

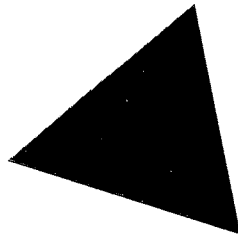
FRANCISCO SECADAS MARCOS

# Dibujar es fácil

ESCALAS EVOLUTIVAS



SE  
DE  
S.L.



## ÍNDICE

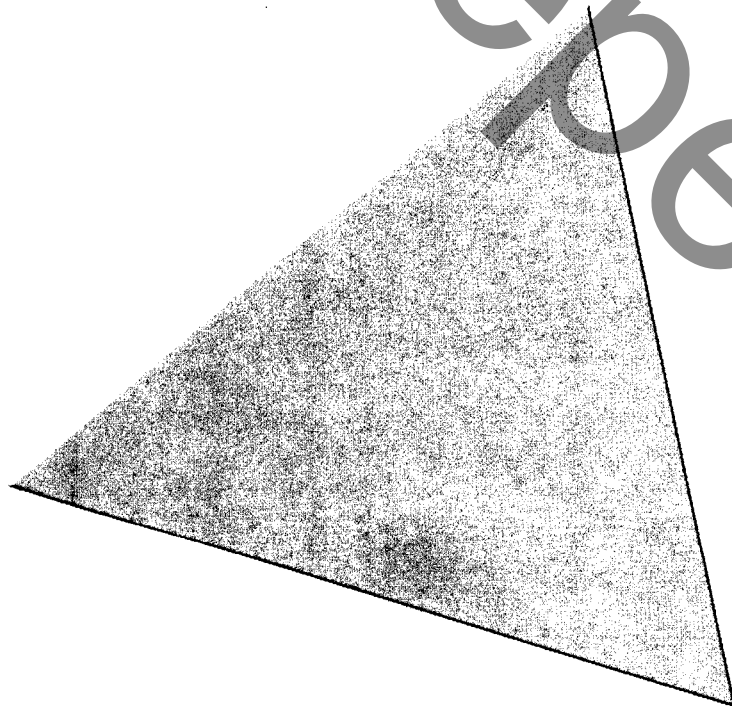
Capítulo 1. Jugando a Dibujar. <i>F. Secadas</i> .....	9
Capítulo 2. Enseñar la creatividad. <i>F. Secadas</i> .....	21
Capítulo 3. Dibujo y Desarrollo. <i>F. Secadas e I. Esteve</i> .....	29
Capítulo 4. Dos escalas de dibujo. <i>F. Secadas</i> .....	43
Escala de dibujos A .....	47
Escala de dibujos B .....	73
Bibliografía .....	85

**CAPÍTULO 1**

**JUGANDO A DIBUJAR**

---

FRANCISCO SECADAS



---

## JUEGO ESCOLAR

---

**D**ESDE preescolar, el niño se acostumbra a la idea de que en la escuela se hace algo que no es jugar, y que allí se imponen deberes. Sería deplorable, sin embargo, que el maestro cayera en una tajante oposición entre juego y trabajo; porque a cada nivel y tras cada aprendizaje puede y debe intercalarse algún lapso de auténtico *juego*; eso sí, *jugando con lo aprendido*. Resulta útil al maestro reparar en que, siendo el juego remate placentero de las habilidades, los *aprendizajes escolares* no son excepción. En clase se ejercitan habilidades más evolucionadas, simplemente, cuyo cultivo no es fácil en el hogar, y por eso históricamente su desarrollo se ha encomendado al maestro. El niño debería pasarlo bien en la escuela (en griego, *scholé* significa ocio, descanso, recreo), porque la tarea escolar no difiere en esencia de cualquiera otra. Se juega a otra cosa, distinta del ejercicio físico, pero posible gracias a él. El juego manual desencadena un proceso de lateralización acelerada del cerebro, a través del cual el sujeto se adentra en las habilidades cognoscitivas.

La escolaridad es el plano creativo superpuesto a las habilidades *físicas* [E—T], para continuar creando —ahora con *símbolos*—, aprendiendo y jugando en la vida cultural, incorporando a la experiencia personal nuevas habilidades *combinatorias* [A], *semánticas* [S] y *discursivas* [R]. Ganaría mucho una escuela entendida como ámbito propicio para seguir avanzando en la adquisición de habilidades complejas, jugando con ellas hasta convertirlas en hábitos culturales, y donde las rutinas escolares de escribir, leer y contar no fueran contempladas sólo como tareas, sino como habilidades adquiribles por vía lúdica. Y lo que es más importante: donde el *automatizarlas* se viera como condición necesaria para los restantes saberes, igual que el manejo de la *herramienta* se desatiende durante el trabajo.

La alternancia de aprendizaje y juego en ciclos recurrentes y progresivos facilita criterios para el empleo fecundo del juego en la enseñanza. Por supuesto, si el juego ha de seguir al aprendizaje, el intento de enseñar jugando corre el riesgo de echar la carreta por delante de los bueyes. Primero sería enseñar, y luego *hacer jugar con lo recién aprendido*, y no al revés, anticipando como juego el mismo contenido didáctico que se va a enseñar. No hay *refuerzo* (juego) sin *esfuerzo* (aprendizaje).

Puede llamar a engaño la idea de que el profesor debe ser *creativo* en sus explicaciones cotidianas. El nivel de creatividad del maestro es inasequible al escolar; en contadas ocasiones estaría al alcance del alumno destacado. Quizá la norma áurea consista en que el profesor convierta en rutina *el modo* de estimular la creatividad del alumno. *Que el método sea, por sí mismo, creativo*, dejando al profesor en libertad para seguir enriqueciéndolo con productos de su propia cosecha.

## 1. LOS CICLOS DEL DIBUJO

Miles de niños de nuestras encuestas citan el dibujo entre los juegos practicados habitualmente. Ellos saben ver en el dibujo lo que tiene de juego. Lo encuentran divertido. Llevamos, por otra parte, años investigando el tema, y en la evolución del dibujo hemos encontrado tres fases o etapas:

### *Etapa 1.ª Del garabato al contorno*

Es una etapa previa, llamada comúnmente edad del *garabato*. El niño de 2 años raya papeles y le gusta hacer garabatos, con alguna remota intención, que expresa aplicando un nombre al gurrufío de líneas. Según nuestros datos (*EOD-17*), a los 3;6 años (3 años y medio) se cruza el *umbral del dibujo*, que es aquel punto temporal en que la mitad de los niños esbozan ya una casa, un coche, un árbol o un hombre, mientras la otra mitad sigue haciendo garabatos cuando dicen que pintan tales objetos.

Naturalmente, los listos se adelantan, como María, de 2;3 años, que primero emborrona con el bolígrafo el papel, como es propio de la edad, pero luego, sin abarcar la figura completa de la cara, va pintando sucesivamente, en la Figura 1, por sugerencia de su tía psicóloga, los ojos (1), la nariz (2), la boca (3), el pelo (4), los pies (5) y la mano con un trazo suelto y errático (6); todo ello sin asomo de que perciba la *Gestalt* o figura entera de la cara.

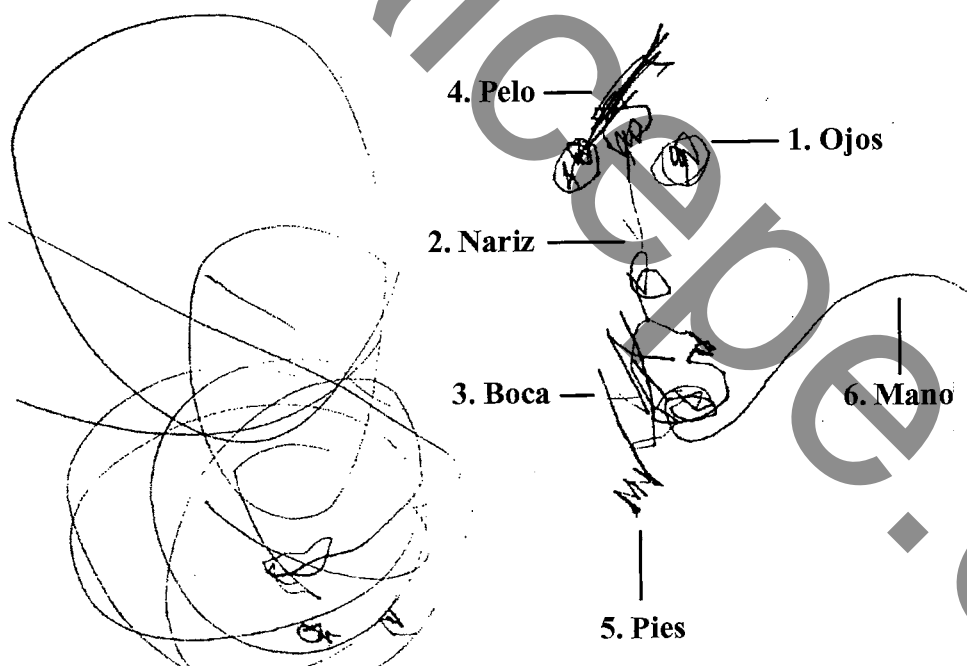


FIGURA 1.—Dibujo de una cara, realizado por María, niña inteligente de 2;3 años (2 años y tres meses) que después de emborronar el papel con el bolígrafo verde, va pintando sucesivamente, por indicación de una persona adulta, los ojos (1), la nariz (2), la boca (3), el pelo (4), los pies (5) y la mano (6), sin señal alguna de que perciba de un golpe de vista la figura entera, ni de que sienta necesidad de bordearla con un contorno.

Dibujando, la inteligencia avanza. En el dibujo de María hay una primera fase de garabato, de naturaleza *cinestésica* y amorfa; hasta un punto en que detiene el impulso circular, lo inhibe, intentando controlar el trazo marcando intencionadamente un rudimentario polígono. Es el momento que aprove-

cha la psicóloga para encaminar la inteligencia de María hacia el sentido de las formas. Hay un salto del garabato a la figura. Esta inteligencia es la que ahora dibuja contornos toscamente poligonales y representa los ojos, la boca, etc., dando comienzo al dibujo realista. Se entretiene dibujando, para afianzar la habilidad recién estrenada.

### Arquetipos

El salto al dibujo y a la figura de las letras, por esta época, viene condicionado por la limitada capacidad del niño para trazar determinadas líneas y figuras, como sugiere la Figura 2, donde hemos resumido el resultado de investigaciones ajenas y propias, al respecto. Se detecta en la figura la presencia sucesiva de trazos *curvos*, como los cicloidales del garabato, y el círculo; *ortogonales*, como los rectángulos insinuados por María; y otras formas rómbicas, más tardías, de trazos *oblicuos*.

Recordamos dos hipótesis clave en nuestro estudio:

1. La *diferencial*: las letras difieren *en su forma*, y ésta las dificulta en distinto grado.
2. La *evolutiva*: las figuras requieren grados de capacidad, que *se van desarrollando* en el niño con el tiempo.

Nos hemos planteado la *hipótesis evolutiva* de varias maneras. La primera de ellas analiza las escalas más conocidas de dibujo de figuras geométricas, según se resume a continuación. Se hizo un esquema de las etapas de maduración grafomotriz en la copia de figuras según varios autores: Gesell, Sheridan, Binet, Terman, Piaget, Bender, Brunet-Lezine, Filho y Santucci (figura 2).

Sobre ellas se realizó un análisis dimensional tomando dos tipos de variables de referencia: las figuras y la edad. Cada dimensión —o grupo homogéneo de dibujos— puede rastrearse a lo largo de etapas cronológicas, según la facilidad que van adquiriendo los niños para copiar las formas.

Se obtuvieron cuatro grupos de figuras básicas, de dificultad creciente, como indica la figura:

#### Dimensión 1.<sup>a</sup>: *Curvas*



El primer grupo de figuras geométricas se aglutina en torno al círculo y formas curvas derivadas del mismo, bien por fraccionamiento en arcos o bien por deformación, como en el óvalo o la elipse. Su esquema sería el *círculo* y el *arco*.

	2 a 2½ años	3 a 3½ años	4	5	6
A. Gesell	garabato		+	+	△ ◇
M. Sheridan	garabato	○ V +	+ V ○	□ △	Copia letra
Binet Terman	garabato	○   +	—	□	◇
J. Piaget	garabato	○		△	◇
L. Bender	garabato	○	○	□	□ ◇
Brunet/ Lezine	garabato	○	□	△	◇
L. Filho	—	—	—	□ ◇	
H. Santucci	garabato	garabato		+ □	X

FIGURA 2.—Copia de figuras geométricas. Cuadro síntesis de escalas y pruebas de dibujos geométricos, según diversos autores, mostrando la edad en que son capaces los niños de reproducir distintas figuras adecuadamente. (Original de M.<sup>a</sup> Teresa Rodríguez y F. Secadas, 1986). (No reproducible sin autorización.)

### Dimensión 2.<sup>a</sup>: *Ortogonales*



La dimensión segunda comprende la cruz, el cuadrado, el rectángulo y el sobre o rectángulo cruzado por diagonales. El esquema sería la forma rectangular y, más propiamente, la cruz.

### Dimensión 3.<sup>a</sup> (cuarta columna): *Oblicuas*



Reúne el rombo, el triángulo y líneas angulares con distinta inclinación. Esquemáticamente queda definida por el cruce de oblicuas en aspa; pero la dificultad puede consistir en el ángulo, tanto o más que en la línea.

### Dimensión 4.<sup>a</sup> (tercera columna): *Mixtas*



Agrupar las compuestas de recta y curva, y las quebradas con oblicuas que se cruzan dentro de un campo limitado por otras líneas, como es el caso de la M, en la cual se complican la dimensión segunda (ortogonales) con la tercera (oblicuas). Esquema : |X|.

El resultado final arroja tres grupos fundamentales de figuras, coincidentes con nuestros tres arquetipos, y otro mixto, de mayor complejidad:

- 1.º Figuras circulares y arqueadas.
- 2.º Formas rectangulares y trazos ortogonales.
- 3.º Figuras y trazos oblicuos.
- 4.º Complejo mixto.

Por otra vía de estudio se confirman, pues, las figuras arquetípicas obtenidas en nuestros análisis: el *círculo*, el *cuadrado* y el *rombo*. La afinidad de las dimensiones con las edades permite establecer las etapas evolutivas de las formas reseñadas, que se sucederían aproximadamente así:



¿Cuál es la habilidad gráfica típica para cada edad, aunque otras edades la posean, incluso, en mayor grado? Aplicando el teorema de Bayes a la matriz dimensional, se nos revela la probabilidad relativa que cada edad tiene de destacar en un tipo de rasgos. Así, es indudable que los escolares de 6 años dibujan un rectángulo mejor que los preescolares, pero a los 4-5 años esta habilidad destaca como peculiar de la edad.

Si pretendiéramos estimular el ejercicio de las habilidades en su momento propicio, habría que localizar el punto de desarrollo óptimo que, verosímilmente, sería para cada forma:

*Redondas*, a los 3 años

*Ortogonales*, a los 4 años

*Oblicuas*, a los 5 años

*Mixtas*, a los 6 años.

Estos trazos, que llamamos *arquetipos*, se suceden, pues, en dificultad. Una conclusión destacable: *los 5 años resaltan como la edad óptima para iniciar el aprendizaje de la escritura, sin esperar a que posean un dominio completo de todas las formas difíciles.*

De este modo, resultará probablemente estéril exigir el dibujo de una casa, o de la letra E, antes de los 4 años; y a los 5 años, todavía puede resultarle difícil trazar la oblicua del tejado o de la escalera, y letras como la V, la Z, la M o la K, que contienen oblicuas. Los *arquetipos* forman el subsuelo progresivo de la habilidad de escribir y de dibujar.

Sobre estos arquetipos comunes al dibujo y a las letras, se ha construido el método *Escribir es fácil*, iniciando a la escritura con las letras más fáciles, de arquetipos curvos y ortogonales, y con-



tinuando con los oblicuos y los mixtos. Al final, el preescolar ha *dibujado* todos los arquetipos básicos.

## Etapa 2.<sup>a</sup> Realismo ingenuo

Como se ha dicho, la edad de 3;6 años (tres años y medio) señala el *umbral evolutivo* del dibujo, cuando la mitad de niños representa ya las cosas y la otra mitad todavía hace garabatos al pintarlas. Coincidimos, pues, con Biber, Di Leo y otros autores en que “hacia los tres años aproximadamente, el niño descubre casualmente (?) que sus garabatos hechos al azar sugieren una cabeza o un objeto. Tras un período de coexistencia de los elementos cinestésicos con los figurativos, se impone la representación, entre los tres y medio y los cuatro años” (Di Leo, 1971).

Las cercanías de los 4-5 años pueden considerarse la edad dorada del dibujo. Dibuja por gusto *objetos* de su experiencia cotidiana, como una casa, un árbol, un coche, además del monigote humano, irrumpiendo pronto el *color* con ímpetu en la escena. Un criterio para enjuiciar el cumplimiento de esta fase por el niño es si la opacidad sustituye a la transparencia en las figuras, o sea, si los objetos cercanos ocultan a los que están detrás. De esta guisa, va depositando y *suprimiendo* en el dibujo capas sucesivas de información adquirida acerca de las cosas, como si ello fuera condición para seguir acumulando otras nuevas, las cuales, a su vez, le obligarán a perfeccionar la habilidad de dibujar que va adquiriendo.

Lo cuenta la madre. Una tarde, a la salida del colegio, José (5 años) se puso a pintar. Dibujó un alto rectángulo con una línea vertical de arriba abajo, y redondeles pequeños agrupados en hileras; y encima del rectángulo unos platos redondos y abultados por la parte superior. Su madre le pregunta:

- ¿Qué es eso que pintas?
- Es una casa muy alta.
- ¿Y esa línea, qué es?
- Pero mamá, eso es el ascensor. ¿No ves que es muy alta?
- ¿Y esos redondeles?
- Son las ventanas, ¡mamá...!
- ¿Y qué es eso que hay arriba del todo, en el cielo?
- Eso son *ovnis*...

## Etapa 3.<sup>a</sup> Dibujo técnico-artístico

Desde los 6-7 años, hace grecas, cenefas y dibujos geométricos; moviliza las imágenes que pinta, e insinúa con la figura el *movimiento*. Describe y escribe la intención de los personajes que pinta. Luego incorpora lentamente la *perspectiva* y la *estética*, haciendo ver a los demás lo que desea expresar *con* el dibujo. Los niños que, a los 5-6 años, dibujan casas y árboles y saben copiar un ocho tumbado, distan significativamente de los de 1 y 2 años que garabatean e imitan trazos simples; y se distancian, por otro lado, de los que, a los 10-12 años, pintan con perspectiva o en escorzo, pudiéndose afirmar que se trata de poblaciones heterogéneas y que no son los mismos niños.

En cuanto a la *técnica*, tras haber depositado sobre el dibujo en forma ingenua los rasgos más salientes, por ejemplo el árbol con sus manzanitas y algunas hojas, progresivamente destaca la figura sobre el fondo, marca la línea del horizonte y pinta el cielo por encima, presenta los objetos lejanos más

pequeños que los de cerca y deja de pintarlos transparentes; reproduce con detalle lo que ve, dibuja el contorno de las cosas y las sombras de los objetos en proporción a su tamaño, va descubriendo las reglas de la perspectiva y del escorzo; y mientras tanto, hace uso de la goma de borrar, retoca las distorsiones y corrige sus trabajos (*inhibición técnico-estética*).

Pero desde que el niño moviliza las imágenes que pinta, plasma no sólo la figura sino el *movimiento*, reproduce el interior invisible del objeto, exagera el tamaño de lo que le parece importante, no limitándose a expresar la forma sino también las *vivencias* de los personajes dibujados y las suyas propias; y cuando luego pone al vivo la intención y el humor, hace del dibujo un medio privilegiado de expresión e, inicialmente, de arte. La *intención artística* que, según la EOD-17, aparece finalmente, y el interés por la *técnica* del dibujo, de la pintura y de la expresión gráfica en general, muestran a las claras que se trata de una tercera etapa distinta y distante de las otras dos: del *garabato* y del *dibujo realista ingenuo*.

### **La inteligencia crece...**

Hemos visto, en el caso de María, un bello ejemplo de cómo se produce la transición del garabato al dibujo ingenuo, bajo las indicaciones de una persona adulta. Una intervención *temprana* interrumpe el garabato y enseña a trazar los polígonos. Contrariamente al criterio de *enseñanza precoz*, que se apresura a inculcar ciertos conocimientos antes que la inteligencia madure para asimilarlos, la *intervención temprana* aprovecha los primeros signos de que la enseñanza ya es oportuna (cuando el niño interrumpe casi inadvertidamente el garabato y esboza los primeros trazos dirigidos), para motivar el salto al contorno y al parecido de la figura.

Cuando María emborronaba de verde la hoja de papel con el bolígrafo, la cuidadora observó que se detenía a controlar el movimiento para trazar pequeñas figuritas poligonales de impreciso *contorno*, hechas con intención de gobernar el trazo (parte inferior del garabato). Este giro, desde el garabato al trazo intencionado, inspiró a la psicóloga la idea de proponerle el dibujo de la cara, empezando por las partes más notables: ojos, nariz, boca... Lo importante es que, al vislumbrar el *contorno*, la mano pasa a ser dirigida por la intención de controlar (*¡inhibir!*) el impulso por medio de la idea. La inteligencia dirige el trazo para que se ajuste a la imagen que quiere plasmar. Y al aprovechar este trance crítico, anticipa el proceso mental y adelanta el brote de la capacidad de dibujar: *la niña empieza antes a dibujar, y con ello se acelera el ritmo de crecimiento de su inteligencia*. Lo portentoso es que, ayudándola *oportunamente* en ese trance, justo en el punto del destello creativo, la capacidad de María avanza un paso en el curso del desarrollo y, con ello, *su inteligencia crece*.

En el *dibujo ingenuo* se aprehende la realidad y se deposita en su imagen, tal cual es interpretada por la experiencia subjetiva, más que por la percepción habida en el momento: una mesa tiene el mismo tamaño estando lejos que cerca. Pero una vez descubierta el hecho óptico de que los objetos alejados parecen más pequeños, se intenta en la fase *técnica* reproducir el fenómeno a la inversa: reduce el tamaño de las figuras lejanas para que el dibujo produzca el mismo efecto que la realidad tal como es percibida. Alguien dirá que María imita o copia, pero no debe restarse importancia al hecho de que, para copiar la cosa, antes hay que captarla entera como estructura, es decir, *crear* el percepto, descubrimiento que María, a los dos años y tres meses, no ha logrado todavía. Por el mero propósito de producir en el espectador un efecto determinado sirviéndose de la técnica aprendida, el dibujo técnico se vuelve *estético*, hasta preguntarnos cómo es posible plasmar con trazos y colores, con manchones en una tela, en fin de cuentas, una expresión tan viva del pensamiento y de las emociones del artista en aquel momento.

Se produce un giro copernicano cuando el niño, que, a los 4 años descubre la figura dibujada como depósito y *signo* de las propiedades de los objetos, la transforma en *símbolo* a través del cual se expresa él, comunicando algo propio a los demás y convirtiéndose, con ello, en *artista*. El dibujo es, ahora, señal inequívoca de que utiliza sus habilidades como medio de expresión. Deposita en el dibujo una idea, para que el espectador la recoja, y la sienta como él (estética). Superada la época en que se entretenía movilizándolo la percepción, y tras el despertar de la imagen y de los juegos de fantasía, la *intención estética* se hace patente cuando elige lo que quiere dibujar, desfigura las partes de más impacto, moviliza las imágenes y las hace “hablar”.

Desde que, a los 6 años, plasma el movimiento y el sentido además de la forma, que al dibujar una casa reproduce su interior, y que exagera en el dibujo el tamaño de lo que le parece destacable, ese niño, a los 7 años expresa las vivencias de los personajes dibujados, inventa escenarios y pinta en forma original, con detalles improvisados. Apunta, en suma, dotes artísticas que, a los 8 años, le animan a inventar historietas gráficas adornándolas con detalles pintorescos. En la pubertad, ensayará el retrato y se interesará por la técnica y efectos artísticos del dibujo y de la pintura. No es raro que en el adolescente decaiga el entusiasmo por la expresión netamente gráfica [E], cediendo el paso a otras formas de expresión inteligente [A, S, R], salvo en los mejor dotados en aptitud gráfica, que necesitan mayor desarrollo de sus dotes; y con frecuencia, también en los frustrados en el estudio, que se refugian en esta habilidad compensatoria para hacerse valer entre los compañeros.

### ***La supresión espacial [E-T]***

El dibujo de cosas tiene una significación psicológica profunda. Si el niño ve un árbol tras otro, se le enmarañan las ramas, los troncos e infinidad de hojas de variados colores en un borrón mental inextricable. En cambio, al pintar un árbol deposita en el papel los detalles que va captando, y libera atención para aprehender otros pormenores que, a su hora, también plasmará, hasta completar el estereotipo del árbol, consolidando o *suprimiendo* la percepción antes versátil e imprecisa. Este sería el valor principal del dibujo como juego: la conquista y *supresión* (S+) de la realidad envolvente. *El paso de lo concreto al signo*. Por otro lado, aparece el predominio del contorno y del detalle, se ajusta a los datos de la realidad, discrimina aspectos (la línea del horizonte separa el cielo y la tierra) al mismo tiempo que se acrisola la *aptitud*. Al pintar el interior de su casa, predominan primero en el dibujo los trazos verticales (6 años), y se van dilatando en extensión hasta prevalecer la dimensión horizontal, a los 12-13 años (Thornstad 1986).

También progresa la manera de dibujar y de manipular los materiales: avanza en el intento de ajustarse a las formas percibidas y al cargarse de mayor contenido ideativo. Por esta razón algunos lo llaman dibujo *inteligente*, e incluso hablan de *realismo intelectual* (Luquet, Piaget). Pero hay que subrayar que el dominio de la habilidad es condición indispensable para usar el dibujo como medio de expresión estética, a cualquier nivel de competencia. Sólo se crea “con” el dibujo en la medida en que se domina la técnica precisa.

Alcanzado un plano más exigente de la percepción, la perspectiva, el escorzo, la pluralidad de objetos pintados y la minucia del detalle, la opacidad de los sólidos interpuestos, la regularidad de los fenómenos naturales (sombra proporcional a la altura, intención expresiva de la figura etc.) convierten el dibujo en *técnico*, además de *inteligente*. Como dice Di Leo, “muchos adultos son incapaces de dibujar mejor que lo hacían a los diez o doce años”.

Lo que comenzó siendo insinuación burda del movimiento en las figuras, o intención de revelar sus entresijos al pintar el interior tras la pared opaca, se vuelve instrumento humorístico cuando apostilla

sus dibujos con glosas escritas o “bocadillos”; y el dibujo queda transformado en un medio de expresión estética y en recurso narrativo, cuando traduce en imágenes las secuencias de una historieta; o como vía de penetración de los rasgos humanos, en el retrato. Mediante el dibujo, el artista comunica a los demás los aspectos que él resalta de la realidad o que imagina; y en consecuencia, quien lo contempla participa estéticamente de tales impresiones. Al crear, el artista buscará producir incrementos de efecto estético en el otro, usando el medio gráfico o pictórico como plataforma de encuentro.

### *Y del color...*

Merece un breve comentario la relación del color con el dibujo y con otros productos gráficos, como la escritura. Según Levingstone (1988), “el color, la forma y el movimiento se procesan separadamente en distintas estructuras del ojo y del cerebro (sucesivamente, en las áreas V3, V4 y V5), que requieren su tiempo particular de maduración y se combinan para producir la estructura que llamamos percepción (el percepto)”. De los trabajos realizados con el propósito de construir la presente *Escala de dibujo*, pueden inferirse cuatro etapas en el empleo del color:

- 1.<sup>a</sup> Etapa: *Emplea* las pinturas y los lápices de color para recreo de la vista, incluso en el garabato.
- 2.<sup>a</sup> Etapa: *Colorea* el interior de las figuras dibujadas.
- 3.<sup>a</sup> Etapa: *Dibuja*, con color o en negro, y colorea la figura por partes.
- 4.<sup>a</sup> Etapa: *Pinta* solamente con el color, omitiendo o disimulando el contorno lineal del dibujo.

Un detenido análisis de las galerías florentinas de los Uffizi nos confirma este mismo orden, desde la segunda a la cuarta etapa, en la evolución de la pintura desde el período bizantino y románico al renacentista, a través del gótico. (Véase el opúsculo *La inteligencia en el arte*. Secadas, Santiago, 1999).

**E**NSEÑAR a dibujar atañe más al maestro y al psico-pedagogo que al artista. Nuestro enfoque no es propiamente estético, sino psicológico y didáctico. Intenta contribuir al conocimiento del alumno y a su evolución personal. Más que la corrección del dibujo nos importa desarrollar la mente del alumno que lo hace.

**A** partir de los tres años, tras una fase de garabateo, el niño va creando estructuras gráficas en el espacio, representa con dibujos los objetos que observa habitualmente, calca las formas y, finalmente, se sirve de ellas para comunicar algo a los demás.

**E**L dibujo no es escritura. Aunque uno y otra se expresen gráficamente, el dibujo copia *signos* o señales emitidas por los objetos, que entran por los ojos; la escritura emplea *símbolos*, es decir, signos en los cuales la inteligencia de alguien ha depositado algo que encierra sentido, para que otra inteligencia lo recoja y descifre. El que dibuja comienza representando lo que ve, la apariencia de las cosas; el que escribe traduce en símbolos convencionales, convenidos, lo que oye, el sonido de las palabras; y luego, su contenido o significado. El niño aprende a dibujar desde los tres años; aprende a escribir a los cinco o a los seis, según cuál sea el método seguido. Antes de dibujar, garabatea líneas sin norma ni sentido; para aprender a escribir tiene que dibujar las letras antes. Luego, tanto la escritura como el dibujo se vuelven medios de expresión. El dibujo fuerza el paso del signo al símbolo, es decir, al empleo habitual de la inteligencia.

**C**ON este enfoque se han analizado 20.000 dibujos de niños comprendidos entre los tres y catorce años sobre dos temas propuestos: el primero, *una escena de juego*; el segundo, *pensando en papá*.

**A** partir de ellos se han construido *dos escalas*, apoyadas en modelos según pentas, para poder deducir unos *cocientes evolutivos en dibujo*, mediante dos procedimientos: primero, en relación con los «productos» de su edad (intra-edad); y segundo, en comparación con los de otras edades (inter-edad).



GENERAL PARDIÑAS, 95  
28006 MADRID - ESPAÑA  
TEL.: 91 562 65 24  
FAX: 91 564 03 54  
E-mail: [clientes@editorialcepe.es](mailto:clientes@editorialcepe.es)  
[www.editorialcepe.es](http://www.editorialcepe.es)

ISBN: 84-7869-467-6



9 788478 694679

25 ● PROGRAMAS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA