

1.15

LO QUE DICE UN ESCOLAR DE LA FAMILIA CON SUS DIBUJOS. ESTUDIO DE CASO WHAT A SCHOLAR OF THE FAMILY SAYS WITH HIS DRAWINGS. I STUDY OF CASE

Autoras

Chabely Marrero Pedroso⁷, Alexis Aroche Carvajal⁸, Mariamalia Miranda Martínez⁹

Universidad Agraria de La Habana

Cuba

Resumen

En el artículo se exponen las relaciones que establece un escolar de siete años con su familia en el dibujo de la figura humana. Se emplea como método fundamental el Test del Dibujo de una familia de Corman (1967), así como su metodología para su análisis.

Introducción

El dibujo es una de las actividades que aparece tempranamente en la vida de los escolares. En la primera infancia es el encuentro con hojas y lápices y por casualidad comienzan aparecer trazos, al principio no dicen nada y es en la relación con los adultos que empiezan a dar nombres a los trazos por asociación con objetos y personas importantes en sus vidas. Más tarde, en la edad escolar surgen nuevas formas de representaciones.

Si, el escolar tiene interés por la actividad pasará horas dibujando y manifiesta su interés por hacerla sin mirar al tiempo y a otras actividades como el juego.

Se dice que el dibujo es el modo sincero de expresar vivencias y afectos por los que le rodean, de contar historias y crear imágenes, generalmente muy humanizadas, reales.

⁷ Estudiante de Lic. Educación. Pedagogía-Psicología. <https://orcid.org/0000-0003-2821-1988>

⁸ Doctora en Ciencias Pedagógicas. Profesora Titular y Consultante. <https://orcid.org/0000-0003-3991-8065>

⁹ Licenciada en Educación. Pedagogía y Psicología. Profesora Instructora.

Muchos estudiosos del dibujo infantil han convertido esta actividad en test para estudiar, no solo a los niños y escolares, sino también a los adolescentes, jóvenes y adultos de cualquier edad. Una de las causas es que por lo general las personas, mediante el dibujo hacen proyecciones de sucesos de sus vidas.

Por otra parte, el dibujo se asume para determinar el desarrollo alcanzado por los escolares y si se encuentra en la etapa correspondiente, o, por el contrario, si estas se alejan o acercan a la realidad. Buscar realidad en los dibujos no es adecuado, porque el dibujo es tan personal, subjetivo y movido en un mundo de imaginación, tan importante para el desarrollo de la creatividad y el pensamiento.

Es precisamente en la búsqueda de realidad que los test del dibujo se interpretan o mal interpreta cuando no va acompañado de la explicación del escolar de lo que hizo. Por tal razón muchos estudiosos del dibujo como Corman (1967) proponen que después de acabado el dibujo el escolar explique lo que hizo y porqué, además que en los días siguientes haga dibujos y se pueda comparar con el del test de la figura humana o el test de la familia.

Con el test de Corman (1967) sobre la familia se hizo un estudio de caso a un escolar de segundo grado que presentaba muchas problemáticas académicas en las asignaturas lengua española y matemática. En matemática no memoriza los ejercicios básicos de las 4 operaciones de cálculo, principalmente en la suma y la resta y dificultades en el razonamiento de problemas. En la asignatura de lengua española se evidencian dificultades en la redacción de textos ya que sus ideas son pobres debido a la poca memorización de vivencias y notables conflictos en la memorización de las reglas ortográficas.

Atendiendo a estas problemáticas, las autoras plantearon los objetivos:

- a) Profundizar en la situación social del desarrollo del escolar en el contexto familiar ante las dificultades que se revelaron durante la identificación de conductas problemas y las variables relacionadas con las mismas como el alcoholismo, puede que esté influyendo en la enfermedad asma y lesiones en la piel de las manos y problemas académicos.
- b) Valorar las influencias de la autoidentificación del talento visual-plástico del escolar y su relación con los sentimientos subjetivos y proyectivos en su dibujo de una familia.

Enfoques teóricos y metodológicos esenciales de la prueba

El test seleccionado fue el **Test del Dibujo de una familia de Corman** (1967), se considera del tipo proyectivo, por dicha razón se ponen ciertos límites a la libre creación, refiere Corman (1967), porque entre otros aspectos del desarrollo se proyecta la personalidad, el sujeto expone tanto en palabras que acompaña el mismo proceso de dibujar a la familia, como al producto (la familia dibujada) sus sentimientos reales respecto a lo que está sucediendo consigo mismo/misma y sus relaciones afectivas con ellos, lo que muestra sus representaciones sociales, por una parte, hacia su familia, y de la otra, reconocimiento afectivo-vivencial de quién es realmente y el lugar que ocupa en el grupo familiar.

En el caso que se estudia, el dibujo es muy importante para el escolar y se llega a autoidentificar con talento visual-plástico al mostrar las habilidades específicas para crear videos juegos con plantillas y tener siempre deseos de dibujar y de mostrar lo que hace a la investigadora. Este gusto y motivación por el dibujo constituye una fortaleza para dar cumplimiento a los objetivos propuestos.

Para este caso, como señala Corman (1967), el dibujo libre, sin copias de modelos el sujeto puede desplegar una verdadera creación y “expresar todo lo que hay en él, mucho mejor cuando crea que cuando imita. Al hacerlo, nos da su visión propia del mundo que lo rodea y, de ese modo, nos informa acerca de su personalidad” (p. 13).

Aroche (1995; 2020) siempre subraya que el dibujo no es únicamente técnica, expresionismo o/y maduración de los músculos finos de la mano como condiciones físicas para la preparación para el dominio de la escritura, es una relación afectivo-cognitiva donde se ponen en juego el alcance de la inteligencia (Corman, 1967), los sentidos subjetivados (González, 2011a) y el deseo, que según González (2011b), constituye la base sobre la cual se va a organizar la relación emociones-necesidad en la actividad de dibujar sea a la familia o cualquier cosa, de ahí su autopostulación como talentoso para lo visual-plástico (Aroche, 2020), que tiene su génesis en el sistema de la subjetividad humana como bien plantea González (2011b). Por último, siempre hay una proyección de la personalidad en el dibujo, la que se manifiesta de forma consciente e inconsciente, al igual que en el juego.

La aplicación de este test consta de tres partes:

1° Dibujo por parte del escolar en estudio.

2° Entrevista sobre el dibujo acabado de la investigadora con el escolar en estudio.

3° Interpretación de los tres planos del dibujo: gráfico, estructuras formales y contenido.

A continuación, se explican los resultados de cada parte.

1° Dibujo por parte del escolar en estudio.

La consigna consiste en decirle al sujeto “Dibuja a tu familia como quieras”. Se entrega la hoja y el lápiz. Si, el sujeto desea hacer preguntas se le permite, pero siempre le dirá la investigadora que tiene total libertad de hacerlo cómo quiera. Además, se admite el uso de otros materiales para cumplir con la tarea. Para el caso de estudio se le propuso “Dibuja una familia, una familia que tu imagines”, esta intención le permite a la escolar libertad de hacer uso de su fantasía imaginativa.

Durante el proceso de dibujar a la familia la investigadora se comportará de la manera siguiente:

- Observa y anota todo lo que dice y hace el sujeto, sin que este se percate le prestas atención.
- Anota en qué lugar de la hoja comenzó a dibujar y qué, se anotarán a todas las personas que aparecen en la hoja y el orden.
- Tomar la hora en que inicio el dibujo y el de finalización.
- Se tomará nota expresa si hay tendencias obsesivas al volver una y otra vez sobre el mismo trazo y en cuáles de los miembros.

2° Entrevista sobre el dibujo acabado de la investigadora con el escolar en estudio.

Concluido el dibujo, se realiza la entrevista, la sugerida por Corman (1967), por la investigadora con preguntas que van a guiar la conversación, sin imponer criterios o análisis rígidos. Antes se elogiará el dibujo para fortalecer la autoestima alta con palabras como estas u otras “Bien, lo hiciste, puedes dibujar”; seguido se le dice “Esta familia que dibujaste me la puedes explicar”, en un orden más o menos coherente se le hacen preguntas como: a) ¿Dónde están estas personas? ¿qué hacen aquí?, b) ¿Me dices quiénes son cada una? ¿Qué hace en la familia, es hombre o mujer, qué edad tiene?, c) ¿Qué hacen en la familia cuando todos están juntos?, d) ¿Qué es lo que más te gusta de esa familia? ¿por qué?, e) ¿Qué más me quieres decir de esas personas?

Datos muy necesarios e interesantes:

- ¿Cuál es el más bueno de todos en esta familia? ¿por qué?
- ¿Cuál es el menos bueno de todos? ¿por qué?
- ¿Cuál es el más feliz en esta familia? ¿por qué?
- ¿Cuál es el menos feliz? ¿por qué?
- ¿Y tú, en esta familia, a quién prefieres? ¿por qué?

Se pueden hacer tantas preguntas como sean necesarias para profundizar en las problemáticas descritas en la introducción del estudio de caso. También se recomienda pedir permiso al sujeto para grabar la entrevista, se le explica que es para después oírla y que no se olvide nada de lo contado.

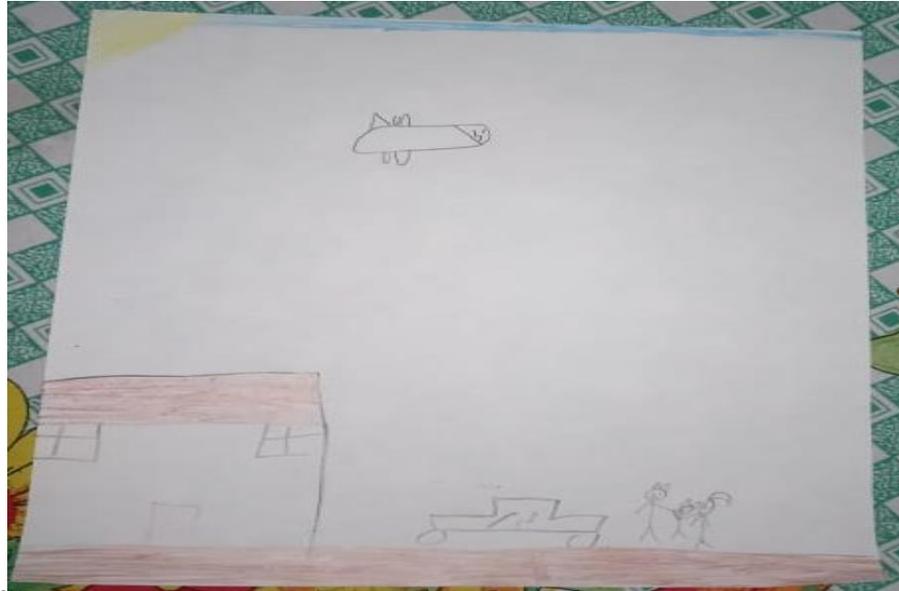
3° Interpretación de los tres planos del dibujo: gráfico, estructuras formales y contenido.

En esta parte, las autoras del estudio comenzarán la interpretación con la finalidad de cumplir los dos objetivos propuestos para en el estudio del escolar.

- Resultados.

En la figura 1 aparece el dibujo de la familia del escolar, de 7 años de edad, de sexo masculino de piel blanca.

Figura 1



Dibujo de la familia del escolar con fecha de 17 de julio de 2022.

Fuente: Aplicación del test

Comportamiento del escolar durante el dibujo:

Se mostró distraído, no se concentraba en el dibujo, al mismo tiempo hablaba de muchas cosas. Contó la relación con su papá, al cual señaló que lo quiere mucho. Habló de su sobrino. Relató una anécdota donde estaba con él y este se le perdió, luego lo encontró al llegar a su casa, esa situación lo preocupó bastante.

Durante el relato, la autora de la investigación se percató de las ampollas que tenía en las manos, al preguntarle que le pasaba, respondió que le salen cuando se altera mucho. Se le preguntó si le daba golpes a algo y dijo que no, y volvió a subrayar lo mismo “me salen cuando me altero”. Al profundizar con la madre esta situación, explicó que aún no se sabe que pudiera ser hongo y no de alterarse, argumentó que puede que se lo oyera a alguien de la casa.

3° Interpretación de los tres planos del dibujo: gráfico, estructuras formales y contenido.

- El plano gráfico.

La amplitud y la fuerza de las líneas son muy débiles y apenas se perciben lo que demuestran una inhibición de la expansión vital y de fuerte tendencia a replegarse en sí mismo, además se muestra timidez y pulsiones débiles.

Dibujo un total de 7 elementos: casa, sol cielo, auto y dos figuras humanas. Los mismos presentan mucha desproporción con respecto al tamaño de la hoja, lo que resalta una vez más la inhibición y carencia de pulsiones, lo cual se reflejó en la línea superior en azul imitando el cielo, un sol tradicional a la derecha de la hoja, en la esquina superior, solo con luz para sí, sin desplegarlo en el espacio, un avión pequeño que toma la parte blanca de la hoja, ubicado entre el cielo y la casa. Dibujo un auto con dos figuras humanas muy esquemáticas y una casa muy tradicional.

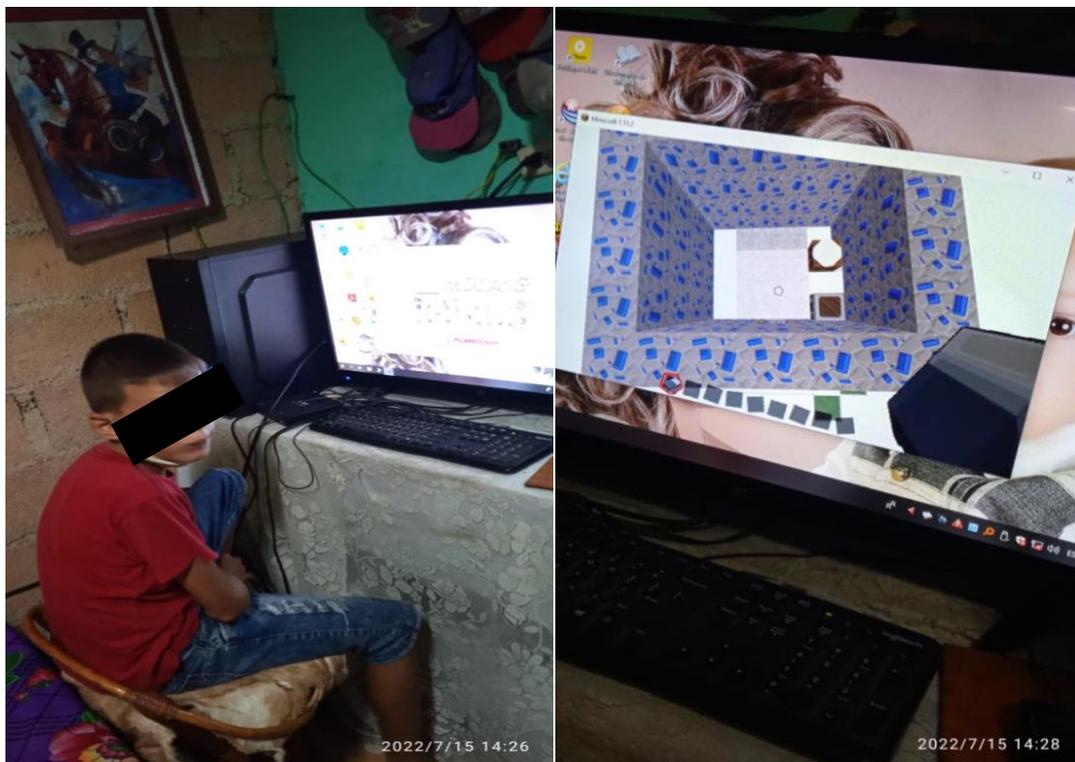
Los trazos son muy leves y desde el punto de vista visual-plástico no son delicados y con belleza, lo que denota con mucha frecuencia la timidez, incapacidad para reafirmarse y puede estar manifestando neurosis de fracaso, lo que constituye una recomendación a los padres la urgencia de un tratamiento psicológico especializado.

El dibujo de la casa es mucho mayor que el resto de las figuras, el escolar puede estar tratando de decir la situación en que se encuentra su casa, no la familia, pues cabe la pregunta ¿Piensa que la tiene o no la tiene? Al relacionar este hecho con la historia que hizo sobre el sobrino que se le perdió, puede estar proyectando su propia experiencia.

Por otra parte, hay un hecho muy importante en el juego *Minecraft* que muestra en la figura 2.

Figura 2

El escolar juega Minecraft con copia de texturas.



Fuente: Visita de la investigadora al hogar del escolar.

Este juego te invita a crearte un mundo diferente al que tienes y te acompañas de objetos y animales que no son personas. Pero por falta de conocimientos escolar juega en la forma más fácil. En la figura 2, el está construyendo una casa con *lapislázuli*, una especialista adolescente de 12 años me comentó que es nobel y no tiene mucho conocimiento, pero lo que importa es que reitera el problema de la casa, así en el dibujo con acuarela (figura 3) repite la idea de una casa, pero en este caso es un edificio con la misma estructura de la casa que dibujo en el test y la proporción en el espacio es mucho mayor.

Estas tres figuras 1, 2 y 3 están subrayando la situación social que existe hacia el interior del hogar que pueden estar dañando la psiquis del escolar, lo cual se corrobora en el ritmo del trazado con una estereotipia, no fue espontaneo, sino, carente de riqueza de experiencias vividas y puede estar influyendo en él un contexto muy reglado.

Figura 3

Dibujo de un edificio con tempera del escolar.



Fuente: Colección de pinturas con temperas del escolar a los 7 años, cortesía del escolar y su familia

- Las estructuras formales.

Es evidente que el trazado de la figura humana en el test no demuestra poseer una gran inteligencia y talento visual-plástico como trataron madre y maestra de reflejar en la entrevista. Pero por eso no se puede tildar de ausencia, porque evidentemente el escolar está

en una situación muy difícil en el contexto familiar con la presencia de un abuelo alcohólico que vive con él y su familia, información conocida por el propio escolar, la madre y la psicopedagoga de la escuela.

Las dos únicas figuras humanas dibujadas en el test son muy esquemáticas, desprovistas de ropa y algunos otros elementos que la pueden adornar, pero consiguen ser propias de la edad con carencias de experiencias. En los dibujos coleccionados desde la primera infancia, sexto año de vida no dibuja la figura humana, incluso los dibujos estaban llenos de animales y vegetación constituidas por flores y algún arbusto.

Otras temperas de los momentos actuales, son mucho más pobres en cantidad de elementos relacionados con la figura humana como se pudieron observar en dibujos y temperas de los siete años, sin embargo, renace la casa más parecida a los tradicionales bohíos, por lo que se aleja de la suya y más cercana a la concepción del juego *Minecraft* como se relata más arriba.

- El contenido.

En el contenido no aparece la familia ni real, ni imaginaria lo que conduce a pensar que existen en el escolar situaciones dolorosas existentes, que van deformando su representación de la familia, para llegar a la negación de la misma dada por una realidad dolorosa y penosa. Busca la felicidad en una casa que construye donde la figura humana no exista en su juego *Minecraft*, las aparta porque son fuente de angustia y ello es una señal de alarma y aparece un peligro grave que se manifiesta en su piel y el asma constante y proviene del exterior con amenaza al yo.

Conclusiones

La situación social del desarrollo del escolar en el contexto familiar ante las dificultades que se revelaron durante la identificación de conductas problemas y las variables relacionadas con las mismas como el alcoholismo, puede que influyen en:

- a) La pérdida de la representación de lo que es una familia feliz que vive en una casa-hogar donde se comparten alegrías y no angustias.
- b) Sustituye a la figura humana por elementos de la naturaleza entre los que están las aves y la vegetación con el uso de muchos

colores, pero que los va apagando, al parecer, por agravarse los problemas hacia el interior del hogar.

- c) La situación problemática ya está incidiendo en las enfermedades asma y lesiones en la piel de las manos, lo que demuestra la presencia de variables orgánicas que están influyendo considerablemente en conquistas que tiene el escolar de su desarrollo, como el deseo constante por la creación y producción visual-plástica y el reconocimiento de madre y maestra de su talento, el que se daña por carencia de fuertes emociones positivas.

Referencias bibliográficas

- Aroche, A. (1995). Estudio de un conjunto de actividades de apreciación y producción en la Educación Plástica en Cuba. *[Tesis de doctorado no publicada]*. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, La Habana, Cuba.
- Aroche, A. (2020). Relación escuela-museo para la estimulación del talento de los escolares en el área artístico-visual. En VariooAutores, *Educación en la Diversidad (Segunda parte)* (págs. 567-587). Sello Editorial REDIPE (95857440).
- Corman, L. (1967). *El test del dibujo de la familia en la práctica médico-pedagógica*. Editorial Kapelusz.
- González, F. (2011a). *El sujeto y la subjetividad en la psicología social. Un enfoque histórico-cultural* (Primera ed.). Editorial Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.
- González, F. L. (2011b). *El Pensamiento de Vygotsky. Contradicciones, desdoblamientos y desarrollo*. Editorial Trillas.