

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Seres Esquemáticos: la esencia del dibujo infantil

Daniel Esquetini

Proyecto de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de Licenciado en Diseño Comunicacional

Quito, octubre de 2012

**Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Hoja de aprobación
Proyecto de titulación**

Seres Esquemáticos: la esencia del dibujo infantil

Daniel Esquetini

Cristian Mogrovejo, M.F.A.
Asesor del proyecto de titulación

Hugo Burgos, Ph.D.
Decano del Colegio de Comunicación
y Artes Contemporáneas

Quito, octubre de 2012

© Derechos de Autor
Daniel Alejandro Esquetini Proaño
2012

Resumen

El objetivo de este proyecto es resaltar la importancia y mostrar el significado que tiene el dibujo infantil. Para cumplir con este propósito se creó una serie de productos los cuáles emplean la gráfica infantil, la cual se obtuvo dentro de varios centros educativos. Los productos finales se encuentran enfocados a ejecutivos y se aplicaron en los objetos más usados por este grupo, como celulares y tabletas. Para complementar la parte visual se realizó una interpretación psicológica de los dibujos, la cual fue incluida en una etiqueta que acompaña al producto final. La marca se denominó: “Seres esquemáticos – la esencia del dibujo infantil”, la cuál une de manera gráfica al mundo de los niños con los ejecutivos. Por medio de la interpretación de los dibujos los adultos logran entender y apreciar la importancia del dibujo infantil, creando así una estrecha relación estética y simbólica del público con sus objetos.

Abstract

The purpose of this project is to highlight the importance and the significance of children's drawings. In order to achieve this goal a series of products were created. The drawings gathered through the research in different kindergartens were applied in these objects. The final products are aimed at executives; the majority of the objects used were technology based like smartphones and tablets. To reinforce the visual part, psychological interpretation of the drawings was added. This information was included on a small brochure accompanying the final product. The brand is called: "Seres esquemáticos – la esencia del dibujo infantil", which graphically unites the world of children with the executives. With the interpretation of the drawings, adults are able to understand and appreciate the importance of children's drawing on a different level, taking into account the symbolic and aesthetic values of these products.

Tabla de Contenidos

Introducción, marco teórico	1
Interacción con los niños y obtención de información	11
Desarrollo gráfico de la marca	15
Partidos de diseño	20
Productos finales	23
Conclusiones	25
Referencias	26

Seres Esquemáticos: diseño de gráfica complementaria para productos comerciales enfocados a ejecutivos, utilizando dibujos infantiles. Con el objeto de resaltar la importancia y significado de estos

La identidad como definición es “el conjunto de los rasgos propios de un individuo o de una comunidad” (“Definición de Identidad”). La identidad hace que una persona se diferencia de las otras, las hace únicas. Estas diferencias se dan en todos los aspectos de la vida de una persona y se van desarrollando a lo largo de su vida.

La identidad se forma dependiendo de distintos aspectos, en esta investigación se analizará la identidad personal. Dentro de esta se dividirá en tres aspectos. Estos aspectos serán la edad, el género y el aspecto físico.

Al delimitar el tema con estos tres aspectos podemos enfocar de mejor manera nuestro tema y enfocarnos en una problemática que necesita ser explorada y podamos afrontarla a través del diseño.

Estos aspectos se pueden encontrar entrelazados, es decir, una problemática sobre la identidad en una cierta edad puede estar relacionada con aspectos de género y apariencia física. Las opciones y combinaciones dependerán del enfoque que le vamos a dar a nuestro proyecto.

Identidad es un concepto muy amplio que abarca todos los aspectos dentro de la vida del ser humano. Según Horacio Krel la identidad es la respuesta a quién soy, qué soy, de dónde vengo y hacia dónde voy, también considera a la identidad como la respuesta a qué quiero ser. (Krel) Mostrándonos de esta forma el alcance que tiene la identidad, todas las preguntas fundamentales sobre un individuo se responden con su respectiva formación de identidad.

Al ser la identidad un aspecto tan importante para el ser humano y quienes lo rodean, hay que darle la importancia necesaria durante todas las etapas de vida. La identidad va evolucionando y se transforma dependiendo de las vivencias, el entorno y la cultura. Es por eso que es necesario estudiarla desde su raíz.

Los primeros rastros de seres humanos fueron encontrados en África y estas tiene más de doscientos mil años de antigüedad. (Meggs) Los primeros rastros de expresión gráfica se encontraron desde el año 35000 al 400 a.C, primitivos tanto africanos como europeos dejaron pinturas dentro de cuevas (las denominadas pinturas rupestres). (Meggs)

La paleta de color que se utilizaba en estas pinturas constaba de tonos cálidos desde amarillos a rojos castaños que se obtenían con la ayuda de óxidos de hierro, también se usaba mucho negro que se obtenía del carbón. (Meggs)

En cuanto a las formas la mayoría eran geométricas y con estas representaban animales y elementos relacionados con la caza. Estas representaciones de animales son pictogramas, que son “ilustraciones elementales o bocetos que representan objetos ilustrados.” (Meggs)

Es muy importante analizar los inicios de la expresión gráfica, desde estas primeras pinturas la memoria y conciencia sobre el entorno era muy importante y este principio sigue vigente hasta la actualidad. Las pinturas rupestres marcan el inicio de la comunicación gráfica; “Más que el principio del arte que conocemos, aquellos fueron los albores de la comunicación visual, porque las ilustraciones primitivas se hacían para sobrevivir y con fines utilitarios y rituales.” (Meggs)

La importancia histórica de estas pinturas es la base de toda comunicación visual. Sabemos que no son solo dibujos, estos tenían objetivos rituales y utilitarios. En este proyecto busco resaltar estos rasgos ocultos de una clase de dibujos que sufre de esta falta de conocimiento y comprensión: el dibujo infantil.

Este proyecto se va a basar en este grupo de edad específico. Los niños que forman parte de este proyecto se encuentran en edad preescolar, desde 3 a 5 años. Se seleccionó este grupo ya que “a partir de los 5 a 7 años, se atraviesa un periodo de transición hacia la elaboración definitiva del esquema corporal”. (Secadas) En esta etapa los niños se desarrollan completamente y sus capacidades motrices son su principal forma de aprender y comunicarse. Desde los 3 años se comienzan a desarrollar sus capacidades motrices y durante este período (3 a 5 años) uno de sus principales medios de expresión son los dibujos.

Todo este desarrollo sicomotriz lleva a que los niños estén preparados para seguir con su desarrollo. A esta edad (6 años) los niños están listos para entrar a la escuela. El conocimiento anterior a la escuela es principalmente sensorio-motriz y es en esta etapa en la que esta investigación se va a enfocar. (Secadas)

Al tomar este grupo como punto de partida para la investigación, se pretende mostrar la esencia gráfica del ser humano. Ya que “a los 6 años las

actividades manipulativas y gráficas resultan esenciales para el desenvolvimiento adecuado del niño-a” (Secadas) Es decir, en esta etapa de la vida la expresión gráfica se puede considerar como una necesidad más que una opción, el desarrollo en la edad preescolar es muy importante y define la identidad en etapas posteriores.

La selección de esta etapa de vida, como un referente a la raíz sobre la expresión gráfica, se dio por distintas razones:

1. En esta etapa de la vida (de 3-7 años) comienza a afinarse el sistema motriz y “llegando al final de los seis años a la precisión de movimientos efectuados ya a un ritmo normal ” (Secadas)
2. A los 6 años se afinan y se desarrollan las experiencias que se recogieron a lo largo de periodos anteriores. El niño define su mano dominante y esta se desarrolla.
3. El dibujo en esta etapa es una forma para expresar emociones y vivencias. “Cada uno de sus dibujos tiene el valor de una palabra y él lo utiliza como lenguaje” (Secadas)
4. La escritura no se ha desarrollado aún y esto hace que los niños encuentren en la expresión gráfica una vía para la comunicación.
5. A partir de los 3 a 7 años “hay una clara predisposición hacia los dibujos policromados” (Secadas), se ve al color como una posibilidad más dentro del dibujo y esto hace que la complejidad de estos sea mayor.

Todas estas razones hacen que el estudio de esta etapa de la vida sea necesario para entender la esencia gráfica del ser humano y darle importancia al resaltando sus aspectos psicológicos. Para comprender y posteriormente analizar esta información resulta útil entender el momento de creación de estos dibujos entendiéndolos cuales son las principales motivaciones de los niños para crearlos.

La primera motivación es la necesidad para representar la realidad. Las representaciones gráficas del niño se ajustan a la realidad (Luquet) Lo interesante de estas representaciones es que el niño no dibuja las cosas como se ven, las dibuja según su experiencia. “Reproduce el interior invisible de un objeto como si fuese transparente, confundiendo los diferentes puntos de perspectiva” (Secadas)

La variabilidad de estos gráficos es infinita, Francisco Secadas plantea una subdivisión a estos dibujos. Esta escala se divide en siete y sus fundamentos se basan en la complejidad de los elementos encontrados en una investigación con el tema “los juegos”, en niños y niñas de seis años. La complejidad de los dibujos es un reflejo del desarrollo del niño y esta se representa principalmente en la cantidad de detalles.

Este tipo de antecedentes nos ayudarán a las siguientes fases de nuestra investigación en las cuales analizaremos distintos dibujos creados por preescolares.

Para obtener estos dibujos Secadas plantea tres métodos y que nos sirven de referencia, los métodos son los siguientes: La primera categoría son los ejercicios de trazado y punteado, que implican habilidades sensoriales y motrices.

El segundo método es la copia de figuras según un modelo y el tercero gráfica libre que se basa en la percepción.

Tener nociones de este tipo nos ayudan a entender las diferencias entre distintos dibujos infantiles y nos ayudarán para tener un sustento gráfico al momento de realizar nuestra participación con los niños.

Para obtener estos gráficos se pueden aplicar varios métodos y estimulación. Uno de estos ejemplos es la musicoterapia. Rolando Benenson plantea que se pueden obtener diferentes reacciones con música que contenga estímulos rítmicos predominantes.

Otro importante aspecto del dibujo infantil es el carácter de estos. Estos se analizarán con la ayuda de un psicólogo. Este carácter puede ser de tres tipos (Secadas): Primero se encuentra el carácter expresivo, que aparte de hacer referencia a objetos externos expresan deseos y estados de ánimo. El carácter expansivo que pretende por medio de interrogaciones encontrar algo más y el carácter pragmático que busca el significado de las cosas.

Todo este conocimiento previo nos sirve para poder plantear el fenómeno a investigar, de que manera vamos a encararlo y los métodos de investigación que se usarán para entender la problemática y poder desarrollarla.

El fenómeno de esta investigación es el dibujo infantil y su importancia. Mediante productos se mostrará la importancia y el significado que tienen estos dibujos, lo que el niño quiere expresar y el entorno en el cuál fueron desarrollados.

El objetivo de esta investigación es mostrar la importancia del dibujo infantil. Mostrar desde un punto de vista psicológico el significado de cada dibujo, de esta forma los adultos entenderán y apreciarán estos gráficos.

Existen varios métodos que son usados para interpretar dibujos de niños. Uno de los principales estudios y uno de los primeros pilares en este campo es la teoría de Florence Goodenough, sicóloga americana pionera en el estudio de dibujos de niños. Su mayor aporte al campo fue el test de figura humana o “test de Goodenough”. Consiste en hacer que niños dibujen un ser humano. El test se lo aplica en niños de 3 a 10 años. (Bernstein) Como complemento a este método se recopilaran dibujos espontáneos, los cuales no se vean influenciados por una temática preestablecida.

El escenario en el cuál se va a investigar y recopilar los dibujos serán jardines, dentro de este espacio se podrá aplicar esta prueba a niños de entre 3 a 5 años. Para la correcta aplicación del test de Goodenough se tomó como guía las instrucciones de Jaime Berstein, parte de la facultad de psicología en la Universidad de Concepción.

El test de Goodenough se basa en la puntuación de los dibujos siguiendo varios parámetros establecidos dentro del “Manual de puntuación del test de Goodenough”, se asigna un punto por cada aspecto completado satisfactoriamente. La forma de clasificar esta información según recomienda Berstein es adjuntar la tabla de información con cada dibujo.

Para crear este test Goodenough partió de la siguiente hipótesis: “Cuando el niño traza la figura humana sobre un papel no dibuja lo que ve, sino lo que sabe al respecto y por lo tanto, no efectúa un trabajo estético, sino intelectual” y habla de un “repertorio conceptual” más que de una forma expresión artística. (“Técnicas de Evaluación de Psicología I”).

El simbolismo dentro de los dibujos es evidente en niños en los años preescolares y la escuela primaria. (“El niño y su mundo”) Dentro de esta etapa los dibujos tienen ciertas características propias de esta edad. La perspectiva y proporciones son erróneas y los niños las ignoran, esto es más común cuando dibujan animales o figuras humanas. Otra importante característica es la omisión de detalles y el uso de colores. (“El niño y su mundo”)

Los impulsos de los niños al dibujar hacen que esta edad sea relevante para el estudio de la expresión gráfica. Ya que un niño dibuja “ las imágenes que pueblan su mundo interior, lo que está en su conciencia y se mueve con el impulso de su espíritu. Si el niño copiara otros dibujos falsearían su individualidad” (“El niño y su mundo”)

La relevancia del tema se refleja en la importancia que se le ha dado a lo largo de la historia en distintas disciplinas. Entre los principales investigadores sobre el tema se encuentran “clásicos de la psicología como Alfred Binet y Edward L. Thorndike, de la pedagogía como Georg Kerschensteiner y Ovide Decroly, historiadores y críticos de arte como Ernst Gombrich y Herbert Read y, por supuesto, de los máximos representantes de la psicología evolutiva: Gessel, Piager, Wallon, Zazzo. Los artistas tampoco han sido ajenos al encanto de los dibujos de los niños y no pocos como Picasso, Klee o Grosz, han declarado su interés y admiración por ellos.” (Viadel)

Al ser un área tan grande se han desarrollado una serie de herramientas y metodologías distintas para entender el dibujo infantil. Las más relevantes se muestran a continuación (Viadel):

1. Estudios de Caso: El investigador escoge pocos sujetos y hace un seguimiento a profundidad de los dibujos, la personalidad y el entorno de los niños. La información específica y enfocada que se obtiene puede servir para aplicarla en más casos.

2. Estudios Transversales: Se reúne pocos dibujos de muchos sujetos, el contacto con los involucrados es mínimo. Estudios de este tipo fueron realizados por Rhoda Kellog, utilizando casi un millón de niños. De esta forma es fácil detectar regularidades que aparecen en ciertas edades.

3. Estudios Correlacionales: Comparación entre dos variables y su relación. En este caso las variables más comunes son la aptitud para el dibujo, la inteligencia, personalidad y capacidad verbal. Con el cambio de estas variables se puede encontrar distintos enfoques a problemas sobre el dibujo infantil.

4. Estudios Comparados: Utilizar dibujos infantiles de distintas culturas y compararlos. Se analiza la influencia de la cultura en los dibujos y se pretende buscar parámetros universales.

5. Estudios Experimentales: Se introducen elementos nuevos a procesos establecidos, con el objetivo de cambiar el curso de cierta actividad y encontrar resultados inesperados. Se utiliza para medir la eficacia de otros métodos y se suele usar a la par de otras metodologías.

La investigación pretende mostrar los dibujos infantiles obtenidos con la ayuda de los métodos planteados anteriormente, dentro de un jardín de infantes. Los niños realizarán dibujos y estos serán recopilados. La edad de los niños será entre 3 a 5 años, estos dibujos caerán dentro de la categoría de pre-esquemáticos o esquemáticos. (Galetti) En estas categorías los garabatos evolucionan en formas reconocibles, principalmente seres humanos. Los primeros dibujos sobre la figura humana suele ser una representación de ellos mismos, en esta etapa el niño está enfocado en el yo. (Galetti)

La razón por la cuál hay que dar una mayor importancia a los dibujos en esta etapa es porque el niño dibuja lo que él siente importante. Según el psicólogo ruso Lev Vygotsky en esta etapa “el niño dibuja representaciones esquemáticas del objeto, muy lejanas de su forma real.” Es por esto que el proyecto ha tomado el nombre de “Seres Esquemáticos” resaltando este aspecto del dibujo infantil.

Otra razón por la cuál es importante la comprensión y apreciación del dibujo infantil es porque los niños en esta etapa dibujan de memoria. Por ejemplo: “Un psicólogo que le pidió a un niño que dibujara a su mamá, la cual también estaba presente, pudo observar cómo no miró para ella en ningún momento.” (Vygotsky)

El dibujo en esta etapa de la vida del niño es un reflejo de su entorno y su forma de ver el mundo, el niño “dibuja lo que él sabe de una cosa, lo que le parece principal en ella y, en general, no lo que ve sino lo que se imagina de la cosa.” (Vygotsky)

El dibujo infantil (entre los 3 a 7 años) se caracteriza por ser una actividad que los niños realizan con mucho agrado y disfrutan pasar el tiempo dibujando. “A

medida que el niño crece y entra en el período de infancia tardía siente con frecuencia decepción y cierta apatía con respecto al dibujo” (Vigotski) Darle importancia a esta etapa del dibujo infantil tiene mucho más sentido que cualquier otra etapa, las emociones y percepciones del niño son reflejadas de manera sincera. Después de esta etapa el niño generalmente pierde interés por el dibujo.

Es por esto que esta etapa del dibujo infantil tiene que tener una mayor importancia para todos, ya que estos detalles sobre los dibujos en esta etapa se desconocen o son pasados de alta. “Seres esquemáticos” pretende ser el vehículo para cumplir este objetivo. Así el público adulto entenderá lo que hay detrás de cada dibujo y podrá valorar la importancia de la expresión gráfica en los niños.

Las bases teóricas nos servirán para entender de mejor manera la información que obtengamos. Se recopilaran dibujos infantiles, los cuales posteriormente serán tratados para ser aplicados en los productos finales los cuáles cumplirán con el principal objetivo del proyecto: dar importancia al dibujo infantil y su significado.

Interacción con los niños y obtención de información

Para obtener estos dibujos decidí acudir a dos centros educativos los cuáles trabajan con niños entre 3 y 5 años, las edades en las cuales se centra este proyecto.

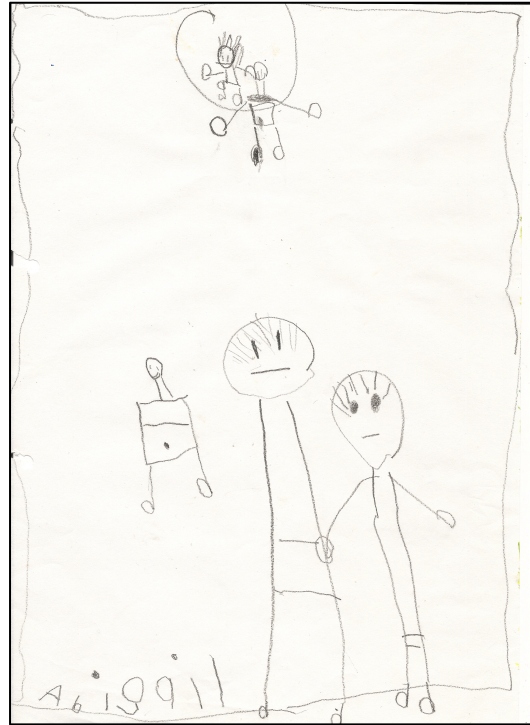
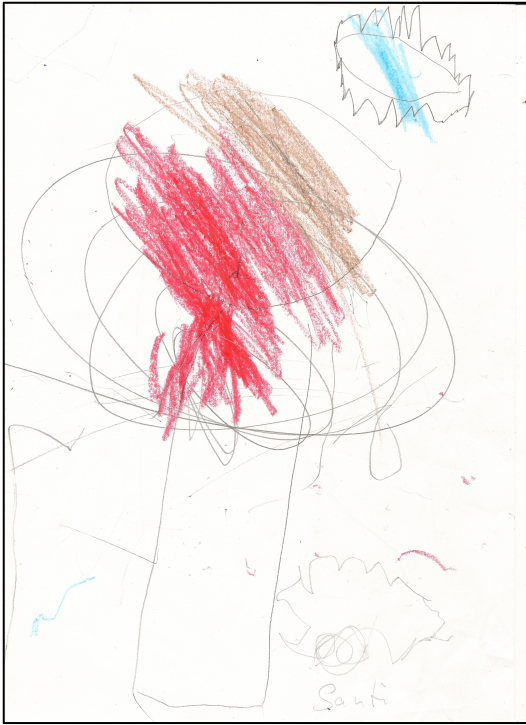
El primer centro educativo fue “Centro Educativo Melanie Klein” (Foto 1), gran parte de los dibujos los obtuve en este centro, en tres visitas distintas. La

ventaja dentro de este jardín fue que trabajan con una psicóloga a tiempo completo, quién me ayudo con la interpretación de los dibujos.



Centro Educativo Melanie Klein (Foto 1)

Dentro de este centro tuve la oportunidad de pasar todo el día con los niños compartiendo las actividades educativas y recreativas. Esto me ayudó a entender su entorno y como es la forma en la que se expresan. Dirigí la sesión de dibujo (Foto 1) en la cuál se les asignó que dibujen una persona. A continuación algunos de los resultados de esta sesión y de posteriores sesiones que se dieron dentro de este centro.



El segundo centro educativo fue la “Escuela San Juan de Cumbaya” en la cuál se les asignó a los niños la misma tarea del primer centro dibujar una figura humana. (Foto 2)



Escuela San Juan de Cumbaya (Foto 2)

A continuación algunos de los dibujos que se obtuvieron en esta escuela:



La razón por la cuál se realizó una investigación participativa fue porque al ser un proyecto que busca ir atrás de lo que hay del dibujo infantil, el momento de creación y el entender el entorno en el cuál se desarrollan los niños aporta significativamente a la posterior realización de los productos y enriquece el mensaje presente en estos.

Durante varias visitas se recolectaron los dibujos que forman parte del proyecto. Posteriormente se procedió a la digitalización de estos. Las imágenes procesadas fueron analizadas por la sicóloga de la institución, ya que ella conoce no solo a los niños del centro educativo sino también a sus padres. Dentro de estas sesiones se desarrollaron los textos que se aplicarían posteriormente en el producto final.

Con toda la información recolectada se procedió a la etapa de diseño de los productos y de la imagen comercial de la marca “Seres Esquemáticos – la esencia del dibujo infantil”.

Desarrollo gráfico de la marca

El objetivo de la marca es llegar al público adulto ejecutivo. Para esto se buscó una imagen elegante que refleje al mismo tiempo el mundo de los niños, que muestre la unión entre estos dos grupos, se realizó un *trendboard* para entender el mundo del adulto ejecutivo, su estética y los productos que serían de su interés aplicando los dibujos infantiles. El resultado se muestra a continuación:

EJECUTIVOS / TREND BOARD



Objetos



Cromática



Trendboard del público objetivo (Foto 3)

Después de tomar todo esto en cuenta este fue el logotipo final:



Se buscó crear contraste entre una tipografía clásica y elegante con otra que imite el trazo espontáneo de un niño.

Al momento de la digitalización de los dibujos se los proceso con la máxima calidad posible para mantener todos los detalles del dibujo original. Y en el momento de la edición de imagen se mantuvo todas las características de los dibujos, solo se optimizaron ciertos aspectos como la luminosidad y contraste para que se puedan aplicar sin perder calidad en los productos.

El principal objetivo al momento de diseñar fue transmitir exactamente las misma características de los dibujos originales en los productos, “Seres Esquemáticos” busca transmitir estos dibujos con mayor fuerza y mostrarlos tal como son fue parte de la estrategia.

Para reforzar el mensaje que quieren transmitir los productos se creó una etiqueta la cuál acompaña al producto y tiene un texto que explica el fondo psicológico de cada dibujo y lo que el niño expresó en él. Un ejemplo del texto complementario es el siguiente: “Al dibujar, Amanda se representa a sí misma junto a su madre. Ella la admira mucho e imita sus actitudes, esta similitud se

encuentra presente en su dibujo. Ve a su madre desde abajo, con admiración. Dentro del dibujo aparece un hada que cumple todos los deseos de Amanda y ella busca compartirlos con su madre. Sus padres están muy involucrados en su desarrollo.” Este texto es el complemento de este dibujo:

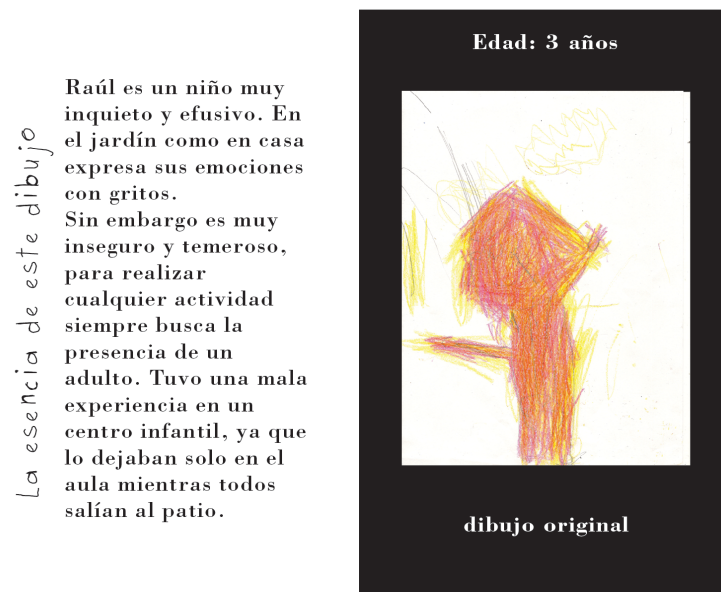


A continuación un ejemplo de la etiqueta final, exterior e interior:

exterior



interior



Partidos de diseño

Funcional: Los productos cumplirán tareas específicas demandadas por los ejecutivos, como proteger sus equipos electrónicos o una agenda para hacer anotaciones importantes. La funcionalidad ya viene dada por los productos base ya que en estos se aplicará esta nueva estética.

Estético: La estética que se principalmente serán los dibujos infantiles acompañados de las etiquetas de la marca mostradas anteriormente. Los dibujos infantiles serán aplicados sin ser modificados, manteniendo la esencia de sus originales.

Simbólico: El aspecto simbólico será la importancia de los dibujos relatada dentro de las etiquetas, se busca concientizar a las personas sobre la gran importancia del dibujo infantil.

Para dar a los dibujos infantiles la importancia que merecen se crearon distintos productos para ejecutivos. Estos tienen como principal elemento decorativo los dibujos infantiles, sin embargo, la importancia de estos productos no es solo estética, los productos resaltan los aspectos intangibles de estos dibujos como el entorno en el cuál el niño que dibujó vive y que representa la gráfica que creó. Los productos que se muestran a continuación cumplen todos los objetivos planteados en el proyecto, transmitiendo de manera efectiva tanto la parte estética como la psicológica aportando a dar importancia al dibujo infantil.

Este fue el resultado final del proyecto Seres Esquemáticos:

Seres Esquemáticos

la esencia del dibujo infantil

Investigación

Referencias gráficas, de interpretación y tendencias del dibujo infantil



Dibujos obtenidos durante el proceso de investigación



Trend Board

Imágenes del público objetivo y referencias gráficas (estilo y productos)



Experiencia

interacción con los niños

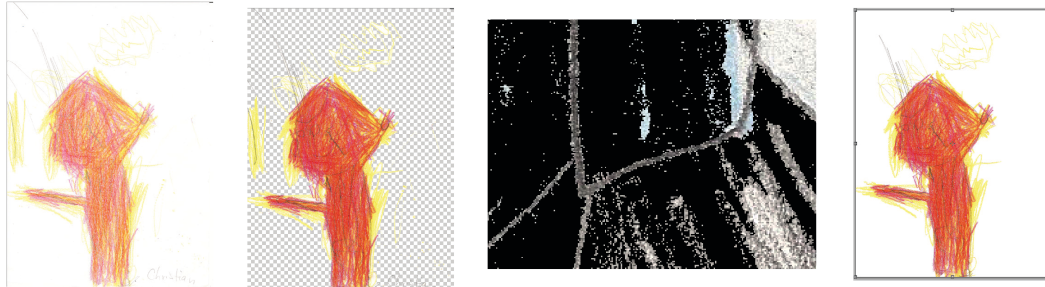


Seres Esquemáticos

la esencia del dibujo infantil

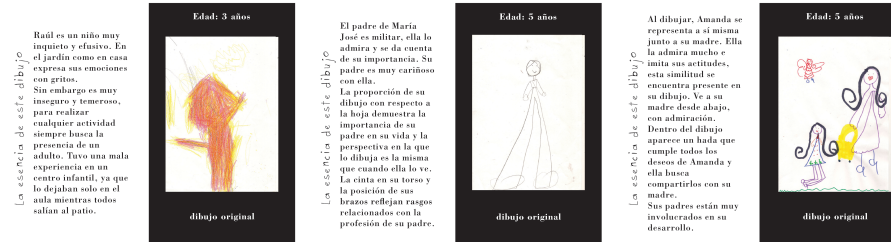
Proceso de diseño

Edición de imágenes para adaptarlas a los productos

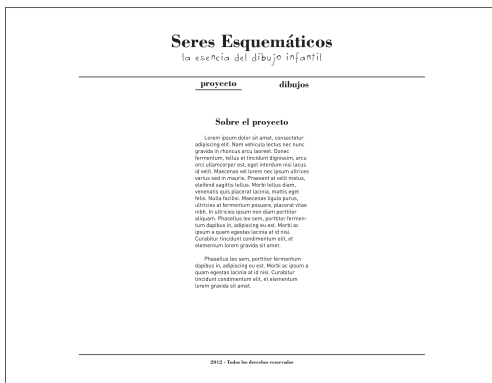


1. Imagen original 2. Eliminar fondo 3. Eliminar pixeles, solo dejar líneas originales 4. Imagen lista para usar

Etiquetas



Página Web



Productos finales: imágenes comerciales





Conclusiones

La creación de estos productos sin duda aporta a la creación de una cultura que aprecie la importancia del dibujo infantil. La creación de productos enfocados a ejecutivos permite vincular estos productos con las nuevas tecnologías es por esto que conjuntamente con la creación de productos se creó una página web a la cuál se accede mediante un código QR.

Con la creación de los productos (protector para iPhone, *smart cover* de iPad y agenda de notas) se cumplen los objetivos tanto de diseño, logrando mezclar con éxito la estética para un adulto ejecutivo y la gráfica infantil, como del proyecto que fue mostrar la verdadera esencia de los dibujos de los niños.

Los diferentes aspectos de la investigación teórica más la investigación participativa con los niños hicieron posible el desarrollo de este proyecto que se ve materializado en los productos desarrollados con el nombre “Seres Esquemáticos – la esencia del dibujo infantil”

Referencias

Benenzon, Rolando O. *Musicoterapia: De La Teoría a La Práctica*. Barcelona: Paidós, 2000.

Bernstein, J. Instrucciones generales para el test de Goodenough. Universidad de Concepción.

"Definición De Identidad." *Definición.de*. Web. 13 May 2012.
<<http://definicion.de/identidad/>>.

"El niño y su mundo". Cajita de sorpresas: Orientación para padres y maestros. Vol. 5. Barcelona, Océano.

Galetti, C. El dibujo en la edad infantil. Revists digital "Investigación y Educación. Número 26, 2006.

Goodenough, F. Test de inteligencia infantil por medio del dibujo de la figura humana. Buenos Aires. Paidós:1985.

Kellogg, R. Análisis de la expresión plástica del preescolar Cincel-Kapelusz, Madrid: 1979.

Krell, Horacio. "Identidad." *ILVEM*. Web. 14 May 2012.
<<http://www.ilvem.com/shop/otraspaginas.asp?paginanp=363>>.
Luquet, G. *Le dessin enfantin*. París. Libraire Feliz Alzan: 1927.

Meggs, Philip B., Alston W. Purvis, and Alejandra Devoto. "El Mensaje Visual Desde La Prehistoria Hasta La Edad Media." *Historia Del Diseño Gráfico*. Barcelona: México, 2009.

Secadas, F. *Psicología Evolutiva*. Barcelona España: 1984.

Viadel, R. El dibujo infantil: Tendencias y problemas en la investigación sobre la expresión plástica de los escolares. 1988

Vygotski, L. S., and Francisco Martínez. *Imaginación Y Creación En La Edad Infantil*. Ciudad De La Habana, Cuba: Editorial Pueblo Y Educación, 1999.