

## UNIVERSIDAD DR. JOSÉ MATÍAS DELGADO

### RED BIBLIOTECARIA MATÍAS

### DERECHOS DE PUBLICACIÓN

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

#### Capítulo VI, Art. 46

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

#### PUBLICADO BAJO LA LICENCIA CREATIVE COMMONS

**Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual**

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>



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

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



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ  
MATÍAS DELGADO

UNIVERSIDAD DR. JOSÉ MATÍAS DELGADO  
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES  
ESCUELA DE DISEÑO ROSEMARIE VÁSQUEZ LIÉVANO DE ANGEL

# ANÁLISIS DE LOS COMPONENTES GRÁFICOS DE LOS dibujos DE los NIÑOS

de la Escuela Chorro Abajo de Izalco, Sonsonate.

**Tesis presentada para optar al título de licenciada en Diseño Gráfico.**

**Valerie Adrienne Barahona**

## **ASESORES:**

Msc. Jorge Arturo Colorado

Lic. Carlos Enrique Cordero

Msc. Noé Samael Rivera

Antiguo Cuscatlán, La Libertad, 23 de Julio de 2014



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ  
MATÍAS DELGADO

## AUTORIDADES

Dr. David Escobar Galindo  
Rector

Dr. José Enrique Sorto Campbell  
Vicerrector  
Vicerrector Académico

Arq. Luis Salazar Retana  
Decano de la Facultad de Ciencias y Artes "Francisco Gavidia"

Licda. Sandra Lisseth Meléndez Martínez  
Directora de la Escuela de Diseño "Rosemarie Vásquez Liévano de Ángel"

Asesoría de Documento  
Msc. Jorge Arturo Colorado Berríos  
Lic. Carlos Enrique Cordero Ramos  
Msc. Noé Samael Rivera Leiva

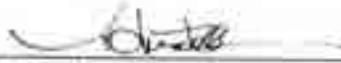
Comité Evaluador Oral  
Lic. Carolina Olmedo  
Lic. Marcela Montalvo  
Lic. Ana Julia Ibarra

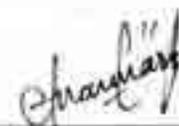
Antiguo Cuscatlán, La Libertad, 23 julio de 2014

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

ORDEN DE APROBACIÓN DE LA TESIS:  
"ANÁLISIS DE LOS COMPONENTES GRÁFICOS DE LOS  
DIBUJOS DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA CHORRO ABAJO  
EN IZALCO. SONSONATE"

PRESENTADO POR LA BACHILLER:  
VALERIE ADRIANNE BARAHONA

  
Lic. Carolina Olmedo  
Coordinador de Comité Evaluador

  
Lic. Marcela Montalvo  
Miembro de Comité Evaluador

  
Lic. Ana Julia Ibarra  
Miembro de Comité Evaluador

  
Lic. Jorge Arturo Colorado  
Asesor

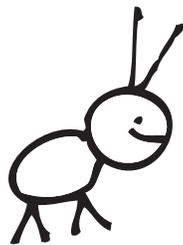
  
Lic. Noé Samael Rivera  
Asesor

  
Lic. Carlos Cordero  
Asesor

  
Lic. Liseth Meléndez Martínez  
Coordinadora General



25 de julio de 2014



Esto es para mi bibi, espero que este trabajo sea de honra para vos, donde quiera que estés abuelita linda.

A mi abuelo, gracias por ser el mejor ejemplo para mí.

A mi mamá, por su amor y su paciencia. A Joselito y Canela.

Y por supuesto, a todos los niños de la Escuela Chorro Abajo de Izalco, quienes con su talento, ternura, inocencia y su eterna sonrisa dibujan maravillosas historias, gracias infinitas por haberme abierto las puertas de su mundo donde todo es posible.

# CONTENIDO

<b>1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>5</b>
<b>2. JUSTIFICACIÓN</b>	<b>7</b>
<b>3. OBJETIVOS</b>	<b>9</b>
<b>4. MARCO REFERENCIAL</b>	<b>10</b>
<b>4.1 Historia del dibujo</b>	<b>10</b>
Orígenes del dibujo	10
Inicios del arte infantil	11
Primeras investigaciones del arte infantil	13
<b>4.2 El dibujo infantil, etapas y su relación con el arte moderno</b>	<b>16</b>
Los dibujos de los niños	16
<b>4.3 Etapas del dibujo infantil según Luquet</b>	<b>22</b>
Realismo fortuito	22
Realismo fallido	23
Realismo intelectual	23
El Color	24
Realismo Visual	24
Arte infantil y arte moderno	25
<b>4.4 Los niños y el diseño</b>	<b>26</b>
Claves de diseño para niños	26
Los niños y la historiografía del diseño moderno	27
<b>5. DISEÑO METODOLÓGICO</b>	<b>30</b>
Tipo de investigación	30
Población	30
Investigación Teórica y de campo	30
Investigación bibliográfica	30
Fase exploratoria	31
Observación	31
Prueba piloto	31
Aspectos éticos	32
Instrumento De Investigación	32
Procedimiento	32
Materiales	33
<b>6. ANÁLISIS ESTÉTICO</b>	<b>34</b>
<b>7. ANÁLISIS CROMÁTICO</b>	<b>46</b>
<b>8. REFLEXIÓN: HACIA UNA VALORACIÓN DE LOS DIBUJOS INFANTILES COMO RECURSO PARA EL DISEÑADOR GRÁFICO</b>	<b>74</b>
<b>9. EXPERIENCIA DE CAMPO, CONVIVIENDO CON LOS NIÑOS DE CANTÓN CHORRO ABAJO DE IZALCO, SONSONATE.</b>	<b>77</b>
VALIDACIÓN	81
CONCLUSIONES	81
RECOMENDACIONES	82
AGRADECIMIENTOS	84
BIBLIOGRAFÍA	86



# RESUMEN

Utilizando una particular metodología cualitativa de investigación se analizaron los componentes gráficos y las características estéticas, cromáticas de una serie de dibujos realizados por niños de un área rural de El Salvador. Con esta investigación se busca valorar la investigación de campo como un recurso para el diseñador gráfico.

# INTRODUCCIÓN



El dibujo de los niños ha sido uno de los grandes temas de las humanidades, con él podemos aproximarnos de una forma extraordinaria al imaginario infantil. El dibujo infantil nos dice mucho de construcción de la mentalidad humana y de cómo los seres humanos van comprendiendo al mundo, así también nos permite entender dinámicas sociales que muchas veces son discretas para el mundo de los adultos.

Lastimosamente en El Salvador las manifestaciones gráficas infantiles no es un tema que haya sido suficientemente estudiado desde la disciplina del diseño gráfico; por ello, la presente investigación tiene como principal propósito explorar los recursos estéticos y analizar la construcción gráfica de un grupo de niños de una zona rural del país, específicamente con niños en un rango de edad entre 6 y 8 años de la Escuela del Cantón Chorro Abajo del municipio Izalco, en Sonsonate.

Se espera que la metodología de campo expuesta en éste documento y los elementos gráficos que se analizaron sirva de apoyo para generar material gráfico infantil que se ajuste a las necesidades y la lógica de los niños.

El desarrollo de este trabajo se fundamentó en una interrogante, la cual ha servido de base para los planteamientos establecidos: ¿Cuáles son los componentes gráficos de los dibujos de los niños en la Escuela Chorro Abajo de Izalco?

El presente trabajo está estructurado en cuatro capítulos. El primero contiene información introductoria: objetivos, planteamiento del problema, justificación y metodología. En el segundo se encuentra el marco referencial en el cual se ahondan las temáticas imprescindibles en torno al tema de investigación. En el tercer capítulo, se muestra el análisis de resultados del trabajo de campo, en donde se verifican los objetivos específicos.

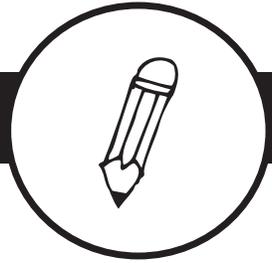
Clausurando con el cuarto capítulo, el cual incluye conclusiones, recomendaciones y anexos. Es así como esta investigación de carácter inédito, aporta un registro, análisis y descripción del dibujo infantil en el área rural de El Salvador, estableciendo una referencia de metodología para aplicar en diferentes escuelas y así obtener información particular sobre los lenguajes visuales y gráficos de los niños del país.



# CAPÍTULO

# 1

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



Pocas actividades evolutivas pueden mostrar mejor la naturaleza humana que el desarrollo de los niños pequeños en el arte visual. Al pensar en los procesos de la simbolización gráfica infantil, algo de lo que tanto se habla pero jamás se explica, se tiene la idea que es un tema con resonancia a nivel mundial. Sin embargo, esta área ha sido subrepresentada en la exhibición, análisis e investigación académica.

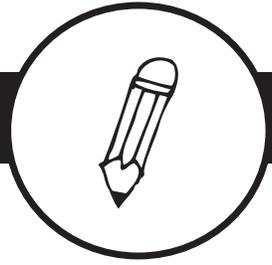
En 1990, 1500 profesionales provenientes de todas partes del mundo se reunieron en Aspen para la primera Conferencia de Diseño inspirada en niños, cuyo fin era hacer un balance y crear una agenda para el futuro del diseño que aportara las necesidades de los niños y por extensión, las necesidades de una comunidad. Los niños también participaron en debates y talleres creando su propio y exuberante entorno con la ayuda de los diseñadores (Kinchin & O'Connor, Century of the Child, 2012).

En este sentido, la conferencia reflejó un creciente reconocimiento de los niños como activistas de diseño por derecho propio, luchando en contra de las limitantes imaginativas y físicas, constantemente recreando el mundo de cómo lo ven, usando cualquier herramienta que tuvieran a su alcance.

Pero el estado de ánimo en la conferencia osciló entre el optimismo y el pesimismo. En animados debates sobre el diseño para las escuelas, parques, programas de televisión, espacios de juego y espacios psicológicos, los participantes expresaron su preocupación por la situación de la niñez en las comunidades menos favorecidas. La falta de interés hacia estas áreas demuestra el acceso desigual a diseño inspirador.

Si bien el diseño gráfico funciona como un agente de cambio que da solución a diversas problemáticas visuales y comunicacionales, muchas veces se deja a un lado la creación de material gráfico para comunidades en desventaja. Es la falta de investigación y conocimiento de esta situación la que deja al descubierto el desinterés en generar diseño inclusivo en el país.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



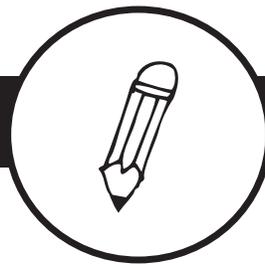
En la Escuela Chorro Abajo de Izalco, decenas de niños que rondan las edades de 6-10 años, dibujan en sus cuadernos durante sus clases y en sus momentos libres. Sin embargo, la indiferencia que existe en los diseñadores de generar investigación de campo, la riqueza plasmada en estos dibujos pasa desapercibida, pareciera ser que nadie toma en cuenta que la expresión gráfica está ligada directamente con la manera de digerir la realidad.

La forma en que los niños procesan y exteriorizan lo que ven por medio de sus dibujos, es de suma importancia para poder conocer su visión de lo que les rodea y el medio en el que se desenvuelven.

Es así como surge la inquietud de estudiar los dibujos de los niños de la escuela Chorro Abajo en Izalco, quienes con pocos recursos pero con mucha imaginación y entusiasmo hacen sus creaciones artísticas, ansiosos de mostrar al mundo la abundancia de su potencial creativo, el cual florece con el mínimo de los estímulos.

A simple vista, pareciera ser que dibujar es una actividad que no tiene mayor relevancia, pero al observar los trazos, colores, formas y demás elementos gráficos implícitos en estos dibujos surge el interés y el deseo de saber: ¿cuáles son los componentes gráficos de los dibujos de los niños en la Escuela Chorro Abajo de Izalco?

## 2. JUSTIFICACIÓN



A pesar de estar en todas partes y ser el centro de una intensa preocupación y pensamiento profundo, los niños siguen siendo uno de los temas más infravalorados en el análisis histórico de diseño moderno (Kinchin & O'Connor, *Century of the Child*, 2012).

A lo largo del siglo, la estética, el material y las innovaciones técnicas en el diseño para los niños han sido bastante notables, estrechamente paralelos y en ocasiones ha influenciado directamente otras áreas de la cultura visual.

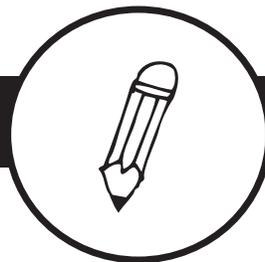
El diseño progresivo, ha moldeado el desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños. Así mismo, la observación y análisis de los modelos de juegos infantiles y otras actividades del día a día de los niños, han inspirado a los diseñadores a la experimentación creativa. Una de las actividades que dicen mucho acerca de la imaginación y entorno infantil, es el dibujo.

Pocos han tenido la oportunidad de apreciar la riqueza del grafismo infantil local; este sin duda alguna, provee información del entorno en el que los niños se desenvuelven y también aporta a la estética experimental y a la concepción del pensamiento y diseño imaginativo (Kinchin & O'Connor, *Century of the Child*, 2012).

Como diseñadores, frecuentemente existe la necesidad de estudiar el entorno de los clientes para poder solucionar diversos problemas de comunicación, pero no siempre se genera una investigación de campo, mucho menos se busca generar diseño en las áreas rurales y se desconocen las problemáticas y carencias de recursos gráficos.

Con esta investigación, se busca analizar los principios y elementos del diseño gráfico implícitos en los dibujos de los niños para poder tener una referencia de cómo ven ellos su entorno y así, aplicar el conocimiento adquirido para la creación de material gráfico infantil en la zona.

## 2. JUSTIFICACIÓN



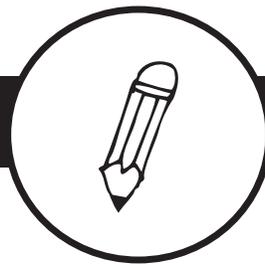
A través de la información recolectada, se busca promover la investigación y el diseño gráfico local. El diseñador gráfico no puede limitar su trabajo a estar detrás de un escritorio, es necesario impulsar la investigación de campo para poder conocer la realidad que rodea a los niños del país, lo cual es de vital importancia al momento de crear material gráfico infantil.

A partir del desarrollo del método de diseño que permita identificar los elementos gráficos en los dibujos de los niños, se busca también establecer un modelo de investigación que pueda ser aplicado no solo en Chorro Abajo en Izalco, sino también aplicar este proceso de sistematización y recolección de datos en otras zonas rurales del país y así generar diseño inclusivo, flexible e imaginativo.

También, como recalcó Ainissa Ramírez en su manifiesto para la preservación de la educación científica (2010), existe una intersección muy importante entre como el diseño inclusivo sirve de influencia para la educación infantil.

Si hay una lección que los diseñadores deben aprender de los niños, es que en un momento de crisis ambiental y económica, el desarrollo y el conocimiento de sus habilidades artísticas, son un punto crucial de la conexión entre el mundo físico e imaginativo, después de todo, son los niños quienes nos ayudan a meditar entre lo ideal y lo real. La observación y análisis de sus dibujos pueden servir como una fuente inagotable de inspiración para poder generar diseño creativo (Kinchin, Century of the Child, growing by design, 2012).

### 3. OBJETIVOS



#### **OBJETIVO GENERAL:**

Analizar los componentes gráficos de los dibujos de los niños de la escuela Chorro Abajo en Izalco, Sonsonate para la creación de material gráfico infantil.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

1.-**Desarrollar** un método de diseño a partir de la identificación de los componentes gráficos de los dibujos infantiles que sirva de insumo para la creación de material gráfico infantil.

2.-**Sistematizar** el procedimiento de recolección y análisis de los dibujos creados por los niños.

3.-**Identificar** el uso de formas básicas, paleta cromática, simetría, contorno, escala, punto, línea y textura de los dibujos producidos por los niños.

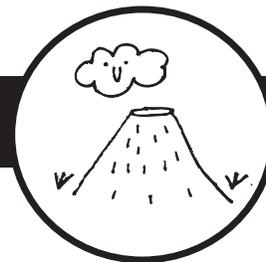
4.-**Observar** la construcción de una gráfica infantil a través de una dinámica creativa con los niños.



# CAPÍTULO

## 2

## 4. MARCO REFERENCIAL



### 4.1 HISTORIA DEL DIBUJO

#### *Orígenes del dibujo*

Para poder comprender el arte infantil, es necesario volver la mirada a los orígenes del dibujo. Es de suma importancia observar con atención los grafismos tempranos realizados por el hombre, que en su mayoría, se encuentran en distintas superficies alrededor del mundo; éstas corresponden a la interpretación de todo aquello que pudo impresionar su mente primitiva, la cual posteriormente llegó a ser objeto de grabación con una imaginación que aún no dominaba el conocimiento exacto de las formas de la naturaleza.

Josep Pijoan, historiador español de arte, en su Historia del arte publicada en 1915, señala dos amplios campos para la búsqueda de los orígenes del arte: el de los primitivos y el de los niños, cuyas culturas iniciales permiten avanzar en expresiones evidentemente artísticas (Villegas, 2012).

En la conocida pictografía de los primitivos no se encuentra esa fase infantil llamada “garabato”; en cambio, se puede observar en sus representaciones antropomorfas, el mismo sentido trazado, posiblemente como producto de su representación inconsciente de la naturaleza.

Así como en el lenguaje oral, el niño inventa las palabras para designar las cosas, en el lenguaje gráfico inventa formas para mostrar lo que ha impresionado su imaginación; es posible que el hombre primitivo haya llegado al recurso de la descripción gráfica por la pobreza de su vocabulario, y es en este momento cuando con toda seguridad se puede asentar el origen del dibujo.

El profesor Luquet, en su obra “El dibujo infantil”, registra el hecho observado en su pequeña hija, que, emocionada al ver un bastidor, y no pudiendo nombrarlo debido a que desconocía la palabra que lo representaba, pidió un lápiz y papel e hizo un dibujo esquemático del objeto. Este relato contribuyó a que Luquet dedujera que es el dibujo el que antecede a la palabra y es un medio común de expresión, tanto para los niños como para el hombre primitivo (Villegas, 2012).

## 4. MARCO REFERENCIAL



### ***Inicios del arte infantil***

El interés por el dibujo infantil comienza a finales del S. XIX y se debe la unión de un conjunto de situaciones históricas que tienen lugar en varios ámbitos humanísticos del conocimiento.

En primer lugar se puede hablar del colapso de los recursos creativos de las artes plásticas cuyas formas naturalistas de representación llegan a su fin con el movimiento impresionista.

A partir de ese momento los artistas inician una carrera desmedida en busca de formas creativas más libres y espontáneas volviendo su mirada a las antiguas culturas (egipcia, ibérica etc.), al arte primitivo, al arte popular y al propio “arte infantil”, manifestaciones creativas consideradas hasta entonces como primitivas y salvajes (Machón, 2009).

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

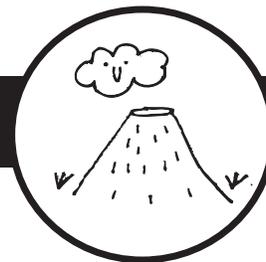
Tiempo después, las ciencias del hombre experimentaron un auge, tanto las que se ocupan de sus orígenes (antropología, etnografía, prehistoria etc.) como las que estudian su naturaleza y su comportamiento (psicología, psicoanálisis, etc.).

Las teorías de Darwin y de Spencer orientaron los estudios antropológicos hacia el estudio del niño al considerar que su conocimiento ayudaría a la recolección de pistas para tratar de resolver el gran problema de los orígenes del hombre.

Como muestra del interés de las ciencias humanísticas en el tema de la investigación acerca del dibujo infantil, el arqueólogo italiano Corrado Ricci fue el pionero en escribir un libro titulado *L'arte dei bambini* en 1887 dedicado en su totalidad al dibujo infantil (Machón, 2009).

Ricci reveló una gran capacidad para explorar e investigar la cultura infantil, a pesar de concluir su estudio negando el conocimiento artístico de los niños. Sin embargo, su mérito radicó en haber reconocido por primera vez en la historia, que el dibujo infantil posee una riqueza y un encanto muy especial y que gracias a estas características, se situaba muy próximo a la expresión artística.

## 4. MARCO REFERENCIAL



Afirmó que el niño no representa nunca aquello que ve, sino lo que sabe y recuerda; no simplemente dibuja lo que conoce, sino, sobre todo, lo que más le impacta, interesa y motiva.

Para Ricci, las representaciones gráficas infantiles no constituyen un problema de orden óptico, sino una cuestión mental y emotiva. De esta manera, el dibujo infantil se encontraría ya en el arte de los pueblos primitivos.

Confirma también cómo la atención de los niños se centra siempre en particularidades, en los detalles y en la impresión momentánea, así como en el respeto a la belleza que ejercen, lo que motivaría, según él, la exigencia de una formación estética necesaria para el niño. Gracias a él y a otros educadores y pedagogos, como Lombardo Radice, se registró un gran avance en aquellos años en la investigación sobre el dibujo infantil.

Tiempo después, las teorías sobre el dibujo infantil se pueden dividir en dos grupos: las procedentes de los psicólogos, más interesados en la psicología del desarrollo del niño partiendo del estudio de los dibujos, y las de artistas, diseñadores y teóricos de la estética, que lógicamente estaban más interesados en el estudio del niño y su arte como tal, y que marcaron el camino a los estudios pedagógicos en el campo de la educación artística.

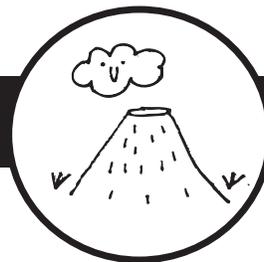
Entre los primeros, cabe recalcar los trabajos de Bernard Pérez, *L'art et la poésie chez l'enfant* y el de James Sully, *Studies of Childhood*, que describen la manera como los niños desarrollan la figura en sus dibujos, con el método de la observación (Belver, 2002).

Pérez hacía una descripción detallista de las formas primordiales de figuración, perspectiva, composición y color, poniendo de relieve la arbitrariedad de la perspectiva infantil y una especie de realismo ingenuo en el que no existe la opacidad de los cuerpos, en lo que coincide con Ricci.

Sully, que fue uno de los primeros en referirse al niño como artista, caracterizaba los garabatos de los niños de 2 y 3 años como una especie de juego imitativo; en su opinión, los niños podían creer que estaban dibujando algo cuando hacían sus garabatos.



## 4. MARCO REFERENCIAL



### ***Primeras investigaciones del arte infantil***

Los comienzos del nuevo siglo conceden una continuación más destacada de las investigaciones y estudios sobre el arte infantil. Abundan así los autores y teorías que ahondarán en este campo en toda Europa y Estados Unidos. Se cuenta con los trabajos de E. Barnes en California, que en 1902 publicó dos volúmenes de artículo titulados *Studies in Education*, sobre trabajos realizados en los últimos diez años, y en los que abundaban los temas referentes al arte infantil; él también destacó los aspectos simbólicos en estos dibujos.

Además de Sully, E. Cooke, quien también intentó definir las fases por las que atraviesa el dibujo infantil, siendo considerado uno de los precursores de la moderna pedagogía del dibujo (Belver, 2002). Se oponía al dibujo enseñado como una técnica capaz de brindar al niño el sentido de la precisión y el orden, y era partidario, por el contrario, del dibujo espontáneo e imaginativo.

Cooke consideraba que se puede dibujar en la medida en que se pueda ver y descubrir la naturaleza, que se revela con sus propias armonías ante la mirada de todos; en una línea similar a la que defendía Ruskin, cuya influencia denota y anticipa el movimiento hacia la autoexpresión en la educación artística.

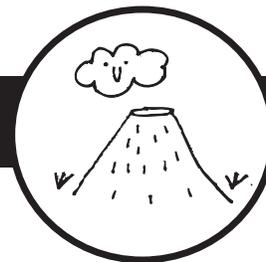
En Alemania, G. Kerchensteiner, quien perteneció a la escuela expresionista y fue administrador de las escuelas de Múnich, estableció uno de los primeros métodos concretados dentro de un plan pedagógico después de un amplio estudio de las aptitudes de los niños, manteniendo el respeto a la evolución natural del niño.

El dibujo del natural debería entrar gradualmente, quedando para el final la representación espacial. Buscando una serie de principios en los que basar la enseñanza del dibujo en los niños, desarrolló una investigación empírica en la que analizó la evolución del dibujo espontáneo en los niños desde sus comienzos.

Para ello, recogió cerca de medio millón de dibujos de 58.000 escolares de su ciudad, intentando seleccionar sólo aquellos que no habían tenido ninguna interferencia por parte de los profesores (Belver, 2002).

Clasificó estos dibujos de acuerdo con la edad, el sexo y la clase social, concluyendo que los niños desarrollan al dibujar una habilidad de manera regular y natural en una evolución hacia una realidad visible en el espacio.

## 4. MARCO REFERENCIAL



Los resultados de sus investigaciones fueron publicados en 1905, con el título de *El desarrollo de la capacidad para el dibujo*, y también incluyó una clasificación por etapas, que estructura en tres: dibujos puramente esquemáticos, dibujos en función de la apariencia visual, y dibujos en los que el niño intenta dar la impresión tridimensional del espacio.

En 1901 organizó en Berlín la que se considera la primera exposición de arte infantil en Europa, bajo el lema “El arte en la vida del niño” (Amijeiras, 1994). En estos años, las primeras vanguardias expresaron sus críticas al arte tradicional, académico, reflejo de la sociedad decadente y burguesa a la que intentaron combatir, y volvieron sus miradas al arte infantil y primitivo como una nueva forma de expresión artística, más humana y auténtica, mostrando cada vez más interés y asombro por él.

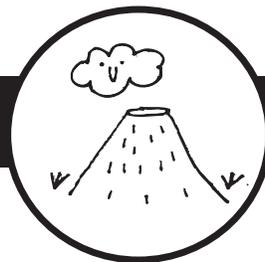
Uno de los primeros artistas en mostrar ese interés fue Frank Cizek, que añadió a esa faceta artística su labor como educador, manteniendo como M. Richardson en Inglaterra y otros en el resto de Europa y Estados Unidos, que los niños eran artistas y que como todo arte, era evaluable, y vulnerable por las influencias adultas (Belver, 2002).

Cizek era un artista vinculado al movimiento de la secesión vienesa la cual se fijó particularmente en el arte infantil para su inspiración y estudio, tal era la fascinación de los integrantes de este movimiento que cuando organizaron una exposición en Viena en 1908, toda la entrada estaba llena de las obras infantiles de la colección de Cizek.

También él defendió el valor de la expresión libre del niño, y su principio fundamental era la libertad, la no intervención. En sus clases voluntarias de fines de semana a niños desde 6 a 14 años, comenzadas en 1897, aplicó su método que, en realidad, consistía en no tener uno.

Cizek pertenecía a una generación de educadores influidos por esas primeras obras sobre psicología del niño y por la herencia de ideas procedentes del Romanticismo, como las de Rousseau, que creen en la bondad natural del niño y en la seguridad de sus instintos, donde se basa el mito del respeto a la personalidad del niño.

## 4. MARCO REFERENCIAL

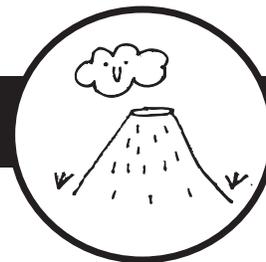


En 1904 sus clases fueron incorporadas a la Escuela vienesa de artes y oficios Kuntsgewerbeschule, donde las siguió impartiendo hasta 1938 que fueron interrumpidas con la anexión a la Alemania nazi.

Sus lecciones fueron transcritas y publicadas por W. Viola, con el título de Arte infantil. En esos años, otros artistas profesores desarrollaron también la autoexpresión como método creativo, estos profesores también creían que el niño es un artista con un deseo innato por expresarse, y que esa expresión natural se frustra por los métodos de enseñanza formales, más apropiado para los adultos; por eso, las personas más indicadas para enseñar el arte son los propios artistas, por tener más sensibilidad para ello.



## 4. MARCO REFERENCIAL



### 4.2 EL DIBUJO INFANTIL, ETAPAS Y SU RELACIÓN CON EL ARTE MODERNO

#### *Los dibujos de los niños*

Una importante cantidad del material expuesto en las paredes de escuelas infantiles y clases escolares está constituida por dibujos y pinturas infantiles. Aunque se reconoce que los niños deben tener oportunidad para dibujar y pintar (con el fin de desarrollar su sentido estético) esta experiencia se considera como accidental y lúdica. Suele tomarse como una actividad placentera, no sometida a presiones y que sirve como añadidura decorativa o recompensa.

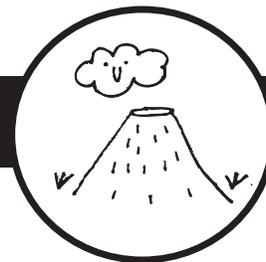
No es común pensar en el dibujo como en una habilidad por derecho propio, en especial en la escuela primaria. Nadie suele preocuparse por si un niño no es capaz de crear un buen dibujo. Quizá se posea una idea automática del concepto de un buen dibujo y es posible que se tenga en cuenta cuando un niño pareciera estar especialmente dotado, pero difícilmente se recomienda alguna acción que remedie la situación de otros niños que no sean buenos en esta actividad (Hargreaves, 2002).

Esto contrasta en sobremanera con lo que sucede en lectura, escritura y aritmética, en donde las normas están mucho mejor definidas y se plantean soluciones a las situaciones problemáticas con mayor rapidez.

Aunque puede que se recomienden determinados tipos de actividad artística para distintos niveles de edad, no parece que existan criterios formales ni informales que determinen un rango aceptable para cada edad. Muchos profesores suelen juzgar a los niños como buenos o no en dibujo como si se tratara simplemente de una habilidad natural respecto a la que nada pudieran hacer.

En efecto, los primeros investigadores del arte infantil como Sully, E. Cooke, expresaron que no se debería enseñar a los niños a dibujar, que hacerlo interfiere con la autoexpresión “natural” y que la enseñanza directa conduciría a una uniformidad indeseable.

## 4. MARCO REFERENCIAL



Sin embargo Maureen V. Cox en el libro *Infancia y Educación Artística* (2002) opina que la enseñanza de las técnicas artísticas básicas no desemboca en la uniformidad en los dibujos de los niños más de lo que lo hace la enseñanza de la formación de las letras, ortografía y la forma de escribir en oraciones gramaticales respecto a la redacción de narraciones y poemas.

Por el contrario, Cox asegura que la enseñanza de las técnicas de dibujo libera a los niños de ciertas convenciones y los capacita para observar objetos y escenas de manera más aguda y en consecuencia, los lleva a crear representaciones más directas e individualizadas (Hargreaves, 2002).

Con esta idea, no se busca abandonar el aspecto festivo del dibujo para convertirlo en una actividad pesada y aburrida, sino que se trata de apreciar lo que presume en realidad crear una representación. El artista adulto o niño y aún los diseñadores, deben tener en cuenta una serie de problemas y tratar de producir soluciones aceptables a los mismos; el dibujo constituye una actividad de resolución de problemas tan exigente como cualquier otra.

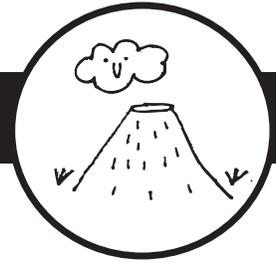
Cuando los niños toman un lápiz por primera vez, no suelen tratar de dibujar un objeto reconocible. Se entretienen con el movimiento del lápiz y con los signos que hacen en el papel. Descubren que pueden hacer distintos tipos de arcos y experimentan con ellas. Este tipo de “garabatos” no constituirán para el adulto representaciones identificables y es probable que el niño tampoco reconozca lo que ha dibujado.

Pero poco a poco se va dando cuenta que las demás personas esperan que sus garabatos representen algo. Puede ocurrir también que por casualidad, el garabato del niño parezca en realidad una persona, un pez o un perro y él se dé cuenta de este feliz accidente.

Uno de los primeros dibujos de los niños que los adultos si pueden identificar y que los niños tratan de construir de forma deliberada son los de personas. Los seres humanos son muy complejos y su representación pictórica también puede ser difícil.

Los primeros intentos de los niños, alrededor de los tres años, son indudablemente peculiares. En la jerga al uso suelen denominarse renacuajos. Casi todos los niños los dibujan. La peculiaridad de estos renacuajos reside en que faltan algunas partes del cuerpo y algunos aspectos característicos se insertan de manera un tanto extraña.

## 4. MARCO REFERENCIAL



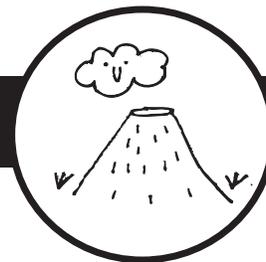
En concreto los renacuajos carecen de torso y si tienen brazos, se unen a la cabeza. Se ha identificado también una figura de transición que dibujan algunos niños antes de pasar a formas convencionales. Aunque la forma de transición, como el renacuajo, solo presenta una silueta cerrada, sus características corporales aparecen más abajo (Hargreaves, 2002).

Hay diferentes interpretaciones de por qué los niños dibujan renacuajos, E.J Gibson opina que los niños pequeños tienen una imagen mental incompleta del cuerpo humano que en concreto, falta el torso, por lo que es omitido en los dibujos. Puede no obstante que su imagen sea completa aunque solo incluyan en sus dibujos aquellas partes que les resulten significativas y por alguna razón el torso no esté entre ellas (Hargreaves, 2002).

Otro investigador, N.H Freeman, cree que la imagen mental del niño es completa, aunque los excesivos problemas de creación se traduzcan en omisiones en el dibujo concreto. Al dibujar, el niño no solo ha de recordar todas las partes del cuerpo, sino que debe hacerlo en el orden adecuado; además, tiene que satisfacer otros requerimientos como la forma con la que debe dibujarse cada parte y el modo en que han de componerse las partes.

Por otra parte, R. Arnheim está de acuerdo en que la imagen corporal del niño es completa y que el torso está incluido en el dibujo de renacuajos. Sostiene que el niño pequeño no segmenta la imagen corporal en partes tan detalladas como lo hacen los adultos. Puede que la silueta total del renacuajo abarque toda la masa de la figura a la que unirán los brazos y las piernas (Hargreaves, 2002).





### Ejemplos de figura humana realizados por niños pequeños

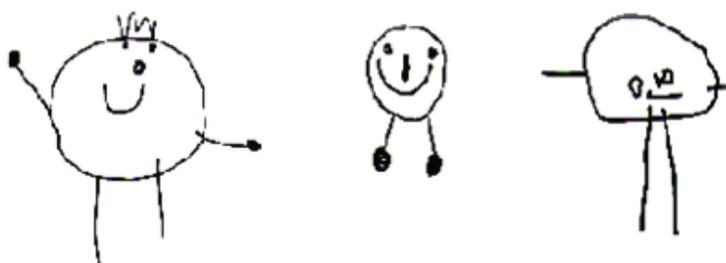


Imagen 1: Las figuras de renacuajo presentan una única superficie cerrada que suele contener rasgos faciales. Con frecuencia se omiten los brazos. Si se pintan, están unidos a la superficie cerrada (D.J Hargreaves, 2002).

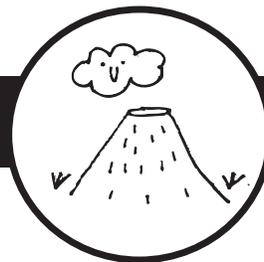


Imagen 2: En las figuras de transición, los rasgos corporales como brazos, ombligo y botones aparecen en la parte baja de la figura (D.J Hargreaves, 2002).



Imagen 3: Las figuras convencionales suelen presentar superficies cerradas independientes para representar la cabeza y el tronco. A veces, la figura presenta una sola superficie cerrada (D.J Hargreaves, 2002).

## 4. MARCO REFERENCIAL



Los niños al dibujar cosas de su entorno, añaden elementos significativos para identificar las cosas mejor. Por ejemplo, si se les coloca una taza delante con el asa hacia atrás, los niños aunque no vean esa asa, la dibujarán porque es un elemento significativo y sin él su dibujo no parecerá una taza.

El dibujo que muestra un objeto desde cierto punto de vista (la taza sin asa) se llama cuadro centrado en el espectador, en cambio, el dibujo que muestra la información procedente del objeto (la taza con asa) se denomina cuadro centrado en el objeto. Los niños tienden a dibujar los segundos, mientras que los niños mayores o los adultos los primeros (Hargreaves, 2002).

Estudios demuestran que niños de 4, 5 o 6 años buscan que sus dibujos se parezcan a un objeto o a una escena, aceptan indicaciones sobre cómo dibujar lo que ven. Se retoma el ejemplo de la taza, se coloca una al lado de otra. Una taza tiene el asa fuera del campo visual, y la otra no, es decir, las tazas son idénticas salvo por su orientación.

Los niños no tuvieron problema en dibujar la escena tal como la veían, omitiendo el asa de una de las tazas. Los niños omitieron el asa para realzar la diferencia de orientación. Por ello manipulando el contexto se puede llevar al niño a que realice una tarea centrada en el espectador.

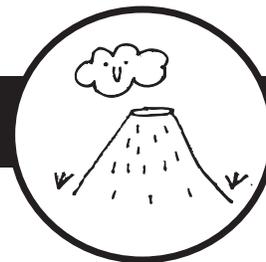
Otro ejemplo que explica el autor Hargreaves en el libro *Infancia y Educación Artística* (2002) es que les pide a los niños que dibujen un ladrón detrás de un muro al que se le ve la cabeza. Los de 6 años e incluso de 4 no tuvieron problema en hacer un dibujo centrado en el espectador.



Imagen 4: Dibujos centrados en el espectador de un ladrón ocultándose tras una pared. Tomados del libro *Infancia y educación artística* (D.J. Hargreaves, 2002).



## 4. MARCO REFERENCIAL

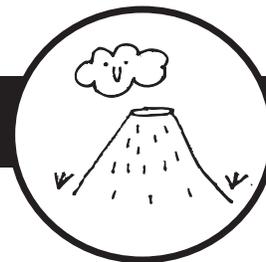


La mayoría de los niños disfruta dibujando. Aunque se considera que se trata de una experiencia importante para ellos, no se piensa que sea suficiente para garantizar una enseñanza directa de las técnicas de dibujo. Parece que se trata de mantener el dibujo en el nivel de la autoexpresión, sin intentar acercarla al “arte”, en el sentido comunicativo.

En consecuencia, cuando los niños pequeños, en principios entusiastas, crecen, muchos no han llegado a adquirir suficientes técnicas de dibujo, sus esfuerzos quedan defraudados. Muchos autores señalan que la enseñanza formal de las técnicas de dibujo empobrece la imaginación de los niños, produciendo en ellos una semejanza de estilo. Sin embargo, es precisamente la falta de enseñanza la que conduce a que los niños se queden en formas pictóricas estilizadas.

La necesidad de educación no significa enseñar un conjunto de fórmulas para cada objeto concreto, involucra la observación de objetos en todas las orientaciones posibles. Lejos de opacar la imaginación, la educación puede ayudar a liberarla. Incluso los grandes artistas han seguido un período de aprendizaje en el que han estudiado y asimilado las técnicas utilizadas hasta entonces. La innovación suele basarse en el dominio de las técnicas básicas (Hargreaves, 2002).

## 4. MARCO REFERENCIAL



### 4.3 ETAPAS DEL DIBUJO INFANTIL SEGÚN LUQUET

George Henri Luquet fue un catedrático de filosofía. Nació en Francia en 1876 y falleció en 1965. Estudió la evolución del dibujo infantil partiendo de la observación de los dibujos de su hija Simone. A Luquet se le acredita el haber estudiado el dibujo infantil sin ningún tipo de base teórica previa, en el momento que escribió acerca del dibujo infantil no existía ningún estudio de la evolución del dibujo del niño ni se había establecido ningún modelo de su desarrollo cognitivo.

Luquet parte de la idea, no compartida por la mayoría de investigadores del dibujo que vinieron después de él, del dibujo infantil como algo con pretensiones realistas, aunque con diferentes características a lo largo de las edades del niño. Habla de realismo porque objeta la posibilidad de que el niño dibuje algo que no represente nada. Incluso cuando el dibujo no es más que un conjunto de garabatos, si al niño se le interroga en torno a ese dibujo, responderá que es una “cosa”; en su cabeza no entra la posibilidad de que el dibujo no remita a nada (Martin, 2002).

Tomando como referencia su concepción de realismo en el dibujo infantil, Luquet propone las siguientes etapas por las que atraviesa el niño: realismo fortuito, realismo fallido, realismo intelectual y realismo visual.

#### ***Realismo fortuito***

El niño comienza sus primeros trazados realizando rayas sin la intención de crear una imagen. Esta actividad, en la mayor parte de los casos y según el autor, procede de la imitación que realiza de los adultos: ve a sus padres y a las personas mayores dibujar, escribir y realizando actividades que dejan huellas gráficas. En esta etapa son simples rayas sin ninguna intención figurativa.

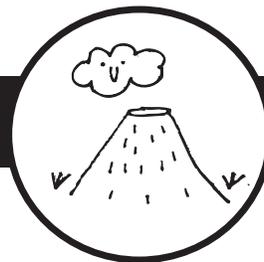
En medio de esta actividad, llega un día en que él encuentra una analogía de aspecto más o menos vago entre uno de sus trazados y algún objeto real, y es entonces cuando considera al trazado como una representación.

Este descubrimiento fortuito se acompaña de una interpretación o explicación verbal, acompañada de la alegría correspondiente al comprobar que por primera vez ha creado una imagen (Martin, 2002).

Como consecuencia del denominado por el autor como automatismo gráfico, cuando el niño intenta realizar un dibujo planeado, normalmente lo obtiene concretar el mismo objeto que acaba de hacer sin desearlo anticipadamente.

A partir de esta circunstancia, el trazado posee los elementos del dibujo propiamente dicho: intención, ejecución e interpretación. Aunque los resultados sean algo primitivos, el niño ha asimilado la facultad gráfica total.

## 4. MARCO REFERENCIAL



### ***Realismo fallido***

Una vez que el niño ha logrado asimilar las condiciones del dibujo propiamente dicho, su pretensión es la de ser realista. Aunque esta intención tropieza, según Luquet, con obstáculos que entorpecen la realización y le impiden que el dibujo sea verdaderamente realista.

A esta fase, el autor la denomina fase del realismo fallido (Martin, 2002). Los obstáculos que se oponen al logro de un dibujo verdaderamente realista son: obstáculos de índole física, obstáculos de índole psíquica y la incapacidad sintética.

La primera barrera que el niño encuentra en el logro de un dibujo realista es de índole física, manifestada por las impericias en la ejecución, que, paulatinamente se irán atenuando a medida que avance en el control de las destrezas motrices.

### ***Realismo intelectual***

En el momento en que el niño supera su incapacidad sintética, ya no hay barreras que le impidan ser plenamente realistas. El realismo intelectual, que cronológicamente va desde los cuatro hasta los diez o doce años, presenta claras oposiciones al realismo visual. Los rasgos o recursos más relevantes específicos del realismo intelectual son los siguientes:

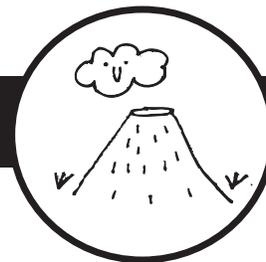
#### ***a) Modo de destacar cada uno de los detalles***

En el realismo intelectual, el más sencillo de los procedimientos consiste en destacar un detalle de otro, aunque aparezca entre ellos una relación de discontinuidad.

#### ***b) La transparencia***

La transparencia consiste en representar los elementos como si los que los tapan fueran transparentes y permitiesen ver lo que hay dentro de ellos.

## 4. MARCO REFERENCIAL



### **c) Representación en plano**

Consiste en hacer figurar el objeto en su proyección sobre el suelo como si se mirase a vista de vuelo de pájaro.

### **d) Abatimiento**

Es una perspectiva imposible. Este es un procedimiento que el niño lo aplica en la representación de los soportes de los objetos y figuras (llantas de carros, patas de los muebles, pies de los animales), consistente en representarlos a cada lado del cuerpo como si estuvieran unidos con bisagras y se les pudiese hacer girar.

### **e) Cambio de punto de vista**

Proceso constante que el niño utiliza en las representaciones de abatimiento, de elevación y de representación en plano. El cambio de punto de vista se aplica tanto a los objetos como a la representación de los seres vivos.

### **El Color**

En el comienzo del dibujo figurativo, existe un mayor interés por parte de los niños hacia las formas que el color, ya que las líneas sirven para construir figuras identificables.

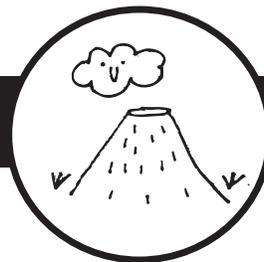
El color empleado suele tener poca relación con el de los objetos o de las figuras representadas. Es un modo de utilización subjetivo, puesto que en ocasiones opta por usar los colores según sea su estado de ánimo y en otras, toma como referencia la variedad cromática de su entorno.

Algunas características al inicio de la etapa figurativa son: utilización del color negro para el dibujo del contorno de las figuras, uso del color de forma plana, sin mezclas con otros colores y predominio de los colores primarios: rojo, amarillo y azul, junto con el verde y el marrón. También usarán el rosa, naranja y violeta pero sin asociarlos a sus respectivos colores primarios (Martín, 2002).

### **Realismo Visual**

El realismo visual, según Luquet, excluye los procedimientos dictados por el realismo intelectual. La observación ordenada de los dibujos de un niño permite observar la progresiva desaparición de los recursos gráficos utilizados durante el realismo intelectual. Así, la opacidad de los cuerpos sustituye a la transparencia, la perspectiva al abatimiento y al cambio de punto de visión y así sucesivamente.

## 4. MARCO REFERENCIAL



La inmersión en el realismo visual no es necesariamente definitiva, puesto que, en ocasiones la perspectiva queda simulada, la razón principal es que el niño dibuja generalmente de memoria y no del natural y también porque la perspectiva que aplica a sus dibujos se debe sólo a recuerdos visuales.

### ***Arte infantil y arte moderno***

La defensa del arte infantil como modelo estético fue asumida por los artistas de las vanguardias históricas, que justamente admiraban y envidiaban los aspectos que tradicionalmente se habían considerado negativos en el dibujo infantil: la espontaneidad, la emotividad, la soltura de trazo, el ver el mundo sin ataduras ni inconvenientes estéticos (Belver, 2002).

Todo lo contrario de lo que se había admirado hasta entonces en el trabajo artístico de los niños, que era justamente la semejanza con el arte de los adultos, y su precocidad para realizarlo.

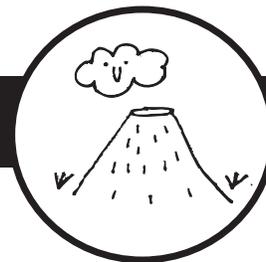
En los escritos y opiniones de Klee, Kandinsky, Picasso, Matisse, Gauguin y muchos otros encontramos así el reflejo de este cambio estético que sería decisivo para la nueva valoración de las obras infantiles.

Incluso hubo quienes dedicaron una vertiente de su producción a ese mundo que tanto admiraban, llegando a fabricar en serie e introducir en el mercado sus obras para niños, como juguetes, libros o muebles.

En ese proyecto, el niño les parecía el vehículo idóneo para sus propósitos, ya que, puesto en contacto desde los primeros años con las formas y conceptos del arte moderno, los asumiría y aceptaría con normalidad, cumpliendo también un papel fundamental de transmisor para futuras generaciones.

Estos intentos reflejan las inquietudes y contradicciones del arte durante aquella época, sobre todo la de entreguerras, la incidencia de las nuevas ideas sociales, el compromiso político de algunos artistas y la relación, a veces casual, entre la plástica de vanguardia y los métodos pedagógicos renovadores (Belver, 2002).

## 4. MARCO REFERENCIAL



Esto provocó una gran influencia en la educación desde comienzos de siglo, que se manifestó tanto en el empleo de formas y materiales no usuales, con la finalidad de incitar al niño a ejercitar y poner de manifiesto todos los sentidos condición básica para posibilitar el aprendizaje, como en la investigación del arte popular, patrimonio cultural y elemento pedagógico de primer orden.

Ya Baudelaire, en “El pintor de la vida moderna”, había descrito como la infancia recuperada de manera voluntaria, dotada de espíritu analítico para ordenar la suma de materiales reunidos involuntariamente hasta entonces; la idea de regreso a la niñez, de vuelta a su mundo limpio abunda también en los artistas, y es corriente encontrar expresiones de este tipo en los escritos de Cézanne, Gauguin y otros al referirse a la creación artística.

En esas obras infantiles está la verdad y los niños son los mayores creadores, ya que crean directamente a partir de sus sentimientos, sin imitar formas. Es necesario aprender de ellos, ya que en sus creaciones radican los orígenes del arte.

### 4.4 LOS NIÑOS Y EL DISEÑO

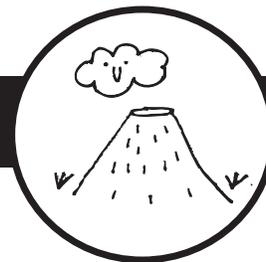
#### ***Claves de diseño para niños***

Los niños tienen una gran curiosidad acerca del mundo que los rodea, en la etapa de 5-9 años han desarrollado sus destrezas motrices lo suficiente para crear más experiencias por sí mismos. Muchos son hábiles con el uso de computadoras y videojuegos.

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

De igual forma, los niños pueden reconocer y reproducir patrones y ritmos, es aquí donde el diseño puede involucrar la memoria del niño para hacer uso de procedimientos y patrones visuales que puedan estimular su imaginación ya que en este período ellos pueden separarse mentalmente del espacio físico que los rodea, lo cual da entrada para la creación de material que los invite a seguir creando escenarios imaginarios (Fishel, 2011).

## 4. MARCO REFERENCIAL



Para el desarrollo cognitivo e intelectual de los niños, es necesario que los diseñadores busquen crear lazos para impulsar el crecimiento artístico infantil, no solo con sus cuidadores, sino también con los maestros, y es aquí que el diseño puede modelar relaciones con los demás.

En esta etapa los niños prefieren ver y usar colores brillantes y contrastantes para poder crear patrones y mosaicos, sin embargo el desarrollo artístico de los niños depende del trasfondo cultural en el que han sido educados, es por eso que resulta necesario observar y analizar las representaciones infantiles en diversas áreas y localidades.

### ***Los niños y la historiografía del diseño moderno***

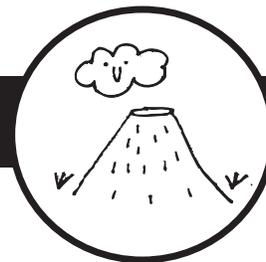
A pesar de ser considerados como el futuro de las naciones y ser el centro de una intensa preocupación y pensamiento profundo, los niños siguen siendo uno de los temas más infravalorados en el análisis histórico de diseño moderno. ¿Existe alguna razón que explique su relativa invisibilidad en las narrativas del diseño pionero en el siglo XXI?

Una posible respuesta se encuentra en la superposición de nostalgia adulta, el sentimiento y la angustia a cualquier cosa que tenga que ver con los niños, la cual inhibe el análisis imparcial y riguroso; otra, tal vez, en nuestra cultura centrada en el trabajo, la cual le da un sentido de juego trivial y de pérdida de tiempo a todo lo relacionado con el tema del diseño infantil.

El diseño oculto que los niños han inspirado es raramente considerado digno de atención de la crítica a pesar de, o quizás debido a la demanda universal de las obras que deleitan, humanizan y emocionalmente nos conectan con nuestro entorno.

La percepción estereotipada de los niños como sensual e intuitiva choca incómodamente con el discurso crítico de la intelectualidad y la racionalidad que rodea la arquitectura modernista heróica, pero con la llegada de los enfoques posmodernos y psicoanalíticos a la formación académica, a partir de la década de 1970, muchas innovaciones en el diseño de los niños comenzó a atraer la atención merecida de la crítica, sobre todo en relación al cómic, la animación y los videojuegos; los nuevos tipos de productos desarrollados inicialmente para el joven, pero pronto adoptada por los adultos y los artistas en las prácticas visuales de vanguardia (Kinchin & O'Connor, *Century of the Child, Growing by Design*, 2012).

## 4. MARCO REFERENCIAL



La escala diminuta y la calidad efímera de la mayor parte del diseño para los niños es, por su propia naturaleza, la antítesis de lo monumental, y resiste el engrandecimiento crítico. En parte por esta razón, la fascinación por los niños de muchas figuras emblemáticas del modernismo, como Charles Rennie Mackintosh, Marcel Breuer, Erno Goldfinger, Charles Eames, y Ladislav Sutnar, rara vez se discute.

En el caso de los diseñadores masculinos, en particular, la experiencia de la paternidad comprometida y la enseñanza es a menudo tratada como una actividad secundaria o aberración y también es minimizado como una influencia formativa en su trabajo más valorado públicamente, o se omite por completo.

Un enfoque en los niños también enriquece la narrativa de diseño moderno en el siglo XX, añadiéndole otros nombres, menos conocidos, muchos de ellos mujeres, que hicieron contribuciones no sólo como diseñadoras, sino como maestras, filántropas, terapeutas de arte y críticas.

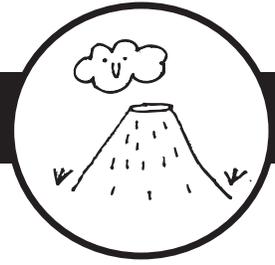
Las fortunas críticas de las mujeres y los niños han estado estrechamente vinculados a lo largo del siglo, durante el cual el acceso de las mujeres a la formación profesional, la acreditación y el empleo asalariado aumentó constantemente.

Las mujeres fueron identificadas como persistentemente las educadoras más eficaces y biológicamente más sensibles que los hombres a las necesidades psicológicas, emocionales y físicas de los niños (aunque es irónico que muchas de las mujeres que hicieron un impacto significativo en el diseño centrado en niños no tuvieran hijos propios).

Las mujeres, como los niños, fueron percibidos por tener una afinidad natural para el color, el detalle, los patrones, lo táctil, sensorial y los atributos más imaginativas de diseño. La cercanía de esta asociación con los niños era a menudo utilizada para infantilizar o condescender a las mujeres en el discurso crítico sobre el diseño modernista (Kinchin & O'Connor, *Century of the Child, Growing by Design*, 2012).

Los niños traen a la luz cómo el diseño moderno ha cavilado entre altas y bajas prácticas culturales, han ido de los cómics a la arquitectura y el urbanismo. Ellos nos permiten seguir las discusiones a lo largo del siglo que conectan las más dispares y contradictorias de las tendencias.

## 4. MARCO REFERENCIAL



En una época de incertidumbres económicas, ecológicas y políticas agudas, las promesas ilusorias que han jugado un papel tan importante en el diseño moderno para los niños en el siglo XXI gozan de encanto y fascinación nostálgica, también ofrecen una herramienta crítica para el análisis del presente y una inspiración para hacer frente a los retos que siguen atrayendo a los diseñadores.

Si hay una lección que los adultos deberían aprender de los niños es como estos toman los elementos de su entorno y crean una conexión crucial con el mundo físico e imaginativo, al final, son ellos quienes nos enseñan a meditar entre lo ideal y lo real (Kinchin & O'Connor, *Century of the Child, Growing by Design*, 2012).

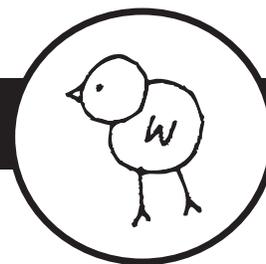




# CAPÍTULO

## 3

## 5. DISEÑO METODOLÓGICO



### **Tipo de investigación**

La presente investigación es cualitativa, ya que tal como lo describe Lamberto Vera (2009), esta busca estudiar la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema; en este caso, el fin de este estudio ha sido saber las características del proceso en el que se da la dinámica del dibujo infantil.

Por otra parte, este trabajo es de carácter descriptivo ya que según el concepto planteado por R.H Sampieri (2010), esta busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice.

Este tipo de investigación también permite describir tendencias de un grupo o población, mismo objetivo de este documento, en el cual se analizaron los dibujos de un determinado grupo de niños pertenecientes a la Escuela Chorro Abajo de Izalco para poder conocer los elementos gráficos implícitos dentro de estos.

### **Población**

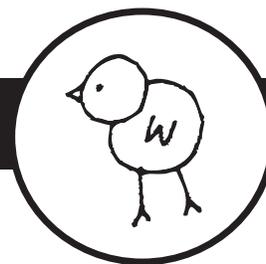
6 niños estudiantes de la Escuela Chorro Abajo en el municipio de Izalco, Sonsonate entre 6 y 10 años de edad.

### **Investigación teórica y de campo**

La consulta de fuentes de información es de suma importancia para la investigación, ya que a través de esta se establecen los fundamentos teóricos y se obtiene una visión global del área a investigar (Palermo, 2009).

Para el desarrollo de esta investigación, se efectuó una recopilación de la información vinculada con el tema a partir de fuentes primarias como: libros, revistas, tesis, monografías, folletos, ensayos, sitios web, documentales, entre otros.

Asimismo, se apoyó de información obtenida a través de la investigación de campo de personas relacionadas con la ilustración infantil. Luego, se procedió al análisis de toda la información obtenida, evaluando y seleccionando los contenidos pertinentes e imprescindibles para fundamentar la investigación dándole prioridad a todo el material vinculado directamente con el tema.



### **Fase exploratoria**

Antes de llevar a cabo la dinámica formal de recolección de dibujos, se hizo una visita preliminar a la Escuela Chorro Abajo de Izalco. Se tuvo un contacto con el maestro/a tutor a quien se le informó de la intención y objetivos de este proyecto, de las características de las pruebas y de las normas para su aplicación.

Al mismo tiempo, se solicitó su permiso y aprobación, invitándole a participar en el proceso de su aplicación. En esta primera visita también se aprovechó para establecer un primer contacto con los niños y así preparar el clima para la posterior aplicación de las pruebas.

### **Observación**

La observación es un paso cuya función primera e inmediata es recoger información sobre el objeto que se toma en consideración. Desde el punto de vista de las técnicas de investigación social, la observación es un modo de recolección de datos e información que consiste en utilizar los sentidos para observar hechos y realidades sociales presentes y a la gente donde desarrolla habitualmente sus actividades (Fabbri, 2000).

Para llevar a cabo el presente trabajo se utilizó este método; a través de la observación se recolectaron datos e información para poder tener una visión más concreta de los hechos a estudiar y así poder sintetizar los datos recolectados para el desarrollo de la investigación.

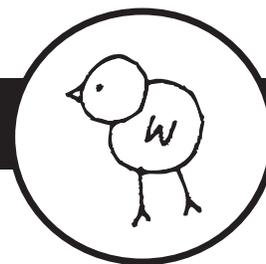
### **Prueba piloto**

Antes de dar comienzo a las pruebas, se realizó una segunda visita en donde se llevó a cabo un ejercicio piloto de las dinámicas formales con el objetivo de prever cualquier tipo de inconvenientes en las sucesivas sesiones. Para las pruebas, se tuvo un comportamiento tolerante y comprensivo aceptando con igual interés el dibujo de todos los niños, no se manifestaron preferencias por el trabajo de ninguno en particular.

No se efectuaron correcciones ni observaciones en cuanto a la forma o contenido de los dibujos. Se trató de crear un clima de espontaneidad en todo el grupo para poder estimular a los niños, tal como sugiere Antonio Machón (2009) en el libro *Los Dibujos de los Niños*.

Más adelante se llevó a cabo la dinámica de realización y recolección de dibujos de los niños, a cada uno le fue entregado un soporte de papel, crayones, plumones y colores para que pudieran hacer sus dibujos.

## 5. DISEÑO METODOLÓGICO



### Aspectos éticos

En la fase exploratoria, se planteó a las autoridades en qué consistiría la dinámica para analizar los dibujos de los niños. De igual forma, se solicitaron los permisos a los padres de familia para que ellos conocieran y autorizaran la dinámica mediante una carta escrita.

### Instrumento De Investigación

Se tuvo la oportunidad de recoger dibujos infantiles mediante una actividad realizada en colaboración de dos maestros de la Escuela Chorro Abajo en Izalco. Según Antonio Machón (2009), existen dos tipos de diseños descriptivos tradicionales para la recolección de dibujos:

El método longitudinal, el cual consistente en seguir personalmente y día a día durante un período de tiempo más o menos largo, el desarrollo gráfico de cada niño, y el segundo es el método transversal, que consiste en recoger, en un único momento, la producción gráfica de un grupo numeroso de niños.

En este caso, se recurrió al método transversal y la recolección de los dibujos se hizo en un solo día. La dinámica constaba en la realización dibujos y se dividió en dos: la primera, crear un dibujo libre en el contexto que los niños prefiriesen y la segunda, se hizo una selección de palabras con el fin de obtener representaciones gráficas del entorno en el que los niños se desenvuelven:

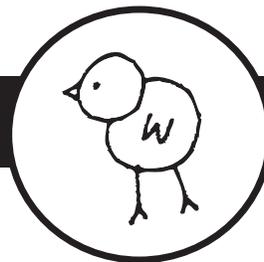
### CASA ESCUELA FAMILIA

#### Procedimiento

El grupo de 6 niños se dividió en dos, el primero fue integrado por 3 niños de 6 a 8 años, luego se les pidió realizar un dibujo libre. Después, a los 3 niños restantes cuyas edades oscilaban entre los 9 y 10 años, se les invitó a dibujar cada una de las palabras de la segunda dinámica.

Basado en el modelo de taller de dibujo implementado en 2010 por Aurora Leal, catedrática de la Universidad Autónoma de Barcelona, la realización de los dibujos por parte de cada niña y cada niño es mejor cuando existe cierta autonomía en el proceso, ya que lo llevan a cabo sin interferencias de la persona adulta y es el autor o autora quien decide cuándo y cómo da por terminado su dibujo. Es por eso que en las dinámicas no hubo límite de tiempo ni se le condicionó a los niños en su proceso creativo.

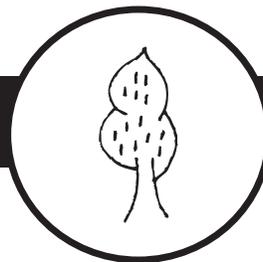
## 5. DISEÑO METODOLÓGICO



### **Materiales**

Las dos dinámicas se realizaron en papeles blancos de superficie rugosa y de medidas y gramaje estandarizados (180 gramos) los cuales fueron entregados a los niños en el momento de la aplicación. El tamaño del papel utilizado para las dos pruebas fue 22.5 x 32.0 cms A cada niño se le hizo entrega de implementos con los cuales normalmente trabajan en sus clases: una caja de colores, sacapuntas y plumones.

## 6. ANÁLISIS ESTÉTICO



Analizar el contenido de los dibujos de los niños es un trabajo que necesita tiempo y especialidad, debido a que la presente investigación es producto de un esfuerzo desde el Diseño Gráfico y para el Diseño Gráfico, se omitirá los análisis que buscan la comprensión psicológica de las representaciones infantiles y se quedará en la descripción de la estética de los dibujos.

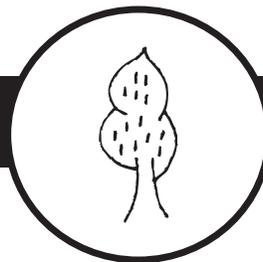


*Ilustración 1 Imagen de casa de un niño del Cantón Chorro Abajo, Izalco*

La imagen superior representa el contexto natural de la casa de habitación para un niño del Cantón Chorro Abajo de Izalco departamento de Sonsonate. El niño consideró incorporar aquellos objetos que le son importantes, entre estos vemos la representación de nubes, insectos, una flor, grama, dos árboles, dos personas y una vivienda. Observamos dos niveles de horizonte, el superior en donde se encuentra la casa y un árbol (la cual parece tratarse de una conífera, a los ambos lados de la conífera observamos dos óvalos azules que representan nubes) el cual es un horizonte invisible, pues no aparece una línea que lo defina.

Hacia abajo observamos otro horizonte, en esta ocasión vemos que sí está marcado por una línea verde que inicia lineal y se transforma en un horizonte dentado que simula monte o grama, sobre él vemos la representación de un árbol, una flor, matorrales y dos figuras antropomórficas. En el área inferior del dibujo, el niño parece que presentó cierto nivel de perspectiva, pues la representación de los insectos se observan caminando sobre una extensión verde, en una posición de fuga desde la representación de las personas.

## 6. ANÁLISIS ESTÉTICO



Los insectos fueron generados a partir de círculos, que el niño informó que se trataba de un gusano y una hormiga, asimismo el niño utilizó el recurso de unas líneas verticales para simular las antenas de los insectos, los cuales se mueven en diferentes direcciones fuera del centro de la imagen, lo que indica que no son los personajes principales de la escena.

Son las figuras humanas las que parecen tener parte activa y dinámica en la imagen, por su forma se comprende que se ha tratado de representar a una figura masculina y femenina, siendo el largo del cabello la principal definición del género.

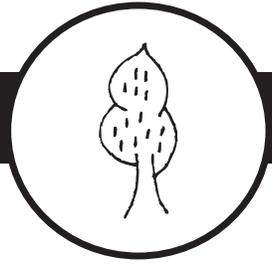
Asimismo, se les reconoce fácilmente su rostro, ojos, nariz y una sonrisa.

El árbol junto a las figuras humanas poseen una diferente configuración que la del árbol superior (la conífera), en esta ocasión el niño ha representado tres ramas y el follaje de las hojas en forma de un área verde. La figura contigua, que posee un círculo rojo y una línea verde representa una flor, para el niño no hay necesidad de equiparar los tamaños reales, en la imagen vemos que la flor tiene el mismo tamaño que una persona y un árbol.

En la parte superior de la imagen observamos la representación de la vivienda, es notable la especificidad con respecto al diseño de la superficie de la pared, la cual parece ser elaborado de ladrillos, es visible una puerta de dos pestañas y cuadro que representa una ventana.

De la puerta se dibujó un camino conformado por dos paralelas, las cuales tienen la función de unir el horizonte superior del inferior y seguir la lógica que busca un acceso de los personajes dibujados con la casa.

## 6. ANÁLISIS ESTÉTICO



*Ilustración 2 Imagen de casa de un niño del Cantón Chorro Abajo, Izalco*

En la imagen superior se observa la representación de la casa de habitación de uno de los niños de Cantón Chorro Abajo. A diferencia del dibujo anterior, en esta imagen se observa que la totalidad de la escena se presenta en un solo plano, haciendo uno de un sólo horizonte.

La configuración lógica de arriba y abajo se respeta, la parte superior incolora representa el cielo y la zona inferior, de color café, la tierra, en la zona intermedia, entre lo celestial y lo telúrico, aparece la casa como la representación de la vida cotidiana.

Se observa la importancia que el niño dio a los detalles de la vivienda, aparece una puerta de acceso y una ventana, que en su interior cuelgan dos cortinas. El techo de la casa fue dibujado con una caída de dos aguas, en donde se ha colocado una figura que representa a un gallo el cual observa hacia el cielo.

En la línea que representa el horizonte aparecen una serie de plantas con hojas de color púrpura, un camino y en la zona inferior, cabe destacar que una vez el niño concluyera su dibujo, lo adornó la calcomanía de una flor.

## 6. ANÁLISIS ESTÉTICO

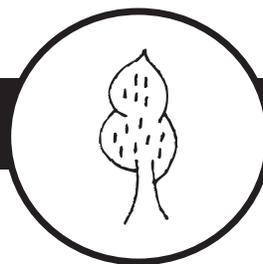


Ilustración 3 Imagen de casa de un niño del Cantón Chorro Abajo, Izalco

La imagen superior muestra la representación de otro niño del Cantón Chorro Abajo, en ella observamos una casa de color rosa, un círculo solar, un árbol, la representación de tres animales. La imagen realizada por este niño no muestra un horizonte definido, pero respeta la configuración lógica de arriba para el cielo y abajo para la tierra.

En la parte superior aparece un círculo amarillo que representa un sol brillante y en la parte inferior, tres líneas zigzagueadas que figuran ser la superficie de la tierra, sobre ellas, se observan tres animales que parecen ser pequeños aves –presuntamente pollos- que buscan comida en la tierra.

La imagen no muestra ninguna representación de seres humanos, sin embargo la casa posee cierto detalle interesante, ya que la ventana se observan puntos en su interior, como si algo estuviera dentro o posiblemente se tratara de un reflejo.

El tamaño de la ventana al igual que la puerta son desproporcionadamente más pequeños que el tamaño de la casa, cuyo techo es de caída a dos aguas.

El árbol que está junto a sus casas no posee el detalle de sus ramas, tan solo se observa el tronco de color café y el follaje construido por tres círculos de color verde.

## 6. ANÁLISIS ESTÉTICO

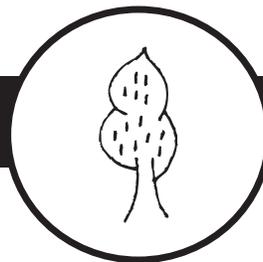
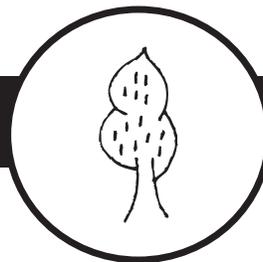


Ilustración 4 Imagen de casa de un niño del Cantón Chorro Abajo, Izalco

La imagen superior muestra la representación del hogar de otro niño del Cantón Chorro Abajo. En la imagen se observa la porción de un círculo que representa un sol radiante, también aparecen nubes, un árbol de fruta, una vivienda y un perro.

Se sigue respetando la configuración de arriba para el cielo y abajo para la tierra, no existe un horizonte definido, pero la casa y el árbol se observan en una posición que los hace suponer contiguos. Hacia la zona inferior se aparece la figura de un animal, un perro, el cual se encuentra tendido sobre un suelo inferior (de color café), la imagen del perro fue elaborada tres cuerpos, uno para la cabeza, tronco, patas delanteras y otro para la cola y patas traseras.

Es interesante recalcar el detalle que el niño utilizó para representar la casa, pues el recurso estético utilizado para representar de las paredes hace suponer que se trata de maderos, tan comunes en las casas de la zona rural de Izalco. También se puede observar que la vivienda posee un agregado sin paredes, que representa la cocina, en donde se observa la cocina propiamente hecha con dos objetos sobre ella.

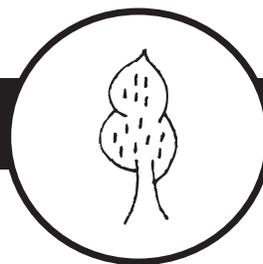


*Ilustración 5 Imagen de casa de un niño del Cantón Chorro Abajo, Izalco*

La imagen superior representa el hogar de otro niño de la zona del Cantón Chorro Abajo, en ella se observa una casa central, donde dos figuras humanas levantan la mano en forma de saludo. Por el recurso estético del pelo se puede establecer que ambas figuras son de géneros diferentes, quienes interactúan con quien observe el dibujo, pues los ven desde el interior de la casa.

Justo sobre el techo a dos aguas (el cual posee una chimenea, no propio de la zona salvadoreña) se observa un círculo amarillo con líneas radiales que representa el Sol, es importante notar que la imagen solar posee una cara humana sonriente. La imagen de la estrella es acompañada por una serie de nubes de color celeste.

## 6. ANÁLISIS ESTÉTICO



*Ilustración 6 Imagen de casa de un niño del Cantón Chorro Abajo, Izalco*

Observamos la representación de la escuela del Cantón Chorro Abajo según un niño de la zona. Es visible tres elementos que conforman el conjunto de la Escuela, estos tres con techos en forma de triángulo (a dos aguas) que rematan con tres banderas rojas.

También se observa que las paredes sigue la disposición de los colores de la bandera del estado nacional.

No aparece una línea que marca el horizonte, pero la representación de una escuela se establece sobre un horizonte supuesto.

Se respeta la configuración de cielo y tierra, en la tierra solo aparece la Escuela, mientras que el cielo presenta un dinamismo interesante, dos aves vuelan entre tres elipses que representan nubes.

## 6. ANÁLISIS ESTÉTICO

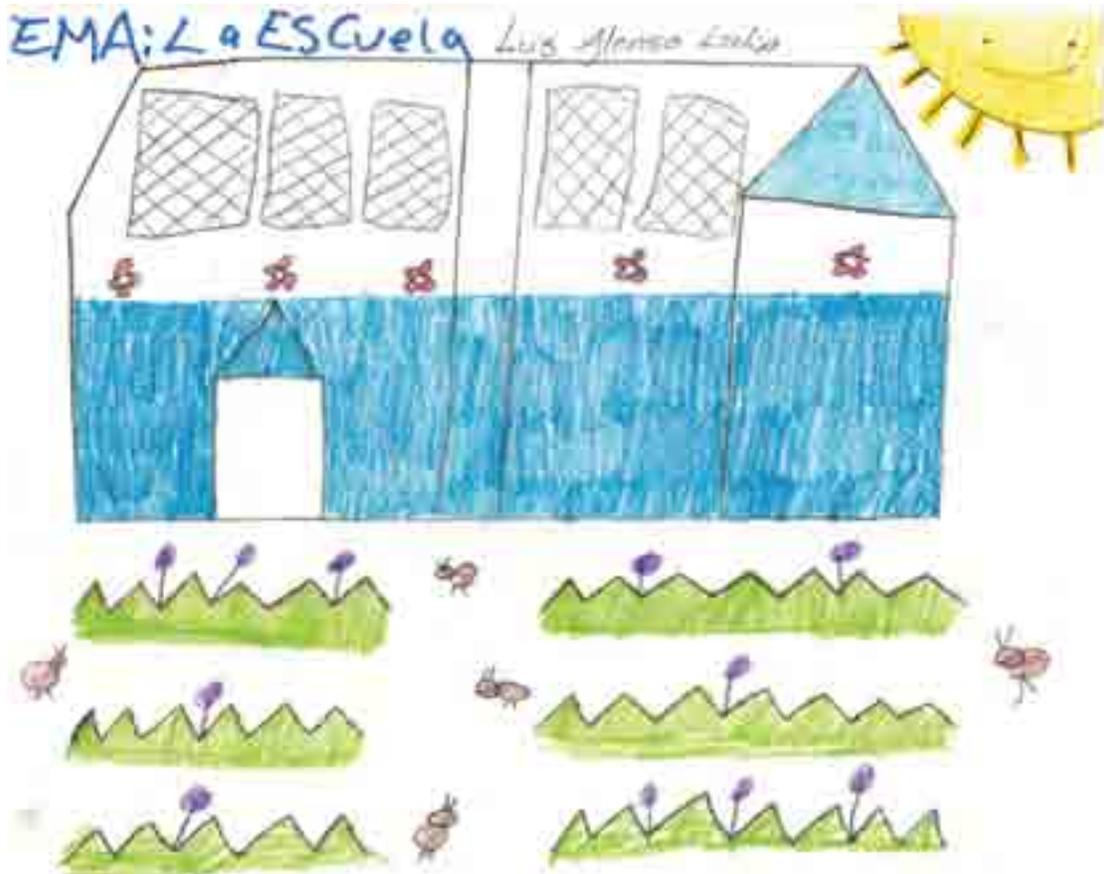
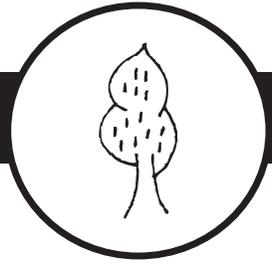


Ilustración 7 Imagen de casa de un niño del Cantón Chorro Abajo, Izalco

En la imagen superior se muestra la representación de la Escuela Chorro Abajo realizada por un niño usuario de ésta institución.

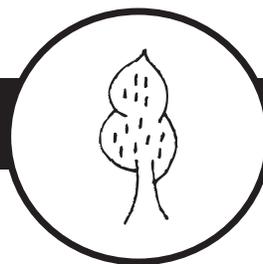
Observamos que en la imagen se representan la maya ciclón que la escuela posee como ventilación de las aulas del inmueble, para el niño esa característica es importante y tiene un peso definitorio en cuanto a darle realce.

Se muestra el color de las paredes siguen la disposición de los colores del Estado Nacional, sobre las paredes aparecen dibujadas flores de cuatro pétalos, las cuales por su forma y color son diferentes a las flores que surgen de los tres niveles de la Tierra.

Se observan cinco personajes que el niño describió como hormigas, es notable de construcción de las figuras que solamente usó círculos y líneas. Cabe destacar que las hormigas representadas poseen ojos y en algunos casos boca.

Hacia la sección superior derecha de la imagen aparece el Sol que parece asomarse a la escena, el cual también tiene facciones humanas.

## 6. ANÁLISIS ESTÉTICO



*Ilustración 7 Imagen de casa de un niño del Cantón Chorro Abajo, Izalco*

La imagen superior representa la Escuela del Cantón Chorro Abajo según uno de los niños usuarios.

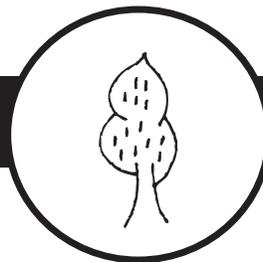
En la ilustración se observa la escuela con una sola puerta y con una sola ventana en la cual destaca la representación de la malla ciclón que sirve de defensa.

En este caso sí se muestra un horizonte desde donde surgen dos árboles que se han acomodado hacia la derecha y la izquierda de la imagen.

Dichos árboles parecen ser de diferente tipo, debido al diseño de la superficie del tronco, así también de la elaboración del follaje.

En la parte superior del dibujo, donde corresponde el cielo, el niño dispuso dibujar tres nubes las cuales es visible un rostro humano.

## 6. ANÁLISIS ESTÉTICO



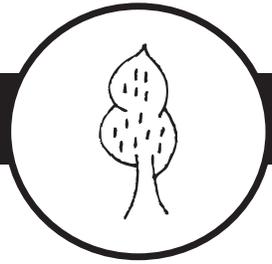
*Ilustración 7 Imagen de casa de un niño del Cantón Chorro Abajo, Izalco*

La representación superior de la Escuela Chorro Abajo que éste niño dibujó muestra la misma estructura y color que los demás niños que realizaron el ejercicio, lo que permite notar la importancia que los niños a la trama de la malla de las ventanas.

En dicha imagen se muestran dos horizontes, uno donde se encuentra la Escuela y otro donde se observan dos figuras antropomorfas, que en apariencia suponen representar a un niño y una niña, hacia cada lado de las figuras humanas se observan flores, es notable que el piso no es plano, sino irregular.

En la parte superior del dibujo nuevamente aparece la representación de un sol radiante que se asoma, el cual posee un rostro humano. Sobre el techo de la Escuela se observa una bandera elaborada con tres líneas que recuerdan la bandera salvadoreña, y en ella el niño colocó el texto de "Escuela", hacia la izquierda de la imagen se observa una especie de ave de color amarillo.

## 6. ANÁLISIS ESTÉTICO



5 años 11 meses 20 días  
Tema: La familia

Las imágenes laterales muestran diferentes figuras humanas, tal como lo muestra el diseño metodológico, en este caso se les solicitó a los niños que elaboraran un dibujo de un familiar en particular.

Es notable la selección de hermanos que se hicieron, asimismo una de las niñas dispuso dibujar a su madre.

Tal como lo muestra D.J Hargreaves (2002) cuando los niños dibujan figuras convencionales suelen presentar superficies cerradas independientes para representar la cabeza y el tronco. En este caso vemos que la construcción humana es completa, con algunas partes del cuerpo en extremo resaltados, tal es el caso de la cabeza.

Debido a la naturaleza plana del dibujo, notamos que las extremidades inferiores estiradas y no articuladas. Asimismo los pies siguen esa construcción plana de la figura, sea la derecha o la izquierda, sólo un niño, al representar a su hermano mayor dibujó los pies –dentro de sus zapatos– en una visión frontal.

Las figuras humanas eran acompañadas con objetos, sean flores, una candela. Cabe destacar el caso uno de los hermanos fue acompañado por una vela encendida, una corona amarilla y un vehículo rojo, que representa un “pick up”.

Es interesante notar el detalle de la ropa de los personajes, sea mujer con un solo vestido rosa y un personaje masculino con un pantalón a cuadros



## 6. ANÁLISIS CROMÁTICO



**Luis Alonso Larín, 8 años.**

Dibujo realizado bajo la temática: casa.

Los elementos que aparecen son: una casa, nubes, dos árboles, una flor, dos personas, un gusano y una hormiga.



C=26.85  
M=90.1  
Y=80.57  
K=22.42



C=0  
M=91.96  
Y=82.6  
K=0



C=0  
M=74.51  
Y=84.87  
K=0



C=69.86  
M=0  
Y=100  
K=0



C=79.76  
M=15.51  
Y=100  
K=2.61



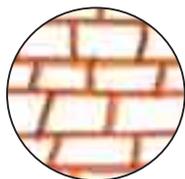
C=39.59  
M=4.92  
Y=20.04  
K=0



C=73.23  
M=26.02  
Y=4.77  
K=0



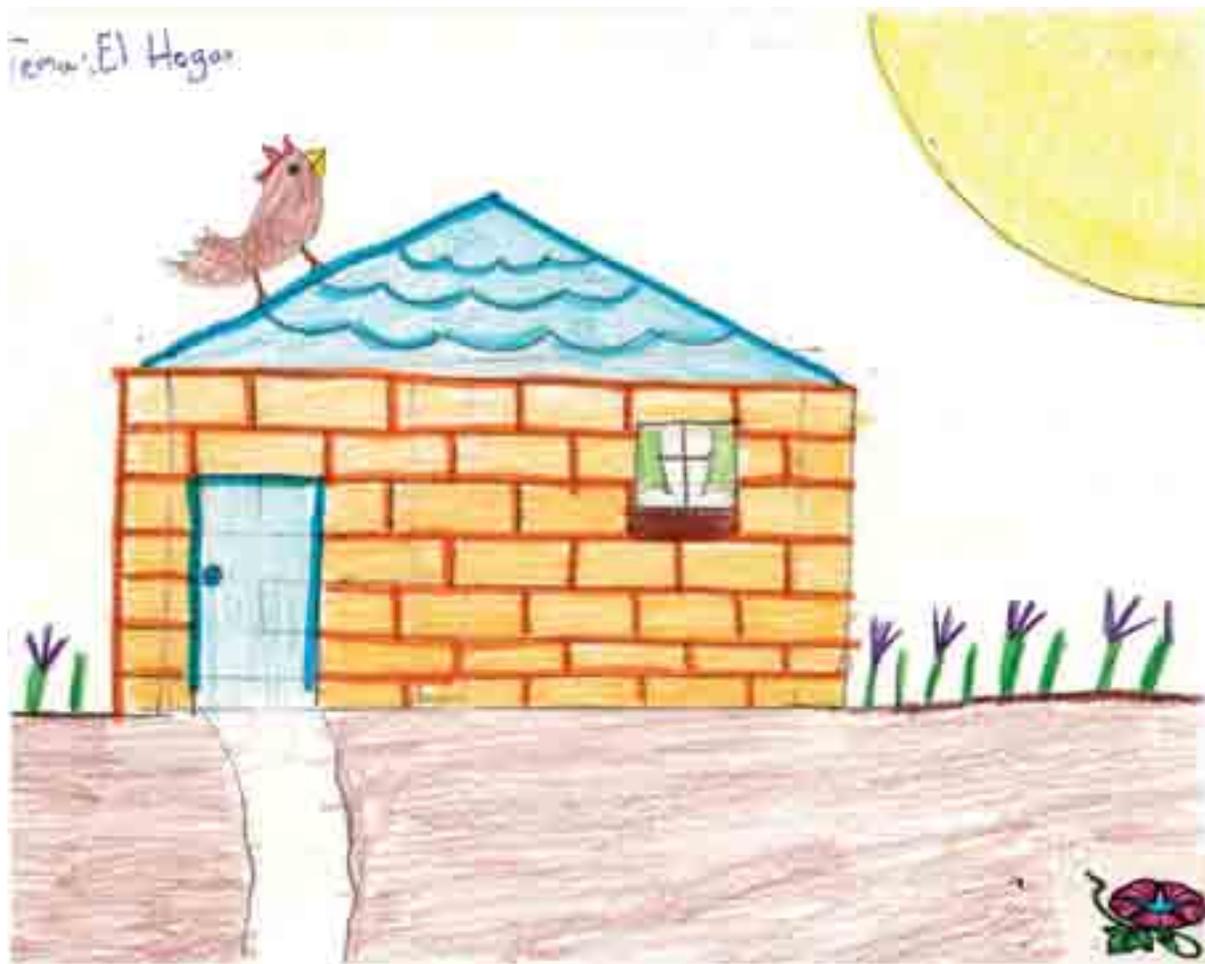
C=92.83  
M=58.28  
Y=18.28  
K=2.43



Textura realizada a partir de líneas verticales y horizontales para representar los ladrillos de la casa.



## 6. ANÁLISIS CROMÁTICO



**Eliseo Arévalo, 8 años.**

Dibujo realizado bajo la temática: casa.

Los elementos que aparecen son: un sol, una casa, un gallo, flores.



C=38.26  
M=74.58  
Y=100  
K=47.99



C=0  
M=74.51  
Y=84.87  
K=0



C=0  
M=20.64  
Y=69.91  
K=0



C=4.33  
M=0  
Y=71  
K=0



C=43.89  
M=0  
Y=78.61  
K=0



C=79.76  
M=15.51  
Y=100  
K=0



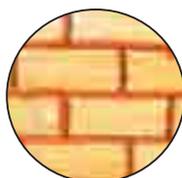
C=39.59  
M=4.92  
Y=20.04  
K=0



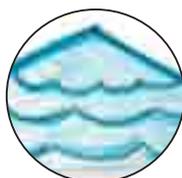
C=73.23  
M=26.02  
Y=4.77  
K=0



C=73.83  
M=95.07  
Y=0  
K=0



Textura realizada a partir de líneas verticales y horizontales para representar los ladrillos de la casa.



Textura realizada a partir de líneas onduladas sobre el techo de la casa.

## 6. ANÁLISIS CROMÁTICO



Roxana, 8 años.

Dibujo realizado bajo la temática: casa.

Los elementos que aparecen son: un sol, un árbol, una casa, 3 pollos, pasto.



C=38.26  
M=74.58  
Y=100  
K=47.99



C=16.08  
M=94.13  
Y=41.81  
K=1.01



C=0  
M=75.56  
Y=10.77  
K=0



C=0  
M=50.39  
Y=0  
K=0



C=0  
M=74.51  
Y=84.87  
K=0



C=0.4  
M=18.84  
Y=99.96  
K=0



C=83.85  
M=15.18  
Y=77.9  
K=2.01



C=94.9  
M=76.47  
Y=2.75  
K=0



## 6. ANÁLISIS CROMÁTICO



**Ulises Teshe, 8 años.**

Dibujo realizado bajo la temática: casa.

Los elementos que aparecen son: un sol, un árbol, una casa, 3 pollos, pasto.



C=38.26  
M=74.58  
Y=100  
K=47.99



C=0.4  
M=18.84  
Y=99.96  
K=0



C=0  
M=20.64  
Y=69.91  
K=0



C=79.75  
M=15.51  
Y=100  
K=2.61



C=43.89  
M=0  
Y=78.61  
K=0



C=39.59  
M=4.92  
Y=20.04  
K=0



C=73.23  
M=26.02  
Y=4.77  
K=0



C=92.83  
M=58.28  
Y=18.28  
K=2.43



Textura realizada a partir de líneas verticales para representar tablonces de madera azul.

## 6. ANÁLISIS CROMÁTICO



**Santos Antonio, 8 años.**

Dibujo realizado bajo la temática: casa.

Los elementos que aparecen son: un sol, nubes, una casa y dos personas al interior.



C=38.26  
M=74.58  
Y=100  
K=47.99



C=0.4  
M=18.84  
Y=99.96  
K=0



C=0  
M=91.96  
Y=82.6  
K=0



C=0  
M=74.51  
Y=84.87  
K=0



C=79.75  
M=15.51  
Y=100  
K=0



C=43.89  
M=0  
Y=78.61  
K=0



C=39.59  
M=4.92  
Y=20.04  
K=0

## 6. ANÁLISIS CROMÁTICO



**Santos Antonio, 8 años.**

Dibujo realizado bajo la temática: escuela.

Los elementos que aparecen son: tres nubes, dos pajaros, tres aulas y tres banderas.



C=26.85  
M=90.1  
Y=80.57  
K=22.42



C=0  
M=91.96  
Y=82.6  
K=0



C=0.4  
M=18.84  
Y=99.96  
K=0



C=69.86  
M=0  
Y=100  
K=0



C=39.59  
M=4.92  
Y=20.04  
K=0



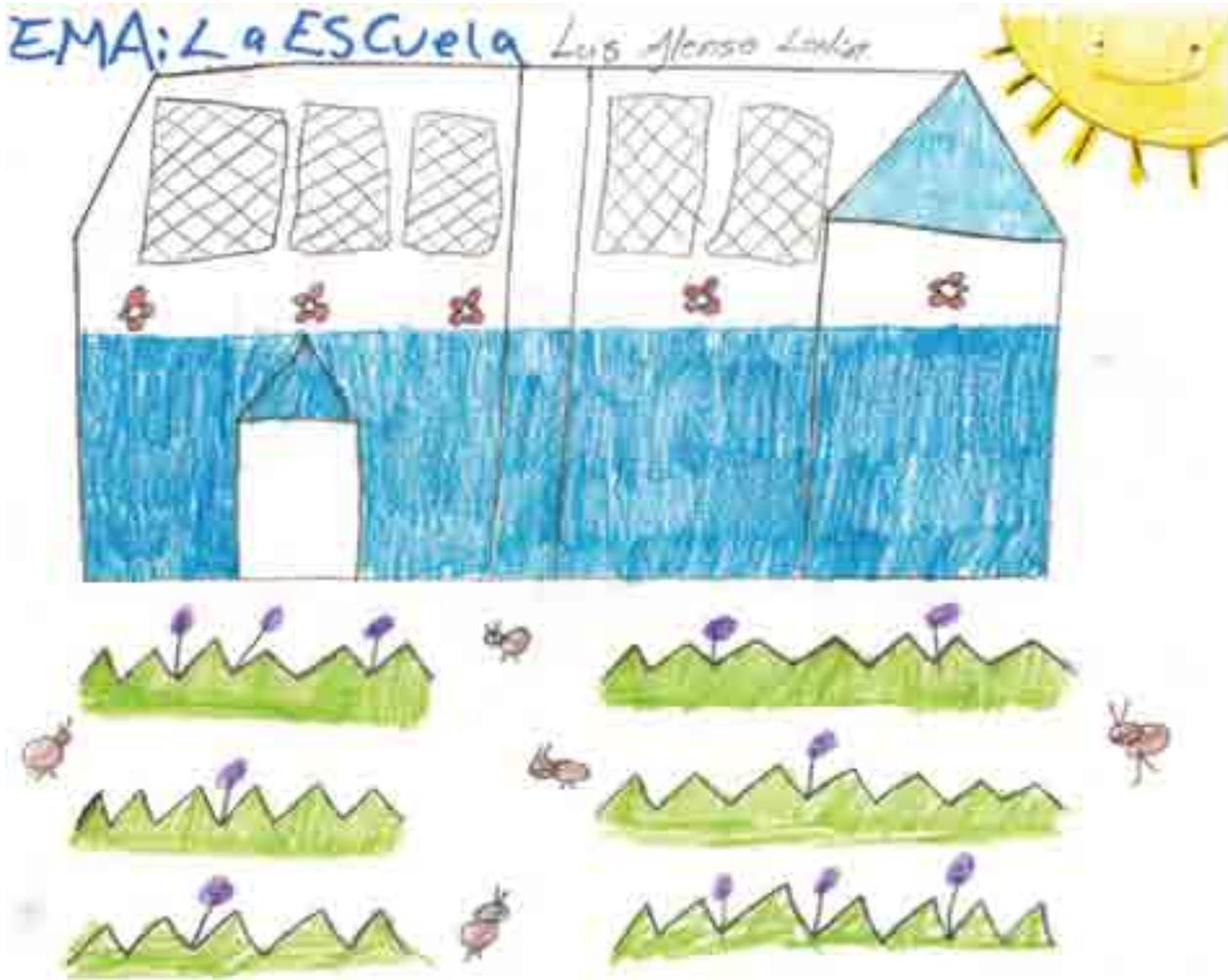
C=73.23  
M=26.02  
Y=4.77  
K=0



C=92.83  
M=58.28  
Y=18.28  
K=2.43



## 6. ANÁLISIS CROMÁTICO



**Luis Alonso, 8 años.**

Dibujo realizado bajo la temática: escuela.

Los elementos que aparecen son: un sol, escuela, hormigas, pasto y flores.



C=26.85  
M=90.1  
Y=80.57  
K=22.42



C=0  
M=91.96  
Y=82.6  
K=0



C=0.4  
M=18.84  
Y=99.96  
K=0



C=43.89  
M=0  
Y=78.61  
K=0



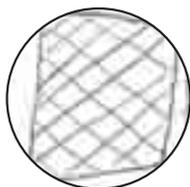
C=39.59  
M=4.92  
Y=20.04  
K=0



C=73.23  
M=26.02  
Y=4.77  
K=0



C=73.83  
M=95.07  
Y=0  
K=0



Textura realizada a partir de líneas para representar las estructuras que protegen las ventanas en la escuela.

## 6. ANÁLISIS CROMÁTICO



Eliseo Arévalo, 8 años.

Dibujo realizado bajo la temática: escuela

Los elementos que aparecen son: tres nubes, escuela, dos árboles, pasto.



C=38.26  
M=74.58  
Y=100  
K=47.99



C=43.89  
M=0  
Y=78.61  
K=0



C=79.76  
M=15.51  
Y=100  
K=0



C=39.59  
M=4.92  
Y=20.04  
K=0



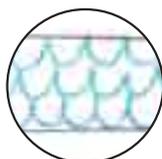
C=73.23  
M=26.02  
Y=4.77  
K=0



C=92.83  
M=58.28  
Y=18.28  
K=2.43



Textura realizada a partir de líneas para representar las estructuras que protegen las ventanas en la escuela.



Textura realizada a partir de líneas onduladas que simulan las tejas de la escuela.



Textura creada con líneas pequeñas en el tronco del árbol.

## 6. ANÁLISIS CROMÁTICO



**Ulises Teshe, 8 años.**

Dibujo realizado bajo la temática: escuela

Los elementos que aparecen son: un sol, escuela, un ave, tres montañas, dos personas, flores.



C=38.26  
M=74.58  
Y=100  
K=47.99



C=0  
M=91.96  
Y=82.6  
K=0



C=0  
M=20.64  
Y=69.91  
K=0



C=4.33  
M=0  
Y=71  
K=0



C=43.89  
M=0  
Y=78.61  
K=0



C=79.76  
M=15.51  
Y=100  
K=0



C=39.59  
M=4.92  
Y=20.04  
K=0



C=73.23  
M=26.02  
Y=4.77  
K=0



C=73.83  
M=95.07  
Y=0  
K=0



Estructuras de los ventanales de la escuela representado con líneas en forma de trama.



Santos Antonio Tema: La Familia



Jerónimo

**Santos Antonio**

Dibujo realizado bajo la temática: familia

Los elementos que aparecen son: su hermano Jerónimo, un pickup rojo.



C=26.85  
M=90.1  
Y=80.57  
K=22.42



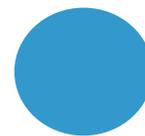
C=0  
M=50.39  
Y=0  
K=0



C=0  
M=91.96  
Y=82.6  
K=0



C=0.4  
M=18.84  
Y=99.96  
K=0



C=73.23  
M=26.02  
Y=4.77  
K=0



## 6. ANÁLISIS CROMÁTICO



Olises Aldair Olivares Tejada

líneas bajo la temática: familia

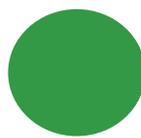
-Los elementos que aparecen son: su hermano José, flores, pasto.



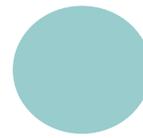
C=0  
M=50.39  
Y=0  
K=0



C=0  
M=20.64  
Y=69.91  
K=0



C=79.76  
M=15.51  
Y=100  
K=0



C=39.59  
M=4.92  
Y=20.04  
K=0



DE: Roxana



ella es mi  
Mamá

**Roxana, 8 años.**

Dibujo realizado bajo la temática: familia  
Los elementos que aparecen son: su mamá, una mariposa.



C=38.26  
M=74.58  
Y=100  
K=47.99



C=16.08  
M=94.13  
Y=41.81  
K=1.01



C=0  
M=75.56  
Y=10.77  
K=0



C=0  
M=50.39  
Y=0  
K=0



C=0  
M=74.51  
Y=84.87  
K=0



C=0.4  
M=18.84  
Y=99.96  
K=0



C=83.85  
M=15.18  
Y=77.9  
K=2.01



C=73.23  
M=26.02  
Y=4.77  
K=0



## 6. ANÁLISIS CROMÁTICO



HERMANO

**Yesica López**

Dibujo realizado bajo la temática: familia  
Los elementos que aparecen son: su hermano, una vela.



C=0  
M=0  
Y=0  
K=100



C=16.08  
M=94.13  
Y=41.81  
K=1.01



C=0  
M=74.51  
Y=84.87  
K=0



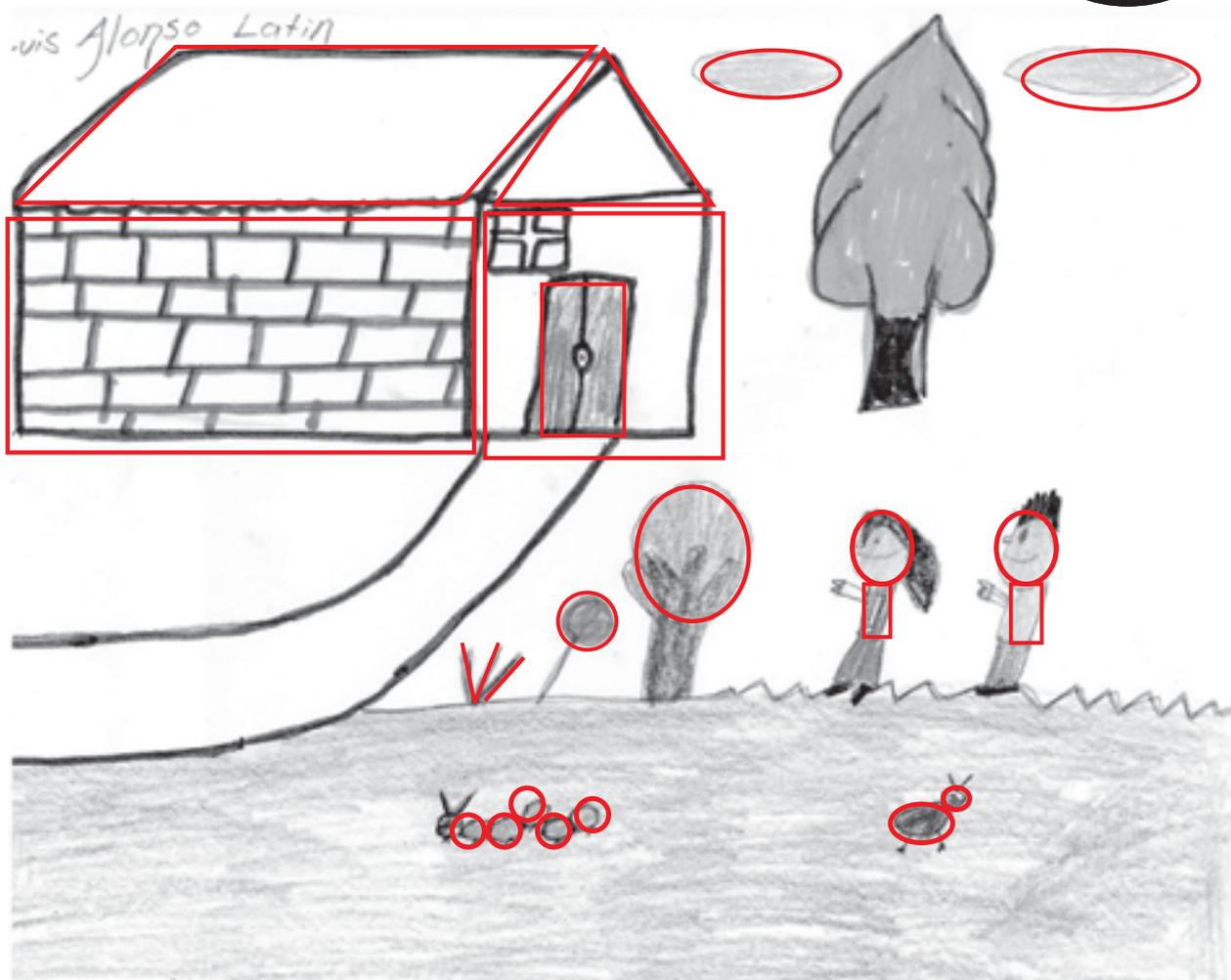
C=0.4  
M=18.84  
Y=99.96  
K=0



C=39.59  
M=4.92  
Y=20.04  
K=0



C=73.23  
M=26.02  
Y=4.77  
K=0



Para crear la puerta, la ventana, el techo de la casa y los cuerpos de las personas el niño partió de un cuadrado.



El árbol, la planta, la hormiga, el gusano y los rostros de las personas tienen como base un círculo.



La parte superior de la casa está formada por un triángulo.

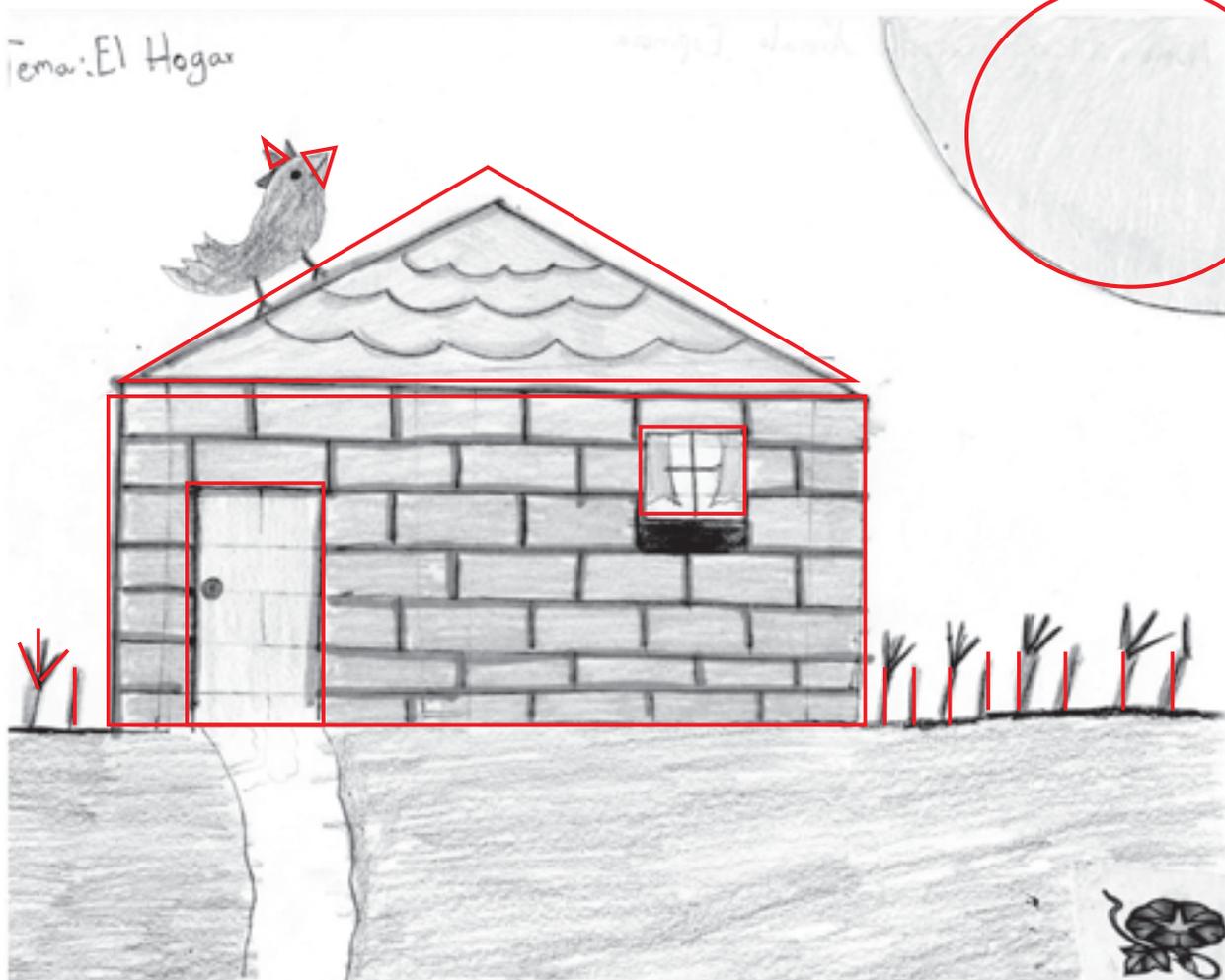


Las nubes fueron creadas a partir de elipses.



La textura de los ladrillos de la casa y el pasto fueron dibujadas con líneas.





Para crear la pared, la ventana y la puerta de la casa el niño utilizó un cuadrado como base.



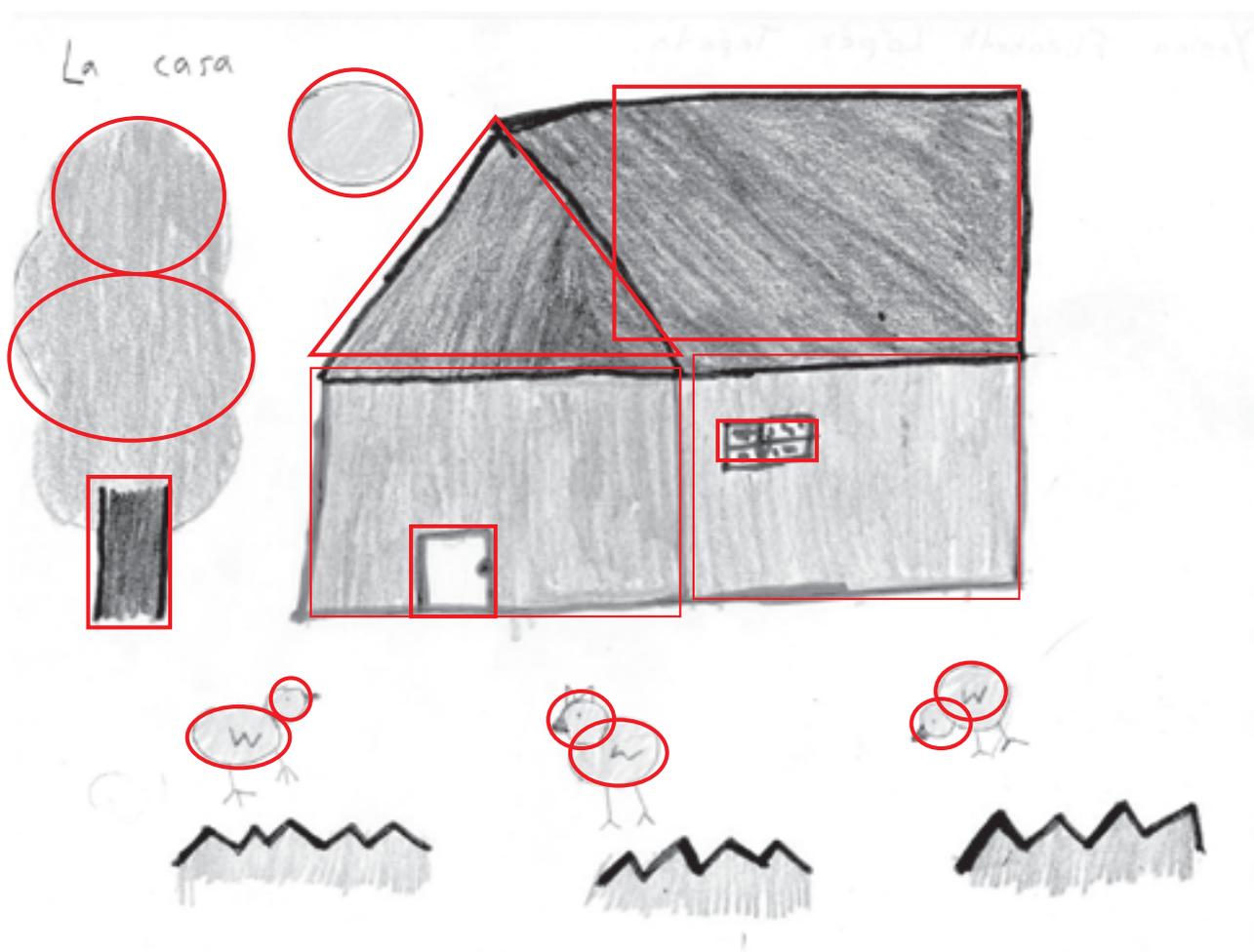
El sol fue dibujado a partir de un círculo.



La parte superior de la casa está formada por un triángulo.



La textura de los ladrillos de la casa y el pasto fueron dibujadas con líneas.



Para crear la puerta, la ventana, el techo de la casa y el tronco del árbol el niño partió de cuadrados.



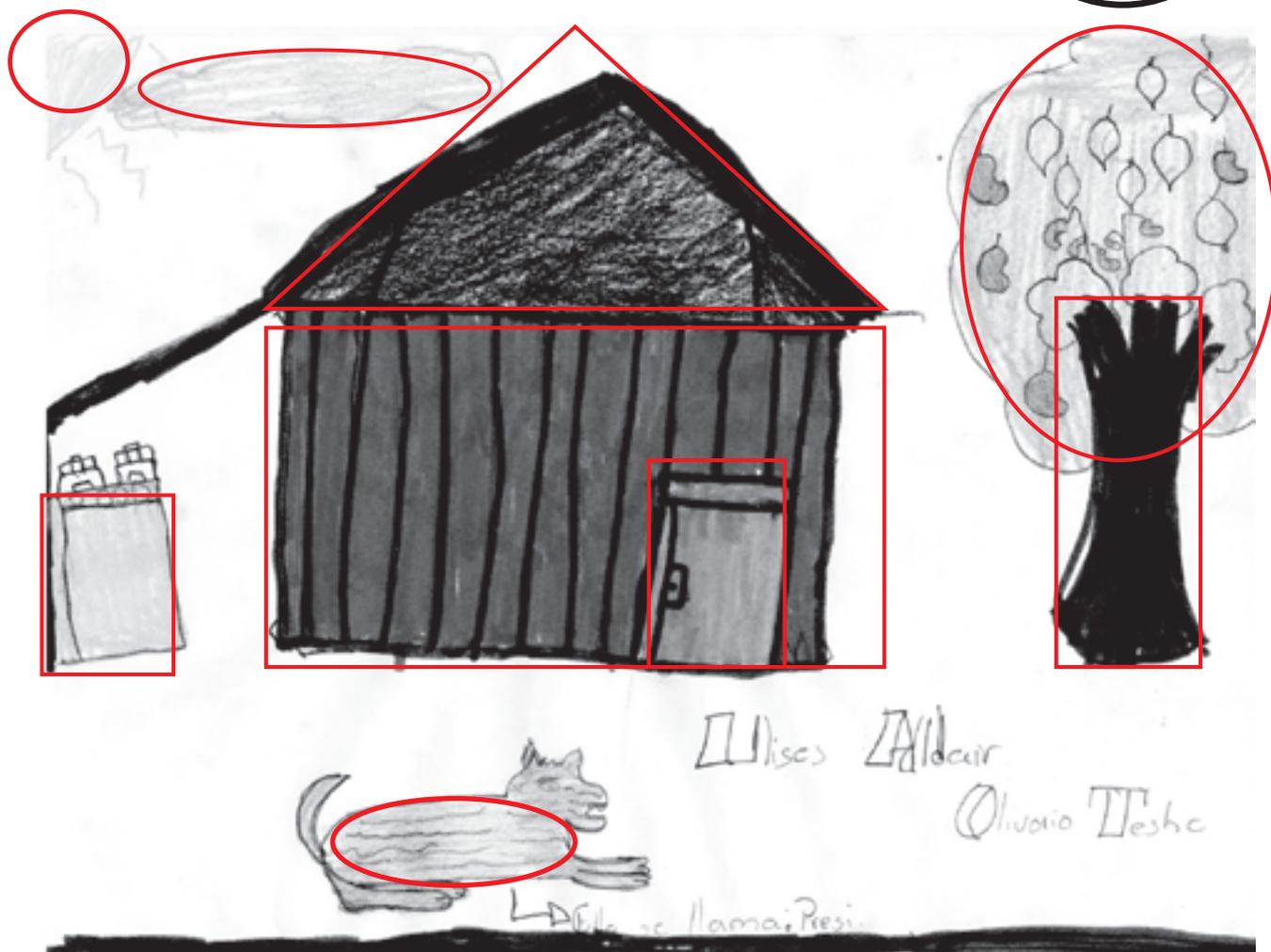
El árbol, el sol, el cuerpo y la cabeza de los pollos están hechas con círculos.



El pico de los pollos y el techo de la casa fueron creados a partir de círculos.



Este tipo de línea se utilizó para dibujar el pasto.



Para crear la puerta, la pared y la cocina de la casa, el niño dibujó cuadrados.



El sol fue dibujado a partir de un círculo.



La parte superior de la casa está formada por un triángulo.



La textura de los tablones en la pared de la casa están hechos con líneas.



La nube, el árbol y el cuerpo del perro fueron creados a partir de elipses.





TEMA: EL Hogar Santos Antonio



Para crear la puerta, la pared, las ventanas y la parte exterior del horno fueron dibujados con cuadrados.



El sol y los rostros de las personas fueron dibujados a partir de un círculo.



La parte superior de la casa está formada por un triángulo.



Los rayos del sol fueron creados con líneas rectas.

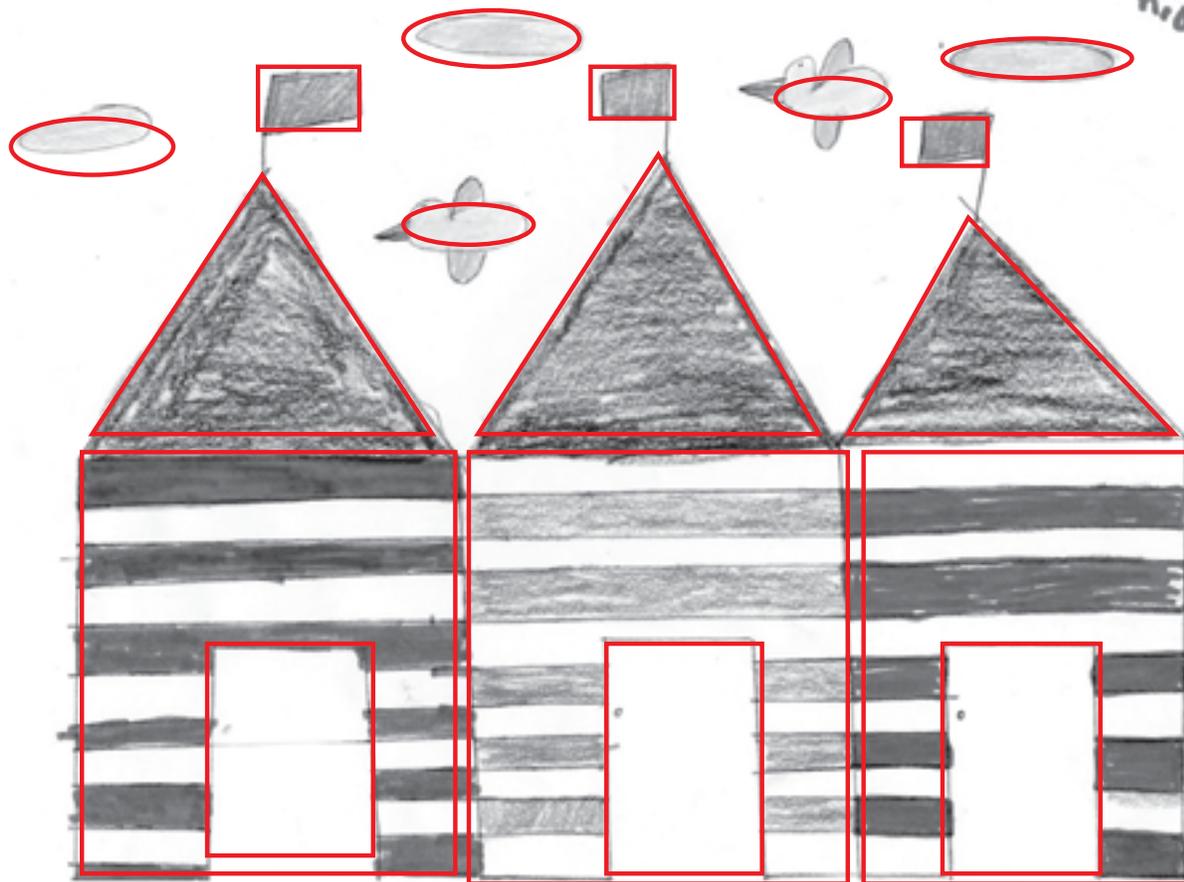


Las nubes tienen como base elipses.





TEMA: la escuela santos Antonio



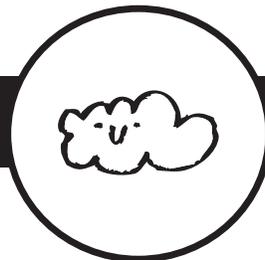
Para crear las puertas, las paredes y las banderas el niño partió de cuadrados-



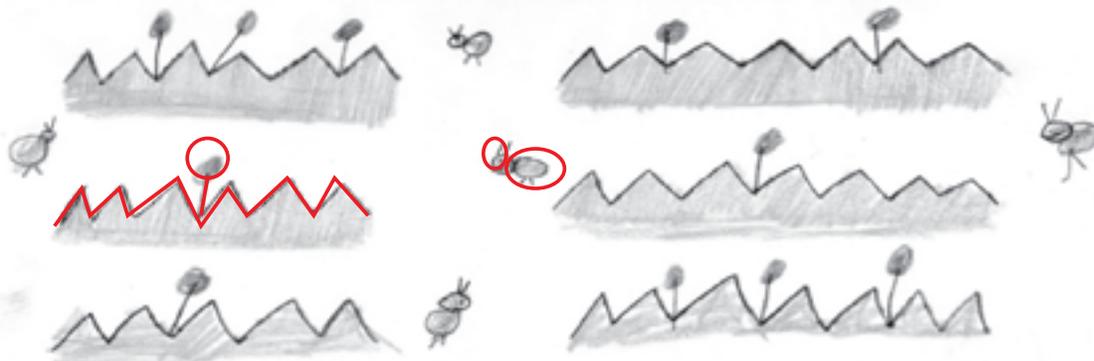
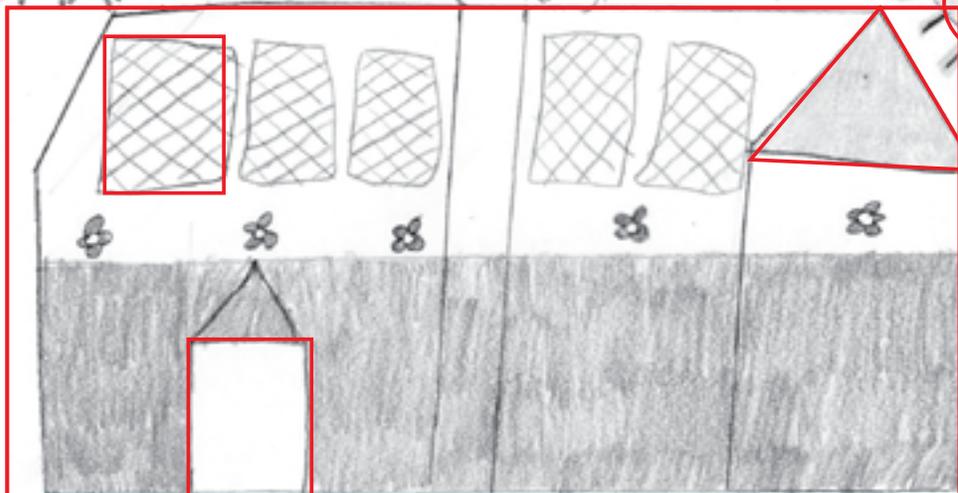
La parte superior de las aulas fueron dibujados con triángulos.



Las nubes y lo pájaros tienen una elipse como base.



EMA: La ESCUELA Luis Alonso Lalín



Para crear la puerta, la escuela y las ventanas el niño utilizó cuadrados.



las cabezas de las hormigas, el sol y las plantas tienen como base un círculo.



La parte superior de las puertas de la escuela están formadas por un triángulo.



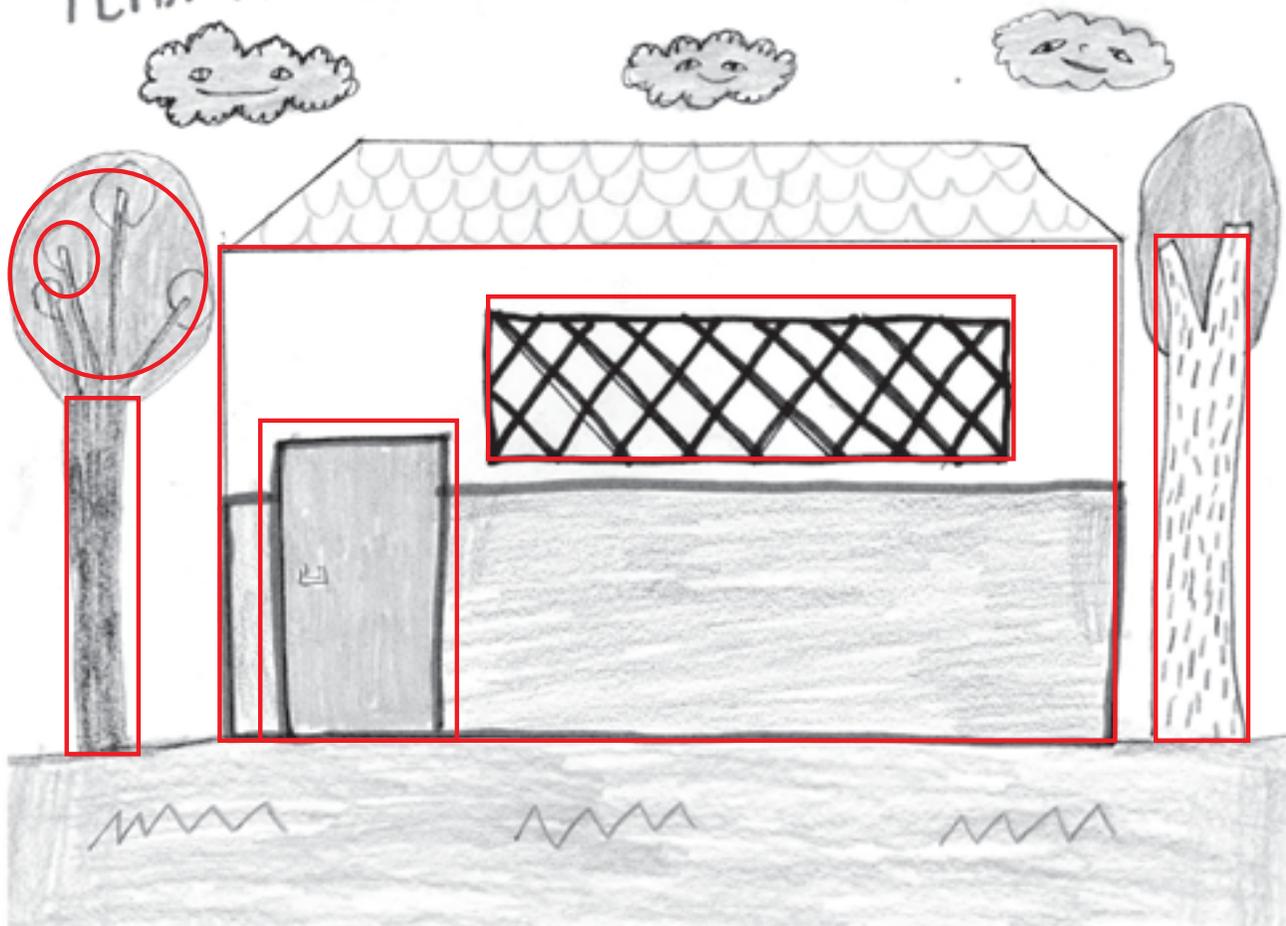
El tallo de las flores, el pasto y la trama de las ventanas fueron creados con líneas.



El cuerpo de las hormigas están dibujados con elipses.



TEMA: Mi Escuela



Para crear la puerta, la ventana, el techo, la pared y los troncos el niño partió de cuadrados.



Los árboles y las frutas están hechas con círculos.



Este tipo de línea se utilizó para dibujar el pasto.





Para crear la puerta, la escuela, las ventanas, el techo, la bandera y los cuerpos de las personas el niño partió de cuadrados.



Las cabezas de las personas, el sol y las flores fueron dibujadas con círculos.



La parte superior escuela fue dibujada con un triángulo.

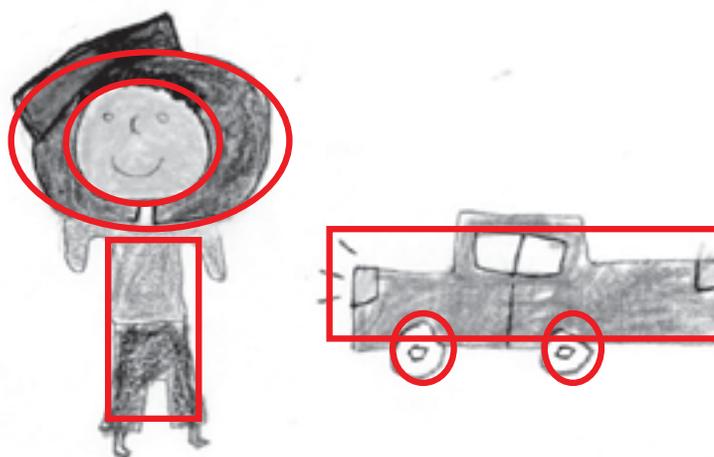
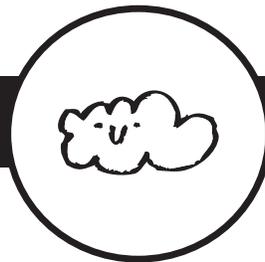


El tallo de las flores fue creado con líneas rectas.



Las montañas tienen como base elipses.

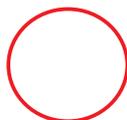




Jerónimo

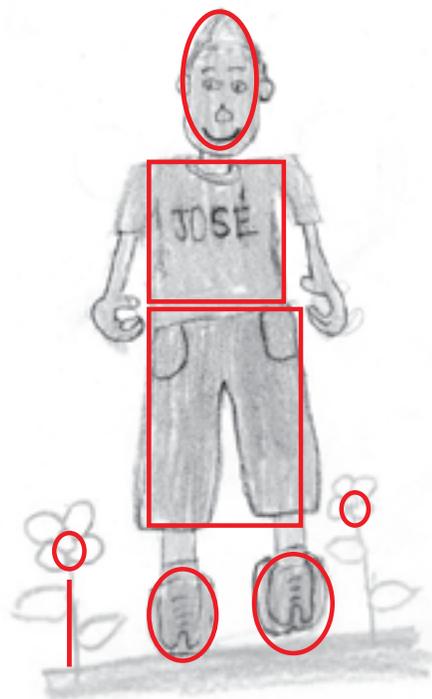


Para crear la figura humana, las forma y ventanas del pickup el niño utilizó un cuadrado.



Las cabezas de las personas, el sol y las flores fueron dibujadas con círculos.





Ulises Aldair Olivoio Teshe



Para crear el cuerpo de la figura humana el niño tomó como base un cuadrado.



Para crear los zapatos y las flores se partió de un círculo.



El tallo de las flores fue creado con líneas rectas.

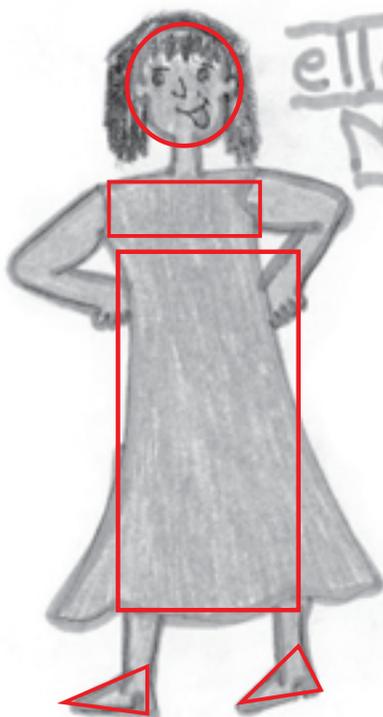
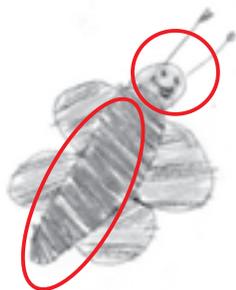


La cabeza fue dibujada a partir de una elipse.





DE: Roxana



ella es mi  
Mama



Para crear la figura humana  
la niña partió de cuadrados.



Las cabezas de las personas  
y la mariposa fueron dibujadas con círculos.



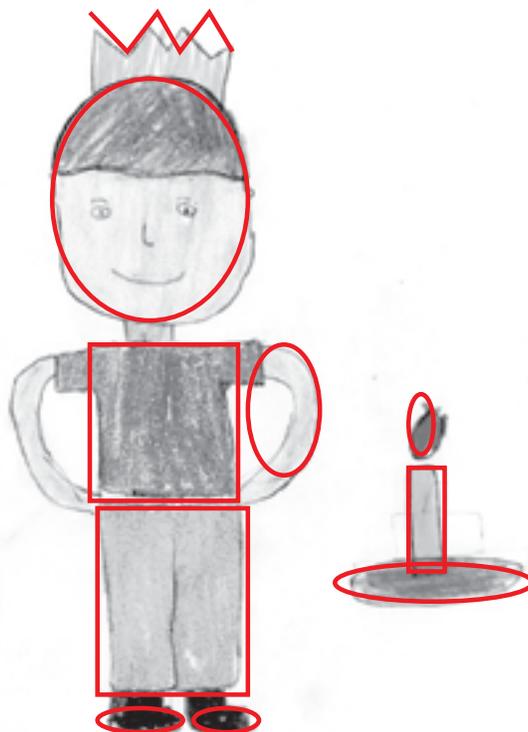
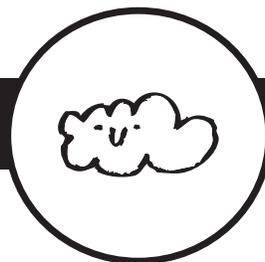
Los zapatos fueron creados a partir  
de triángulos.



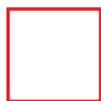
Las antenas fueron dibujadas con líneas rectas.



El cuerpo de la mariposa fue dibujado  
con una elipse.



HERMANO



Para crear el cuerpo de la figura y la base de la vela el niño utilizó cuadrados.



La cabeza tiene como base un círculo.

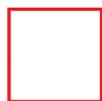
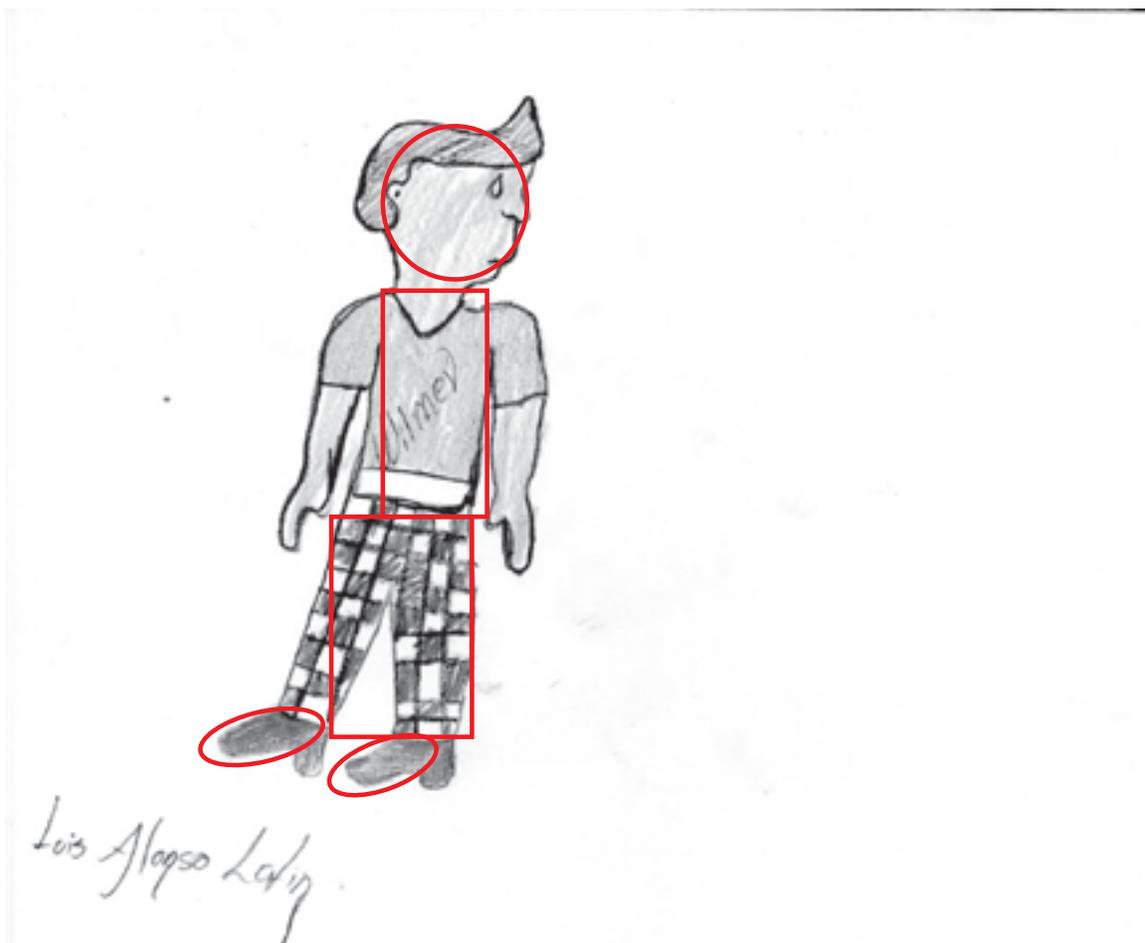
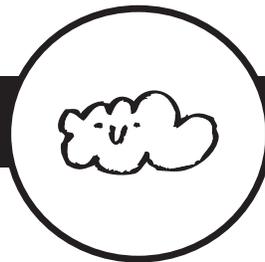


La base de la vela, los brazos y los zapatos parten de una elipse.



Para dibujar la corona el niño utilizó este tipo de línea.





Para crear el cuerpo de la figura el niño utilizó cuadrados.



La cabeza tiene como base un círculo.

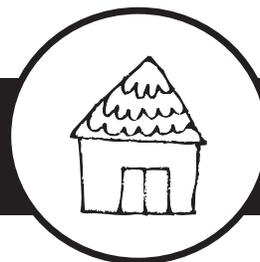


Los zapatos parten de una elipse.



# CAPÍTULO

# 4



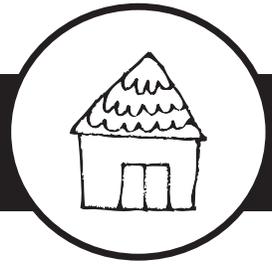
El diseño como construcción social requiere de la búsqueda permanente de recursos desde donde generar nuevas expresiones estéticas; para ello los dibujos infantiles, creados por los niños, son una fuente y un recurso inagotable que nos permite llegar a dimensiones pocas veces alcanzadas desde la posición del adulto.

Los niños crean en una dimensión diferente al del adulto, ellos pueden proponer mundos que se alejan de la razón y la lógica, pues crean y construyen desde sus sueños y sus fantasías, pero no carecer de sentido, tienen un sentido muy abstracto, que sólo es apreciable si comprendemos los discursos que manejan desde su particular punto de vista.

Por ello, es importante que el diseño gráfico valore el aporte que los niños a través del método de investigación cualitativa, sea a través de talleres, mesas de trabajo u observación participativa, los niños deben de participar como protagonistas activos y no verlos como meros consumidores; eso sí, manteniendo la dimensión ética que tal labor requiere.

El estudio del dibujo infantil debe de ser una obligación para el diseñador que pretenda dedicarse a la ilustración infantil, pues las historias, los cuentos y los textos deben de tener una expresión y una lógica que tenga sentido para los ojos de los niños. En la investigación realizada se descubrieron varios recursos que son importantes de tomar en cuenta para la elaboración del diseño infantil.

Los niños construyen sus mundos sin tomar en cuenta puntos de fuga, perspectivas o normas básicas del diseño, y no por eso dejan de tener un orden y una lógica. Es importante tomar en cuenta la posición de los personajes en una escena particular. Es decir, es posible colocar los personajes en una escena sin que estos se encuentren de pie sobre un horizonte particular.

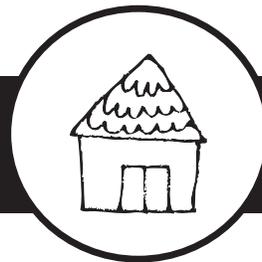


Los personajes pueden quedar “suspendidos” en áreas de la escena y no por ello dejar de participar de una dinámica que se expresa. Lo mismo ocurre con representaciones de edificios o lugares, las casas pueden quedar ubicadas en zonas del dibujo alejadas de la línea de horizonte y pueden seguir teniendo coherencia en la lógica infantil.

El diseño infantil debe de tomar en cuenta la composición del cosmos (arriba-medio-abajo) que supone el cielo, el mundo del hombre y la tierra. El cielo siempre debe de presentarse, astros o meteoros, ya sea la luna el sol, estrellas o nubes, los cuales son elementos excluidos en el mundo de los adultos los cuales más interesados en la cotidianidad terrestre que en los elementos siderales. Es importante que estos objetos celestes posean características antropomórficas (rostros en las nubes, en la luna o sol).

Del mismo modo, es transcendental comprender el contexto natural de los niños antes de generar algún diseño dirigido a ellos. Los niños del Cantón Chorro Abajo de Izalco, generaron mundos donde la vegetación, las flores y las nubes son los grandes protagonistas, pues el contexto donde estos niños se desenvuelven se encuentra rodeado de parajes forestales donde tales objetos se observan. Si la investigación se hiciera con niños que viven en otros paisajes con seguridad aparecerían otras formas (montañas, nieve, edificios).

Son importantes las figuras humanas en el diseño infantil, pero no definitorias para presentar una dinámica. El aparecimiento de un perro, aves o insectos pueden servir para explicar un lugar o un evento, las figura humanas no necesitan de tanto detalle para asegurar su género, eso sí, es importante definir la masculinidad o feminidad de un personaje, ya sea con un rasgo, el cual podría ser su cabello largo o su vestimenta.



La forma humana infantil tiene la facilidad de tener sus extremidades inferiores sin ninguna articulación, así también rodeada de alguna imagen que tenga algún valor simbólico.

En los ejercicios realizados en Chorro Abajo, los niños dibujaron a miembros de sus familias y les colocaron un objeto que relacionaba a la persona plasmada, en una especie de ícono de identidad, es así que un vehículo rojo, una vela o una flor pueden representar a una persona.

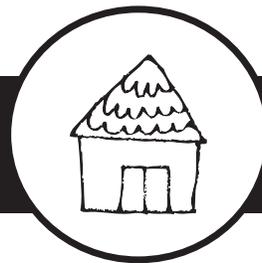
Podríamos ver a los íconos de identidad en la gráfica infantil como avatares que tengan una significancia hacia personajes particulares dentro de una historia particular, que cumplan una especie de síntesis del mismo personaje. Sin embargo, para que la significancia tenga sentido es preciso presentarlo dentro de las escenas de un cuento o acciones representadas.

En occidente la lectura de los textos se realiza en una hilera, de izquierda a derecha, para luego bajar a un segundo nivel, este orden incluso es respetado dentro del canon del diseño (con algunas excepciones experimentales), en la lógica infantil no es importante si la dinámica de una escena inicia abajo y termina arriba o inicia en una zona de la escena y luego se alterna en otra dirección.

En ese sentido, el orden de una escena infantil pueden establecerse aleatoriamente, esa libertad permite a los niños poder variar el relato a gusto de su propia imaginación, de esa forma cuando inicia un discurso una representación solar puede hablar antes de un humano y en otra ocasión un humano hablar antes del sol y en otra ninguno de los personajes habla.

En el mundo infantil las flores pueden tener pétalos o no, un par de líneas puede servir para cualquier propósito y solventar necesidades estéticas. Son múltiples los recursos que los niños utilizan para expresarse y es necesario comprenderlos para comunicarse en su lógica particular.

El trabajo y la inclusión de los niños al diseño es una necesidad que debe de atenderse. Es preciso generar trabajos a partir de la investigación acción-participativa y con ello ayudar en construir los más maravillosos mundos infantiles.

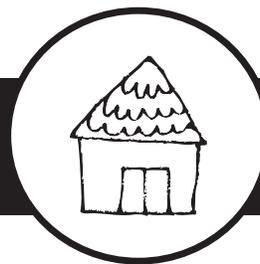


Chorro Abajo es un pequeño cantón situado en los adentros de Izalco, Sonsonate. Su belleza natural, la calidez de sus días soleados y sus interminables pastizales verdes, no se comparan con la alegría, entusiasmo y talento que caracterizan a su verdadero tesoro situado en lo recóndito de sus montes, su escuela, la cual orgullosamente lleva el nombre de su inigualable cantón.

Para poder llegar a la Escuela Chorro Abajo de Izalco, hay que recorrer un par de kilómetros en calle polvosa, en su momento, no fue la distancia lo que me hizo caer en cuenta de lo lejos que está del resto de Izalco, sino al ver los zapatos de los niños cubiertos de polvo hasta llegar a los calcetines. Sí, los niños tienen que caminar largas distancias para poder llegar a su querida escuela; motivo que al parecer no les afecta en lo más mínimo, su alegría y sus sonrisas son más grandes que los caminos de polvo.

Las paredes y las aulas de la Escuela, están adornadas con carteles y trabajos hechos por los niños, banderines de colores engalanan los pasillos y un cuartito a la par de la cocina de leña, está pintado de manera especial y en la puerta con letras de color se lee “Biblioteca”.

Al entrar a la biblioteca, que es muy pequeña pero acogedora, pude ver el cuidado y amor con el que los niños tratan sus libros, todos han sido forrados y colocados en repisas que ellos mismos pintaron y que día con día toman turno para organizar, limpiar y ordenar.



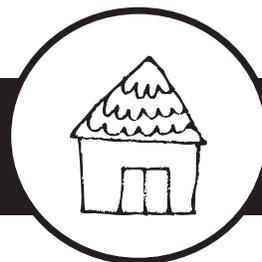
En una de las repisas, observé tres libros de gran tamaño, con portadas hechas de cartón y con llamativos dibujos y títulos ocurrentes: “El lápiz mágico”, “El sacristán y el bote de basura”. Al abrirlos noté como cuidadosamente y con orgullo, habían sido firmados en la primera página bajo la frase “escrito por autores salvadoreños”.

Al abrir los libros, fui testigo de la clara y verdadera intencionalidad de algo tan simple y a la vez tan hermoso como lo es el grafismo infantil. En sus trazos y colores pude ver la esencia de la imaginación de los niños y comprendí que a través de sus dibujos, podemos llegar a entender sus ideas y de lo desafortunada que había sido hasta ese momento; sin saber de la riqueza y el sin fin de interpretaciones y mundos que los niños crean día con día.

Contemplar sus dibujos fue el estímulo que me llevó a crear este trabajo, supe que sería necesario acercarme a ellos, observarlos mientras dibujaban y después analizar sus representaciones gráficas.

Días después, con la ayuda de dos profesoras de la Escuela, logramos convocar a seis niños para que participaran en dinámicas de dibujo. Uno a uno fueron llegando, contentos, listos y ansiosos por comenzar a dibujar. En lo que terminábamos de preparar el material para que pudieran hacer los dibujos, se reían y contaban alguno que otro evento camino a la escuela.

Una vez se repartió el material, fue sorprendente la seriedad con la que escucharon las indicaciones; para ellos, esto no era un juego, era una actividad la cual requería de toda su atención y empeño.



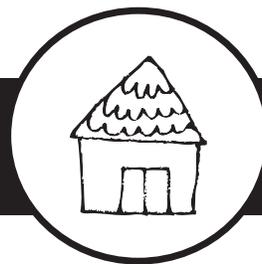
Poco a poco, después de pensar muy bien que era lo que iban a hacer, tomaron sus lápices y comenzaron a dibujar. Para mí, fue de gran satisfacción ver cómo se esmeraban por hacer bien su trabajo; todos y cada uno de los elementos que ellos plasmaron en sus dibujos, fueron hechos con cuidado y atención.

Al acercarme a uno de ellos, pude escuchar la sabiduría de sus comentarios al trabajar: “Estoy haciendo todas estas gotas porque cuando llueve en el monte, se ve como si fueran cayendo una por una”. Otro niño me comentó: “Yo voy a dibujar los mangos en los árboles para que se entienda que es un palo de mangos”.

En ese instante pensé, los niños al igual que nosotros los diseñadores, retoman elementos de todo aquello que les rodea y les impacta, y a partir de ello encuentran inspiración para poder dibujar; también, van más allá de lo que saben y utilizan su imaginación para crear historias y sus pensamientos e ideas estimulan nuestra manera de ver las cosas.

También pude notar, como algunos susurraban cosas para sí mismos, al acercarme de manera disimulada para no interrumpir su trabajo, escuché como uno de ellos hilvanaba historias al momento de dibujar, cómo si estuviera creando su propio cuento estimulado por su dibujo, lo cual me recordó cuan susceptibles son los niños ante las imágenes, y el vínculo innegable que hay entre el lenguaje visual, verbal y escrito.

Aunque el dibujo en muchas escuelas es visto como algo secundario, en Chorro Abajo los niños viajan a través de sus dibujos, sueñan con visitar lugares y reflejan la pureza de su imaginación y sus valores en los cuentos que escriben.

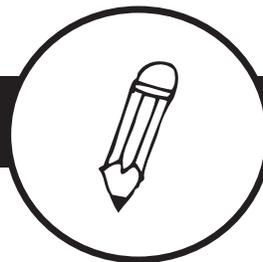


Es aquí donde diseño se puede convertir en un ente que aporte al desarrollo intelectual y emocional de los niños, a través del diseño, su imaginación y su creatividad pueden ser potencializadas a partir de la creación de material que les permita hacer lo que más les gusta, dibujar y escribir.

Este trabajo es un punto de partida para la creación de nuevos proyectos, en la que los autores y protagonistas de nuevas historias sean los niños, a quienes se les debe reconocer y motivar a continuar creando.

Estos niños que viven en situaciones precarias, y con mucho esfuerzo se levantan día con día con el interés de aprender y ser mejores, aún poseen la inocencia e ilusión que los caracteriza. De nosotros depende mantener su entusiasmo por la vida, alentándolos a seguir descubriendo conocimientos, facilitándoles el aprendizaje y ayudando al desarrollo de su imaginación.

El observar su trabajo y su enorme dedicación pese a todas las adversidades, me confirma que son los niños quienes impulsan nuestros pensamientos. Es su naturaleza libre y versátil la que nos invita a ver el diseño como algo flexible, inclusivo e imaginativo.



El día sábado 31 de Mayo de 2014, se llevó a cabo una reunión en la cual la reconocida ilustradora salvadoreña Laura Mendoza aportó lo siguiente referente al presente trabajo:

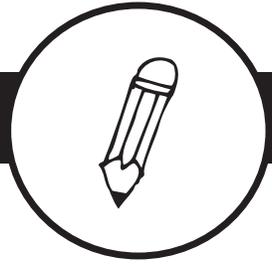
***“Por este medio, manifiesto que he revisado las dinámicas de dibujo realizadas con los niños de la Escuela Chorro Abajo, propuestas en el proyecto de investigación “Análisis de los componentes gráficos de los dibujos de los niños de la Escuela Chorro Abajo en Izalco, Sonsonate” realizado por Valerie Adrienne Barahona.***

***Considero que el tipo de actividades desarrolladas, es viable para aplicarse a otros grupos infantiles con el fin de obtener información particular sobre sus propios lenguajes visuales. Como es sabido, cada grupo de niños está expuesto a estímulos diferentes, propios de su entorno. En ese sentido, se sugiere, que los resultados sean analizados cuidadosamente, teniendo en cuenta estas condicionantes particulares, cada vez que se apliquen estas dinámicas a nuevos grupos.***

***Así como también, tomar en cuenta la naturaleza y necesidades del material a diseñar, para que los insumos que se obtengan, se utilicen de forma efectiva. Los juegos cromáticos, formas, texturas y contenidos particulares, expresados por los niños, podrían aprovecharse para hacer que los materiales diseñados para ellos, puedan resultarles más familiares y atractivos, tal y como lo propone la Srita. Barahona en su proyecto. Así como, más adecuados y funcionales, enriquecidos con el aporte de un diseño efectivo en pro del desarrollo formativo del grupo para el que se realicen.***

***Para los usos que estime convenientes la interesada, firmo la presente a los 31 días del mes de mayo de 2014”.***

Laura Mendoza  
Licda. en Diseño gráfico  
MS en Comunicación visual e ilustración  
MA en Libros de autor



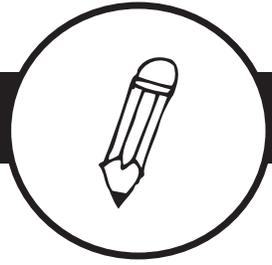
El dibujo constituye uno de los grandes representantes del mundo creativo infantil. Los niños comienzan su expresión plástica desde muy temprana edad. Educadores, artistas, diseñadores y psicólogos han sido conscientes, desde el nacimiento de sus respectivas disciplinas, de la importancia de los dibujos de los niños, ya que han entendido que éstos exceden sus propios significados plásticos o artísticos, a diferencia del lenguaje verbal, que en ocasiones es meramente racional, el dibujo se revela como un medio idóneo a través del cual el niño comunica su manera de entender, racional y emotivamente la realidad natural y humana que le rodea.

Dibujar se convierte en un factor decisivo dentro de su proceso de desarrollo intelectual y emocional, despierta su imaginación y potencializa su creatividad. Es de suma importancia el diseño gráfico como herramienta, ya que junto con una guía pedagógica, este se puede convertir en un motivador para generar nuevas ideas.

El diseñador gráfico es un agente fundamental para el desarrollo artístico de los niños, ya que ellos necesitan un estímulo visual para establecer una conexión entre las imágenes y las palabras, ya que se comprobó cómo ellos generan historias y las representan gráficamente.

El generar un método que sintetice toda la información que contienen los dibujos infantiles tales como el color, formas, texturas y demás elementos gráficos, aportará para la creación de material con el cual ellos se sientan identificados. Este trabajo es el punto de partida para la creación de material infantil inclusivo, que logre trascender distancias y se convierta en un generador de conocimiento y promotor de las habilidades artísticas infantiles.





Dentro de un proyecto tan enriquecedor como lo fue éste, el cual permitió conocer las características del dibujo infantil en Chorro Abajo, Izalco, se desea que haya una mejora continua del mismo. Por lo tanto, se recomienda a futuros estudiantes que tengan interés en el proyecto que puedan aplicar el proceso de dinámicas de dibujo en otras escuelas del país y así poder obtener más información acerca de los aspectos gráficos del dibujo infantil en las áreas menos favorecidas.

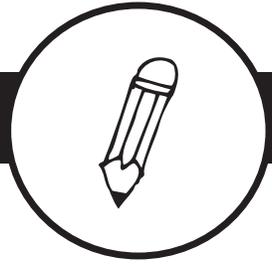
Con esto, se busca aplicar los resultados a la creación de material gráfico infantil el cual pueda acoplarse a las necesidades específicas de cada escuela a investigar. En este caso, los resultados del análisis permitieron conocer no solo las habilidades de los niños al momento de dibujar, sino también su capacidad para generar historias que acompañan a sus dibujos. A partir de esto, se recomienda la creación de material que permita a los niños dibujar y escribir, utilizando las formas, colores y demás elementos gráficos para que el material diseñado les resulte familiar.

Este, también puede ser utilizado como una herramienta pedagógica que sirva a los maestros para implementar en sus clases y así, estimular las capacidades artísticas y narrativas de los niños.

También, se hace un llamado a entidades que velan por la educación infantil en áreas rurales, a crear alianzas estratégicas con diseñadores gráficos y así poder generar material didáctico e informativo que ayude al desarrollo creativo e intelectual de los niños, ya que como se mencionó antes, los niños poseen habilidades para el dibujo y la escritura creativa, pero no existe ningún tipo de material que ayude a estimular sus aptitudes y destrezas.

De igual manera, se necesita generar material educativo que describa el resto de ciudades del país a los niños, ya que la mayoría, por motivos económicos, nunca ha tenido la oportunidad de visitar lugares fuera de su comunidad. Con esto, se busca estimular las destrezas de redacción de los niños, ya que se comprobó que al momento de leer o vivir una experiencia diferente a la de su rutina habitual, la habilidad para dibujar y escribir florece, el visitar nuevos lugares y leer nuevos libros les inspira a crear.

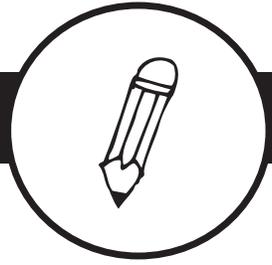




A menudo, los diseñadores en el país suelen quejarse de la falta de retos creativos en la profesión, sin embargo, la creación de cuentos, ejercicios creativos y material didáctico dirigido especialmente para los niños en áreas menos favorecidas, es una manera alternativa de aplicar conocimientos en diseño editorial e ilustración, al mismo tiempo el diseño se convierte en un agente benefactor para la sociedad, facilitando la información y estimulando la creatividad de los niños de las comunidades rurales, lo cual es de suma importancia para el desarrollo del país.

También se recomienda a especialistas en sociología, psicología y antropología a estudiar el dibujo infantil local, ya que este es un medio para estudiar la simbología de nuestras formas culturales de comunicación y a la vez, este exterioriza diversas representaciones mentales y puede convertirse en un instrumento de exploración e intervención psicopedagógica.





A la licda Marta Eugenia Valle, por compartir sus conocimientos acerca del arte infantil.

A la licda Laura Mendoza, por su invaluable ayuda y apoyo a lo largo de este proyecto.

Al Msc. Jorge Arturo Colorado por su entrega, interés y ayuda para la consolidación de el presente trabajo.

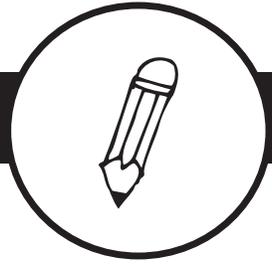
Se agradece el apoyo del Lic. Carlos Cordero y Msc. Noé Samael Rivera quienes apoyaron desde su especialidad en la construcción de éste trabajo.

A las profesoras Norma y Magda de la escuela Chorro Abajo de Izalco, por su disposición y ayuda para este proyecto, y por velar por el bienestar y educación de los niños de Chorro Abajo.

A los padres de familia de los niños de la Escuela Chorro Abajo, por permitirme trabajar con sus hijos y autorizar las actividades necesarias para la realización de este proyecto.

A todos los niños que participaron en las dinámicas de dibujo, quienes con gran dedicación y entusiasmo compartieron su tiempo conmigo y demostraron cuan talentosos y esforzados son.





Kinchin, J., & O'Connor, A. (2012). *Century of the Child*. Nueva York: The Museum of Modern Art.

Kinchin, J. (2012). *Century of the Child, growing by design*. Nueva York: Museum of Modern Art.

Villegas, A. (2012). [armandovillegas.blogspot.com](http://armandovillegas.blogspot.com). Retrieved 4 de Abril de 2014 from <http://armandovillegas.blogspot.com/2012/05/origenes-del-dibujo-pedagogia-especial.html>

Machón, A. (2009). [www.dibujoinfantil.com](http://www.dibujoinfantil.com). Retrieved 4 de Abril de 2014 from [http://www.dibujoinfantil.com/un\\_poco\\_de\\_historia.asp?sub=2&op=1](http://www.dibujoinfantil.com/un_poco_de_historia.asp?sub=2&op=1)

Belver, M. H. (2002). *El arte y la mirada del niño, Dos siglos de arte infantil*. *Arte, Individuo y Sociedad*, 9-11.

Amijeiras, G. (1994). *Historia de la Cátedra de Pedagogía del Dibujo*. Barcelona: M.T.

Hargreaves, D. (2002). *Infancia y educación artística*. Madrid: Ediciones Morata.

Martin, A. S. (2002). *Teorías sobre el arte infantil, una mirada al trabajo de G.H Luquet*. *Arte, Individuo y Sociedad*, 181-184.

Fishel, C. (2011). *Designing for Children*. Estados Unidos: Rockport Publishers.

Kinchin, J., & O'Connor, A. (2012). *Century of the Child, Growing by Design*. Nueva York: The Museum of Modern Art.

Martín, A. S. (2002). *Teorías sobre el Arte Infantil, una mirada a la obra de G.H. Luquet*. *Arte, individuo y sociedad*, 183-184.

