite para relajarse, pero sería recomendable que no fueran más de 20 minutos.

Sistema de evaluación/seguimiento: Observación y el resultado de los dibujos.

Sesión 4 Actividad 5: “Abracadabra”

Realizaremos una decalcomanía en la que doblaremos un folio A4 por la mitad y echaremos ténpera líquida por una de las caras. El alumnado deberá decidir qué colores quiere utilizar para su obra de arte, facilitándole todos los colores en tapas de botella de plástico. A continuación, verterán el contenido de las tapas en una de las caras del folio, extendiéndolo con el dedo. Luego cerraremos el folio doblándolo de nuevo por la mitad

y lo aplastamos con las manos. Por último, recitamos las palabras mágicas: “Abracadabra, que la magia del color se haga” y abrimos el folio, creando así unas obras abstractas en la que le daremos especial importancia al uso del color que ha empleado cada alumno.

Objetivos:

-Conocer la elección de colores del alumnado en una obra abstracta.

Agrupamiento: Individual. Espacio: Aula.

Materiales y recursos:

Folios A4, témpera líquida de varios colores, tapas de botellas de plástico.

Para esta actividad, sería interesante utilizar como recurso para la interpretación del resultado, los apartados del análisis del dibujo que aparecen en el *Anexo 3*. En él encontraremos la información necesaria con un estudio del significado de los colores, para poder analizar el uso de los colores empleados por el alumno en su dibujo. Si algún caso nos llama especialmente la atención, podemos invitarle a que lo repita de nuevo, para ver si vuelve a escoger los mismos colores otra vez.

Tiempo: 20 min

Sistema de evaluación/seguimiento: Observación y los resultados de las decalcomanías.

Sesión 5 Actividad 5: “Mándalas de colores”

Esta actividad de relajación consiste en pintar un mandala con los colores que escoja el alumnado (rotuladores, ceras o lápices de colores). Al terminar, haremos un mural conjuntamente con todos los mandalas para decorar el aula.

Objetivos:

-Conocer la elección de colores del alumnado para su mandala.

Agrupamiento: Individual y en gran grupo. Espacio: Aula.

Materiales y recursos:

Rotuladores, ceras, lápices de colores y fotocopias del mandala (Ir al *Anexo 2*)

Para encontrar más información para la interpretación de esta actividad, ir al *Anexo 3*.

Tiempo: 20 min

Sistema de evaluación/seguimiento: Observación y los resultados de los mandalas.

Sesión 6 Actividad 6: “Mi autorretrato”

Esta actividad consiste en que cada alumno y alumna mirándose en el espejo del aula, deberá hacerse un autorretrato en una pequeña pizarra blanca que cada niño tendrá individualmente y con rotuladores White board.

Para analizar estos resultados se puede utilizar como herramienta, uno de los test de la figura humana: “Test del dibujo de la persona” (Koppitz,1968). Puede valer para conocer o comprender el dibujo junto con la supervisión y ayuda de un profesional para su interpretación. Este test es capaz de brindar información sobre el nivel de desarrollo del niño, su entorno, actitudes y preocupaciones, sin la necesidad que éste lo exprese de manera verbal.

Objetivos:

-Conocer la visión que tienen de uno mismo.

Agrupamiento: Individual. Espacio: Aula.

Materiales y recursos:

Espejos, pizarra blanca 20 x 30 y rotuladores White board.

Test del dibujo de la persona (Koppitz,1968) (Ir al *Anexo 4*)

Tiempo: 20 min

Sistema de evaluación/seguimiento: Observación, el resultado del dibujo y el test del dibujo de la persona.

Sesión 7 Actividad 7: “Cuentacuentos por un día”

En esta actividad se tratará de crear su propio cuento con cuatro viñetas dibujadas por ellos mismos, además de una portada. En esta portada pondremos el título del cuento y dibujaremos a todos los personajes del cuento con la consigna de “dibujar una familia inventada” y después deberán inventar una historia de los personajes del cuento en cuatro viñetas (dividiremos un folio en cuatro partes). La historia que creen también puede aportarnos mucha información. El encargado o protagonista del día, contará a sus compañeros su cuento, de esta manera trabajaremos también la autoestima y la expresión oral a través de la narrativa.

Hay que tener en cuenta durante todo el desarrollo de la actividad, la importancia de observar y tomar nota de las expresiones gestuales o verbales de los niños cuando dibujan sin intervenir, nos puede aportar mucha información con respecto al tema.

Para analizar estos resultados se puede utilizar como herramienta, uno de los test de la familia: “Test de la familia” (Corman, 1961) Puede valer para conocer o comprender el dibujo junto con la supervisión y ayuda de un profesional para su interpretación. Es un test proyectivo que evalúa fundamentalmente el estado emocional de un niño, con respecto a su adaptación al medio familiar, analizando la percepción que tiene el niño de su familia y del lugar que ocupa en ella.

Objetivos:

-Conocer la percepción que tiene el niño de su familia y del lugar que ocupa en ella.

Agrupamiento: Individual. Espacio:Aula.

Materiales y recursos:

Folios A4, lápices de colores, lápices y gomas.

Test de la familia (Corman,1961). (Ir al *Anexo 5*)

Tiempo: 40 minutos para la actividad

5 minutos para contar el cuento en la asamblea diaria.

Sistema de evaluación/seguimiento: Observación, el dibujo de la portada (test de la familia), la historia del cuento y el coloquio.

Sesión 8 Actividad 8: “Nuestra pequeña gran ciudad”

Para decorar el pasillo del colegio, se pegará un papel continuo blanco a lo largo de una pared y a la altura del alumnado. A continuación, saldremos en gran grupo y cada uno se colocará en su espacio con sus ceras blandas (ceras Manley) e irán dibujando una casa según los detalles que la maestra o maestro le vaya indicando (casa, árbol y persona) Al finalizar deberán poner su nombre en la parte inferior de su dibujo.

Hay que tener en cuenta durante todo el desarrollo de la actividad, la importancia de observar y tomar nota de las expresiones gestuales o verbales de los niños cuando dibujan sin intervenir nos puede aportar mucha información con respecto al tema.

Para analizar estos resultados se puede utilizar como herramienta, uno de los test de la familia: “Test de la casa - árbol - persona (HTP)” (Buck, 1948). Puede valer para conocer o comprender el dibujo junto con la supervisión y ayuda de un profesional para su interpretación. Con la interpretación de cada uno de los tres dibujos que lo componen, puede aportar un conocimiento global sobre la personalidad del individuo desde varios aspectos (familiar, afectivo, emocional, autoestima, etc).

Objetivos:

-Analizar la personalidad del individuo desde varios aspectos.

Agrupamiento: Individual y en gran grupo. Espacio: Pasillo del colegio.

Materiales y recursos:

Papel continuo y ceras blandas

Test de la casa - árbol - persona (HTP)” (Buck, 1948) (Ir al *Anexo 6*)

Tiempo: 30 min

Sistema de evaluación/seguimiento: Observación y el resultado del mural (Test de la casa -arbol - persona).

Sesión 9 Actividad 9: “Nuestro bonito jardín”

Para esta actividad, utilizaremos tizas gruesas y de colores para pintar en el suelo del patio o en las paredes, solicitando permiso previo al centro. A continuación, vamos a hacer entre todos un jardín en el patio del colegio, en el que cada alumno se encargará de dibujar un árbol.

Hay que tener en cuenta durante todo el desarrollo de la actividad, la importancia de observar y tomar nota de las expresiones gestuales o verbales de los niños cuando dibujan sin intervenir, nos puede aportar mucha información con respecto al tema.

Para analizar estos resultados se puede utilizar como herramienta, uno de los test de la familia: “Test del árbol” (Koch, 1952). Puede valer para conocer o comprender el dibujo junto con la supervisión y ayuda de un profesional para su interpretación. Es una técnica proyectiva que se utiliza para analizar el contenido emocional y estudiar el carácter y la personalidad de un niño.

Objetivos:

-Analizar el contenido emocional y estudiar el carácter y la personalidad de un niño.

Agrupamiento: Individual y en gran grupo. Espacio: Patio del colegio.

Materiales y recursos:

Tizas gruesas de colores

“Test del árbol” (Koch, 1952).(Ir al *Anexo 7*)

Tiempo: 30 minutos

Sistema de evaluación/seguimiento: La observación, el resultado de los dibujos (test del árbol)

Sesión 10 Actividad 10: “La noche estrellada”

Nos convertiremos en pintores por un día. Realizaremos un cuadro con la consigna de “Dibuja un cielo estrellado sobre un mar de olas”. Este cuadro se podrá realizar en un pequeño lienzo que deberán traer desde casa, para trabajarlo con témperas; o también se podrá realizar en un folio A3 con acuarelas.

Posteriormente a la actividad, para que no se sientan condicionados, podemos mostrar el cuadro de Van Gogh de “La noche estrellada” y hablar de que les transmite ese cuadro, qué creen que quiso expresar el pintor en su obra.

Hay que tener en cuenta durante todo el desarrollo de la actividad, la importancia de observar y tomar nota de las expresiones gestuales o verbales de los niños cuando dibujan sin intervenir, nos puede aportar mucha información con respecto al tema.

Para analizar estos resultados se puede utilizar como herramienta, uno de los test de la familia: “Test de las olas y las estrellas SWT” (Avé-Lallemant, 1979). Puede valer para conocer o comprender el dibujo junto con la supervisión y ayuda de un profesional para su interpretación. Este Test permite identificar en los niños sus estadios de madurez, sus síntomas de trastornos y sus características.

Objetivos:

-Diagnosticar algún posible trastorno en el niño o la niña.

Agrupamiento: Individual. Espacio: Aula.

Materiales y recursos:

Lienzo blanco 20 x 30 cm, témperas líquidas, folio A3 y acuarelas.

“Test de las olas y las estrellas SWT” (Avé-Lallemant, 1979) (Ir al Anexo 8)

Tiempo: 30 min

Sistema de evaluación/seguimiento: Observación y el resultado de los cuadros (test de las olas y las estrellas SWT).

-Fundamentación metodológica

La metodología que se ha de seguir para el desarrollo de este proyecto, cuya duración será aproximadamente durante un trimestre, será principalmente activa y participativa por parte del alumnado. Asimismo, se emplearán las técnicas de aprendizaje por descubrimiento guiado, aprendizaje cooperativo y trabajo por talleres, mediante las cuales el alumnado es el principal responsable de su propio proceso de enseñanza aprendizaje, siendo el docente o la docente quien guíe el aprendizaje

adoptando un papel pasivo. Para la realización de las actividades, el alumnado trabaja de manera individual, así como en gran grupo en función de la actividad, siempre con la supervisión del maestro o maestra y su intervención en mayor o menor medida, permitiéndole así llevar a cabo una atención mucho más individualizada del alumnado y pudiendo atender a sus características y necesidades.

El coloquio que se lleva a cabo en todo el proyecto es de vital importancia, ya que el docente o la docente podrán utilizar el procedimiento que se está llevando a cabo con cada actividad para averiguar más información sobre el alumnado tanto en el desarrollo como en los resultados, por ello la importancia de observar y tomar nota de las expresiones gestuales o verbales de los niños cuando dibujan sin intervenir.

-Agentes que intervienen en el desarrollo

Los agentes que desarrollarán este proyecto, serán principalmente el maestro o la maestra del aula, con la supervisión y ayuda de un profesional, ya sea la orientadora del centro o una psicóloga externa, para así poder interpretar los dibujos del alumnado. Por otro lado, se necesitará la ayuda del centro educativo y de las familias para recopilar todo el material y adaptar los espacios necesarios para la realización de las actividades.

Por lo tanto, a pesar de que las actividades están dirigidas a los niños y niñas de cinco años, el proyecto lo recibe fundamentalmente el profesorado, ya que a partir de este tienen la oportunidad de conocer e indagar aún más en su alumnado.

-Recursos materiales y financieros

Los recursos materiales se utilizarán para poder lograr los objetivos propuestos por este proyecto de innovación. Es decir, los materiales que se le facilitarán o dispondrán al alumnado, necesarios para desarrollar cada una de las actividades como: los folios, el papel continuo blanco, lienzos, pizarra, tizas, témperas líquidas, acuarelas, lápices de colores, etc. Además de las instalaciones del centro educativo para la realización de algunas actividades como: el aula, los pasillos del centro, el suelo del patio de recreo, etc.

En cuanto a los recursos financieros, el aporte económico para la compra de los materiales necesarios de las actividades, estarán a cargo del propio centro educativo, y en ocasiones de las familias o del AMPA. Las cantidades de cada uno de los materiales, dependerá del número de alumnos y alumnas que haya en el aula.

-Recursos didácticos/educativos

Los recursos didácticos o educativos nos servirán como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del alumno a la hora de dibujar o de comprender y expresar sus emociones. Para ello, despertaremos su motivación y crearemos interés por la participación en las actividades, a través de una gran variedad de materiales diferentes para dibujar y distintas superficies para dejar que expresen sus emociones, evitando el clásico folio en blanco.

Uno de los recursos didácticos empleados en el proyecto es un cuento, que facilitará al docente explicar mejor las emociones básicas cada semana, de una forma más clara para el alumnado. También se podrá utilizar la pizarra y la tiza para realizar algún ejemplo de dibujo o alguna lámina de algún cuadro para averiguar más información de su mundo interior.

-Recursos humanos

Los recursos humanos para el desarrollo del proyecto están formados por todo el personal docente, desde el equipo directivo, que nos dará permiso para la realización de muchas actividades adaptando las zonas comunes, al mismo tiempo que nos facilitará los materiales necesarios para ello; hasta el tutor o la tutora del aula junto con la supervisión y ayuda de un especialista, como el orientador u orientadora del centro o un psicólogo o psicóloga.

- Nivel:

Este proyecto de innovación, concretamente, está diseñado para el alumnado de 5 años del segundo ciclo de Educación Infantil. Sin embargo, todas las actividades que lo componen pueden adaptarse perfectamente a cualquier nivel de Educación Infantil, o incluso para Educación Primaria.

-Temporalización/secuenciación

El proyecto tendrá una duración de un trimestre. Se llevará a cabo en un total de diez sesiones de unos 15 o 30 minutos aproximadamente, dependiendo de la actividad, y distribuidas en una sesión por semana. Como excepción, dos de las actividades que se plantean: “Cuaderno de las emociones” y “Rincón de la calma”, son para llevarlas a cabo a lo largo de todo el trimestre, en varias sesiones.

Sería interesante, poner en marcha este proyecto en el primer trimestre del curso, como primera toma de contacto con el alumnado, ya que nos puede servir de gran

utilidad para conocer el entorno del que partimos y así poder reforzar estos aspectos el resto del curso.

Las actividades llevarán un orden lógico, de manera que comenzaremos familiarizando al alumnado con la Educación Emocional, a través de actividades que los ayuden a identificar, conocer y aprender a gestionar sus emociones; posteriormente realizaremos actividades relacionadas con el uso del color específicamente, que pueden aportar datos a los maestros sobre ciertas características personales de los niños o de su estado anímico. A continuación, se llevarán a cabo unas actividades relacionadas con la visión que pueden tener de sí mismos/as, hasta terminar con la visión que tienen de los demás, a través de diversas pruebas elaboradas para ello por diferentes autores. Por último, realizaremos una serie de actividades que indagan de manera indirecta en el mundo interior de cada niño o niña, analizando los resultados a través de dichas pruebas.

En la siguiente tabla, se ve reflejada como sería esta temporalización en la programación de manera orientativa:

SEPTIEMBRE	Identificar, conocer y gestionar las emociones	Sesión 1	“Cuaderno de las emociones”
		Sesión 2	“Escucho, siento y dibujo”
OCTUBRE	El uso del color	Sesión 3	“Rincón de la calma”
		Sesión 4	“Abracadabra”
		Sesión 5	“Mandalas de colores”
NOVIEMBRE	La visión de uno mismo y de los demás	Sesión 6	“Mi autorretrato”
		Sesión 7	“Cuentacuentos por un día”
DICIEMBRE	Su mundo interior	Sesión 8	“Nuestra pequeña gran ciudad”
		Sesión 9	“Nuestro bonito jardín”
		Sesión 10	“La noche estrellada”

-Sistema de evaluación propuesto.

Los resultados se evaluarán por los docentes junto con la supervisión y ayuda de un especialista, que debe proporcionar información e interpretar los dibujos del alumnado, a partir de algunos de los test de los autores mencionados anteriormente. Esto resultará más fácil, si los maestros y maestras tienen acceso a los especialistas en la escuela y si trabajan en estrecha colaboración, con el orientador u orientadora del centro.

Asimismo, hay que tener en cuenta durante todo el desarrollo del proyecto, la importancia de observar y tomar nota de las expresiones gestuales o verbales de los

niños cuando dibujan sin intervenir en dicho proceso, lo que puede aportar mucha información con respecto a este aspecto. Además, las familias y los alumnos mismos en la asamblea, pueden hacer contribuciones importantes al proceso de evaluación.

Una evaluación temprana de las dificultades emergentes en ciertos casos, es esencial para llevar a cabo una intervención temprana. La evaluación, por tanto, no debería enfocarse sólo en el currículum, sino en las características y las emociones del alumnado.

La evaluación es un elemento fundamental dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. En este caso realizaremos la evaluación partiendo de un instrumento primordial en Educación Infantil, la observación. Se proponen dos sistemas de evaluación para comprobar si se han logrado los objetivos propuestos en este proyecto de innovación. El primero, lo utilizaremos para evaluar la conducta o la actitud del niño o de la niña durante el desarrollo de las actividades, teniendo en cuenta las expresiones gestuales o verbales de los niños cuando dibujan sin intervenir. Y la segunda, consistirá en evaluar el resultado de los dibujos, a través de los test que hemos recopilado y con la supervisión y ayuda de un especialista.

En el primer caso, el instrumento que utilizaremos para evaluar la conducta y la actitud del niño será la ficha de observación. A continuación encontramos la ficha de observación elaborada para dicho proyecto:

Ítems	Siempre	A veces	Nunca
Es capaz de expresar sus vivencias, emociones y deseos de forma oral en la asamblea.			
Muestra iniciativa e interés por participar en el coloquio, respetando el turno de palabra.			
Identifica y comprende las emociones básicas.			
Es capaz de gestionar sus emociones en el rincón de la calma.			
Muestra respeto y valoración por las elaboraciones plásticas propias y la de sus compañeros.			
Respeto y cuida el material de uso individual y colectivo.			
Muestra actitud favorable hacia la relación con las personas adultas y con sus iguales.			
Se relaciona y comunica con los demás durante el tiempo de dibujo.			
Utiliza el dibujo como medio de expresión, comunicación y representación.			
Es capaz de explicar con facilidad lo que ha dibujado.			

Por otro lado, el otro instrumento que utilizaremos para evaluar e interpretar el resultado de los dibujos, con la ayuda de un especialista, serán los test de los autores mencionados anteriormente. Se han seleccionado cinco de ellos, que nos aportarán la información necesaria para averiguar el trasfondo que esconde dichos dibujos:

Anexo 4	Test del dibujo de la persona (Koppitz, 1968)
Anexo 5	Test de la familia (Cormaan, 1961)
Anexo 6	Test de la casa - árbol - persona (HTP) (Buck, 1948)
Anexo 7	Test del árbol (Koch, 1952)
Anexo 8	Test de las olas y las estrellas SWT (Avé-Lallemant, 1979)

-Presupuesto.

El presupuesto que se expondrá a continuación refleja la cuantía de los materiales requeridos y el costo de los mismos. El cálculo de la compra de los instrumentos necesarios para llevar a cabo este proyecto tiene valores mínimos, para que puedan ser asequibles para las familias, AMPA o el centro educativo. La finalidad de adquirir estos materiales es llevar a cabo todas las actividades trabajando el dibujo con diversos materiales diferentes. Las cantidades de cada uno de los materiales que aparecen a continuación en la tabla, dependerá del número de alumnos y alumnas que haya en el aula, por ello solo se expone el precio por unidad.

Presupuesto de compra de Materiales: Euros (€)

MATERIALES	UNIDAD	PRECIO (€)
Folios A4	1 paquete de 100 hojas	2,41 €
Cartulinas blancas A4	1 paquete de 50 cartulinas	4,99 €
Folios A3	1 paquete de 500 hojas	5,95 €
Reprografía Mandalas	1 copia en blanco y negro	0,03 €
Papel continuo blanco	1 rollo de 50 m	16,50 €
Lienzo blanco	1 lienzo 20 x 30 cm	4,28 €
Pizarra blanca	1 pizarra 20 x 30 cm	9,20 €
Lápices de colores	1 caja de 12 lápices	2,23 €
Ceras blandas	1 caja de 15 ceras	2,75 €
Témpera líquida	1 bote de 1000 ml	5,97 €
Acuarelas	1 caja de 12 acuarelas	2,99 €
Tizas gruesas	1 caja de 6 tizas	3,99 €

Pincel	1 pincel	0,48 €
Fastener metálicos	1 caja de 50 unidades	6,50 €
Cojín en forma de corazón	1 cojín	8,00€
Cuento El libro de mis emociones	1 cuento	13,95€

6. CONCLUSIÓN Y VALORACIÓN PERSONAL

Una vez analizadas las características relacionadas con el dibujo infantil, como recurso para conocer aspectos personales y emocionales del alumnado, además de elaborar una propuesta de innovación para su aplicación en las aulas de Educación Infantil, se puede afirmar que los objetivos planteados al principio del trabajo han sido cumplidos:

- Se ha elaborado un marco teórico que considera al dibujo infantil como una herramienta útil en las aulas de Educación Infantil. Este marco teórico aborda los antecedentes relacionados con el tema, desde las etapas del desarrollo evolutivo del niño hasta el dibujo infantil como expresión emocional, así como las pruebas más relevantes de algunos de los estudios más representativos de diversos autores, con relación al análisis e interpretación de los dibujos infantiles. De esta manera, se le aporta al docente una serie de conocimientos para su formación acerca del dibujo y el papel que desempeña en Educación Infantil.
- Se ha diseñado un proyecto de innovación basado en el desarrollo de actividades, mediante las que poder hacer un análisis e interpretar los dibujos infantiles en las aulas de cinco años del segundo ciclo de Educación Infantil.
- Se han identificado diferentes ámbitos de utilidad del dibujo infantil en las aulas de Educación Infantil, en concreto, este trabajo se ha centrado en la aproximación que permiten al mundo interior del niño, aportándonos información sobre aspectos personales y emocionales, e incluso la capacidad que pueden tener para ayudarnos a la detección de desequilibrios emocionales o tratamiento de enfermedades y trastornos.
- Se ha elaborado una propuesta de evaluación del proyecto, con el objetivo de valorar la conducta y la actitud del alumnado, una vez sea aplicado en el aula,

además de facilitar información a los maestros y maestras sobre los test de los autores que nos pueden ayudar a analizar e interpretar el resultado de los dibujos, junto con la supervisión de un profesional.

- Se han diseñado actividades que ayudarán a que el alumnado identifique y le ponga nombre a sus emociones, además de aprender a gestionarlas a través del dibujo, creando actividades individuales y en gran grupo con diferentes soportes y materiales para mejorar la experiencia.

Con las actividades de este proyecto no se pretende diagnosticar un problema familiar o un trastorno en el individuo, sin embargo, sí que pueden proporcionar al docente una herramienta para estar alerta de que puede estar pasando algo. Por ejemplo, es una herramienta perfecta para niños o niñas introvertidos, ya que podemos averiguar ciertos datos que de otra manera sería más complicado conocer. Por ello, para analizar los resultados de las actividades, se pueden utilizar alguno de los test del dibujo que se exponen en el trabajo, pero no son más que una herramienta para que el maestro o la maestra pueda conocer o comprender el dibujo de su alumnado junto con la supervisión y ayuda de un profesional para su correcta interpretación.

Por otro lado, cabe destacar la importancia de hacer preguntas al niño sobre lo que ha dibujado, haciendo anotaciones al respecto, ya que nos puede aportar mucha información. Además, hoy en día, las nuevas tecnologías nos ofrecen la posibilidad de escanear y guardar múltiples dibujos infantiles en un solo archivo, así como grabaciones de los procesos de creación.

Para concluir, considero que se debería de dar más protagonismo al dibujo infantil en las aulas, ya que nos puede aportar múltiples utilidades, no solo con respecto al mundo interior, sino también para desarrollar aspectos artísticos y creativos.

7. BIBLIOGRAFÍA

Aparicio, M. (15 octubre 2019). El test de la familia. *Psicología online*.

<https://www.psicologia-online.com/el-test-de-la-familia-2606.html>

Bautista, J. (2013). El dibujo como herramienta de aprendizaje en niños de primer grado de preescolar. Secretaría de Educación Pública de la Universidad Pedagógica Nacional.

<http://digitalacademico.ajusco.upn.mx:8080/jspui/handle/123456789/11666>

Banús Llor, S. (10 julio 2020). Test figura humana. *Psicodiagnosis: psicología infantil y juvenil*.

<https://psicodiagnosis.es/areaespecializada/instrumentosdeevaluacion/testdelafigurahumana/index.php>

Boletín Oficial de Canarias. núm. 163 (14 de agosto del 2008). Decreto 183/2008 de 29 de julio, por el que se establece la orden y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias.

<http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2008/163/002.html>

Díaz, C. (1986). La creatividad en la expresión plástica. Madrid: Narcea.

Franch, J. (19 junio 2018). 30 actividades para trabajar las emociones con niños. *Club peques lectores*.

<http://www.clubpequeslectores.com/2015/06/trabajando-las-emociones-recursos-educativos.html>

Furth, G. M. (2005). El secreto mundo de los dibujos. *Luciérnaga*.

<https://es.scribd.com/document/491906855/El-Secreto-Mundo-de-Los-Dibujos-Gregg-M-Furth>

García, M. (9 abril 2019). La importancia del dibujo en el desarrollo infantil. *Kidactica aprendizaje y comunicación*.

<http://www.kidactica.com/rincon-pedagogico/publicaciones/la-importancia-del-dibujo-en-el-desarrollo-infantil>

Heredia, L. (24 octubre 2019). El dibujo infantil y sus etapas. *Psicólogos Córdoba*.

<https://psicologoscordoba.org/el-dibujo-infantil-y-sus-etapas/>

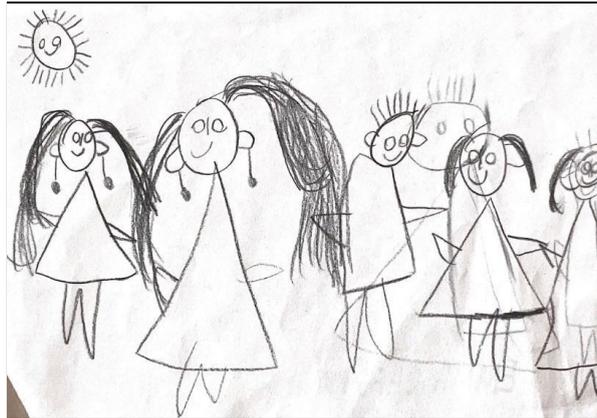
- Karen Rocher. (2017). Casa Árbol Persona, Manual de interpretación del test. Castellón, España. Versión digital.
- López, È. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3),153-167.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27411927009>
- Lowenfeld, Viktor, y Brittain Lambert, William. (1980). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires, Argentina: *Editorial Kapelusz*.
- Marín Viadel, R. (1988). El dibujo infantil: Tendencias y problemas en la investigación sobre la investigación plástica de los escolares. *Arte, individuo y sociedad*, 1, 5-30.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=898182>
- Martínez Sais, M. y Sarlé Gallart, M. (2008). Estudios de la Personalidad: Tests proyectivos. Universidad Autónoma de Barcelona. Versión digital.
- Puleo, E. M. (2012). La evolución del dibujo infantil. Una mirada desde el contexto sociocultural merideño. *Educere*, 53, 157-170.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35623538016.pdf>
- Rodríguez, A; Rodríguez; Padrón (2000): Enfoques y Modelos en psicología de la Educación. *Instituto Manuel Alemán*.
- Sabater, V. (10 enero 2019). Test del árbol de Karl Koch. *La mente es maravillosa*.
<https://lamenteesmaravillosa.com/test-del-arbol-karl-koch/>
- Tutusaus, J. (2003). Comentarios al test de las estrellas y las olas de Ursula Avé-Lallemant. *Grafología universitaria*.
<http://grafologiauniversitaria.com/ursula.htm>
- Valdes, A (2014): Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget. *Universidad Marista de Guadalajara*.
- Zufiaur, O. (2014). Potencialidades del dibujo infantil en las aulas de Educación Infantil. *Universidad Internacional de La Rioja*.
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2318/Zufiaur-Bolinaga.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

8. ANEXO

Anexo 1

Características del dibujo infantil. Principios básicos que aparecen en la mayoría de los dibujos de esta etapa.

Dibujos del alumnado de 4 y 5 años de un centro público de Santa Cruz de Tenerife.



4 años

Principio de aplicación múltiple o proceso de esquematización



4 años

Principio de la línea de base



4 años

Principio de perpendicularidad



5 años

Principio de la importancia del tamaño



4 años

Principio del imperativo territorial



4 años

Principio de aislamiento de cada parte del conjunto



5 años

Principio de la forma ejemplar



5 años

Principio de los Rayos X



4 años

Principio de abatimiento



4 años

Principio de simultaneidad de distintos puntos de vista

Anexo 2:

Actividad 5: Mandalas de colores



Anexo 3

El dibujo infantil como herramienta para el diagnóstico. Análisis del dibujo.

Según aparece reflejado en el documento de Zufiaur (2014) estas son las pautas generales para la interpretación de características y elementos del dibujo.

Simbolismo del espacio: Este es un concepto introducido por Max Pulver (1871), en el que la hoja de papel en blanco simboliza el espacio donde el individuo se mueve, se expresa con su espontaneidad y libertad innatas; es allí donde el individuo se proyecta tal cual es, dirigido por su inconsciente. El soporte del dibujo (generalmente hoja de papel) se divide en cinco zonas que representan distintos aspectos de nuestro yo y que hará que los elementos o figuras tengan diferentes interpretaciones en función de la zona del espacio donde se ubiquen:

- Zona superior: representa lo espiritual, la fantasía, la intelectualidad y la dialéctica. Dentro de esta zona superior, la parte izquierda se relaciona con la zona de la madre y la derecha con la del padre.
- Zona inferior: representa los instintos, lo material, el movimiento.
- Zona izquierda: representa el pasado, la madre, el hogar (intimidad).

- Zona derecha: representa la extroversión, el futuro, los otros, lo desconocido.
- Zona central: representa el yo, el egocentrismo, el presente, el autocontrol.

Formas de preferencia: Si los trazos son curvados el sujeto es de fácil adaptación y carácter amable. Por el contrario, si los trazos son angulosos el dibujo se corresponde con un sujeto irritable y con mucha energía.

Continuidad del gesto gráfico: Los trazos continuos suelen corresponderse con personas constantes, sociables y en armonía. En cambio, los trazos interrumpidos, suelen corresponderse con personas que se cansan fácilmente, con más dificultad de relación. Dibujos fraccionados, que están hechos por partes, pueden significar ansiedad.

Dimensión: Dibujos pequeños indican timidez e inseguridad, mientras que dibujos grandes se relacionan con caracteres extrovertidos, que les gusta ser importantes. Sin embargo, el gran tamaño de los trazos puede significar que el niño quiere llamar la atención. El tamaño de cada elemento del dibujo tiene que ver con el peso afectivo que tiene para el niño.

Trazo: El trazo final puede ir dirigido a la derecha, se trata de un niño decidido y extrovertido; o hacia la izquierda, si es un niño que tiende a refugiarse en la madre, huye de los demás.

Velocidad: Los trazos rápidos indican dinamismo, inquietud; y los trazos lentos señalan calma, pereza y respuestas lentas.

Tono y fuerza: Un trazo fuerte indica vitalidad y energía. Aunque un trazo demasiado fuerte puede significar agresividad. Por el contrario, un trazo débil se corresponde con personalidades sensibles y delicadas, niños más vulnerables a los que les afectan más las cosas. Las sacudidas en el trazo muestran tensión.

También en cuanto a la inclinación del niño por el tipo de utensilio empleado para realizar el dibujo. Las ceras para un trazo más grueso y tosco; los lápices de colores para un trazo más preciso y fino.

Colores de preferencia: El estilo del dibujo y el conjunto de colores empleados determinará que nos inclinemos hacia una interpretación positiva o negativa.

También hay que tener en cuenta si los colores empleados son apropiados para el elemento de dibujo o si van en contra de la realidad (Ej: un árbol rojo).

Los dibujos de un solo color pueden detonar falta de motivación, apatía o pereza. Por otra parte, la combinación de determinados colores también aporta ciertos significados:

- Rojo+ Negro: nos muestra algún tipo de bloqueo, que hace que la tensión se acumule sobre el niño.
- Negro+Azul: puede identificar que estamos ante un niño depresivo, con tendencia a sentirse derrotado.
- Cuando el coloreado se superpone empleando un color sobre otro, puede detonar ansiedad en el dibujante.

La valoración ha de ir referida al color o colores predominantes en el dibujo, esta es una muestra de su simbología con rasgos positivos y negativos:

- Rojo: naturaleza enérgica y espíritu deportivo; Agresividad que puede ser destructiva.
- Amarillo: curiosidad, optimismo, extroversión; Si hace un uso excesivo, suele tratarse de niños que les gusta anticiparse siempre a lo que va a suceder, preguntándolo constantemente. Suelen ser exigentes consigo mismos y con los demás.
- Naranja: necesidad de contacto social, gusto por la novedad y las cosas que discurren de manera rápida. Espíritu de juego en grupo y competencia leal; Niños impacientes por naturaleza, no les gustan los juegos que exigen concentración.
- Azul: simboliza la paz y armonía. Suelen ser niños introvertidos que necesitan ir a su ritmo; Un uso excesivo puede denotar apatía.
- Verde: refleja curiosidad, conocimiento y bienestar. Personalidad sensible e intuitiva; Un uso incorrecto puede reflejar que se sienta superior a los demás.
- Negro: Muestran confianza en sí mismo y se adaptan con facilidad a situaciones imprevistas; En ocasiones puede tratarse de un color de autoprotección que guarda secretos.

- Rosa: buscan suavidad y ternura. Fácil relación con los demás; Vulnerabilidad en situaciones desagradables.
- Malva: refleja paz y armonía; También puede significar desinterés por aquello en lo que durante un periodo de tiempo parece haber mostrado interés.
- Marrón: estabilidad, armonía y seguridad. Cuando el color está bien integrado en el dibujo (Ej: tronco de un árbol) denota un carácter minucioso. Suelen inclinarse al coleccionismo; Niños que no soportan que les desorganicen sus cosas por la minuciosidad y orden con lo que las tratan.
- Gris: Niños que están pasando por un periodo de transición de entre algo conocido y desconocido; En exceso puede detonar falta de seguridad y personalidad influenciada, actuando ante las situaciones por lo que se espera de él y no por lo que siente.
- Blanco: Es un color poco frecuente. Puede significar empezar de nuevo borrando lo anterior; En exceso puede significar que no desea trabas a sus manifestaciones.

Algunos de los símbolos más habituales en los dibujos infantiles y su posible significado podrían ser los siguientes:

- Flores: demandan afecto.
- Astros: se corresponden con aspectos o personajes importantes para el niño. Por eso, a estas edades aparecen representados en la zona del padre o de la madre. Cuando estos astros aparecen escondidos entre nubes en la zona superior del dibujo podrían estar indicando problema entre los progenitores del niño.
- Repeticiones de un mismo símbolo o varios en el dibujo suele significar obsesión por algo.
- Figuras fantásticas pueden corresponderse con niños que tienden a deformar algunos aspectos de la realidad, puede que lo haga para huir de algo que no les agrada.

Anexo 4

Test del dibujo de la persona (Koppitz, 1968)

Más información para la interpretación del test de la figura humana recuperada de:

<https://psicodiagnosis.es/areaespecializada/instrumentosdeevaluacion/testdelafigurahumana/index.php>

Koppitz plantea en su trabajo la hipótesis básica que el DFH traduce principalmente:

- El nivel de desarrollo del niño, a nivel psicomotor y cognitivo.
- Sus actitudes interpersonales; tanto hacia sí mismo como hacia sus personas significativas.
- Las actitudes del niño hacia las tensiones y exigencias de su vida y su modo de enfrentarlas.
- Las actitudes y preocupaciones en el momento de la aplicación del test, ya que éstas pueden cambiar producto de la maduración y la experiencia.

Elizabeth Koppitz aplica la prueba del dibujo de la figura humana de la siguiente manera a niños entre 5 y 12 años:

- Se sienta al niño frente a una mesa o escritorio vacío y se le presenta una hoja de papel en blanco con un lápiz del nº 2. Luego el evaluador le dice al niño: *“Quiero que en esta hoja me dibujes una persona ENTERA. Puede ser cualquier clase de persona que quieras dibujar, siempre que sea una persona completa y no una caricatura o una figura hecha con palos o rayas.”*

Interpretación del test de la figura humana:

La autora, además, sugiere a partir de su larga experiencia, tres principios básicos a tener en cuenta a la hora de analizar el DFH:

1º) Como dibuja la figura, sin tener en cuenta a quien dibuja, refleja el concepto que el niño tiene de sí.

La manera en que el dibujo está hecho y los signos y símbolos empleados, revelan el retrato interior del niño y muestran su actitud hacia sí mismo.

2º) A quien dibuja, es a la persona de mayor interés e importancia para el niño en el momento de realizar el dibujo.

En la mayoría de casos, los niños se dibujarán a sí mismos, pues obviamente nadie es de mayor importancia para un niño que él mismo. Normalmente, cuando esto sucede,

suelen hacerlo de forma bastante realista, no obstante, en ocasiones, algunos niños están tan descontentos consigo mismos que distorsionan las imágenes hasta el punto que guarda poca similitud con su apariencia real.

En ocasiones pueden dibujar personas con las que están en conflicto o sencillamente elegir otras personas antes que él mismo lo que puede indicar cierta desvalorización o poca autoestima.

3º) Lo que el niño está diciendo en su DFH puede presentar dos aspectos; ser una expresión de sus actitudes y conflictos, o ser un deseo, o ambas cosas a la vez.

Anexo 5

Test de la familia (Corman, 1961).

Información recuperada de:

<https://www.psicologia-online.com/el-test-de-la-familia-2606.html>

Louis Corman aplica la prueba de la familia de la siguiente manera:

1. Se le da al niño una hoja de papel y se le dice "Dibuja una familia" o bien "imagina una familia que te inventes y dibújala. Si el niño no entiende la propuesta se le dice: "Dibuja todo lo que quieras, las personas de una familia y, si quieres objetos y animales.
2. Cuando el niño termina su dibujo se le elogia y se pide que lo explique, se anota la explicación y se hacen preguntas como: ¿Dónde están?, ¿Qué hacen ahí?, ¿Cuál es el más bueno de todos en esta familia? ¿Por qué? ¿Cuál es el más malo? ¿Por qué?, ¿Cuál es el más feliz? ¿Por qué? ¿Tú en esta familia a quién prefieres? Suponiendo que pertenecieras a esta familia ¿Quién serías tú?

Interpretación del test de la familia:

En primer lugar, la interpretación del contenido se divide de la siguiente forma:

Tamaño de los cuerpos: este es uno de los elementos más fácilmente analizables, cuando uno de los cuerpos es más grande y destaca por encima de los demás, esa figura es muy importante para el niño/a. Por lo contrario, personajes pequeños pueden reflejar distanciamiento emocional y poco afecto.

Tamaño de las diferentes partes del cuerpo: la cabeza, la nariz, los ojos, la boca, las piernas, etc. cada elemento se puede analizar y proyecta una parte de nuestro subconsciente. Una cabeza grande, por ejemplo, puede ser símbolo de egocentrismo o una boca con dientes grandes o afilados puede denotar agresividad reprimida.

Otros elementos: manchas en la cara pueden reflejar ansiedad o baja autoestima, el borrado de uno de los elementos denota impulsividad y rencor hacia un personaje.

Por otro lado, Corman hace una interpretación de la familia basándose en el **análisis de tres planos:**

- Plano gráfico
- Plano de estructuras formales
- Plano del contenido

A continuación, enumeramos cada uno de los elementos que se analizan e interpretan en el test de la familia.

1. **Trazado:** El modo en el que el niño/a traza el dibujo puede llegar a definir características sobre su sensibilidad, hostilidad, sociabilidad...en general, sobre el temperamento del menor.

Trazo amplio	Figuras grandes	Gran pasión vital
Trazo estrecho	Figuras pequeñas	Poca expansión vital
Trazo fuerte	Pulsión fuerte	Inhibido Audacia Violencia
Trazo débil	Pulsión débil	Suavidad Inhibición Timidez

2. Ritmo del trazado

Ritmo estereotipado	Figuras en fila	Rasgos neuróticos obsesivos Carácter obsesivo
Ritmo desordenado	Personajes diferentes	Espontáneo. Poco obsesivo

3. Sector de la página: Para saber cómo interpretar el test de la familia de Coleman correctamente es necesario analizar cómo el niño/a utiliza el espacio que le ofrecemos para que haga el dibujo.

Inferior	Instintos primordiales	Yo débil Depresión Astenia
Superior	Expansión imaginativa	Soñador Idealista Regreso a la infancia
Izquierdo	Símbolo del pasado	Regreso a la infancia
Derecho	Símbolo del porvenir	Tendencia a desarrollarse
Sectores blancos	Zonas prohibidas	Distanciamiento familiar

4. Plano de las estructuras Formales: La forma del dibujo completo es índice de madurez. En este caso lo que analizamos es el conjunto del dibujo en sí. Niños con actitudes, emociones y pensamientos dentro de la norma:

- **Sensorial:** Predominio de las líneas curvas. Espontáneo. Libre de movimientos y expresiones. Los personajes se relacionan entre sí.
- **Racional:** Personajes estereotipados, rigidez, educación educativa autoritaria.

5. Interpretación del contenido

Analizamos ahora el plano del contenido:

A) Angustia frente a un peligro exterior: Ambiente amenazante

- Regresión: Vuelve a una situación menos amenazante
- Desplazamiento: Cuando el niño que dibuja es un varón y se identifica con el dibujo de una niña o viceversa. Identificaciones erróneas con su rol sexual
- Inversión de papeles: Se sitúa como el más pequeño

B) Angustia frente a un peligro interior (agresividad, tendencias sexuales, culpabilidad)

- Disfraza la agresividad: Dibuja armas o dibuja animales salvajes
- Desplazamiento y formaciones reactivas: No se presenta tal y como es, atribuye la agresividad, maldad a otro, se transforma en lo contrario.
- Auto-desvalorización: Se identifica con el menos bien dibujado, representándose en actitud de sumisión e infravaloración.
- Auto-eliminación: No se dibuja
- Auto-negación: Se niega a sí mismo

C) Preferencias e identificaciones

Identificación real: cuando el personaje con el que se identifica corresponde a su lugar en la familia.

Tendencia o deseo: se identifica con personajes distintos de él, en los cuales ve realizados sus sueños y deseos

Defensa: se identifica con algún personaje de la familia con el que se defiende de la angustia que siente.

D) Mecanismos de defensa típicos del test

Valoración del personaje principal:

- La forma que tiene el niño de defenderse contra la angustia se constata si;
- Se dibuja el primero
- Es el de mayor tamaño
- Es el que más detalles tiene
- Ocupa una posición central
- Destaca en el interrogatorio
- Se identifica frecuentemente con él

Desvalorización:

- La forma más frecuente que tiene el niño de expresar su agresividad; es cuando se identifica con:
- El más pequeño
- El dibujado más alejado
- El último
- El no identificado, sin edad ni nombre
- El más incompleto

Relación a distancia:

- Cuando tiene dificultades con sus padres se dibuja alejado de ellos

Símbolos de animales: Significa que puede haber agresividad si los animales que dibuja son salvajes.

Anexo 6

Test de la casa - árbol - persona (HTP) (Buck, 1948)

Más información para la interpretación del test de la casa- árbol- persona recuperada de:
<https://psicologoscordoba.org/test-htp-que-es-para-que-sirve/>

El Test de HTP fue desarrollado por John Buck, un psicólogo clínico, en 1948. En el Test HTP, se le pide al individuo que dibuje una casa, un árbol y una persona; y que respondan a algunas preguntas. Esos dibujos, junto a las respuestas que proveen, permiten medir distintos aspectos de su personalidad.

Se aplica la prueba con la siguiente consigna:

- Dibuja una casa, a tu gusto.
- Dibuja un árbol, a tu gusto
- Dibuja una persona, a tu gusto

Anexo 7

Test del árbol (Koch, 1952)

Más información para la interpretación del test de la casa- árbol- persona recuperada de:
<https://lamenteesmaravillosa.com/test-del-arbol-karl-koch/>

El test del Árbol de Kosch, ofrece datos sobre el estilo de nuestra personalidad.

Asimismo, también denota un estado emocional determinado.

- Mide también la estabilidad de la persona, la presencia o no de conflictos internos, su vulnerabilidad y su sensibilidad.

- Por otro lado, ciertas corrientes psicológicas, como el psicoanálisis, indican que esta prueba revela también la estructura de la psique o contenido de nuestro inconsciente.
- Asimismo, esta prueba ha resultado ser muy eficaz para diagnosticar discapacidades cognitivas e incluso principios de demencias.

El test del Árbol puede aplicarse a cualquier persona a partir de los 5 o 6 años:

- Se le pide que dibuje un árbol, con sus raíces, su tronco, las ramas, etc.
- En el caso de que los pacientes sean niños de 5 o 6 años, les pediremos que hagan dos dibujos. El primero será de estilo libre: *“dibuja el árbol que tú quieras, uno a tu gusto”*, les diremos. Más tarde, les indicaremos que hagan un nuevo dibujo, y que ahora el árbol sea diferente al primero. De ese modo contaremos con dos dibujos para poder hacer mejor la evaluación.
- El tiempo estimado va entre los 10 minutos y la media hora. Lo que necesite cada persona.

Anexo 8

Test de las olas y las estrellas SWT (Avé-Lallemant, 1979)

Más información para la interpretación del test de las olas y las estrellas recuperada de:

<http://grafologiauniversitaria.com/ursula.htm>

La luna y las estrellas representan la luz, y simbolizan lo intelectual. El agua y las nubes representan contenidos anímicos. Las olas representan simbólicamente contenidos vivenciales; si son grandes expresan fuertes afectos y si son armónicas representan una emocionalidad tierna y receptiva. La roca indica resistencia. La isla representa soledad.

La autora se centra en el logro de un buen trazo, un buen espaciamiento, un buen movimiento y/o unas formas bien logradas.