



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

DIVISIÓN DE ESTUDIOS PROFESIONALES

“EL COLOR APLICADO EN LAS LAMINAS DEL C.A.T.”

T E S I S

PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

PRESENTA:

LUIS ROBERTO CASTREJÓN VILLEGAS

PAOLA TRINIDAD RAMÍREZ

DIRECTORA: DRA. MARIA IGNACIA GEORGINA ORTIZ
HERNÁNDEZ

REVISOR: LIC. JORGE ALFONSO VALENZUELA VALLEJO



SINODALES:
MTRA. MARTHA CUEVAS ABAD
MTRA. BLANCA ROSA GIRÓN HIDALGO
MTRA. ISAURA LÓPEZ SEGURA

MÉXICO, D.F.

2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a la Universidad Nacional Autónoma de México por permitimos formar parte de tan maravillosa institución.

A la Facultad de Psicología les agradecemos especialmente por contribuir en nuestra formación como estudiantes.

A nuestros profesores por los conocimientos, experiencias y aprendizajes que nos brindaron para triunfar en nuestra vida como profesionales.

A nuestra directora de tesis la Dra. Georgina Ortiz Hernández, por ser el pilar de esta investigación ya que sin su apoyo este proyecto no hubiera sido posible.

Le agradecemos a nuestro revisor Lic. Jorge Valenzuela Vallejo y a nuestros sinodales Mtra. Martha Cuevas, Mtra. Blanca Girón, Mtra. Isaura López, por sus consejos, enseñanzas, observaciones y revisión de esta investigación.

Agradecemos también al programa de becas para titulación de ex alumnos de alto rendimiento (PVE) por el apoyo económico que se nos brindó, lo cual ayudó bastante al proceso de titulación.

Un agradecimiento especial por las facilidades otorgadas a los directores y personal administrativo de las escuelas primarias "Tata Vasco" y "Genaro García".

LUIS Y PAOLA

DEDICATORIA

Este logro lo considero el más importante por ser el último en mi etapa como estudiante, lo dedico a personas que son y serán por siempre muy especiales para mí, esta meta fue difícil de alcanzar pero sin su apoyo en los momentos más difíciles no lo hubiera podido lograr, considero a estas personas parte fundamental de mi formación personal, mi trayectoria escolar y de mi vida.

Mamá: A ti te debo mi vida entera y todo lo que soy, te admiro mucho por ser padre y madre a la vez, eres el ejemplo vivo de amor y fortaleza, te has esforzado el doble que las demás y siempre serás una persona extraordinaria. Eres el pilar de mi formación personal y mi ejemplo a seguir, te estaré siempre agradecido por todos tus cuidados, consejos, desvelos, por ser una guerrera y nunca dejarme solo en los momentos más difíciles, por toda tu confianza, por eso y muchas cosas más te digo gracias infinitas por todo siempre te llevaré en mi mente y en mi corazón.

Abuelita: Muchas gracias por estar siempre a mi lado, eres mi segunda mamá y un pilar muy importante en mi vida, siempre llevaré en mi mente todos tus consejos, tus cuidados y sobre todo el apoyo incondicional que siempre me has brindado en los buenos y en los malos momentos de cada etapa de mi vida, a ti te dedico parte importante de esta meta alcanzada, no me alcanzaría la palabra "gracias" para agradecerte todo lo que has hecho por mí y un te quiero no bastaría para expresarte lo mucho que significas para mí.

A ti papá: Que lamentablemente no estás conmigo para ver este logro tan importante en mi vida; pero estoy seguro que estarías orgulloso de mí y de mi mamá, desde cualquier parte donde te encuentres te dedico este logro que simboliza esfuerzo y dedicación, te extraño...

A mis primos con los que he crecido, Adrian por ser mi compañero de juegos, peleas y de buenos momentos, gracias por todos tus consejos y apoyo; Viris primita te agradezco mucho la ayuda y los buenos consejos que siempre me has brindado, ustedes dos son como mis hermanos; Beto y Claudio cómo no recordar cada momento agradable de risa y desvelo que hemos pasado; a Luis Eduardo, Fabiola, Barbara, Fernanda, Israel, Gerardo y Grecia por cada risa, conversación, consejos y anécdotas.

A mis tíos: Eduardo, Gerardo, Samuel, Herminio y Bernardo por cada momento de convivencia y por sus buenos consejos.

A mis tías: Emilia, Victoria, Minerva, Irma, Carolina, les doy las gracias por todos los consejos que me dan, por su cariño, por los momentos agradables que hemos pasado, tanto mis tíos como ustedes son parte importante de mi vida.

A ti mi rayito de luz Paola: Lo logramos mi compañera de desvelos, pláticas, alegrías y de batallas, eres parte fundamental e importante de este logro y de mi vida, después de tanto esfuerzo y dedicación, de momentos de estrés, lo hemos conseguido, no fue un camino fácil pero juntos salimos adelante, muchas gracias por tu apoyo incondicional y toda tu confianza y sobre todo te agradezco por todo tu amor, apoyo y buenos consejos, te amo mi Paito.

A mis amigos por sus consejos, anécdotas, por todas las risas pero sobre todo porque sé que siempre podre contar con ustedes y mis amiguitas del bosque Natalia, Rosario, Dulce, Miriam, con las que he pasado tantos momentos inolvidables en mi trayectoria por la facultad, por toda su confianza y apoyo incondicional que siempre me brindan.

“El agradecimiento es la memoria del corazón”

Laos-Tsé (490-570 A.C).

LUIS

DEDICATORIA

A ti mamá, por siempre darme ánimos y consejos para lograr todas y cada una de mis metas personales y profesionales, por escucharme, por cada palabra de cariño que hace que nunca me rinda... simplemente soy lo que soy gracias a ti. ¡Te amo!

A ti papá, por tu infinito amor, tus cuidados, por luchar día a día para que a mí nunca me falte nada, por siempre estar al pendiente de mí aunque te encuentres lejos por el trabajo, hoy te debo el haber llegado hasta aquí ¡Te amo papi!

A mi segunda mami, mi abuelita Sofía, por amarme, cuidarme, educarme, apoyarme y consentirme. Agradezco a la vida que aún estés conmigo. Te adoro abue, eres muy especial en mi vida.

A mi hermanita Ferny, mi compañera de juegos, risas, aventuras, locuras, tristezas, alegrías y de vida. Conmigo siempre podrás contar ¡Te quiero mucho!

A Ale, por jugar, quererme, apoyarme y estar siempre pendiente de mí, como el hermano mayor que nunca tuve. Te quiero Alito

A mi guerrera incansable, me has demostrado lo que es la verdadera fortaleza, y las ganas de vivir. A ti Ana Sofía, siempre estaré para ti. Te adoro mi niña.

A mi niño Iván, el más pequeño, aún recuerdo cuando te tuve entre mis brazos por primera vez mi chiquitín. Te quiero mucho bebe.

A mi tía Lupita, la más divertida y ocurrente. Agradezco tus cuidados y consejos, así como los buenos y malos momentos en los cuales me has acompañado.

Y por supuesto a ti Luis. Desde que te conocí, mi vida se ha vuelto mejor de lo que ya era. Es maravilloso caminar de tu mano, te agradezco cada palabra y gesto de amor que a diario me das. Gracias por estar conmigo en las buenas y malas cielo. ¡Te adoro tanto!

A mi bebecita que se desvelaba acompañándome siempre.

Y para finalizar dedico este proyecto a mi tía Sol y a mi abuelito Alejandro, mis dos ángeles que están en el cielo, sé que les hubiera encantado estar en estos momentos conmigo, no saben la falta que me hacen.

A todos ustedes... ¡GRACIAS!

LOS AMO.

PAOLA

ÍNDICE

Resumen	9
Introducción	10
Justificación	13
CAPITULO I. EL COLOR.....	16
1.1. Características principales.....	16
1.2. Apariencia del color.....	17
1.3. El círculo cromático.....	19
1.4. Color de los cuerpos y la influencia de la luz.....	20
1.4.1. Factores que afectan el color de los cuerpos: luz.....	21
1.5. Efectos del color	23
1.6. Sistemas de orden del color	26
1.7. Significados de los colores	29
CAPÍTULO II. EL OJO Y SU RELACIÓN CON LA VISIÓN DEL COLOR	35
2.1. Impacto visual: El ojo	35
2.2. Visión cromática: percepción del color	40
2.3. Tipos de pruebas que utilizan el color	41
CAPÍTULO III. PRUEBAS PSICOMÉTRICAS, PROYECTIVAS Y TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA PARA NIÑOS (C.A.T.).....	44
3.1. Introducción a los instrumentos de evaluación psicológica.....	44
3.2. Instrumentos Psicométricos.....	45
3.3. Características generales de las técnicas Psicométricas	46
3.4. Naturaleza de las Pruebas proyectivas.....	47
3.5. Proyección desde el punto de vista de la Psicología.....	49
3.6. Características de las técnicas proyectivas	49
3.7. El C.A.T como un test proyectivo.	50
3.8. Test de Apercepción temática para niños (C.A.T): Propósito del C.A.T	52

3.9. Teoría de la apercepción de Kant	52
3.10. Historia del C.A.T.....	54
3.11. Teoría del C.A.T	55
3.12. Aplicación del C.A.T	56
3.13. Interpretación del C.A.T.....	57
3.14. Test de Apercepción Temática para niños con figuras humanas (C.A.T- H.).....	59
3.14.1. Respuestas típicas con relación a las láminas del C.A.T-H.....	60
CAPÍTULO IV. MÉTODO.....	63
4.1 Planteamiento del problema.....	63
4.2. Justificación, antecedentes e importancia de la investigación.....	63
4.3. Objetivo general.....	63
4.4. Objetivos específicos	64
4.5. Tipo de investigación.....	64
4.6. Muestra	66
4.7. Hipótesis	66
4.8. Descripción de Variables	67
4.9. Instrumento	67
4.10. Procedimiento	68
CAPITULO V. RESULTADOS.....	70
4.11. Análisis Estadístico.....	70
MÉTODO CUANTITATIVO.....	75
5.1. Resultados lamina 1 color rojo y versión original blanco y negro.	75
5.1.2. Resultados lamina 3 color amarillo y versión original blanco y negro.	83
5.1.3. Resultados lamina 7 color verde y versión original blanco y negro.....	91
5.2. Análisis (χ^2).....	99
FACTORES: ROJO, AMARILLO, VERDE	109

6.1. Resultados factor rojo	109
6.1.2 Resultados factor amarillo	110
6.1.3. Resultados factor verde.....	111
MÉTODO CUALITATIVO.....	112
7.1. Categorización de variables en las láminas	112
8.1. Elementos importantes de la narración de la lámina 1	117
8.1.2. Interpretación de los elementos importantes de la narración de la lámina 1	123
9.1. Elementos importantes de la narración de la lámina 3	126
9.1.2. Interpretación de los elementos importantes de la narración de la lámina 3	130
10.1. Elementos importantes de la narración de la lámina 7	134
10.1.2. Interpretación de los elementos importantes de la narración de la lámina 7	139
11.1. Comparación entre colores de los elementos importantes de la narración de las láminas 1, 3 y 7 del C.A.T.....	143
11.1.2. Interpretación de los elementos importantes de la narración de las láminas 1, 3 y 7.....	149
DISCUSION	152
CONCLUSIONES.....	161
BIBLIOGRAFIA.....	163
ANEXO 1	169
ANEXO 2	170
ANEXO 3	171
ANEXO 4	172
ANEXO 5	173
ANEXO 6	174
ANEXO 7	175
ANEXO 8	176
ANEXO 9	180
ANEXO 10	185

Resumen

El Test de Apercepción infantil C.A.T. se diseñó para facilitar la comprensión de la relación de un niño con figuras y pulsiones importantes. Desde su creación en 1949 no se había tratado de modificar las láminas, por lo que en ésta investigación se consideró que se podría influir en las respuestas de los sujetos si a éstas láminas se les agrega colores, por lo cual se modificaron añadiéndole el rojo a la lámina 1, el amarillo a la lámina 3 y verde a la lámina 7 para analizar si el uso del color causaba un impacto en los niños comparándolas con las láminas originales en blanco y negro.

La importancia de esta investigación es el impacto que tiene el color en la prueba proyectiva C.A.T- H. Cabe mencionar que no se utilizaron todas las láminas, sólo la 1, 3 y 7. Asimismo es importante aclarar que aunque el C.A.T es un test que se utiliza en el área clínica, en esta investigación no se pretende realizar un diagnóstico ni individual ni colectivo, sólo se utilizó como instrumento base.

En vista de lo anterior se aplicó las 3 láminas del C.A.T- H (1, 3 y 7) modificadas a color rojo para la lámina 1, amarillo para la lámina 3 y verde para la lámina 7, a 40 niños de sexo masculino y 20 femeninos, con el fin de analizar si las narraciones brindadas con las láminas a color tienen un impacto visual diferente a las respuestas que los mismos participantes dieron con las láminas en blanco y negro (versión original). Los resultados fueron los esperados en algunas de las variables explicadas en la investigación, ya que se demostró que los colores impactaron en el contenido de las narraciones brindadas por los participantes. Se observó que el color rojo produce respuestas de tipo violento, sangriento, agresivo, problemas intrafamiliares, y problemas de pareja entre los padres. Para el color amarillo, las respuestas estaban dirigidas a fuentes de energía artificial y natural (luz y sol) nivel socioeconómico medio a alto, poder, y en algunos casos espiritualidad (Dios). En el color verde, se observó que las respuestas (narraciones de las historias) contenían personajes de fantasía (ogros, duendes, brujas, gigantes) y lugares con áreas verdes (selvas, bosques).

Palabras clave: color, rojo, amarillo, verde, C.A.T- H.

Introducción

Una de las herramientas más usadas en Psicología son los test, pues estos sirven para evaluar al sujeto cuando organiza sus respuestas en función de su mundo interno (historia personal). Por tanto, las respuestas organizadas giran en torno a su motivación, ideas, percepción, experiencia, aprendizaje, actitudes, etc.

Este trabajo se enfocó en el Test de Apercepción Temática para niños C.A.T. en su versión humana.

Bellak y Bellak son los autores del primer test de apercepción para niños, conocido por las siglas en inglés C.A.T (Children's Aperception Test), con el que facilitan el estudio de la personalidad infantil con el propósito de provocar respuestas específicamente relacionadas con problemas de la alimentación, explorar problemas de rivalidad entre hermanos y comprender la actitud del niño frente a las figuras paternas.

El C.A.T. pertenece al grupo de test proyectivos que se utilizan en el diagnóstico y análisis de los niños en cuanto a las relaciones interpersonales y su percepción del mundo que los rodea.

La presente tesis se enfocará en analizar las láminas 1, 3 y 7 del Test de Apercepción Temática para niños con figuras humanas (C.A.T-H) modificado a los colores rojo, amarillo y verde respectivamente, esto con el objetivo de observar si influye o no en las respuestas que se dan al momento de presentar a los participantes las láminas como estímulo, comparándolas con las respuestas de las láminas en blanco y negro.

Se decidió modificar estas láminas ya que es importante analizar si el color causa un impacto en las respuestas de niños de 10 años de edad, con respecto a la satisfacción, tolerancia a la frustración, capacidad de espera, problemas de alimentación, rivalidad entre hermanos como es el caso de la primera. También cómo los niños se sienten con relación a

la autoridad y si hay conflictos con respecto a la función paterna, tema principal de la tercera lámina y finalmente la séptima lámina donde se aborda temas de culpa y castigo.

El análisis se basa en observar si hay diferencias entre las narraciones que los participantes brindan con las láminas coloreadas y las láminas en su versión original.

Goethe (1987) en su libro "Esbozo de una Teoría de los Colores", afirma que "los colores actúan sobre el alma, y pueden provocar tristeza o alegría" trató de fundamentar una teoría inexistente hasta entonces que sirviera sobre todo a los pintores ahondando no sólo en sus efectos estéticos sino en sus significados psicológicos hasta entonces inexplorados, así en su obra aseguraba que el individuo al entrar en contacto con un color determinado, este se sincronizaría de inmediato con el espíritu humano, produciendo un efecto decidido e importante en el estado de ánimo.

La Dra. Jolan Jacobi (1947) al estudiar la psicología de Jung dice literalmente: "La coordinación de los colores con las funciones psíquicas respectivas a pesar de que pueden cambiar con las culturas por regla general: Amarillo: de la intuición, del sol, que ilumina; Rojo: color de los sentidos vivos, de sangre y fuego; Verde: representa la función perceptiva del color de las plantas terrestres".

Determinados colores tienen significados uniformes en todo el mundo el rojo significa "parar" y el verde "avanzar" además de que hay colores que pueden provocar respuestas psicológicas parecidas en distintas culturas. Desde el punto de vista del análisis psicológico, el negro se considera como ausencia de todo color, por absorber la luz; Por eso es sintomático del caos, de la muerte. (Caivano. J, 1995).

Gombrich (1979) menciona que el pretender percibir el color como sustancia autónoma y descontextualizada es sólo un mito: Cuando vemos un objeto el inconsciente evoca el color que le corresponde: Plantas verdes, manzana roja, concreto gris, mar azul.

La amplitud simbólica de los colores está caracterizada por una enorme libertad de elección, con todas sus inevitables contradicciones conforme a los niveles de cultura y educación, de creencias religiosas e ideológicas, de sexo y edad, de raza y geografía. Pero hay patrones muy específicos, con importantes coincidencias, así podemos citar el trabajo elaborado por la profesora mexicana, la Dra. Georgina Ortiz (1992), en cuanto se refiere a los colores de alta permanencia: Negro: Muerte, feo, noche, profundo, odio pesado; Blanco: Paz, ligero, virtud, inocencia, bondad, salud; Rojo: Inquieto, amor, caliente, placer, fuerte, agresivo; Gris: Triste, fatiga; Azul: Felicidad, masculino; Rosa: Femenino; Verde: Esperanza.

Justificación

Uno de los objetivos de la Psicología como ciencia es conocer los diferentes rasgos de personalidad, posibles comportamientos futuros de los individuos y sus relaciones sociales, laborales e interpersonales que establezcan, para ello las pruebas psicológicas y los test son de gran ayuda.

Sin duda uno de los test proyectivos más utilizados en el trabajo con niños es el Test de Apercepción Temática C.A.T (por sus siglas en inglés) este nos permite analizar a través del relato como es que el niño percibe su entorno desde las diferentes necesidades como la alimentación, hasta las diferentes relaciones con hermanos y padres.

El C.A.T consta de una serie de láminas en blanco y negro. Pero ¿qué pasaría si a estas láminas se les añadiera color? ¿Tendría una diferencia significativa comparándolas con las de blanco y negro? Justo eso se pretende investigar en este proyecto.

Actualmente no se han realizado estudios que demuestren el impacto que tiene el color en la Psicología en México aplicado a pruebas en blanco y negro, por ello se decidió realizar este trabajo el cual tiene como objetivo principal conocer el impacto visual del color aplicado en tres láminas del C.A.T- H en niños de educación primaria con una edad de 10 años.

Hasta el día de hoy no han existido modificaciones en cuanto a las láminas del Test de Apercepción Temática para niños, tampoco se han tratado de cambiar en cuanto al color, estas se han mantenido en blanco y negro desde su creación en 1949.

Por ello hemos añadido los colores rojo, amarillo y verde a las láminas 1, 3 y 7 respectivamente al Test de Apercepción Temática C.A.T para niños, y así analizar si hay diferencias comparándolas con las láminas originales en blanco y negro.

La primera lámina es de utilidad para analizar las respuestas con relación a los problemas de alimentación en general, así como para investigar la rivalidad entre hermanos. En la tercera lámina para analizar la actitud hacia la figura paterna y la manera en que estas figuras son percibidas y finalmente la séptima lámina que sirve para despertar las fantasías del niño acerca de la agresión por parte del mundo adulto.

Capítulo I

EL COLOR

CAPITULO I. EL COLOR

1.1. Características principales.

Para entender que es el color debemos formularnos dos preguntas iniciales, la primera ¿Qué es el color? Y la segunda ¿Cómo se crea? El color es la calidad de fenómenos visuales que depende de la impresión distinta que producen en el ojo, las luces de distinta longitud de onda, la ausencia total de luz (negro), o la suma de todos los colores (blanco), (Rubio 1992).

La luz blanca es una onda electromagnética compuesta por todos los colores del arcoíris, desde el infrarrojo, hasta el ultravioleta, pasando por el naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta (El espectro de color o colores luz). Fred L. Wilson, explica como sir Isaac Newton en el año de 1670, demostró que mediante un prisma la luz del sol (luz blanca) puede ser dividida en todos estos colores, estos colores ya no pueden ser subdivididos en otros, pero si se usa otro prisma puede unirse todos los colores de nuevo en luz blanca.

De acuerdo a Grandis, (1968) autora de varios libros sobre la teoría del color, la sensación del color varía siempre pues depende de una combinación de factores:

1) Físicos y Químicos: La materia dependiendo de su constitución molecular, absorbe o refleja los rayos lumínicos, reflejando sólo ciertos colores del espectro, produciendo así lo que se conoce como colores pigmento.

2) El aparato visual: el ojo tiene células que perciben el color y lo convierten en señales químicas para el cerebro, pero en cada persona estas reacciones son ligeramente distintas, en el caso extremo tenemos a los daltónicos.

3) Factores psicológicos: Dependiendo de las experiencias de cada persona un color puede afectar de manera distinta a otras personas.

Según Rubio (1992) Los colores se clasifican en dos grandes grupos: colores luz o aditivos o colores pigmentos o sustractivos.

Los colores aditivos, también conocidos como colores luz son los colores en los cuales la luz puede dividirse al pasar por un prisma, son muy luminosos. Se llaman aditivos pues al unir estos aumenta la cantidad de longitudes electromagnéticas que el ojo capta para formar el blanco.

Los colores aditivos primarios son el rojo, verde y azul, pues estos son los únicos colores totalmente puros, que no pueden obtenerse al combinar otros colores.

Los colores sustractivos también se llaman colores pigmento, un pigmento es una sustancia cualquiera que absorbe parte del espectro de luz y refleja otra, por ejemplo, un pigmento rojo absorbe todos los rayos y solo refleja los de longitud de onda roja. Estos colores se llaman sustractivos pues al aumentar la cantidad de pigmentos, se reduce la cantidad de longitudes de onda reflejadas y al combinarlos todos se obtiene el negro o ausencia de color.

Los colores primarios sustractivos son el magenta (que absorbe el verde de la luz) y el cian (que absorbe el amarillo de la luz). Todos los objetos reciben los tres colores luz primarios: azul, rojo y verde. Algunos cuerpos reflejan toda la luz que reciben: otros la absorben. Pero la mayoría absorben una parte y reflejan el resto.

1.2. Apariencia del color

Para Ortiz, G. (1984) el aspecto que pueda tener un color depende de varios factores; pueden ser las cualidades de la iluminación, ya sea natural, artificial, coloreada; el grado de intensidad de esta; la iluminación del fondo o elementos contiguos, también la adaptación del ojo y otros factores de tipo psicológicos. El color de una forma se encuentra influenciado notablemente por la calidad y distribución de la luz, puesto que hasta las más

pequeñas diferencias o cambios de esta tienen repercusión definida en aquella. También puede ser afectado por la inducción del fondo, esto funciona de la siguiente manera:

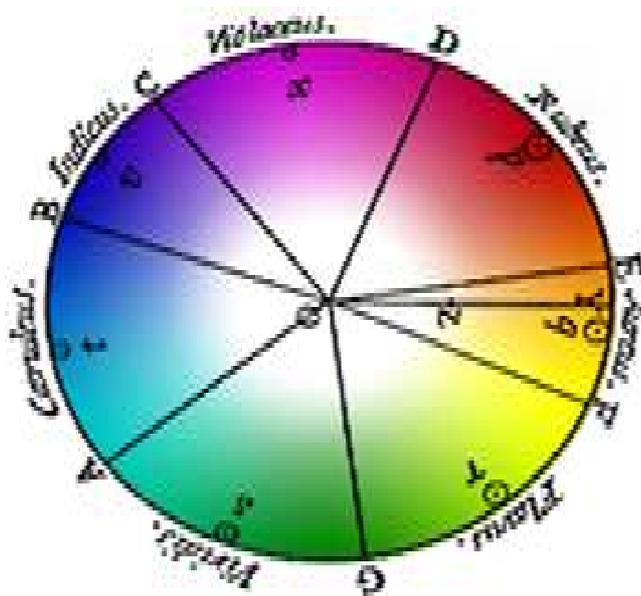
Si sobre una superficie amarilla y la otra azul, colocamos respectivamente un disco color rojo, este se verá más oscuro y violáceo sobre la primera y más claro sobre la segunda, ya que pierde saturación por la reflexión de los colores en el ojo. Cuando el cuerpo es pulimentado y brillante reflejara los colores de la base o de las formas cercanas con mayor grado que los rugosos o mates. (Ortiz, G. 1984).

Según menciona Gómez, (1887) En las formas brillantes las áreas de la luz estarán bien definidas, también los colores y valores adyacentes serian luminosos y contrastados. Por el contrario en las superficies mates los colores serán reflejados con una calidad muy apagada, los valores aparecerán fundidos y rebajados y los contrastes muy tenues.

Otros fenómenos que modifican la apariencia del color y que solo serán mencionados son los siguientes: los contrastes sucesivos; las imágenes consecutivas y la propia interpretación de las sensaciones que en cada individuo tienen características de tipo personal. No es necesario que el estímulo de la energía radiante actúe para que un color sea visto, este puede verse mentalmente, representarse en nuestro cerebro por la simple acción de la imaginación o la memoria. (Gómez, A. 1887).

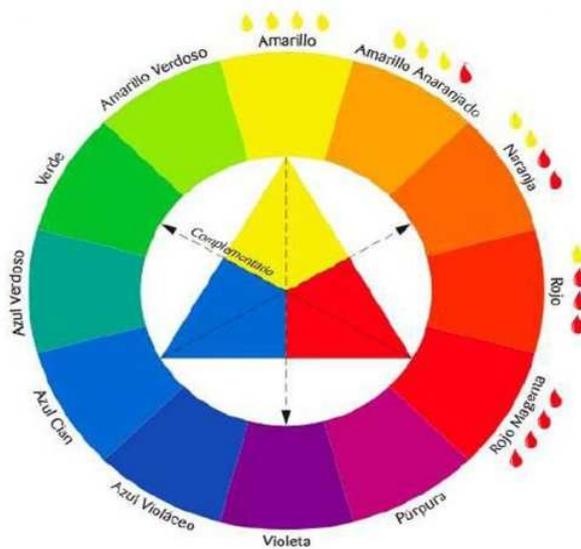
1.3. El círculo cromático

Según Caivano, J.L. (1995) menciona en su libro “Sistemas de orden del color” que Newton diferenció siete colores en el espectro producido por la dispersión de la luz a través de un prisma, y los dispuso en el perímetro de un círculo dividido en siete porciones, cuyo centro está ocupado por la luz blanca (1704 [1952: 154- 158]). En medio de cada arco de circunferencias se encuentra el color típico de la denominación y aparece además un pequeño círculo cuyo tamaño es proporcional a la cantidad de rayos que forman ese color (longitud de onda).



Newton, I. (1704)

Si el de Newton es un círculo cromático de mezcla de luces, el de Goethe (1808- 1810) responde a la mezcla de pigmentos. Tres tintes primarios rojo, amarillo y azul, aparecen en los vértices de un triángulo equilátero, contrapuesto a otro triángulo equilátero con tres tintes secundarios naranja, verde y púrpura, producto de la mezcla sustractiva de los anteriores. Esta misma organización se encuentra también en el círculo cromático de Runge (1810), y luego en los de Pope (1949-1974) e Ittem (1961- 1970). (Caivano. J.L.1995)



Goethe, J. W. (1992).

1.4. Color de los cuerpos y la influencia de la luz

Color local:

Es el color propio que poseen todos los cuerpos, originado por su composición física (estructura molecular), que le permite absorber ciertas longitudes de onda y reflejar otras, que son las que le dan el color propio, (Rojano, 1992).

Es un conjunto de los rasgos peculiares de una región o localidad en cuanto puedan excitar la imaginación por su carácter popular y pintoresco, motivo de constante inspiración para literatos y artistas (De la Mota, 1994).

El color ambiente:

Es el color reflejado por el medio que rodea a un objeto o que se refleja por otros cuerpos que se encuentran cercanos y que afectan al color propio del cuerpo por las ondas reflejadas, (Rojano, 1992).

El color tonal:

Es el color propio cuando es efectuado por los efectos de luz y sombra, al mismo tiempo que por los colores ambientales o reflejados.

Tanto el color tonal como el local de los cuerpos van desapareciendo hasta convertirse en negro, por falta de iluminación.

1.4.1. Factores que afectan el color de los cuerpos: luz

Color propio de la luz:

La denominación de la luz blanca no nos ofrece suficiente información. Puesto que el aspecto de los colores corpóreos depende de la composición espectral de la luz, (Kuppers, 1980).

Incluso la propia luz solar que recibimos en la superficie terrestre cambia en el transcurso del día, es afectada también por las nubes, por partículas suspendidas en el aire y por la propia luz diurna que es reflejada ya por el color del suelo, rocas, árboles y plantas o paredes sobre las cuales incide.

Las diferentes fuentes de luz están diferentemente coloreadas y el color de la luz afecta y modifica el color del objeto, (Color and Human Being, 1960 – 1972.). Por ejemplo: el color amarillo visto bajo la luz eléctrica incandescente, toma una tendencia al naranja debido a que el bulbo incandescente tiene un tinte rojizo (rojo + amarillo= naranja), (Rojano, 1992).

El órgano de la vista posee la capacidad de adaptarse a la iluminación y a las circunstancias de contemplación de cada momento, situándose a un nivel de percepción intermedio, indicando que es adaptable casi a cualquier cambio cualitativo y cuantitativo de iluminación y contemplación, (Kuppers, 1980). Aquí no debemos perder de vista lo que nos dice Ortiz, G. (1984) acerca de la consistencia del color, que es un fenómeno psicológico:

Para Ortiz, G. (1984) el hombre asocia lo que ve con sus vivencias y con su aprendizaje de las cosas; por ello, aunque no se tenga la suficiente luz o no existan diferentes tipos de ella para distinguir el color de un objeto, en muchas ocasiones el ojo humano se adapta y el cerebro lo asocia de acuerdo con lo aprendido, dándole el color que tiene aunque no lo pueda distinguir, (Intensidad de la luz).

La intensidad de la luz da brillantez a los colores del claro-oscuro a los objetos en los cuales incide. A medida que esta se esfuma los objetos pierden su color, que van tendiendo entonces al gris.

La atmosfera interpuesta:

La luz proveniente del sol es filtrada por la atmosfera, la cual, a su vez, afecta a todo lo que ilumina. Atraviesa la atmosfera de 80 km de grosor con capas diversamente ionizadas, perturbadas, cargadas de ozono, agua, dióxido de carbono, polvo y vestigios de otros elementos. Los diámetros de estas partículas irradian estas longitudes de onda, difundiéndolas en todas direcciones.

Esta difusión da el color azul del cielo cuando los rayos luminosos del sol penetran a la atmosfera perpendicularmente.

Esto significa que las longitudes de onda rojas y verdes atraviesan la atmosfera llegando a la superficie terrestre, pero no así las longitudes de onda azules, las que son dispersadas por las partículas que flotan en el aire; lo que da esa característica sensación de azul del cielo y amarillo del sol, cuando la luz cae perpendicularmente a la superficie terrestre. (Ortiz, 1984).

1.5. Efectos del color

Cada color puede producir efectos distintos, a menudo contradictorios. Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente. El mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble. Un mismo verde puede parecer saludable, o venenoso, o tranquilizante. Un amarillo radiante o hiriente.

Ningún color aparece aislado; cada color está rodeado de otros colores. En un efecto intervienen varios colores- un acorde de colores.

Un acorde cromático se compone de aquellos colores más frecuentemente asociados a un efecto particular. Los resultados de nuestra investigación ponen de manifiesto que colores iguales se relacionan siempre con sentimientos e impresiones semejantes.

Un acorde cromático no es ninguna combinación accidental de colores, si no un todo inconfundible. Tan importantes como los colores aislados más nombrados son los colores asociados. El rojo con el amarillo y el naranja produce un efecto diferente al del rojo combinado con el negro o el violeta; el efecto del verde con el negro no es el mismo que el verde con el azul. El acorde cromático determina el efecto del color principal.

Ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color. El color de una de una vestimenta se valora de manera diferente que el de una habitación, un alimento o un objeto artístico.

El contexto es el criterio para determinar si un color resulta agradable y correcto y falso y carente de gusto. Un color puede aparecer en todos los contextos posibles, en el arte, el vestido, los artículos de consumo, la decoración de una estancia y despierta sentimientos positivos y negativos.

El color es más que un fenómeno óptico y que un medio técnico. Los teóricos de los colores distinguen entre colores primarios rojo, amarillo y azul, colores secundarios verde, anaranjado y violeta y mezclas subordinadas, como rosa, gris o marrón. También discuten sobre si el blanco y el negro son verdaderos colores, y generalmente ignoran el dorado y el plateado, aunque en un sentido psicológico, cada uno de estos trece colores es un color independiente que no puede sustituirse por ningún otro, y todos presentan la misma importancia.

El rosa procede del rojo, pero su efecto es completamente distinto. El gris es una mezcla de blanco y negro, pero produce una impresión diferente a la de blanco. El naranja está emparentado con el marrón, pero su efecto es contrario al de este.

Absorción y reflexión:

Todos los cuerpos opacos al ser iluminados, tienen la propiedad de reflejar toda o parte de la luz que reciben.

No se ha conseguido descifrar aun hoy día porque los cuerpos tienen el color que vemos en ellos, precisamente este y no otro: porque un tomate es precisamente de color rojo. Pero si se sabe que ese tomate, al ser iluminado, recibe los tres colores primarios, el azul el verde y el rojo, absorbe los rayos de color luz azules y verdes y refleja los rojos a consecuencia de lo cual lo vemos de ese color rojo.

Las páginas en blanco de un libro reciben igualmente los tres colores luz invisibles, azul, verde y rojo y tal como les llegan los devuelven, los reflejan, proporcionando por la suma de los tres el color blanco de las páginas de papel.

Si el cuerpo iluminado es negro, ocurrirá todo lo contrario; en principio, llegarán al cuerpo negro los tres colores luz primarios; pero luego serán absorbidos totalmente, dejando el cuerpo sin luz, por así decirlo a oscuras, razón por la cual lo veremos negro.

Nuestras mezclas de colores suponen siempre restar luz, es decir, ir siempre de colores claros a colores oscuros. Si se mezclan los colores pigmento azul, cyan, púrpura y amarillo, tres colores evidentemente luminosos, se obtendrá ni más ni menos que el color negro, todo lo contrario de lo que sucede con las mezclas de colores luz.

El conocimiento de los colores complementarios permite la obtención de los más intensos contrastes de color, utilizados a principios de este primer siglo por los posimpresionistas y los tauvistas (Parramón, J, L. 2009).

Armonía y contraste:

En todas las artes, el contraste es una poderosa herramienta de expresión y el medio para intensificar el significado.

Generalmente se sitúa a la armonía como contraria al contraste, cabe señalar con énfasis que la importancia de los dos tiene un significado muy profundo en todo lo que respecta al proceso visual de la percepción del color, ya que representa un avance y un proceso muy atractivo de nuestra manera de ver, y consecuentemente en nuestra manera de comprender lo que vemos.

El contraste desequilibra, sacude, estimula, atrae la atención. Su importancia se origina en un nivel básico de la visión o no visión a través de la presencia o ausencia de la luz. La combinación de dos colores se obtiene por armonía cuando están contiguos en el disco cromático y por contraste cuando aparecen opuestos.

El color puro con el gris; disminuye su brillantez pero su intensidad aumenta. El color puro con su complementario en el que una mezcla contenga a los tres colores primarios: el matiz resultante adquiere un carácter opaco y tenue.

Un color se verá más o menos saturado dependiendo del color que lo rodea, si el color que rodea a otro es menos saturado el del interior se verá más saturado y viceversa.

1.6. Sistemas de orden del color

Sistema CIE 1931:

El sistema adoptado en 1931 por la Commission Internationale de l'Éclairage describe a los colores a través de la distribución espectral de la luz, tanto de las fuentes primarias (las que emiten luz) como de las fuentes secundarias (las que reflejan luz proveniente de una fuente secundaria). Para este sistema colorimétrico internacional, sustentado en la teoría tricromática y en los principios de aditividad formulados por Grassmann (1853), se definió un observador patrón y se acordaron como estímulos de referencia radiaciones monocromáticas con longitudes de onda de 700 nanómetros para el rojo, 546,1 nanómetros para el verde y 435,8 nanómetros para el azul. Estos tres estímulos luminosos pueden pensarse como si estuviesen ocupando los vértices de un triángulo equilátero, como lo hiciera Maxwell (1860).

El observador estándar CIE: De acuerdo con la teoría tricromática de la visión de los colores, un observador puede igualar un estímulo cromático dado mediante la mezcla aditiva de tres primarios. El observador estándar de la CIE es un observador ficticio. Es el resultado de experiencias en las que a muchos observadores reales se les pidió que igualaran una luz monocromática dada por medio de las mezclas de tres luces primarias. Este observador no es más que una tabla en la que se muestran las cantidades de cada primario que debe utilizar un observador medio para obtener cada una de las longitudes de onda del espectro visible.

En 1931 cuando se especificó el sistema CIE se decidió utilizar tres primarios imaginarios tales que los valores triestímulos X, Y y Z fueran siempre positivos para todos los estímulos reales posibles (esa consideración de evitar el signo menos tenía mucha importancia en los días en que no existían ordenadores). El concepto de primarios imaginarios es complejo y no es estrictamente necesaria su comprensión para conocer el uso del sistema. Si la CIE hubiera utilizado tres primarios reales tales como el rojo, el verde y el azul, los valores triestímulos se representarían por R, V y Az., pero no fue así. La CIE diseñó su sistema de forma que uno de sus valores triestímulos - el valor Y - fuera

directamente proporcional a la luminancia del total de la mezcla aditiva, esto es, que tuviera una sensibilidad espectral que correspondiera a la sensibilidad luminosa del ojo humano. La luminancia Y de una fuente luminosa se obtiene de forma continua por integración de su SPD - Distribución de Potencia Espectral - respecto a su función $f(y)$ de mezcla de color para un Observador CIE Estándar.

Cuando a la luminancia Y se añaden las otras dos componentes X y Z (sin luminancia), calculadas por medio de la integración de las otras dos funciones de obtención del color $f(x)$ y $f(z)$, se obtienen las componentes conocidas como valores triestímulos XYZ que tienen la propiedad de llevar incluidas las características espectrales de la visión humana del color.

La tríada de colores primarios (rojo, verde, azul) que utiliza el sistema CIE XYZ son colores que en realidad no existen, son colores imaginarios a los que se llega a través de transformaciones matemáticas. En realidad ni siquiera son visibles pues tanto al rojo como al azul se les asigna luminancia cero, ya que toda la luminancia se le adjudica al imaginario verde primario. Así pues un color cualquiera vendrá determinado por sus componentes de rojo y azul más la luminancia que tenga el verde. La especificación de un color en el sistema CIE se escribe así: CIE (x , y , Y) añadiendo el nombre del iluminante si el objeto no es luminoso. Conforme disminuya la luminosidad Y disminuirá el locus, siendo menor el número de colores disponibles.

El sistema natural de los colores NCS:

El Sistema NCS está científicamente basado en la percepción visual del color. Ha llegado a ser el sistema de notación líder en el mundo. Es fácil de entender y de usar, y es independiente del tipo del material sobre el que se estudie. Las muestras de color NCS presentan la calidad más alta del mercado para asegurar una precisión global del color. NCS - Natural Color System®© es un lenguaje visual de colores, basado en la forma en cómo percibimos el color

Como lo expresan dos de sus más fervientes propulsores (Hard y Sivik 1981), el sistema natural de colores es un modelo psicométrico para la descripción del color, así como la aplicación práctica de la teoría de los colores oponentes de Hering (1878).

Esta teoría que aparece como rival de la teoría tricromática de Young- Helmholtz, supone, en resumen, que la visión del color funciona por medio de un mecanismo inhibitorio sobre la base de seis sensaciones elementales agrupadas en tres pares de opuestos: blanco-negro o (claro-oscuro), amarillo-azul y rojo-verde. Cada una de estas seis sensaciones primarias se constituye como un punto de referencia mental o cognitivo, y se define por negación de las otras. Así, la sensación de negro se da cuando no existe ningún rastro de la sensación de blanco ni de las cuatro sensaciones cromáticas elementales; cuando percibimos el color elemental amarillo es que no encontramos ningún rastro de rojo, verde, azul, negro o blanco; y de igual manera, cada una de las otras sensaciones elementales de color aparece cuando se inhiben las restantes. Los pares de opuestos funcionan como divisores naturales de las sensaciones de color; uno puede percibir un verde amarillento (que estaría desplazado hacia un lado del eje verde-rojo) o un verde azulado (que estaría desplazado hacia el otro lado), pero es imposible la existencia de un verde que tenga algo de amarillo y algo de azul al mismo tiempo.

El objetivo principal del sistema NSC es describir los colores tales como son vistos por los seres humanos, sin necesidad de ningún tipo de medición instrumental. Inclusive, como la definición de un color se da por sus atributos perceptuales, es decir, por el grado de parecido a cada uno de los colores elementales, y como estos colores elementales funcionan como una especie de referencia mental, ni siquiera se necesita de un atlas con muestras concretas para efectuar la comparación. Este sistema ha sido utilizado como estudio para designar colores desde mucho antes que el instituto Sueco de Estandarización publicara el Atlas NCS (Swedish Standards Institution 1979).

1.7. Significados de los colores

El mundo no es blanco y negro, al contrario es de colores, sencillamente donde hay luz, hay color. Y así como hay colores, también encontramos sus significados que “nacen” de asociaciones dispersas y difusas. Algunos de los significados han sido aceptados cuando estos se asocian de manera directa con objetos o fenómenos naturales mediante signos y palabras. Ortiz, G. (1984)

Significado del Rojo

Goethe en la teoría de los colores citado por el Colegio Arquitectura Técnica de Murcia (1992) le da al rojo una gran relevancia en rango de dignidad y seriedad, pues según él este color reúne a todos los colores; afirma que un vidrio rojo impresiona porque su atmósfera crea un temor reverencial al pensar en la luz que aparecerá difusa en el cielo y en la Tierra en el día del Juicio Final.

Luckiesh M. (1938) considera que el rojo es el color de la sangre, por lo cual fue usado por los grupos primitivos para defenderse de la naturaleza, que utilizaron como una señal de peligro: es también representativo de algunas emociones, ya que estas provocan rubor en el rostro. Todo esto hace que se formen una serie de asociaciones duales como son el poder y la masculinidad, la ira y el belicismo, la crueldad y el martirio, la salud y la belleza, el amor y la felicidad. También afirma que el rojo es excitante y estimulante.

En color and colors, Lüscher M. (1999) el rojo significa deseo en toda su gama de apetencia y anhelo: Es el apremio para lograr éxitos, la fuerza de voluntad, la sangre de la conquista, la llama de Pentecostés que inflama el espíritu humano, el temperamento sanguíneo, la masculinidad y la sexualidad.

Kandinsky W. (1999) dice que el rojo es el color que representa mayor contraste por su calidez, pues su intensidad se constituye como una luz que irradia energía con el vigor de lo masculino, como pasión que ardiera incontrolable.

Para Le Heard A. (1945) por ser el rojo el primer color en el arcoíris, le corresponde la etapa cronológica que va desde el nacimiento hasta los 10 años de edad. El análisis mental de los 10 años de vida corresponde a las cualidades espirituales del rojo. En este periodo según el autor, se es rico, potencialmente libre, sin ninguna obligación y no se está sujeto a muchas decisiones; por tales motivos el rojo atrae la atención pero no conduce a la meditación. El rojo es el color del corazón, del espíritu, del amor.

Graves, M. (1952) dice que el rojo es el color más fuerte y posee gran poder de atracción, es positivo, agresivo y excitante; simboliza una pasión primitiva y fuertes emociones; está asociado con el peligro, el coraje, la rabia, la rivalidad, la lucha, la virilidad y el sexo.

Para Escudero, J.A. (1975) el rojo representa el color de la intensidad afectiva, de afecto apasionado, impregnado de cierta angustiosa cuestión tensión y sobresalto; es el color de la violencia y la explosividad, y por lo tanto se encuentra relacionado con instintos primitivos, tiende a simbolizar actos imperiosos casi en corto circuito; significa impulsos vitales expansivos, y en no pocas ocasiones agresivos. El rojo estimula cuando es brillante, incita a la acción aunque ésta sea demasiado primitiva y su sentido sea profundo, casi vegetativo.

Significado del Amarillo

Es el color de la luz solar, del mediodía. Simboliza el camino central, el curso de la acción ideal que yace entre dos extremos. Debemos avanzar a lo largo de tal camino que nos conduce a la buena fortuna.

Para Goethe (1945) el amarillo es un color atrayente, se encuentra en el polo positivo y significa luz, claridad, fuerza, cercanía atracción y afinidad por los ácidos. El amarillo es el color más próximo a la luz, en su máxima pureza tiene la naturaleza de la claridad y posee una condición alegre, risueña, lo cual da una impresión marcadamente grata y comfortable. Goethe consideró que el amarillo oro en su estado puro es el color del honor y del placer. También simboliza madurez. Menciona asimismo este autor al dorado, que simboliza con frecuencia a la riqueza, la gloria, el poder y el esplendor. Es por eso que este color tiene un valor muy especial y simboliza la luz brillante y la santidad, usado en las aureolas, adquiere así el significado de la luz, la gloria, la santidad y el poder divino.

Para Lüscher, M. (1938) el amarillo es claridad, reflexión, brillo y alegría; manifiesta expansividad, desinhibición, laxitud y relajación; es excéntrico, activo, planificador, ambicioso, inquisitivo, y sus aspectos afectivos son la expectación, la originalidad y el regocijo.

A este color le corresponde simbólicamente la cálida iluminación de los rayos solares que forman el halo sublime que rodea al Santo Grial, al ánimo jubiloso y a la felicidad.

Kandinsky W. (1999) menciona que el amarillo que representa la locura violenta y si se piensa en un amarillo muy claro, se encuentra insoportable. En China, el amarillo es el color del regalo, pero se usa también para expresar desprecio y vergüenza.

Para Le Heard, A. (1945) el amarillo le corresponde por ser el tercer color del arcoíris, el periodo de los 20 a los 30 años de la vida humana, periodo en el cual se posee mayor fuerza muscular y potencialidad. Este color representa arrogancia y poder, es sinónimo de fuerza, por lo que es símbolo de dominación, aunque no de los actos brutales y asesinos. El autor afirma que en el lenguaje del color amarillo sugiere tanto idealismo y atracción, como indecisión y cobardía.

Escudero, J. A. (1975) señala que el amarillo es expresivo y está relacionado con la fuerza vital del individuo. Con este color se ha representado la intuición y el presentimiento. Este autor considera el amarillo como el símbolo de la fecundidad y también del impulso de los individuos a presentir con más vigor que efectividad el futuro.

Significado del Verde

De acuerdo con Ortiz, G. en (1984) el verde es considerado como matiz de transición y comunicación entre los dos grandes grupos de colores: cálidos y fríos. La mayoría de los significados del verde están asociados con la naturaleza, principalmente con la primavera, con la vida y el desarrollo de la vegetación, por eso se ha considerado apropiado para simbolizar la juventud, la lealtad, la esperanza y la promesa, así como la vida y la resurrección.

Goethe, (1945) afirma que dado el perfecto equilibrio del color verde se olvidan sus componentes primarios. El ánimo descansa con ese color y aunque “no queremos pasar de ahí, y tampoco podemos”, cuando el autor menciona el color de la madera que varía del amarillo al púrpura, y al castaño, hace hincapié en que el lado activo de estos colores es tal que en “el verde general de las plantas es posible que ambos lados se equilibren”

Para Luckiesh, M. (1938) el verde se utilizó en la antigüedad como símbolo de inmortalidad y perdurable memoria; el simbolismo del verde, según él, se originó por la asociación con la naturaleza, en el cenit de su existencia.

Lüscher en el test de los colores (1999) indica que el verde pertenece simbólicamente a la majestuosa secoya y corresponde a un temperamento austero y de voluntad constante.

Kandinsky W. (1999) señala que el verde es inmovilidad y tranquilidad total. “El verde absoluto es el color más representante que existe, no mueve a ninguna dirección no ejercita reclamo de ningún género, no es alegre ni triste, menos aún apasionado”

Le Heard, A. (1945) hace corresponder a este color con el cuarto periodo de la vida del hombre, o sea de los 30 a 40 años. En este periodo, afirma el autor, el hombre necesita acumular cosas para su vida posterior, es decir, dicha etapa se caracteriza por la acumulación. Es por esto que el verde es símbolo de la verdadera ciudadanía y al estar situado en medio del arcoíris es el mediador entre las cualidades de la emoción y del juicio. Afirma que a las mujeres les gusta el verde olivo porque ellas se acercan constantemente al misterio de la vida.

Capítulo II

El ojo y su relación
con la visión del color.

CAPÍTULO II. EL OJO Y SU RELACIÓN CON LA VISIÓN DEL COLOR

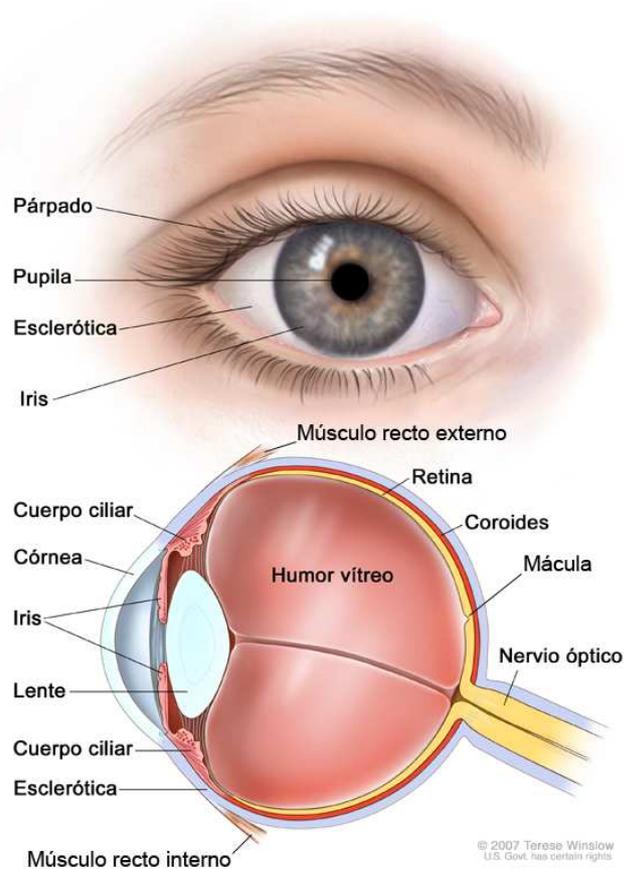
2.1. Impacto visual: El ojo

El impacto visual se basa en la vista del paisaje, contexto, y efectos que sufren las personas al observar una imagen. Su valoración depende de tres factores fundamentales:

- 1.- Impactos directos, derivados del desarrollo sobre vistas del paisaje o contexto, como son la intrusión o la obstrucción.
- 2.- La reacción de los observadores que pueden ser afectados.
- 3.- Impacto sobre la calidad visual, la cual puede variar desde la degradación hasta una mejora de la visión. El origen del impacto visual puede ser variado, se puede producir por la aparición de numerosos factores.

El ojo es el aparato visual que permite al hombre experimentar la sensación luminosa, ya que le proporciona parte de la información del mundo que lo rodea.

Los globos oculares son un par de órganos que están situados simétricamente en la base de la órbita, donde se pueden mover gracias a varios músculos, Son de forma esférica ligeramente aplanados, con un diámetro promedio de 25mm., su protección es asegurada por los parpados y pestañas y tiene una envoltura compuesta por tres capas: a) la escleroides, esclerótica o estrato esclerótico; b) la coroides o estrato retiniano, (Ortiz, Rojano, op. Cit.).



La capa interior (la retina):

Tiene células sensibles a la luz; células visuales situadas en los extremos de las fibras nerviosas, las cuales parten de la retina para formar el nervio óptico y las células nerviosas que relacionan los órganos receptores con aquellas.

La superficie de la retina está en contacto con el cuerpo vítreo, en la membrana hialoidea. Cuando la luz penetra en la parte posterior del ojo, después de pasar a través de la córnea, la pupila, el humor acuoso, el cristalino y el humor vítreo refractan los rayos de la luz que entran en el ojo enfocándolo sobre la retina.

La estructura de la retina es sumamente complicada y está formada por un tejido nervioso que en el feto forma parte del cerebro mismo. En la retina hay unos 137 millones de células receptoras cuyos extremos tocan la membrana de los pigmentos (130 millones de

bastones y 7 millones de conos, que son receptores visuales fotosensibles), (Forgus y Melamed, 1989).

Las bases de la retina están unidas a dos ganglios que a su vez se unen con las fibras nerviosas. Estas fibras pasan por encima de la superficie interior de la retina y se reúnen formando el nervio óptico.

Las fibras se doblan sobre los bordes de la abertura de la retina formando un montículo blanco, en cuyo centro existe una porción deprimida llamada papila óptica; en el centro de esta aparecen la arteria central de la retina y la vena correspondiente, las cuales tienen por objeto nutrir a la retina, si la arteria central de la retina llega a dañarse, se produce ceguera inmediata y permanente.

Capas de la retina:

1.- Capa de epitelio pigmentario. Es la única que se desarrolla de la capa externa de la vesícula óptica embrionaria, formada de células nucleadas hexagonales. Las bases de esta célula se fijan firmemente a la coroides y sirven de soporte a la retina. Estas células poseen la importante función de secretar el pigmento denominado purpura visual (rodopsina).

2.- Capa de los conos y bastones. Los bastones miden dos micras en las porciones centrales de la retina y de cuatro a cinco micras en la periferia. La utilidad de que los bastones estén en la periferia consiste en que se puede dirigir la atención a los objetos externos, una vez que nuestra atención es excitada, dirigimos la mirada en la dirección señalada para que entre en juego el mayor poder de análisis de la fovea. Los conos miden de dos a tres micras en la fovea, y de cinco a ocho micras en la periferia; su producto químico es igual que la rodopsina, con diferencia en su acción proteica, y recibe el nombre de opsina.

3.- Capa nuclear externa. Se compone de células o neuronas de primer orden o gránulos de conos y bastones. Son células nucleadas algo más pequeñas que las células bipolares y sus núcleos son estriados.

4.- Capa molecular externa o plexiforme. Es muy semejante a la interna. Está formada por las dendritas de las neuronas de segundo y de primer orden.

5.- Capa nuclear interna. Consiste en gran parte en neuronas bipolares y núcleos de células horizontales y células amacrinas.

6.- Capa molecular interna. Está formada por el entrecruzamiento de las dendritas de las células ganglionares con el de las células nucleares internas o de segundo orden. Existen también dendritas de células horizontales; estas células probablemente sirven para asociar los impulsos de diferentes partes de la retina, tal como se supone que ocurre en el cerebro. Dichas células parece que están ausentes en la fovea y macula.

7.- Capa de células ganglionares. Se compone de una capa única de grandes células ovaladas.

8.- Capa de fibras nerviosas y vasos. Se compone de los axones, no modulados, de las grandes células ganglionares que se encuentran en la segunda capa. (Ortiz, 1984)

Ya que la retina es una prolongación del cerebro y en ella se establecen múltiples conexiones entre células nerviosas, los axones de las células ganglionares de la capa más interna de la retina convergen en el disco óptico o punto ciego y emergen del ojo formando el nervio óptico.

Hay un nervio en cada ojo, los cuales se cruzan en el quiasma óptico, de modo que la mitad derecha de cada retina registra la mitad izquierda del cuerpo y conduce al hemisferio cerebral derecho. A la inversa ocurre con el otro nervio óptico, a través de los cuerpos geniculares laterales.

En la retina los receptores no están uniformemente repartidos en toda la superficie; están ordenados de adentro hacia afuera, esto es, los receptores se sitúan más

próximamente a la capa coroidea y la luz debe atravesar diversos estratos de células nerviosas conectoras para alcanzarlos.

La retina puede adaptarse a otra intensidad de luz al juntarse a una luminosidad más fuerte o más débil, lo que le permite distinguir el más pequeño contraste. A esto se le llama adaptación a la luminosidad.

Cuando los conos son estimulados a través de la luz, desintegran un pigmento químico llamado iopsina. Los bastones al ser estimulados desintegran un pigmento químico que se llama rodopsina. Tanto la rodopsina como la iopsina se descomponen en sustancias intermedias que se transforman en vitamina A.

Conos y bastones:

Los receptores luminosos o fotosensibles de la retina son los bastones y los conos, que constituyen un sistema de colectores de cuantos, los cuales son transformados por el sistema nervioso en impulsos eléctricos que se transmiten al cerebro.

Bastones:

De la visión escotópica (blanco y negro) son responsables los bastones, ya que son los más sensibles en las zonas poco iluminadas.

Conos:

Los responsables de la visión fotópica (visión en color) son los conos; aunque también son sensibles a las zonas poco iluminadas. Los conos se localizan principalmente en la fovea que es la parte central de la macula lútea, la fovea es una cavidad que mide 0.25mm de diámetro y es la parte más sensible de la retina ya que esta densamente poblada de receptores.

La adaptación a la oscuridad del ojo humano es lenta y tarda 45 minutos en una habitación totalmente oscura, la adaptación del ojo a la luz es mucho más rápida, (Forgus y Melamed, 1989).

2.2. Visión cromática: percepción del color

El color parece ser una cualidad del material, pero de hecho sólo existe como impresión sensorial del contemplador, (Kuppers, H. 1980).

El estímulo del color no es color, sino sólo el impulso que mueve al órgano de la vista a producir sensaciones de color, Kuppers, H. (1980). Siempre y cuando el órgano de la vista este intacto, dará la correspondiente sensación de color.

La visión del color incluye un proceso fisiológico, en el cual la energía de la luz se transforma en señales de color que van al cerebro. (Forgus y Melamed, 1989).

Young afirma que existen tres clases diferentes de conos: rojos, verde y azul. Los impulsos que proceden de estos conos se combinan en el cerebro de tal manera que dan una imagen completa de las imágenes, sólo que separadas, cuando los tres tipos de conos son estimulados por la luz blanca, se produce luz incolora. Cada unidad visual puede ser considerada compuesta por tres conos, cada uno de los cuales responde a uno de los colores fundamentales.

Kuppers (1980) Explica el sistema de conos en una forma simple y clara: los conos en la retina del ojo no ven ningún color. Son tan colectores de cuantos. Los tres componentes del órgano de la visión son los colores primarios. A partir de ellos se forma para cada sensación de color un código de tres partes.

Ortiz, G. (1992) nos dice que la investigación moderna que hay tres tipos de conos: un receptor azul, con un máximo de sensibilidad cerca de las 450 mm; un receptor verde con un máximo de sensibilidad cerca de las 525mm; y un receptor rojo con un máximo de sensibilidad aproximado a las 550mm.

Las células ganglionares codifican el color con una respuesta de encendido o apagado, dependiendo de la longitud de onda usada como estímulo a los receptores.

La respuesta codificada por parte de las células ganglionares constituye para la retina un medio de señalar al cerebro la presencia de color, mientras que las células ganglionares no codificadas para color pueden señalar luminosidad Vargas, L.(1995). Existen pruebas en el área de Psicología que utilizan el color y es percibido por el ojo para mostrar una respuesta al estímulo.

2.3. Tipos de pruebas que utilizan el color

El color es sensorial e individual, subjetivo por tanto. La Psicología clasifica sus percepciones adjudicándole significados, y atendiendo a las funciones que en él se aprecian, que serían de adaptación y de oposición.

Las funciones de adaptación desarrollarían respuestas activas, vivaces, animadas e intensas.

Por el contrario, las funciones de oposición sugieren respuestas pasivas, depresivas y débiles. Las de adaptación son estimulantes y excitantes; las de oposición, sedantes y tranquilizadoras. Estas reacciones emocionales ante la percepción del color serían las que contribuirán a darles sus significados primarios. El color es capaz de estimular o deprimir, puede crear alegría o tristeza. Así mismo, determinados colores despiertan actitudes activas o por el contrario pasivas. Con colores se favorecen sensaciones térmicas de frío o de calor, y también podemos tener impresiones de orden o desorden.

El color, por tanto, no sólo es sensación, sino que básica y principalmente es emoción. Sus atributos como significantes son apreciados no solamente por los artistas, sino también por publicistas, diseñadores, decoradores, científicos, educadores, políticos y agentes sociales y laborales, etc. En Psicología el color juega un papel interesante en cuanto a la percepción, emociones e impacto visual, las principales pruebas psicológicas que utilizan el color para medir estos aspectos ya mencionados son el test de Rorschach y el test de Lüscher.

El test cromático de Lüscher tuvo una amplia difusión en distintos ámbitos científicos y, a diferencia de otras pruebas proyectivas, se impuso rápidamente por sus características peculiares que lo hace un instrumento ágil y de extrema confiabilidad. Muchas son las investigaciones realizadas sobre la utilización del color en el psicodiagnóstico y en psicoterapia. Históricamente han sido de gran importancia los estudios de David Katz en 1911 sobre la percepción y la influencia cromática según el enfoque gestáltico.

En las láminas del Lüscher están presentes estímulos cromáticos elegidos oportunamente entre 4500 tonalidades diferentes que expresan al máximo sus funciones fisiológica y psicológica específicas. El significado objetivo del color universal y su estructura puede definirse como “constante”; lo que sí varía es la actitud subjetiva al color, la “función” como la llama Lüscher, que está en la base de la interpretación del Test mismo.

En psicodiagnóstico se destaca el universalmente conocido Test de Rorschach, H. (1967) en el cual tiene gran importancia el shock a las láminas de color.

Capítulo III

Pruebas psicométricas, proyectivas y

Test de Apercepción Temática para niños

(C.A.T.)

CAPÍTULO III. PRUEBAS PSICOMÉTRICAS, PROYECTIVAS Y TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA PARA NIÑOS (C.A.T.)

3.1. Introducción a los instrumentos de evaluación psicológica.

Los instrumentos de evaluación psicológica son las técnicas mediante las cuales se recogen los datos referentes a las características psicológicas de las personas estudiadas. Son muchos los instrumentos que sirven para este fin y variadas son también las formas que adquieren los test, su modo de presentación, el material con que están hechos, el objetivo que persiguen, etc., es tan amplia la cantidad de instrumentos que existen que se encuentran clasificados en diversas categorías, y todos ellos constituyen el arsenal tecnológico y metodológico con que cuenta nuestra ciencia para realizar sus mediciones; estos instrumentos constituyen la base sobre la cual descansan los fundamentos de la exploración y el análisis del comportamiento del hombre, concebidos de tal forma desde que surge la necesidad de evaluar las diferencias humanas.

Los instrumentos psicológicos son construidos con base a teorías psicológicas que intentan explicar el comportamiento humano. Los resultados de los mismos se integran al proceso evaluativo y a la toma de decisiones con relación a la persona en estudio; de forma tal, que la aplicación de los instrumentos de medida se constituye en la fase más importante del proceso de evaluación psicológica; igual ocurre en cualquier otro campo de la actividad humana, donde el uso correcto o incorrecto de los instrumento de medida determinan la calidad de la información que se obtiene, y por ende de las conclusiones finales a las que se arriban partiendo de dichos datos.

3.2. Instrumentos Psicométricos.

El modelo psicométrico para la evaluación psicológica, surge por la influencia de la Psicología diferencial dada la necesidad de realizar el trabajo de diagnóstico o diferenciación de unas personas con relación a otras. Es decir, la valoración de las diferencias individuales se obtiene mediante la ejecución, por parte de los sujetos, en diferentes test o instrumentos de evaluación. De este modo, se identifican rasgos o dimensiones que tienen que ver con las funciones intelectuales o con características de la personalidad del sujeto estudiado. Una vez definidos estos rasgos adquieren valor explicativo para fundamentar el estudio realizado. Estos tipos de instrumentos tienen en su base los aportes de Cattell (1890) y Binet (1973).

El fundamento teórico que explica el modelo psicométrico considera, que la conducta está determinada por atributos intrapsíquicos estables, por lo que la tarea evaluadora consiste en la búsqueda de las manifestaciones externas de la conducta, que nos sirven de indicadores del estado interno de dichos atributos no evaluables directamente. La relación entre los atributos internos y las manifestaciones externas (que son las respuestas a los tests) están basadas en las técnicas correlacionales que aporta la estadística; una vez conocida esa relación, y dado que los atributos internos son estables, se puede predecir cómo será el comportamiento futuro de una persona. A esos atributos internos, en función de los cuales se explica la conducta, se les denomina rasgos. Los rasgos son constructos hipotéticos, teóricos, inferidos de la observación de la covariación de conductas simples.

De acuerdo con Cohen, R. y Swerdlik, M. (2001) Los términos “psico y metría”, significa: medida de los fenómenos psíquicos. Por tanto, los tests psicométricos intentan medir habilidades cognitivas o rasgos de personalidad, en las personas estudiadas. Los tests psicométricos son instrumentos estructurados, es decir, en ellos la persona tiene que escoger, entre alternativas de respuestas posibles, aquella que considera se ajusta mejor en su caso particular. Por ejemplo:

1. En el Test de Matrices Progresivas de Raven, se le presenta a la persona un cuadro al que le falta una parte, la persona debe escoger la parte que falta entre 6 u 8 alternativas posibles.

2. En el test 16 PF de Cattell, se le presenta al sujeto una serie de preguntas y la persona tiene que elegir, ante cada pregunta, una de las 3 alternativas de respuestas posibles, aquella que se ajusta mejor en su caso particular.

El uso de estas técnicas psicométricas, vincula a la evaluación psicológica con otra disciplina del campo de la Psicología Científica, la cual se ocupa de la construcción y elaboración de los instrumentos de medida: la Psicometría. La Psicometría garantiza que los instrumentos de medida sean debidamente estandarizados y posean la validez requerida que haga posible 9 dichas medidas y posibiliten la diferenciación de unas personas en relación a otras en determinada población.

Las técnicas psicométricas quedan englobadas dentro del proceso de evaluación psicológica; el proceso evaluativo utiliza las pruebas psicométricas como instrumentos de medida con el objetivo de alcanzar una información más amplia del sujeto, que le permita al investigador, crear hipótesis de trabajo, que orienten su proceder evaluativo y diagnóstico.

3.3. Características generales de las técnicas Psicométricas

Cohen, R. y Swerdlik, M. (2001) Mencionan que los tests psicométricos son instrumentos estructurados en los cuales la persona evaluada tiene que escoger, entre alternativas de respuestas, aquella que considera se ajusta mejor en su caso particular. Comentamos diversas características de este modelo, como son:

Los tests psicométricos se basan en el principio de medir la ejecución de las personas en los mismos y comparar sus resultados con los obtenidos por otros sujetos pertenecientes

al grupo normativo o de referencia. Grupo normativo que está constituido por personas del mismo sexo y/o edad cronológica y/o nivel socioeconómico y/u otro tipo de variables, para obtener conclusiones respecto a las habilidades cognitivas de los sujetos estudiados.

En este modelo la conducta se entiende determinada por atributos intrapsíquicos estables, por lo que la tarea evaluadora consiste en la búsqueda de las manifestaciones externas (que son las respuestas dadas en los tests). Estas manifestaciones sirven de indicadores de los trastornos internos no evaluables directamente. Las relaciones entre los atributos internos y las manifestaciones externas están basadas en las técnicas correlacionales.

Los atributos internos, en función de los cuales se explica la conducta, se les denomina rasgos. Los rasgos son constructos hipotéticos, teóricos, inferidos de la observación de la covariación de conductas simples.

Las técnicas psicométricas, por tanto, son instrumentos de evaluación de rasgos o aptitudes, que en una u otra magnitud conforman la estructura básica de la personalidad en cualquier ser humano. En su concepción está el criterio de la estabilidad de esos rasgos en las personas, lo que permite predecir su conducta una vez que se han medido.

Este modelo no tiene en cuenta el contexto en el que está inmersa la persona que contesta el test. Cohen, R. y Swerdlik, M. (2001).

3.4. Naturaleza de las Pruebas proyectivas

Un test o prueba psicológica es un instrumento de medición objetivo que se utiliza para evaluar un atributo o conjunto de atributos de un sujeto, como su inteligencia, personalidad, creatividad, aptitudes e intereses. (Bruno, 1988).

El primero en crear la expresión “Métodos Proyectivos” es Frank, L. K. (1939) en su artículo “Projective Methods for the study of personality” para designar las pruebas

psicológicas que implican la presentación de un estímulo que puede ser respondida de muchas maneras y que evoca en el sujeto características de su personalidad.

Frank, L.K. (1939) aplica el concepto de proyección con objeto de mostrar como el sujeto contempla la realidad en función de las experiencias adquiridas en el pasado y de sus características internas. De este modo, se evoca la proyección del mundo interno incitando al sujeto a que organice el campo de estímulos, lo interprete y pueda reaccionar ante él efectivamente. Las investigaciones de L. K. Frank en 1939 constituyen el primer intento de sistematizar estas pruebas las cuales se basan en la hipótesis, denominada a partir de Rapaport (1948) “hipótesis proyectiva” según la cual, en cualquier percepción de una situación externa intervienen aspectos internos, por lo que las estructuras psicológicas (Ello, Yo y Súper-yo) o rasgos esenciales de la personalidad (a través del inconsciente y del contenido latente de las respuestas) pueden aparecer en el comportamiento manifiesto (respuestas a los estímulos del test).

Rapaport (1948) sostiene:

“Si toda actividad de un individuo dado lleva en si el sello de su individualidad (...) si se la interpreta correctamente, cualquier conducta deberá servir como índice de su individualidad y de sus características de adaptación o inadaptación”.

White (1944) Propone llamar a estas pruebas, test de imaginación; Bellak (1967) Los denomina test de apercepción; Cattell (1963) Test dinámicos.

3.5. Proyección desde el punto de vista de la Psicología

El término proyección en Psicología posee distintos significados y nombra a algunos procesos.

Es un proceso de interpretación del mundo externo, en función de las características personales, ideas, deseos, etc. Recordemos la hipótesis proyectiva: en ella el sujeto percibe en función de su estructura de personalidad y de las características de su mundo interno (fantasías, mecanismos de defensa, etc.) que serán diferentes según se ubiquen en la posición esquizo-paranoide o la depresiva (Frank, L. 1939; Rapaport, 1945; Klein, 1972).

Según Rapaport (1948) “La proyección es todo modo de organizar el mundo privado del sujeto. Todo segmento de comportamiento muestra la impronta de la organización de la personalidad respectiva y permite la reconstrucción de los principios organizativos específicos de esta personalidad”.

3.6. Características de las técnicas proyectivas

1. Lograr penetrar en la personalidad individual, acercarnos a ella y entenderla.
2. Métodos globalistas no atomistas (psicometría), no pretende evaluar una característica puntual sino la persona como algo global.
3. Suponen que el sujeto organiza sus respuestas en función de su propio mundo interno (historia personal). Por tanto, las respuestas organizadas en torno a su motivación, ideas, percepción, actitudes, ideas, etc.
4. Las respuestas desencadenadas deberán ser originales en cada caso, no habrá mejores o peores, ni serán preestablecidas, siendo en cada situación particular fiel reflejo o proyección de la personalidad del sujeto

5. El tipo de datos que arrojan es complejo y están interconectados, esto nos dificulta la labor de cuantificar y validar de forma tradicional (psicométrica).

6. La codificación e interpretación no se logra puntuando ítem a ítem, de cada pregunta sino que es una puntuación total (global) no puntuaciones independientes. Nos interesa la relación de los resultados, nos da una totalidad.

7. Aportan datos sobre la forma de procesar la información de las personas, sobre aspectos de la personalidad, pensamientos, percepciones, emociones, etc.

3.7. El C.A.T como un test proyectivo.

Una prueba psicológica es una medida objetiva y tipificada de una muestra de conducta. “Una prueba psicológica sirve de estímulo para extraer un segmento de la conducta. Es rigurosamente estandarizada, o sea se construye, se administra y se califica según reglas preestablecidas. Permite comparar estadísticamente la conducta de un sujeto con un grupo de sujetos de una población definida y clasificarla cuantitativamente, cualitativamente y/o tipológicamente” (Costa, 1996).

Como ya se mencionó los tests se usan con motivo de evaluar aspectos educativos, clasificación por ejemplo la inteligencia, en el área del trabajo, para la selección de personal, las pruebas también son utilizadas para diagnosticar la existencia o ausencia de problemas en el comportamiento, son un recurso importante para comprobar hipótesis de investigación, en la clínica es un método para diagnosticar comportamiento normal o patológico, o establecer un tratamiento terapéutico. En otras palabras un test psicológico es un instrumento el cual tiene como objetivo principal medir o evaluar rasgos de los sujetos.

Las pruebas psicométricas son las que utilizan el concepto de medición y tienen su fundamento en la psicometría. El primer test psicométrico fue la Escala Métrica de la Inteligencia creada por los franceses Binet y Simón (1905), con la que se introdujo en

Psicología el concepto de edad mental. Uniendo este concepto con el de edad cronológica, el psicólogo alemán William Stern (1912) creó el concepto de Coeficiente Intelectual o CI.

Por el contrario los test proyectivos son aquellos que permiten llegar fácilmente al inconsciente, debido a que el sujeto desconoce qué aspecto de su personalidad están evaluando y, por tanto, no puede controlar las respuestas de forma consciente. Estos test son muy complejos de tratar y son muy diferentes unos de otros.

Los tests proyectivos también exploran aspectos específicos en relación al contexto global, pero con el claro propósito de llegar a los niveles más profundos de la misma. Revelan la posición de la persona con respecto al mundo circundante, al acontecer social, su actitud en situaciones difíciles de la vida o su comportamiento moral.

Los tests proyectivos asociados a otras técnicas de expresión como el juego, el dibujo, la dramatización, conforman lo que se denominan las técnicas proyectivas, imprescindibles para el conocimiento amplio y profundo de la personalidad, ya que aportan datos que resultan, en la mayoría de ocasiones, reveladores de síntomas psicopatológicos.

Una técnica proyectiva puede definirse como: una situación no estructurada, pero estandarizada, en la que se pide al sujeto que responda con las menores restricciones posibles sobre su forma de responder. "Son aquellos instrumentos considerados especialmente sensibles para revelar aspectos inconscientes de la conducta, los cuales permiten provocar una amplia variedad de respuestas subjetivas. Son altamente multidimensionales y evocadores de datos inusualmente ricos. Con un mínimo conocimiento del sujeto evaluado (no sabe el objetivo, fin del test por lo que es más difícil el falseamiento de la información). Este material estimular es ambiguo, su interpretación es global. Es estas técnicas todas las respuestas son válidas, no hay respuestas óptimas" Lindzey (1969).

"Son test del dinamismo, test objetivo de percepción errónea a través de los cuales se pretende sondear la dinámica de la personalidad o procesos cognitivos del sujeto. También

reflejan procesos inconscientes a través del registro más exacto de las respuestas que nos da el sujeto, que guardan relación con esos procesos internos.” Cattell (1963).

3.8. Test de Apercepción temática para niños (C.A.T): Propósito del C.A.T

De acuerdo con Bellak, L. (1916) el Test de Apercepción Temática para niños (C.A.T.) es un método aperceptivo para la investigación de la personalidad, mediante estímulos estándar. La prueba es descendiente directa del T.A.T, aunque no compite ni la sustituye.

El C.A.T se diseñó para facilitar la comprensión de la relación de un niño con figuras y pulsiones importantes.

Los dibujos se elaboran para deducir respuestas para problemas orales (problemas alimenticios) para la percepción del niño hacia sus padres, sus hermanos. Se desea despertar las fantasías del niño acerca de la agresión, hacia el interior y exterior, acerca de la aceptación por parte del mundo adulto y una posible relación con la masturbación.

Se desea entender la estructura del niño, sus defensas, y sus modos dinámicos de reacción ante sus problemas de crecimiento así como el manejo que da a dichos problemas.

En general, un análisis de la conducta aperceptiva se ocupa de qué se ve o se piensa, a diferencia de un análisis de la conducta expresiva que se ocupa de cómo se ve y se piensa. Bellak, L. (1916).

3.9. Teoría de la apercepción de Kant

Kant, I. En su obra de la Crítica de la Razón Pura, M (1998) menciona que la apercepción es un enlace de la multiplicidad de las representaciones intuitivas, afirmando que debe existir un algo que nos permita que de todas esas representaciones producidas

desde la intuición, nosotros podamos comprender que confluyen en un elemento unificado. Kant nos señala que este enlace que se puede dar entre las representaciones no proviene de las sensaciones mismas ni tampoco de la intuición sensible, sino por el contrario la intuición produce –si se puede decir así- una multiplicidad representacional, dicha multiplicidad debe lograr ser reunida para que podamos a través de ella conocer y pensar el objeto. El enlace entonces debe ser establecido por un algo que no es intuitivo y que tampoco pertenece al pensar mismo, ya que en el pensar se realiza una serie de actividades cognitivas que implican necesariamente que previa al pensar exista una unidad de las representaciones para que al pensar se pueda analizar una representación por ejemplo. Esta capacidad de enlazar las representaciones pertenece al entendimiento, el cual es distinto a la intuición y al pensar, pero que sin embargo, mantiene una relación mutua con las otras dos. Este enlace propio del entendimiento es una síntesis, la síntesis en Kant nos recuerda que en la constitución de la representación de un objeto se presenta una síntesis de las representaciones intuitivas y que dicha síntesis no es propia del objeto en sí, sino que por el contrario es el objeto el producto de la síntesis producida por el entendimiento. Dicha unidad tampoco es categorial, tampoco pertenece al pensamiento, sino que el pensamiento toma de dicha síntesis previa el objeto y lo puede enlazar a conceptos para poderlo pensar.

La apercepción, como acto del entendimiento, es la que permite la producción de un objeto pensable, además que la apercepción es la base para que nuestro mundo humano pueda ser comprendido por nuestra conciencia, en la medida en que es la apercepción, la que marca en cada representación, el sello de una conciencia idéntica, que hace que dicho mundo representable, sea una entidad que pueda ser analizada y pensada por nuestra subjetividad.

Continuando con el C.A.T, está diseñado para revelar la dinámica de las relaciones interpersonales, de las constelaciones, de las pulsiones y de la naturaleza de las defensas contra ellas. Un largo historial de estudios de investigación ha demostrado su valor para facilitar la evaluación de la personalidad. Bellak, L. (1916).

3.10. Historia del C.A.T

La idea original del C.A.T llegó como resultado de la discusión entre Ernst Kris y Leopold Bellak en cuanto a los problemas teóricos de la proyección y del T.A.T. Parecía ser que el T.A.T es un maravilloso instrumento con adultos, pero no satisfacía por completo las necesidades de los niños.

Violet Lamont una ilustradora profesional de los libros infantiles accedió a dibujar las láminas, según las sugerencias que se le dieron, añadiendo unas cuantas de su propio agrado. Presentó 18 dibujos, algunos de los cuales tenían una naturaleza un tanto antropomorfizada y otros que tenían que ver con animales por completo. Se fotocopiaron dichos dibujos, y se distribuyeron a otros psicólogos que trabajaban con niños pequeños. Bellak conocía a la mayoría de estos psicólogos en conexión con cursos acerca del T.A.T. y por lo tanto sabía que tenían conocimientos acerca de los procedimientos proyectivos y su utilización. Estos colegas utilizaron las láminas originas del C.A.T y enviaron los protocolos con información adicional acerca de los antecedentes de los examinados y datos similares, así como sus propias impresiones sobre los problemas de la prueba.

Con este fundamento y con base en la experiencia propia con los registros, se redujo el número de las láminas de 18 a las 10 útiles y se desarrollaron los datos que se describen aquí.

Varios estudios se han centrado en una comparación de los méritos relativos de las figuras animales en contraste con las humanas. A pesar de las limitaciones de los estudios que pretenden mostrar que las figuras humanas en el CAT pueden tener mayor valor como estímulo que las figuras animales, se decidió desarrollar una versión con personajes humanos, que se utiliza en ciertas situaciones específicas (Bellak y Huryich, 1966) Por ejemplo el hecho clínico de que en ocasiones, los niños entre 7 y 10 años de edad en especial si su CI es alto, considerarían a los estímulos animales como algo inferior para su dignidad intelectual.

Tres artistas diferentes pusieron a prueba su capacidad para representar el C.A.T regular en versión humana (CAT-H) siguiendo las instrucciones de Bellak y de Sonya Sorel Bellak.

3.11. Teoría del C.A.T

Las consideraciones teóricas del C.A.T. no difieren en términos básicos de los problemas teóricos y del marco de referencia que se analizó antes en relación con el T.A.T. sin embargo, existe un aspecto adicional que debe considerarse con respecto al C.A.T: el uso de animales como estímulo. Como se señaló antes, con base en la experiencia psicoanalítica con niños, se espera que éstos se identifiquen con mayor facilidad con figuras animales que con figuras humanas. Esta suposición se fundamentó en el hecho de que a los niños les resulta más fácil las relaciones emocionales con los animales y que, en general, los animales son más pequeños que los adultos humanos y son “desvalidos” como los niños. Los animales representan un papel destacado en las fobias infantiles y como figuras de identificación en los sueños de los niños; a nivel consciente, figuran de manera importante como amigos de los niños. Bellak, L. (1916)

Desde el punto de vista técnico de una prueba proyectiva, es posible suponer que los animales ofrecerían cierto disfraz manifiesto: la agresión y otros sentimientos negativos se pueden asignar con mayor facilidad a un león que a una figura paterna humana, y los propios deseos inaceptables del niño pueden adjudicarse más fácilmente a la figura menos obvia de identificación, en comparación con figuras infantiles humanas.

Existe gran cantidad de literatura en apoyo a la teoría de que los niños se identifican con mayor facilidad con los animales expresó un notable interés en la fantasía de los niños acerca de animales y encontró una estrecha conexión entre la psicodinámica del niño en particular y el tipo de animal que predominaba en su fantasía. Blum y Hunt (1952) creían en la ventaja de figuras animales sobre las humanas, debido a que estas últimas podrían estar demasiado “cercanas al corazón” y el uso de figuras animales vence la resistencia del niño. Bender y Rapaport (1944) prestaron apoyo a este concepto con base en su experiencia

clínica. Olney (1935) encontró que más de 75% de los libros infantiles con ilustraciones contenían personajes animales, mientras que Spiegelman y, colaboradores (1935) informaron que los animales parecen en 50% de todas las tiras cómicas dominicales.

Biersdort y Marcuse (1953) utilizaron seis de las láminas del C.A.T y pidieron a la misma artista que diseñara seis láminas correspondientes, sustituyendo las figuras animales con figuras humanas. En otros sentidos, los dos conjuntos de láminas eran similares aunque no idénticos.

La utilidad del C.A.T. no depende de si las ilustraciones de animales producen historias mejores o sólo igualmente buenas. Las ilustraciones del C.A.T. se seleccionaron de manera cuidadosa para despertar temas relacionados con el crecimiento y los problemas emocionales de los niños. La fecha existe considerable evidencia de que el C.A.T es útil en un sentido clínico y la cuestión del estímulo animal en comparación con el humano probablemente continuará siendo un problema más o menos teórico.

3.12. Aplicación del C.A.T

La aplicación del C.A.T. debe tomar en cuenta los problemas generales de la evaluación infantil. Se debe establecer un buen rapport con el niño. En general, esto será considerablemente más difícil con niños pequeños, así como con los trastornados. Siempre que sea posible, el C.A.T debe presentarse como un juego y no como una prueba. En casos donde los niños están obviamente conscientes de que es una prueba, será aconsejable reconocer por completo este hecho, pero explicar del modo más cuidadoso que no es un tipo de prueba que represente un desafío y en la que el niño deba afrontar aprobación, desaprobación, competencia, acción disciplinaria y demás. En otras palabras, es importante que quien aplica la prueba transmita actitudes positivas al niño. Esta situación no sólo ayuda en el establecimiento de un buen rapport, sino que también tiene otros efectos.

Lyles (1958) ha encontrado que las actitudes positivas de parte del examinador, en comparación con las negativas o neutras, incitan un aumento en la productividad y una

mayor inclinación a la adaptación por parte del niño. Las actitudes negativas conducen a un aumento en la ansiedad y en la agresión.

En cuanto a las instrucciones en sí, quizá sea lo mejor decir al niño que él y el terapeuta van a realizar un juego en el que el niño tiene que contar un cuento acerca de los dibujos y que debe decir lo que ocurre, qué están haciendo los animales en ese momento. En el instante adecuado, se puede preguntar al niño que ocurrió antes en el cuento y qué sucederá después.

Es probable encontrar que es necesaria gran cantidad de estimulación e incitación: las interrupciones están permitidas. Se debe de estar seguro que no dar sugerencias cuando se estimula al niño: después de que se han relatado todas las historias, se revisa cada una de ellas, pidiendo que se elabore sobre puntos específicos como cuál fue la razón para que alguien recibiera cierto nombre, los nombres propios de lugares, edades y demás, e incluso se puede preguntar acerca del tipo particular de desenlace de la historia. Si el lapso de atención del niño no permite este procedimiento, sería bueno intentarlo después, en fecha tan cercana a la aplicación como sea posible.

Se debe tomar nota de todas las expresiones y actividades indirectas, en relación con la historia que se narra. Blatt y colaboradores (1961) aconsejaron atender a la actividad física, ademanes, expresiones faciales y postura que acompañan a las respuestas; consideraron que esta “elaboración de respuesta” es equivalente a las producciones verbales de los adultos. Bellak y Siegel (1985), Boekholt (1993) y Haworth (1966) revisaron toda la literatura relacionada.

3.13. Interpretación del C.A.T

Para facilitar el análisis interpretativo del C.A.T, se usaron variables del Protocolo de Registro. Bellak, L. (1916)

- Tema principal: El interés se coloca en lo que el niño saca en conclusión de las láminas y en por qué responde con esta historia en particular.

- Héroe principal: Una suposición básica, es que el examinado trata; en esencia, sobre sí mismo. Es necesario expresar que el héroe es la figura con quien el examinado se identifica principalmente y sobre quien se teje principalmente la historia. Es importante observar la capacidad del niño para manejar cualquier circunstancia.

- Principales necesidades y pulsiones del héroe: La conducta del héroe dentro de la historia puede tener una o varias relaciones con el narrador. Las necesidades expresadas pueden corresponder de manera directa con las del paciente. Al menos en parte, estas suelen expresarse a nivel conductual en la vida real o quizá sean el directo opuesto de la expresión real y constituyen el complemento de fantasía.

- Concepto del ambiente (mundo): Entre más consistente sea la imagen del ambiente que aparece en las historias del C.A.T, mayor razón habrá para considerarla como un componente importante en la personalidad del narrador y como una clave útil de sus reacciones ante la vida cotidiana.

- Figuras vistas como...: Nos interesa la manera en que el niño ve a las figuras a su alrededor y cómo reacciona ante ellas.

- Conflictos significativos: No sólo se desea conocer la naturaleza de los conflictos, sino también las defensas que utiliza el niño contra la angustia producida por ellos.

- Naturaleza de las ansiedades: Difícilmente es necesario enfatizar la importancia de determinar las principales ansiedades de un niño. Es probable que las más importantes sean las relacionadas con el daño físico, el castigo, y el temor a carecer de amor o perderlo así como a ser abandonado.

- Principales defensas contra conflictos y temores: Las historias no deben estudiarse exclusivamente en busca del contenido de la pulsión sino que deberán analizarse además en cuanto a las defensas contra dichas pulsiones. La conducta defensiva puede relacionarse con la conducta manifiesta del niño (la estructura del carácter del examinado).
- Idoneidad del superyó que se manifiesta como “castigo” para el “delito”: La relación del castigo elegido para la naturaleza de la ofensa ofrece un insight acerca de la severidad del superyó.
- Integración del Yo: Una variable importante acerca de la cual revela el nivel general de funcionamiento. ¿A qué grado es capaz el niño de establecer un acuerdo entre las pulsiones y las demandas de la realidad, por una parte, y las ordenes de su superyó, por la otra? La idoneidad del héroe para manejar los problemas con los que se ha enfrentado el narrador en el C.A.T. es un aspecto importante de esta variable

3.14. Test de Apercepción Temática para niños con figuras humanas (C.A.T- H.)

Desarrollo del C.A.T- H:

Después de la creación del C.A.T, se presentaron muchos estudios que mostraron que algunos niños respondían mejor ante estímulos animales, mientras que otros lo hacían ante figuras humanas.

Bellak y Bellak (1965) respondieron, en parte, ante esta nueva evidencia y, por lo tanto, desarrollaron una modificación humana del C.A.T (C.A.T- H). También se creyó que la forma humana sería más adecuada para el desarrollo intelectual de niños entre los 10 y 12 años de edad, en especial aquellos con un CI alto.

Se formuló la hipótesis de que, cuando las respuestas hacia las figuras humanas parecían especialmente amenazantes, las figuras animales despertaban historias más productivas, lo cual quizá se debía a un aumento de la distancia psicológica.

Se encontró que los estímulos animales conducían a un mayor grado de expresión de la participación del yo, en particular como se manifiesta en la proyección de sentimientos negativos.

Por otro lado, se informó que el mayor efecto significativo de las historias humanas en la producción de material imaginativo, no corrobora la hipótesis de la identificación primaria de los niños con los animales.

3.14.1. Respuestas típicas con relación a las láminas del C.A.T-H

Los siguientes son temas típicos observados como respuesta a las láminas 1, 3 y 7 del C.A.T según Leopold Bellak.

Lámina 1

“Niños sentados alrededor de una mesa sobre la cual reposa un gran tazón con comida. Sobre el fondo se visualiza una persona grande de contornos difusos”

Las respuestas giran alrededor de la alimentación, de haber recibido o no el suficiente alimento por parte de uno o ambos padres. Se presentan temas de rivalidad entre hermanos en cuanto quién recibe más, quien se porta bien y quién no lo hace y demás. La comida puede verse como recompensa o, por el contrario su retiro puede considerarse como castigo; se tratan problemas generales de oralidad (es decir, satisfacción o frustración, problemas alimenticios en sí).

Lámina 3

“Un hombre adulto está sentado en un sillón; tiene una pipa y un bastón. En el ángulo inferior derecho, hay un niño sentado en el suelo”

En general, esta lámina se interpreta como una figura parental equipada con símbolos como la pipa y el bastón. Este último puede verse como un instrumento de agresión o utilizarse para convertir a esta figura en un personaje viejo e indefenso al que no es necesario temer. En general, éste es un proceso defensivo. Si la persona se ve como una figura parental fuerte, será importante señalar si es bondadosa o peligrosa.

Muchos niños ven al niño como la figura de identificación, en tal caso el niño quizá se vuelva el personaje más poderoso; por otro lado, el niño puede estar totalmente bajo el poder de la persona adulta. Algunos pacientes se identifican con la persona adulta y habrá quienes cambien la identificación una o más veces, con lo cual dan evidencia de confusión del rol, conflicto entre autonomía y sumisión, etc.

Lámina 7

“Una persona, con dientes y manos enormes (y a su lado una caldera hirviente) se abalanza sobre un niño que sale corriendo”.

Aquí se exponen los temores de agresión y la manera de enfrentarlos. Con frecuencia se hace evidente el grado de angustia del niño puede ser tan grande que conduzca a un rechazo a la lámina, o quizá las defensas sean lo suficientemente buenas (o poco realistas) como para convertirlas en una historia inocua. Incluso el niño puede burlar a la persona con dientes enormes. Esto se presta para la proyección de temores o deseos de castración.

Capítulo IV

Método

CAPÍTULO IV. MÉTODO

4.1 Planteamiento del problema

Conocer si influye el color rojo, amarillo y verde en las respuestas que se dan al Test de Apercepción Temática para niños (C.A.T-H) lámina 1, 3 y 7 respectivamente.

4.2. Justificación, antecedentes e importancia de la investigación

Hasta el día de hoy no se han realizado cambios en las láminas del C.A.T, en cuanto al color, estas se han mantenido en blanco y negro desde su creación en 1949.

El color dentro del marco psicológico: muestra las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser de calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia, etc. La Psicología de los colores fue ampliamente estudiada por Goethe, que examinó el efecto del color sobre los individuos.

En la actualidad los estudios que demuestran el impacto que tiene el color dentro del ámbito de la Psicología en México son muy escasos, por esta razón se determinó realizar este proyecto de investigación, aplicando color a la prueba que originalmente es en blanco y negro, esto tiene como objetivo principal conocer el impacto visual del color rojo, amarillo y verde aplicado en las láminas 1, 3 y 7 del C.A.T- H respectivamente en niños de educación primaria.

4.3. Objetivo general

Examinar si existe un impacto visual en las láminas del C.A.T- H 1, 3 y 7 al añadirles los colores rojo, amarillo y verde respectivamente.

4.4. Objetivos específicos

Conocer si hay diferencias en las narraciones brindadas por los niños al presentarles una por una las láminas del C.A.T- H en su versión original comparada con las respuestas de las modificadas a color, gracias a la influencia del color.

4.5. Tipo de investigación

Investigación con base a la forma de calificación planteado por los autores del C.A.T. Bellak, L (1916)

La presente tesis es una investigación exploratoria, ya que tiene como objetivo examinar un problema de investigación poco estudiado, que no ha sido analizado antes identificando relaciones posibles entre variables (Cazau, 2006). Se utilizó un método cuantitativo y cualitativo con el fin de obtener mejores conclusiones en el análisis de las narraciones

Asimismo es un estudio de una sola muestra con dos aplicaciones (blanco y negro, y color) donde se quiere comparar las narraciones de las historias de los participantes de las láminas originales con las modificadas a color.

Para facilitar el análisis interpretativo del C.A.T- H, se usaron las variables del Protocolo de Registro del mismo, según su autor Leopold Bellak.

Tema principal: El interés se coloca en lo que el niño saca en conclusión de las láminas y en por qué responde con esta historia en particular.

Héroe principal: Una suposición básica, es que el examinado trata; en esencia, sobre sí mismo. Es necesario expresar que el héroe es la figura con quien el examinado se identifica principalmente y sobre quien se teje principalmente la historia. Es importante observar la capacidad del niño para manejar cualquier circunstancia.

Principales necesidades y pulsiones del héroe: La conducta del héroe dentro de la historia puede tener una o varias relaciones con el narrador. Las necesidades expresadas pueden corresponder de manera directa con las del paciente. Al menos en parte, estas suelen expresarse a nivel conductual en la vida real o quizá sean el directo opuesto de la expresión real y constituyen el complemento de fantasía.

Concepto del ambiente (mundo): Entre más consistente sea la imagen del ambiente que aparece en las historias del C.A.T, mayor razón habrá para considerarla como un componente importante en la personalidad del narrador y como una clave útil de sus reacciones ante la vida cotidiana.

Figuras vistas como...: Nos interesa la manera en que el niño ve a las figuras a su alrededor y cómo reacciona ante ellas.

Conflictos significativos: No sólo se desea conocer la naturaleza de los conflictos, sino también las defensas que utiliza el niño contra la angustia producida por ellos.

Naturaleza de las ansiedades: Difícilmente es necesario enfatizar la importancia de determinar las principales ansiedades de un niño. Es probable que las más importantes sean las relacionadas con el daño físico, el castigo, y el temor a carecer de amor o perderlo así como a ser abandonado.

Principales defensas contra conflictos y temores: Las historias no deben estudiarse exclusivamente en busca del contenido de la pulsión sino que deberán analizarse además en cuanto a las defensas contra dichas pulsiones. La conducta defensiva puede relacionarse con la conducta manifiesta del niño (la estructura del carácter del examinado)

Idoneidad del superyó que se manifiesta como “castigo” para el “delito”: La relación del castigo elegido para la naturaleza de la ofensa ofrece un *insight* acerca de la severidad del superyó.

Integración del Yo: Una variable importante acerca de la cual revela el nivel general de funcionamiento. ¿A qué grado es capaz el niño de establecer un acuerdo entre las pulsiones y las demandas de la realidad, por una parte, y las ordenes de su superyó, por la otra? La idoneidad del héroe para manejar los problemas con los que se ha enfrentado el narrador en el C.A.T. es un aspecto importante de esta variable

4.6. Muestra

Muestreo: Se realizó un muestreo intencional no probabilístico, con niños de educación primaria de la delegación Gustavo A. Madero del Distrito Federal, de quinto año de primaria con una edad de 10 años.

Participantes:

En esta investigación participaron 60 niños, de los cuales 40 son del género masculino y 20 femenino, cabe mencionar que no es una investigación que requiera mayor número de integrantes masculinos, sino que fue porque en la escuela primaria donde se brindó las facilidades para este estudio contaban con mayor cifra de hombres.

La edad de los participantes fue de 10 años, a los cuales se les aplicó las láminas del Test de Apercepción Temática para niños (C.A.T- H).

4.7. Hipótesis

H1= El color influye en las respuestas (narraciones) que se dan al Test de Apercepción Temática para niños C.A.T-H.

H0= El color no influye en las respuestas (narraciones) que se dan al Test de Apercepción Temática para niños C.A.T-H.

4.8. Descripción de Variables

V.I. Color: El color es la calidad de fenómenos visuales que depende de la impresión distinta que producen en el ojo, las luces de distinta longitud de onda, la ausencia total de luz (negro), o la suma de todos los colores (blanco), (Rubio, op. Cit).

V.D. Narraciones brindadas por los niños debido a la percepción del color: La visión del color incluye un proceso fisiológico, en el cual la energía de la luz se transforma en señales de color que van al cerebro, (Forgus y Melamed, 1989). El color parece ser una cualidad del material, pero de hecho sólo existe como impresión sensorial del contemplador, Koppers, H. (1980).

4.9. Instrumento

El instrumento utilizado fue el Test de Apercepción Temática para niños (C.A.T- H). Es importante mencionar que no se usaron todas las láminas de la prueba antes mencionada, sólo las láminas 1, 3 y 7. **(Ver anexos 1, 2 y 3).**

Para esta investigación se duplicó la prueba y a su vez, se modificaron las láminas antes mencionadas, añadiendo los siguientes colores: Rojo para la lámina 1 del C.A.T- H, amarillo para la lámina 3, y verde para la lámina 7 del C.A.T-H. **(Ver anexos 4, 5 y 6).**

Se realizó un cuestionario con el fin de recaudar información acerca de la preferencia que los participantes tienen por los colores que se mencionaron anteriormente, así como la asociación con los mismos y para tener una idea general de la muestra con datos como edad y sexo. **(Ver anexo 7).**

4.10. Procedimiento

Se estableció rapport de manera individual con todos y cada uno de los niños cuando pasaban a realizar su historia con el C.A.T- H.

A continuación se les aplicó el cuestionario (**Ver anexo 7**).

Se procedió a realizar el Test de Apercepción Temática para niños (C.A.T-H), presentándose como un juego de cuentos e historias, excluyendo la palabra “prueba”; para evitar posibles sesgos y seguir el lineamiento de aplicación del Test.

Primero se mostraron las láminas en su versión original blanco y negro a los participantes y después las láminas modificadas a color para conocer si influye el color rojo, amarillo y verde en las respuestas que dan los niños.

Estas fueron las instrucciones:

“Vamos a jugar a que contamos historias en el cual me deberás relatar un cuento sobre unas láminas; dime qué es lo que está pasando, y lo que los personajes están haciendo”.

En cuanto los participantes comenzaron su narración, se midió los minutos con cronometro para tener un control y promedio del tiempo.

Una vez finalizada la aplicación, se analizaron las respuestas proporcionadas por los niños con el motivo de comparar si hay o no una diferencia significativa en el impacto visual, que se tiene en cuanto a la prueba original y cromática.

Se realizó el análisis cuantitativo mediante variables específicas con el programa IBM SPSS versión 20. Asimismo se realizó análisis cualitativo, creando categorías que facilitarían la comparación blanco y negro con color.

Capítulo V

Resultados

CAPITULO V. RESULTADOS

4.11. Análisis Estadístico

El análisis estadístico se realizó mediante las variables que a continuación se describen, después se presentan las tablas de contingencia a través del programa IBM SPSS versión 20, de las tres láminas modificadas a color y las de la versión original mostrando la descripción en cada figura.

A continuación se muestran las variables que se utilizaron en el programa IBM SPSS versión 20 con el fin de explicar de manera más específica cada una de ellas.

VARIABLES UTILIZADAS EN EL MÉTODO CUANTITATIVO PARA ANALIZAR SI INFLUYE EL COLOR ROJO, AMARILLO Y VERDE EN LAS LÁMINAS 1, 3 Y 7 RESPECTIVAMENTE.

Variable	Descripción
-Cambios que sufre la historia	-Los cambios que sufre la historia se refieren principalmente a características de tipo narrativo que afectan o mejoran la trama de la historia.
-Añade personajes y situaciones	-Los sujetos añadieron personajes diferentes a los mostrados en las láminas, es decir ajenos a la historia, y estos van acompañados de algún aporte a la narración, ya sea que ayuden a los personajes principales o que cambien el giro principal de la historia, retroalimentando la trama.
-Quita personajes	-Estos personajes retirados pueden ser los originales que aparecen en las láminas o bien los que se añadieron en

<p>-Añade personajes</p>	<p>la lámina original y fueron retirados en la versión a color o viceversa, los motivos para retirar estos personajes es que solo son secundarios.</p> <p>-Estos personajes pueden ser tanto objetos como seres humanos, son mencionados en las narraciones con el fin de retro alimentar la historia e incluso cambiar la trama y desenlacé de la misma, estos personajes varían ya que pueden ser positivos ya que ayudan a los personajes en caso de una situación triste o de peligro o negativos como el caso de asesinos, secuestradores, o papás violentos.</p>
<p>-Añade personajes de fantasía</p>	<p>-Estos personajes varían en las 3 láminas aplicadas, en la lámina 1 tanto en blanco y negro como a color se añadieron personajes como fantasmas o espíritus principalmente, en la lámina 3 se mencionan sillones que hablan, en el caso de la lámina 3 en amarillo se menciona que ambos personajes fueron iluminados por Dios. La lámina con mayor cantidad de personajes de fantasía es la 7, se hace referencia a personajes como digimon, Pokémon, ogro, duende y bruja.</p>
<p>-Añade sentimientos</p>	<p>-Se mencionan sentimientos similares entre personajes en las 3 láminas, estos van encaminados dependiendo de la trama y la sensación, intuición y pensamiento que mostraron los participantes al momento de observar las láminas son la tristeza, soledad, desprecio, alegría,</p>

<p>-Añade acciones</p> <p>-Quita acciones</p> <p>-Añade problemáticas</p> <p>-Quita problemáticas</p>	<p>admiración, furia, indiferencia, paz, etc.</p> <p>Dinamismo el movimiento y el efecto de la narración; es la parte donde se generan los acontecimientos por ejemplo: peleas, persecuciones, la muerte de algún personaje, etc.</p> <p>Se retira un suceso importante de la narración de una lámina en su versión original a una de color o viceversa, por ejemplo si en la lámina 1 a color la persona difuminada de la parte trasera es la mamá y murió en un accidente, en la lámina 1 a color rojo este personaje también es la mamá pero no muere.</p> <p>Todo aquello que los participantes mencionaban como situaciones estresantes para los personajes, aspectos de peligro como ser secuestrados u observar un ogro o un fantasma o aspectos de violencia intrafamiliar.</p> <p>Los sujetos mencionan por ejemplo en la lámina 3 a color un suceso de muerte de alguno de los personajes y en comparación en la lámina 3 en blanco y negro este suceso nunca sucede. Otro ejemplo es que en la lámina 1 la mamá es buena y en la versión roja la mamá es mala.</p>
<p>-Personajes añadidos</p>	<p>Estos personajes son ajenos o no a la historia pero retroalimentan a los personajes principales de identificación de los participantes, estos varían dependiendo la lámina, en la 1 se observa que se añaden los siguientes personajes:</p>

	<p>-Papá, mamá, tíos, amigo, fantasma, este último es mencionado como la figura difuminada que aparece detrás de los niños.</p> <p>En la lámina 3 se añaden los mismos personajes sólo con diferencia de que aquí no mencionan fantasma pero si perro y niñera para la lámina original.</p> <p>-Papá, mamá, tíos, amigo, perro, niñera.</p> <p>En la lámina 7 se muestran personajes como:</p> <p>- Papá, mamá, hermanos, niñera, robachicos, hijos y personajes de ficción como bruja, ogro, duende, digimon, Pokémon, gigante, etc.</p>
<p>-Número total de palabras en la historia</p>	<p>Sólo se tomó en cuenta para la investigación la cantidad de palabras que se mostraron en las narraciones brindadas por los participantes en las láminas en blanco y negro en comparación con las láminas en color rojo, amarillo y verde. No se tomó en cuenta el tipo de palabras que se mencionaron, el lenguaje, los verbos utilizados o la composición y calidad de las oraciones.</p> <p>El fin de conocer la cantidad de palabras nos ayudó a analizar si los participantes en general mostraban historias más extensas en las láminas en blanco y negro o a color.</p>
<p>-Influencia del color</p>	<p>Se toma como base si hay una diferencia marcada entre la lámina 1 comparada con la lámina 1 color rojo, la</p>

	<p>lámina 3 con la amarilla y la 7 comparada con la verde, con el fin de conocer si influyo el color en las narraciones o en los personajes.</p> <p>Hay que mencionar que la narración es un dialogo ficticio y se buscó que el color influyera ya sea en la trama, desenlace o bien en los personajes principales o secundarios.</p>
--	---

MÉTODO CUANTITATIVO

5.1. Resultados lámina 1 color rojo y versión original blanco y negro.

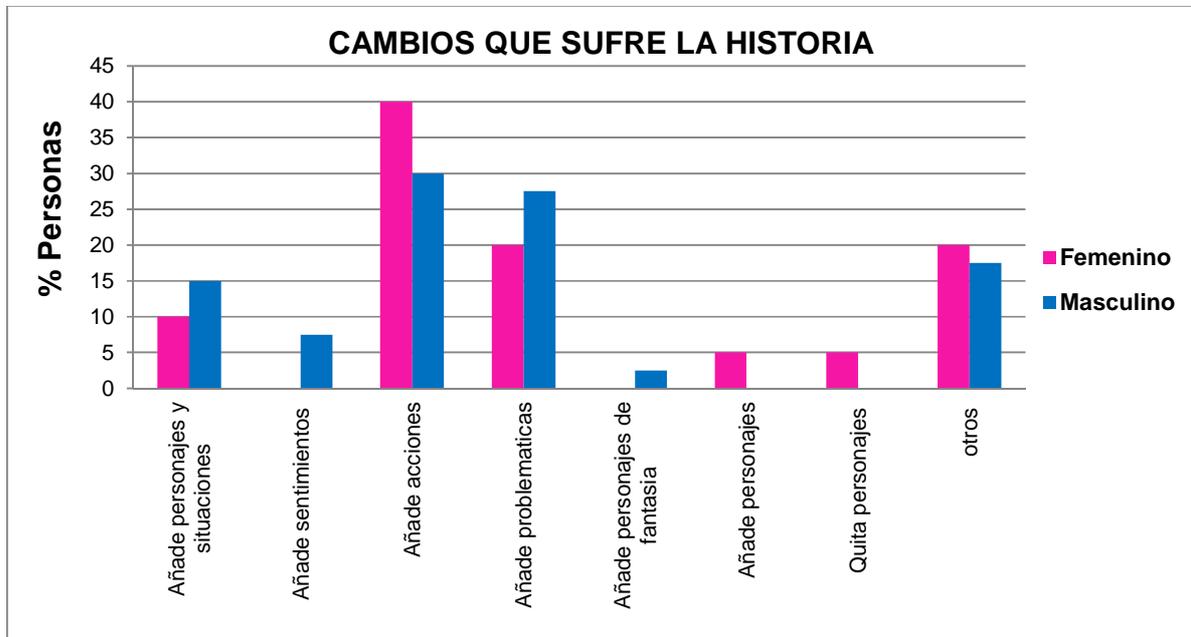


Figura I. Resultado lámina 1 color rojo

En la figura I. se puede observar que el color rojo, causó mayor impacto en los participantes de ambos géneros (40% en femenino y 30% en masculino) en la categoría “añade acciones” que se refiere a actividades tanto positivas como negativas de los protagonistas de las historias. El 20% de los participantes femeninos y el 27% de los participantes masculinos mencionaron a “añade problemáticas”, como segunda categoría más relevante lo que significa que las narraciones contenían situaciones negativas (como agresión, conflictos entre los padres, y violencia) entre los personajes de la historia. En otros con 10% y 12% en mujeres y hombres, los y las participantes mantenían su historia sin modificaciones relevantes

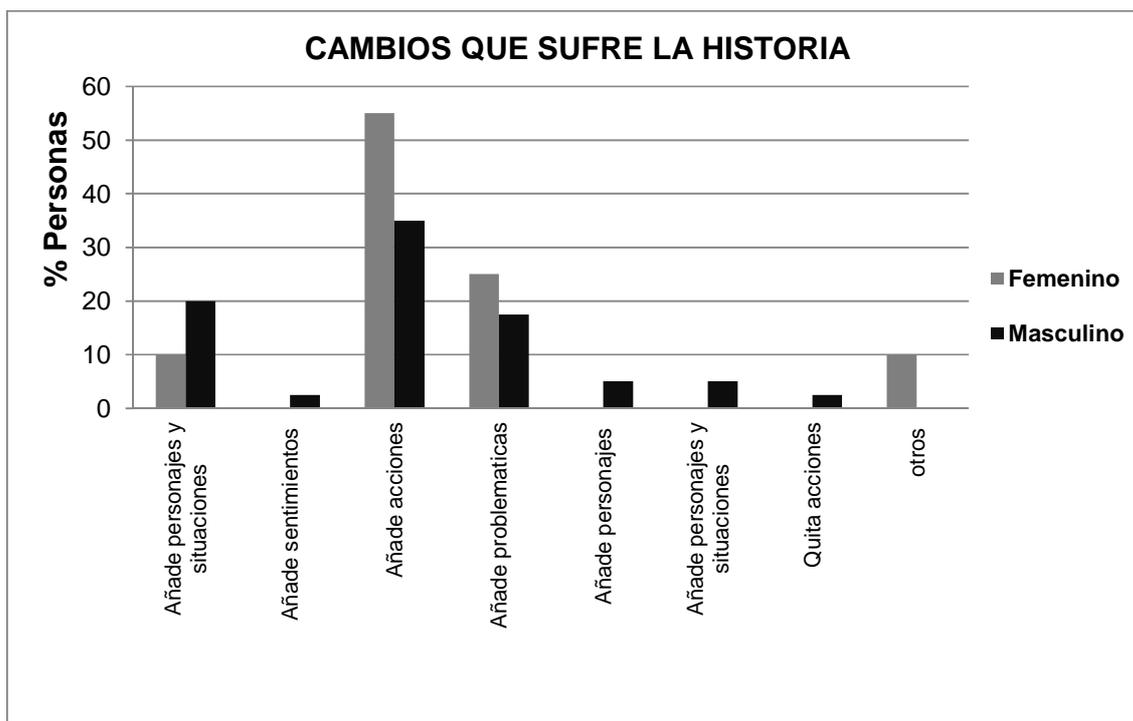


Figura II. Resultado lámina 1 blanco y negro

Para el caso de las narraciones en blanco y negro, la categoría “añade acciones” fue la más significativa con 55% y 35% en mujeres y hombres respectivamente, lo cual quiere decir que los personajes en la historia jugaban, comían, platicaban, salían al parque etc. y generalmente no contenía agresión.

En “añade problemáticas” el 25% y 18% de los participantes narraban situaciones negativas de orden cotidiano, sin llegar a agresión y violencia intrafamiliar.

En otros, los participantes femeninos con 10% y masculinos con 12% mantenían la secuencia de su historia, y no tuvo cambios significativos para esta investigación.

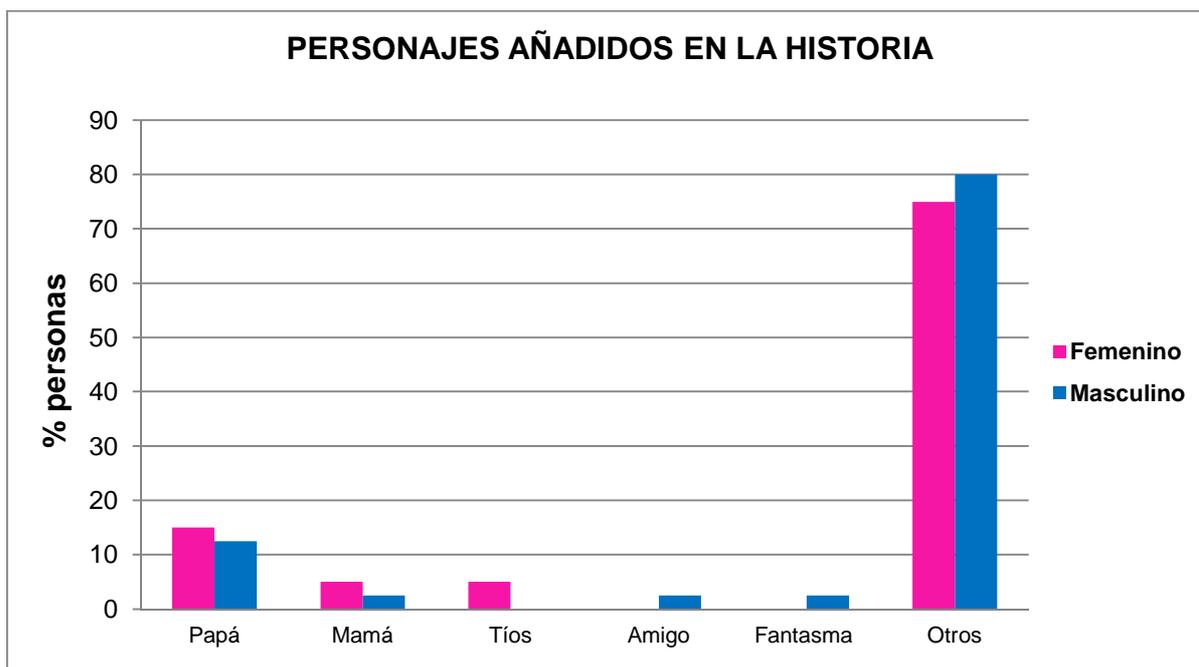


Figura III. Resultado lámina 1 color rojo.

En la variable “personajes añadidos en la historia” el mayor porcentaje fue para la categoría otros, (como perrito, gato, servidumbre, pez, etc. nada que tuviera que ver con las figuras paternas principales) con 80% en hombres y 75% en mujeres. “Papá” tuvo el 15% de femenino y el 12% de masculino. En “tíos” y “mamá” tuvo un porcentaje menor. Véase (**Figura III**).

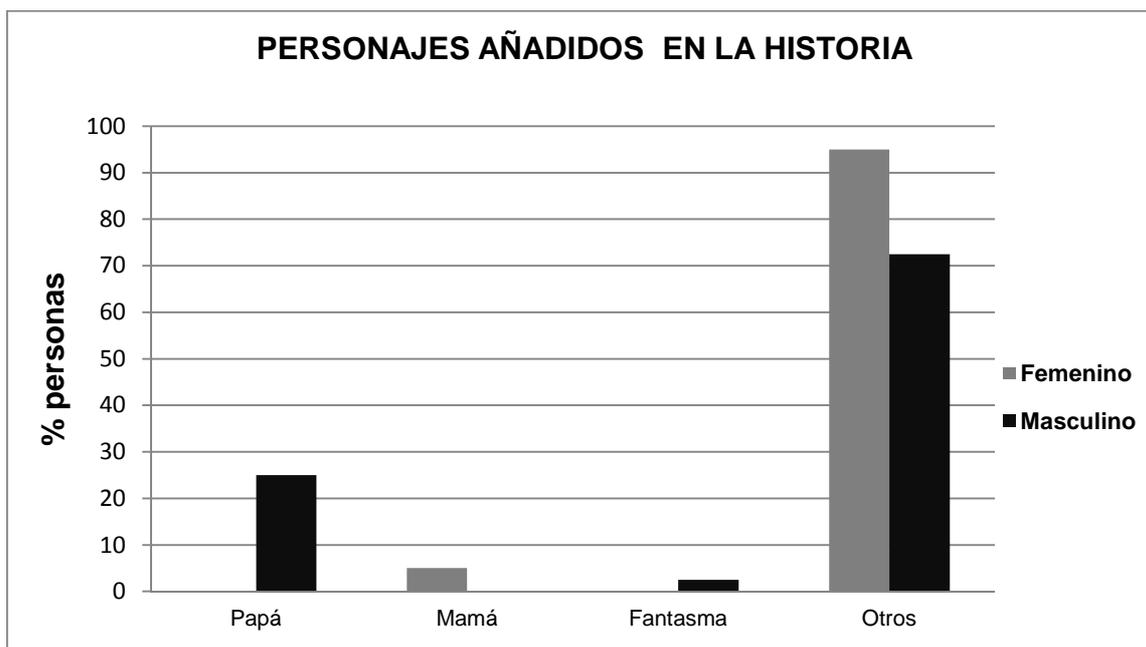


Figura IV. Resultado lámina 1 blanco y negro.

En cambio para las narraciones en blanco y negro la categoría de “otros” (mascota, pericos, pez, perrito, gato, etc.) obtuvo el 95% de mujeres y 73% de hombres. “Papá” con 25% de sujetos del género masculino. Los de menor porcentaje fueron: “mamá” y “fantasma”. Véase (**Figura IV**).

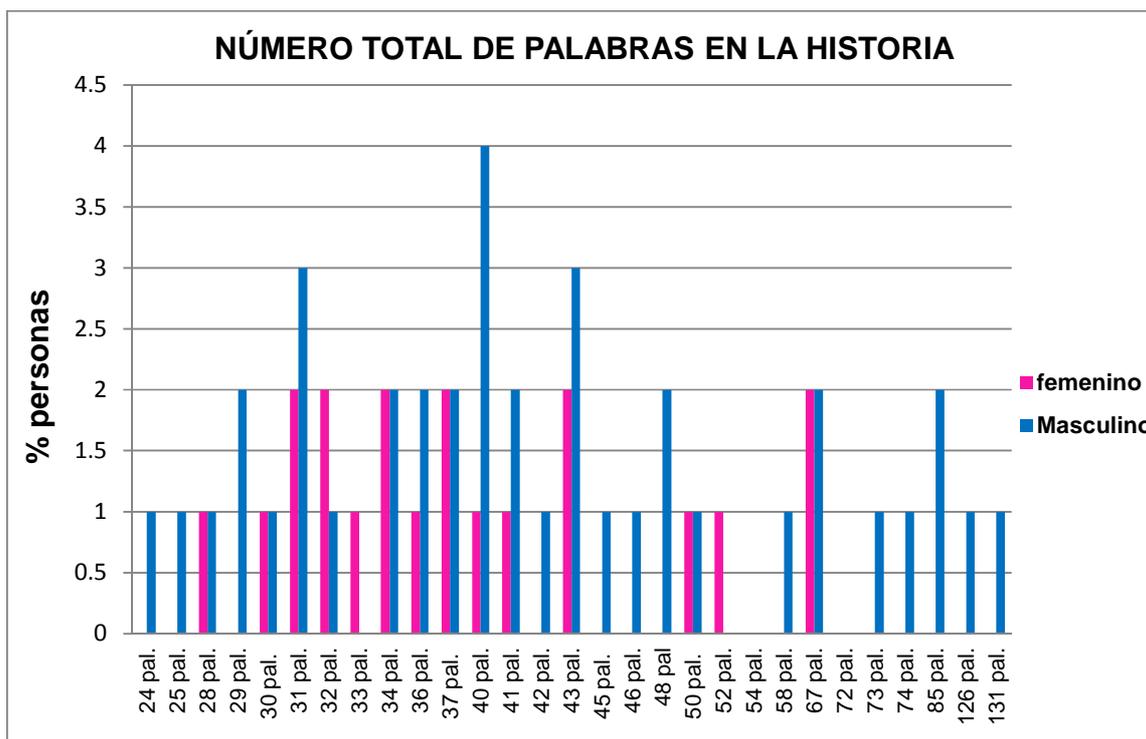


Figura V. Resultado lámina 1 color rojo.

Para la variable “número total de palabras en la historia” se observa que “40” palabras es la de mayor relevancia para el caso de los hombres y “31”, “32”, “34”, “37”, “43”, y “67” para el caso de las mujeres.

En el caso de la lámina en blanco y negro, la mayoría fue de “32” palabras para hombres y de “29”, “33”, y “37” para mujeres. Véase (**Figura V**).

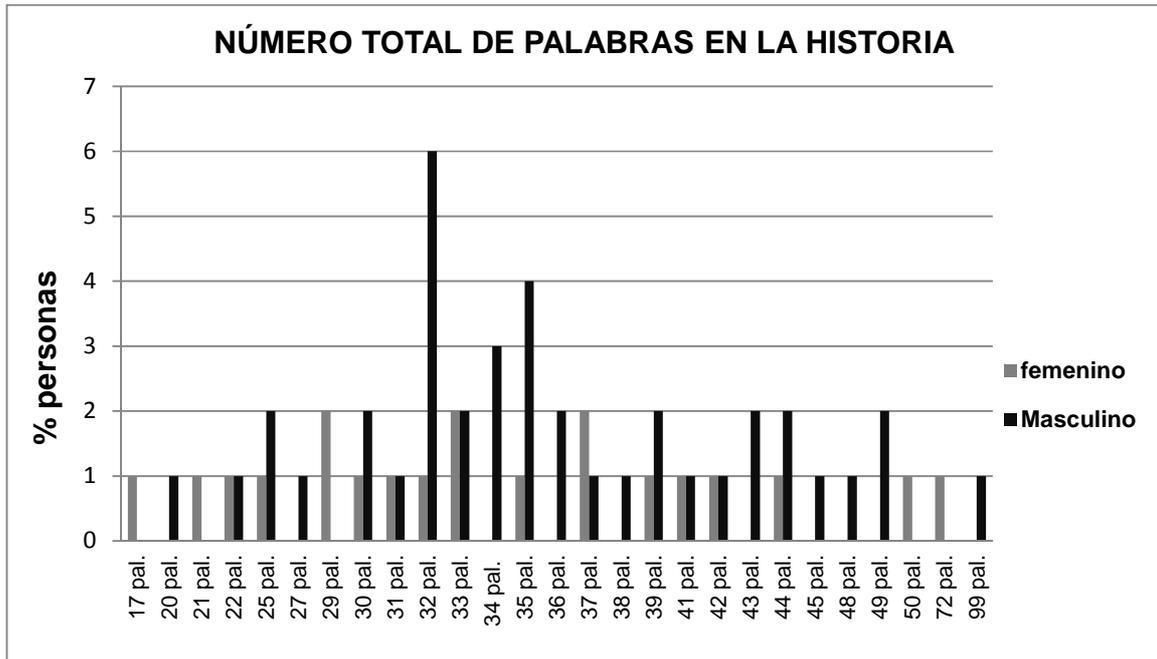


Figura VI. Resultado lámina 1 blanco y negro.

Es notorio que en cantidad de elementos (palabras) de la narración con las láminas en color rojo es mayor que las historias que se realizaron con la lámina en versión original. Véase (**Figura VI**).

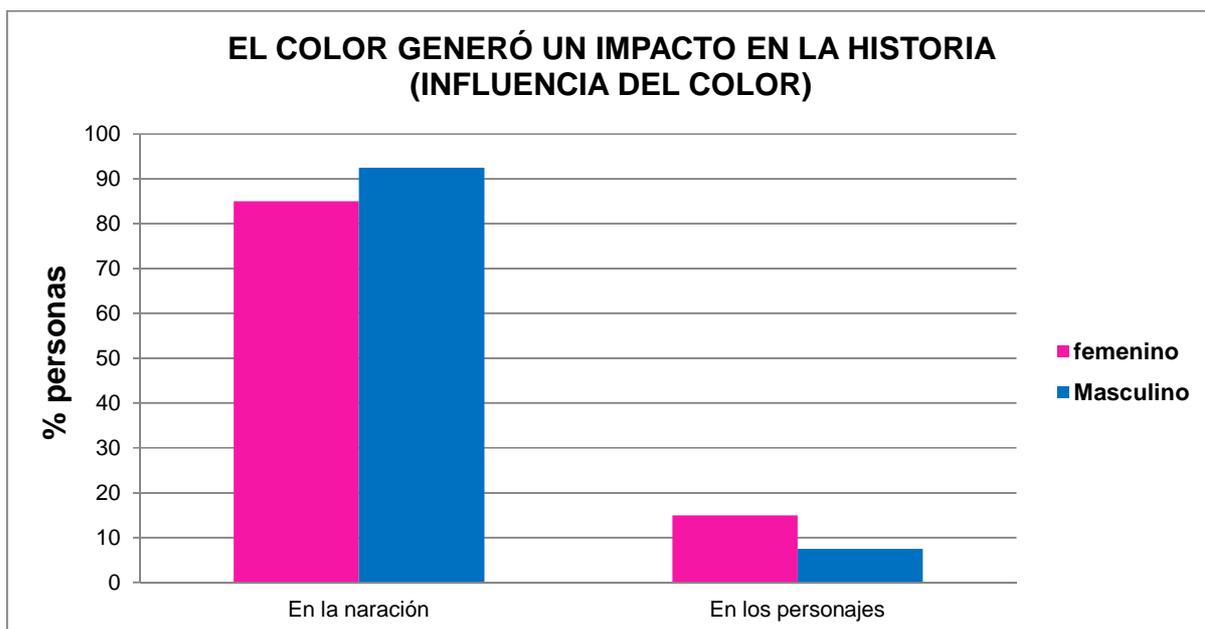


Figura VII. Resultado lámina 1 color rojo.

Para la variable “el color generó un impacto en la historia (influencia del color)” se observó que el 85% de las mujeres y el 93% de los hombres cambiaron de tema, secuencia, objetivo, en su narración comparándola con la de blanco y negro. Las historias eran completamente diferentes. Se añadió problemas intrafamiliares, de pareja, conflictos con la figura paterna y materna por parte de los hijos. Sólo el 15% de mujeres y 7% de hombres cambiaron en cuanto a personajes se refiere (cambiaron de protagonista, los personajes no eran los mismos de una historia con la otra, etc.). Véase (**Figura VII**).

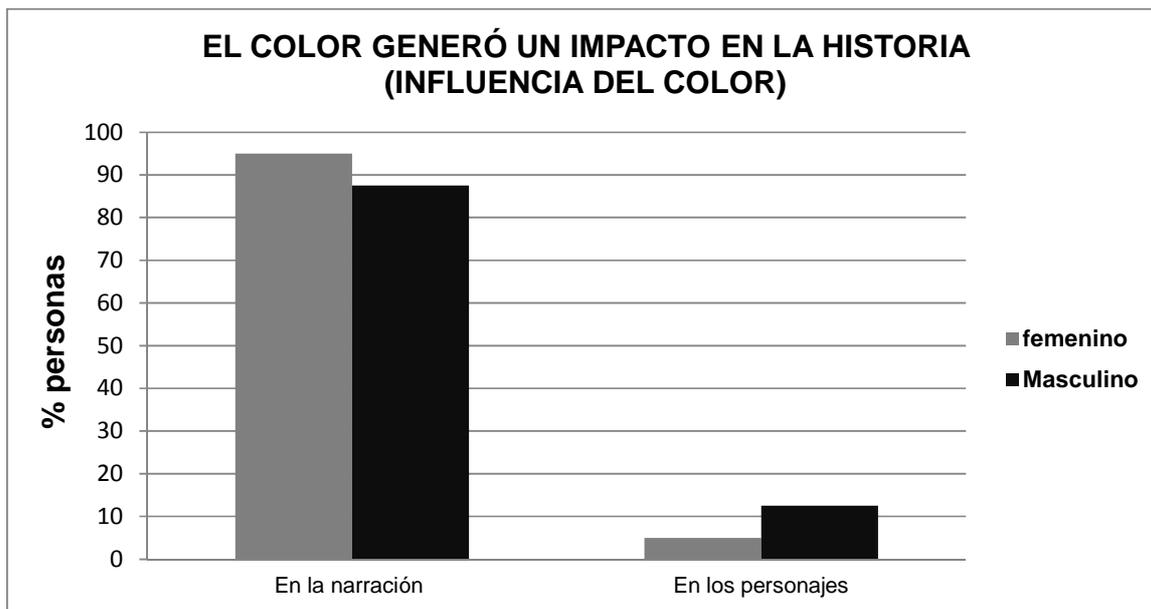


Figura VIII. Resultado lámina 1 blanco y negro.

En cuanto a las narraciones brindadas con las láminas en versión original, el 95% de los sujetos de género femenino y el 88% de los hombres expresaron que cambiaba en la narración, pues las historias ya no contenían temas de violencia, ni agresión. Los temas iban dirigidos a la hora de comida y convivencia familiar en general. El 5% y 12% restante hicieron cambios en los personajes. Véase (**Figura VIII**).

5.1.2. Resultados lámina 3 color amarillo y versión original blanco y negro.

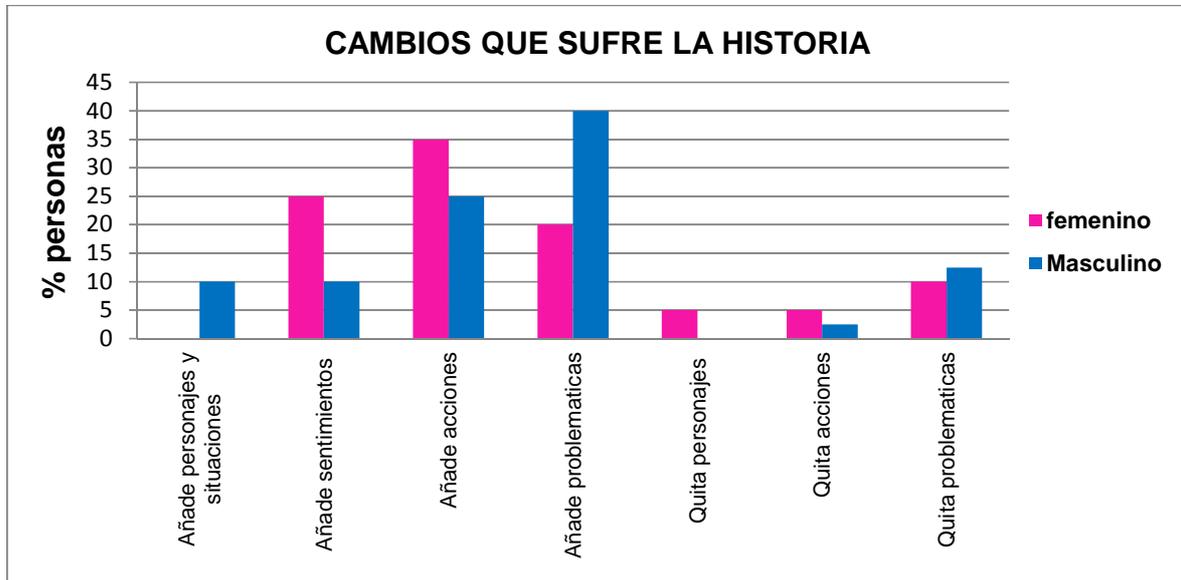


Figura IX. Resultado lámina 3 color amarillo.

Se observa que nuestra población masculina obtuvo el 40% en la variable añade problemáticas en donde se mencionan hechos que desfavorecen a los personajes o a la trama de la historia, la población femenina muestra 35% en la variable añade acciones, en la cual las historias sufrían modificaciones en cuanto a la estructura de los personajes (comportamiento, actitud, etc.). El género femenino tuvo mayor impacto del color amarillo ya que las respuestas son más elevadas como se observa en añade sentimientos con 25% y añade problemáticas con 20%, siendo añade acciones la segunda variable más relevante para el género masculino con 25%. La población masculina muestra que la lámina en color amarillo les provoca mencionar en sus historias mayor número de problemáticas, véase **(Figura IX)**.

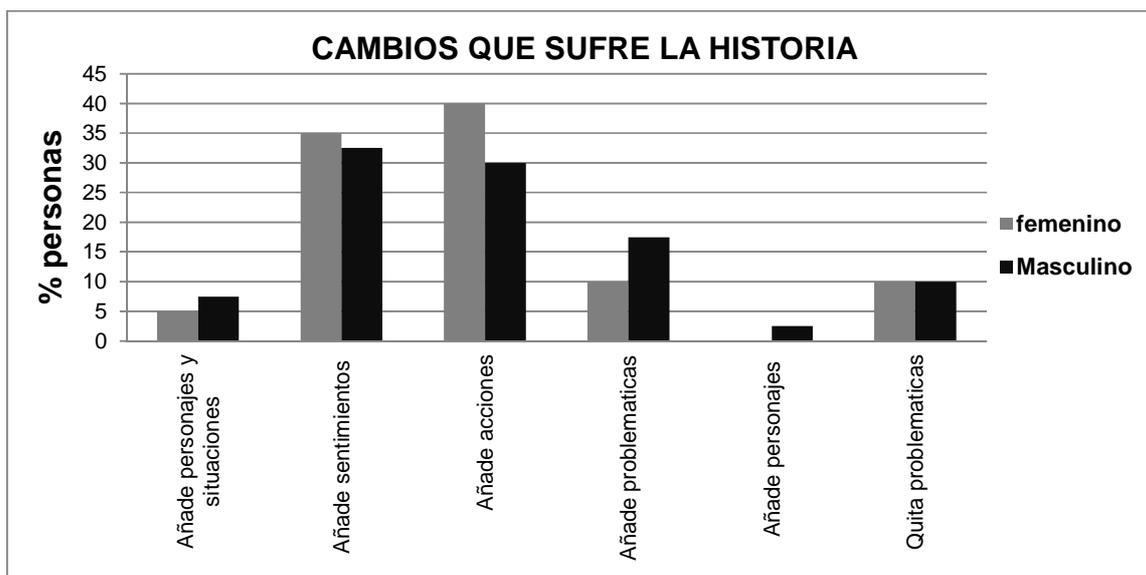


Figura X. Resultado lámina 3 blanco y negro.

Los resultados arrojados en la versión original, véase **(Figura X)**. La población femenina muestra 40% en la variable añade acciones, lo que muestra que esta lámina en su versión original impacto más al género femenino al momento de modificar sus historias añadiendo acciones y añadiendo sentimientos con el 35%. Los participantes masculinos añadieron sentimientos con 32% dejando ver que la lámina les provoca un menor sentimiento en sus historias, véase **(Figura IX)** mientras que en esta muestran más sentimentalismo en sus historias y mayor número de acciones en las mismas por parte de los participantes femeninos.

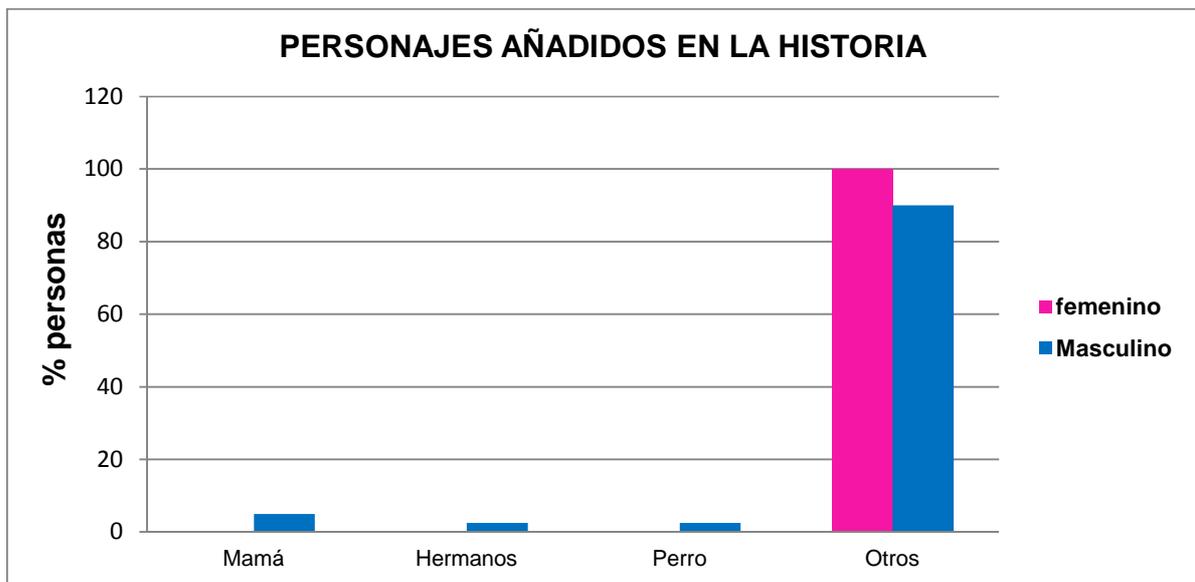


Figura XI. Resultado lámina 3 color amarillo.

Los personajes se mantuvieron originales en la lámina en amarillo, que consta de un niño pequeño y un señor sentado en un sillón, la variable otros muestra que estos personajes no se modificaron en ninguno de los géneros, femenino 100% masculino 90%. **(Figura XI).**



Figura XII. Resultado lámina 3 blanco y negro.

Para la versión blanco y negro la variable otros, muestra que no se utilizaron personajes diferentes a los originales, femenino 18% masculino 37% véase (**Figura XII**). El color amarillo impactó más al número de sujetos femeninos que eligieron personajes originales, véase (**Figura XI**) el aversión blanco y negro el número de sujetos masculinos fue más elevada.

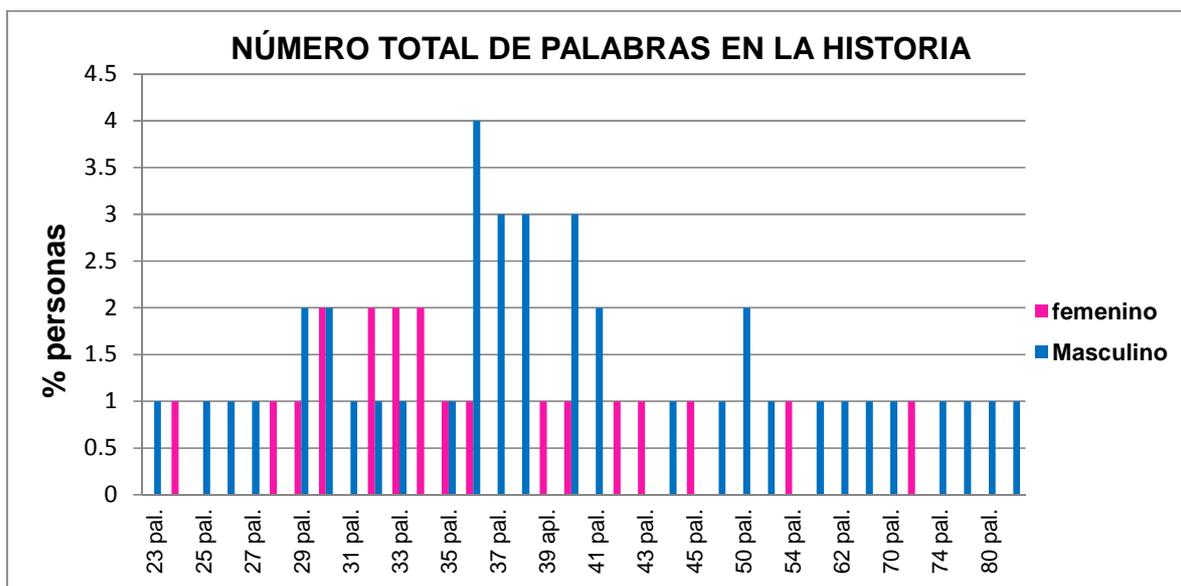


Figura XIII. Resultado lámina 3 color amarillo.

En la lámina amarilla, la mayor cantidad de palabras obtenida por los participantes masculinos es de “36” palabras con el 4%, “37”, “38” y “40” palabras con 3%, los participantes femeninos muestran menos cantidad de palabras utilizadas en sus historias con “32”, “33” y “34” palabras que equivale al 2%, véase (**Figura XIII**).

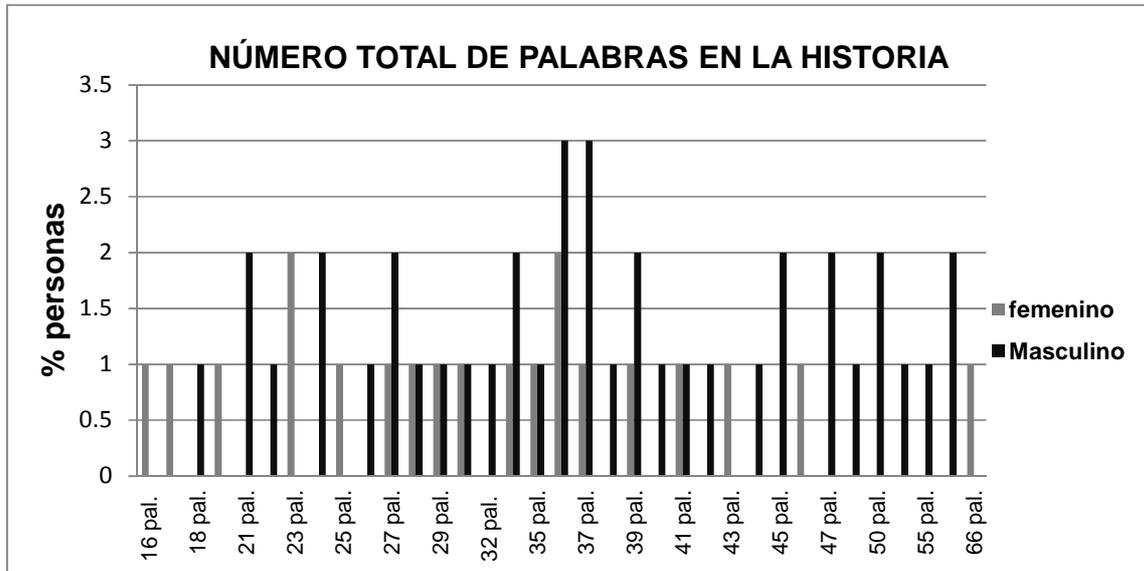


Figura XIV. Resultado lámina 3 blanco y negro.

En cuanto a la lámina en blanco y negro véase (**Figura XIV**) sobresalen “36” y “37” palabras como la cifra más alta del género masculino con 3% la puntuación más alta de palabras para las participantes femeninas es de “23” y “36” palabras con el 2% respectivamente. Los sujetos masculinos tienen historias más extensas en la lámina a color al igual que los sujetos femeninos. (**Figura XIII**).

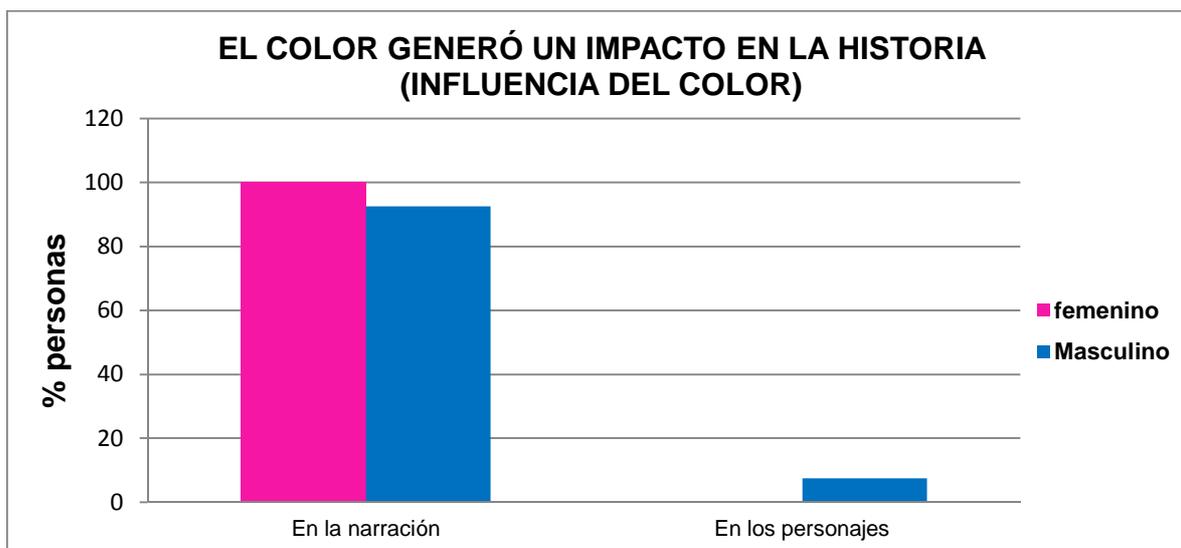


Figura XV. Resultado lámina 3 color amarillo.

En los resultados de la lámina en color amarillo se observa que la influencia del color causó mayor impacto en las narraciones para ambos géneros, siendo mayor el género femenino con 100% y el masculino con 93%, el impacto en las narraciones se refiere a que las historias se enfocaron en sucesos relacionados al amarillo, como fuentes de energía naturales o artificiales (sol, luz), aspectos económicos como dinero (oro), y aspectos divinos (luz divina, Dios, etc.). Véase (**Anexo 9**). Sólo el 7% de los participantes masculinos mostraron impacto en los personajes, véase (**Figura XV**).

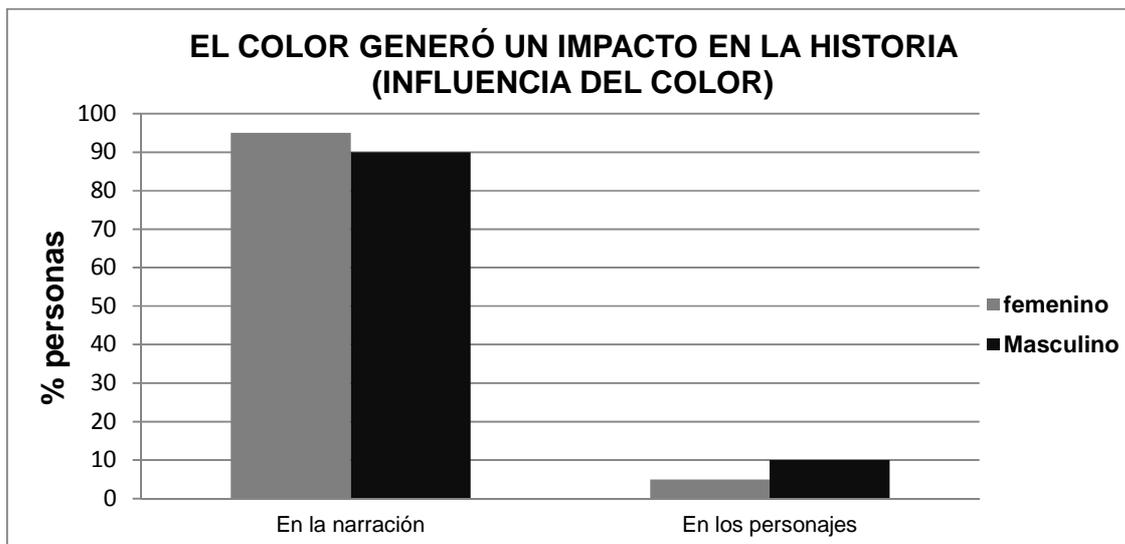


Figura XVI. Resultado lámina 3 blanco y negro.

En la lámina en blanco y negro se muestra que impactó la falta de color amarillo en las narraciones de los sujetos, los participantes femeninos muestran 95% y los masculinos 90%, aquí las participantes femeninas obtuvieron sólo el 5% de influencia del blanco y negro en los personajes y los participantes masculinos el 10%. Las historias que sufrieron cambios más relevantes en la lámina amarilla muestran cambios significativos, véase (Anexo 9).

5.1.3. Resultados lámina 7 color verde y versión original blanco y negro.

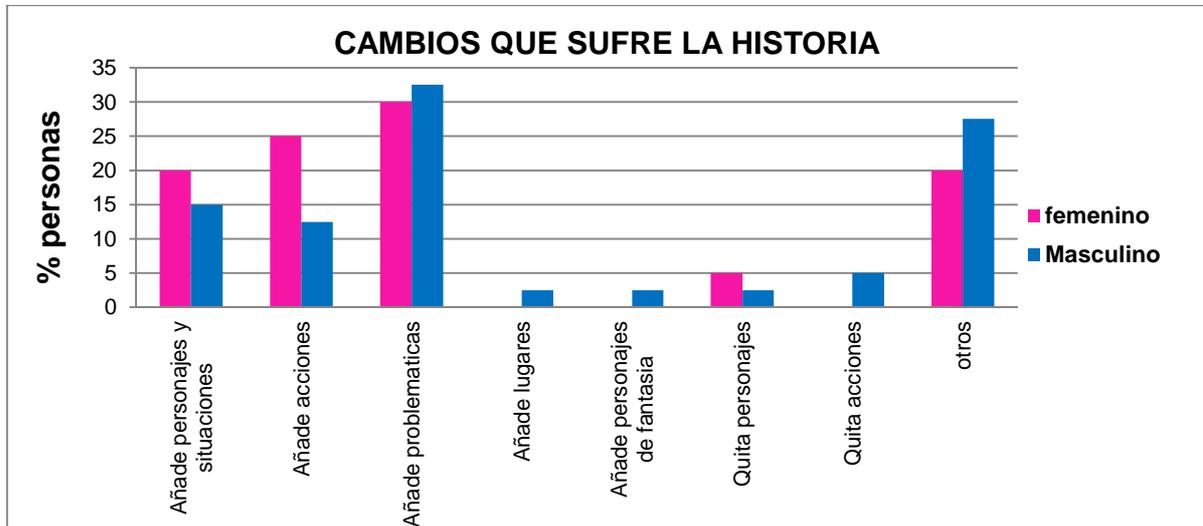


Figura XVII. Resultado lámina 7 color verde.

El color verde impactó en ambos géneros al añadir problemáticas en sus historias, femenino 20%, siendo masculino más elevado con 32% ambos mencionaron que el color verde propiciaba aspectos naturales como selvas oscuras donde los personajes se perdían o estaban destinados a ser capturados por personajes de fantasía como ogros, brujas, duendes, etc. Las participantes femeninas añadieron más acciones en sus historias con 25% en comparación de los masculinos con 12%, el color verde impactó al género femenino al momento de modificar la trama de sus historias con acciones positivas o negativas para los personajes, ya sea salvar a alguno de los personajes de algún peligro o afectar a alguno de los personajes, lo mismo ocurre con la variable añade personajes y acciones, femenino 20%, masculino 15%. En la variable otros se puede observar que la mayoría de sujetos masculinos con 27% no agregaron nada a sus historias, es decir mantuvieron a los personajes originales y no aumentaron el número de los mismos ni tampoco modificaron la trama. Las participantes femeninas se muestran por debajo con el 20%. Véase (Anexo 10).

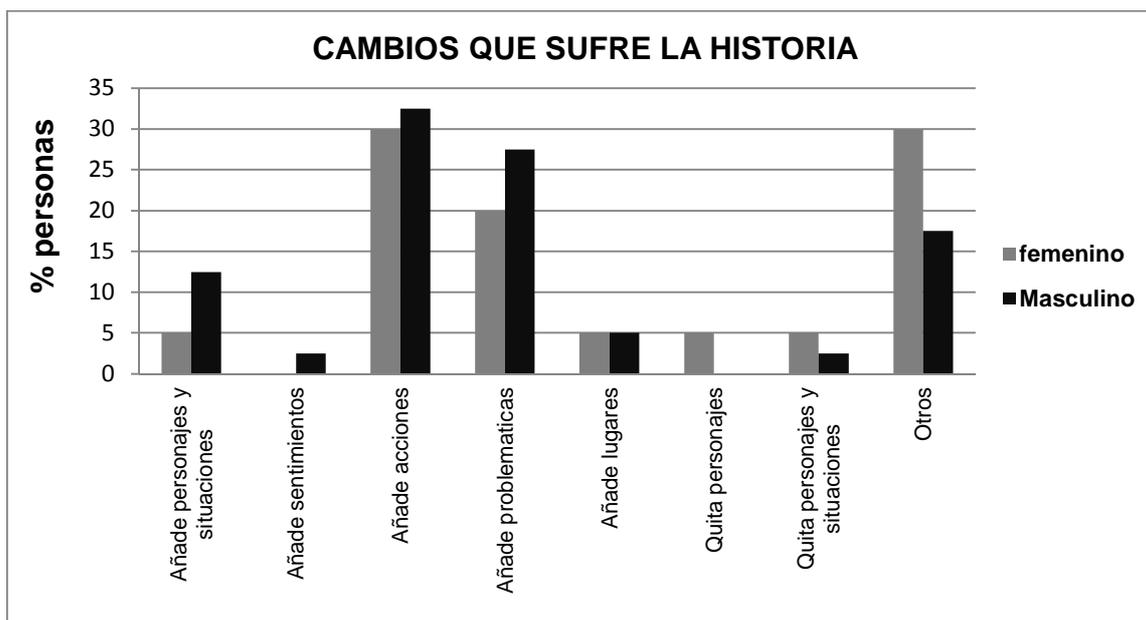


Figura XVIII. Resultado lámina 7 blanco y negro.

En la lámina original (**Figura XVIII**), se muestran más cambios al añadir acciones en los personajes, femenino 30%, masculino 32% siendo mayor el impacto que causa el color en las problemáticas que añadieron en sus historias, véase (**Figura XVII**). Las problemáticas que añaden en la versión original de la lámina son menores, y que generalmente pasan en la vida cotidiana, femenino 20%, masculino 27% considerando que el blanco y negro no les provoca mencionar problemas con el entorno y los personajes de la lámina. En la variable otros se muestra que la población femenina 30% no menciona ningún cambio ni personajes diferentes a los mostrados en la lámina, los participantes masculinos aquí muestran el 17%.

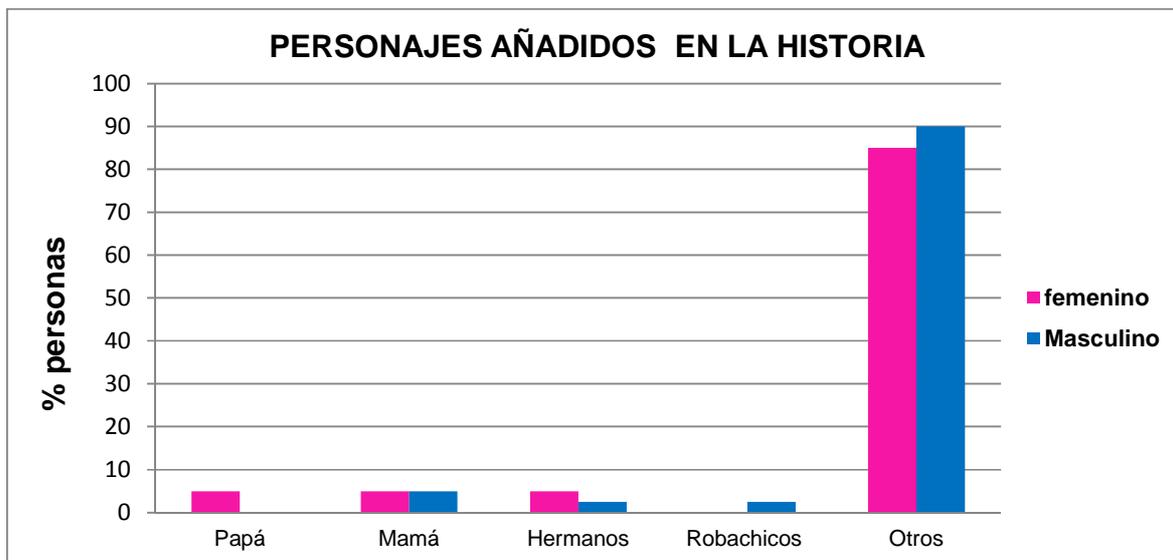


Figura XIX. Resultado lámina 7 color verde.

Se muestra que la variable otros es la de mayor número de sujetos del género masculino 90% y femeninos 85% no añadieron personajes diferentes a los principales mostrados en la lámina, pero comparando estos resultados con la **(Figura XX)** se muestra que se obtuvieron personajes con más características masculinas como en el caso de las participantes femeninas en las variables papá 5% y hermanos 5% empatando a los sujetos masculinos en la variable mamá con 5% respectivamente y una pequeña cantidad de participantes masculinos menciono robachicos 2%.

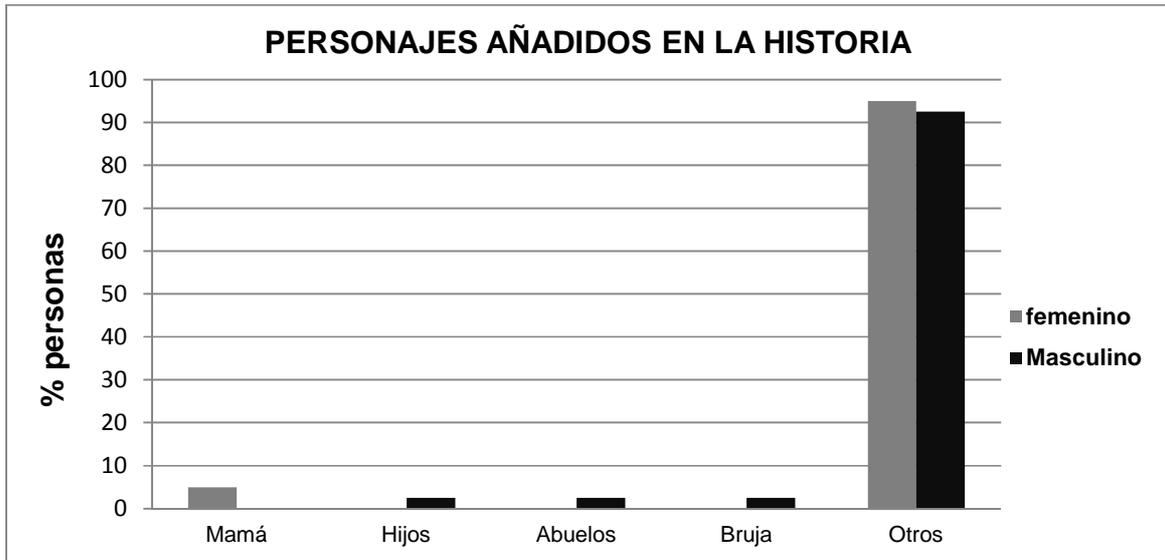


Figura XX. Resultado lámina 7 blanco y negro.

En comparación con la lámina original (**Figura XX**) las participantes femeninas muestran 95% y masculino 92% en la variable otros dejando ver que no modificaron a los personajes originales aunque en la versión en color verde tuvo un mayor número de cambios en los personajes, véase (**Figura XIX**). Solo el género femenino añadió mamá con 5%, mientras que los sujetos masculino mostraron hijos 2%, abuelos 2% y bruja 2%.

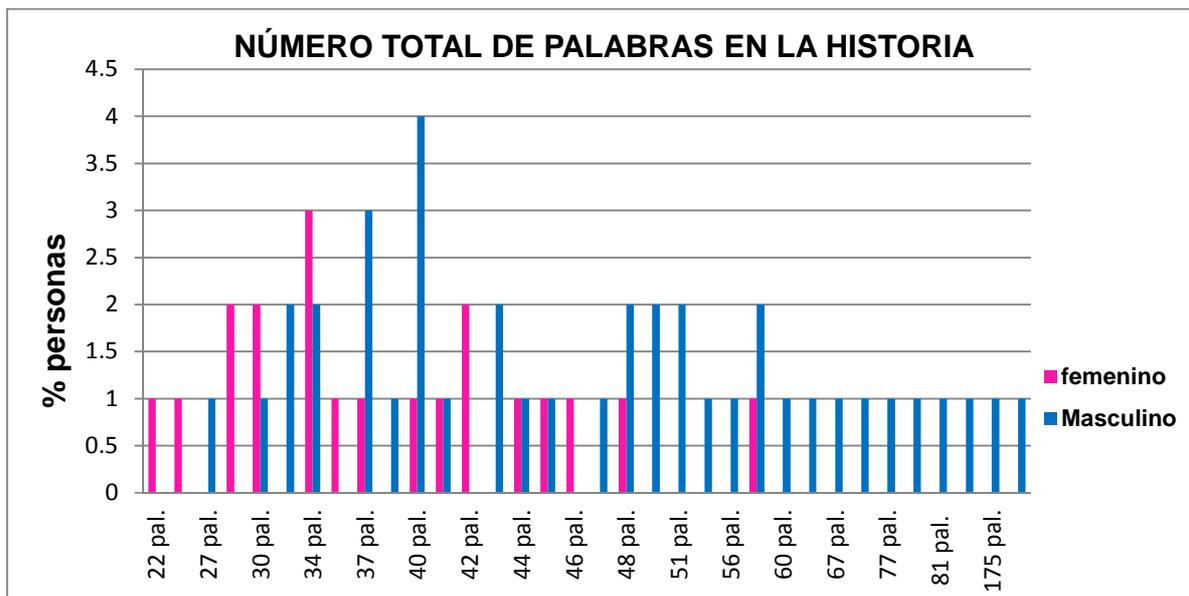


Figura XXI. Resultado lámina 7 color verde.

Se obtuvo que la mayor cantidad de palabras en la lámina en verde la obtuvieron los participantes masculinos “40” palabras con 4%, “37” palabras con 3%, siguiendo con un 2% respectivamente para “48” a “51” palabras. Para las participantes femeninas el mayor número de palabras oscila en un 3% con “34” palabras, y un 2% respectivamente con “29” a “30” palabras. Véase (**Figura XXI**).

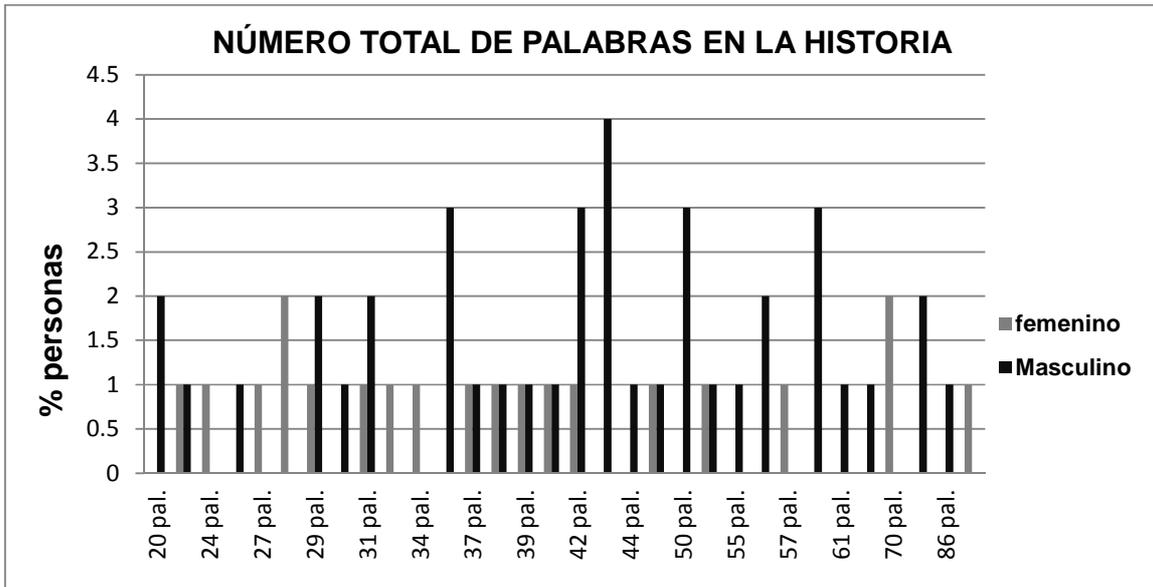


Figura XXII. Resultado lámina 7 blanco y negro.

Para la versión original los participantes masculinos obtuvieron “43” palabras siendo su cifra más alta con un 4%, siguiendo con un 3% respectivamente para “35”, “42” y “50” palabras. Para las participantes femeninas el mayor número se muestra con “28” palabras y “70” palabras con un 2% respectivamente. Véase (**Figura XXII**).

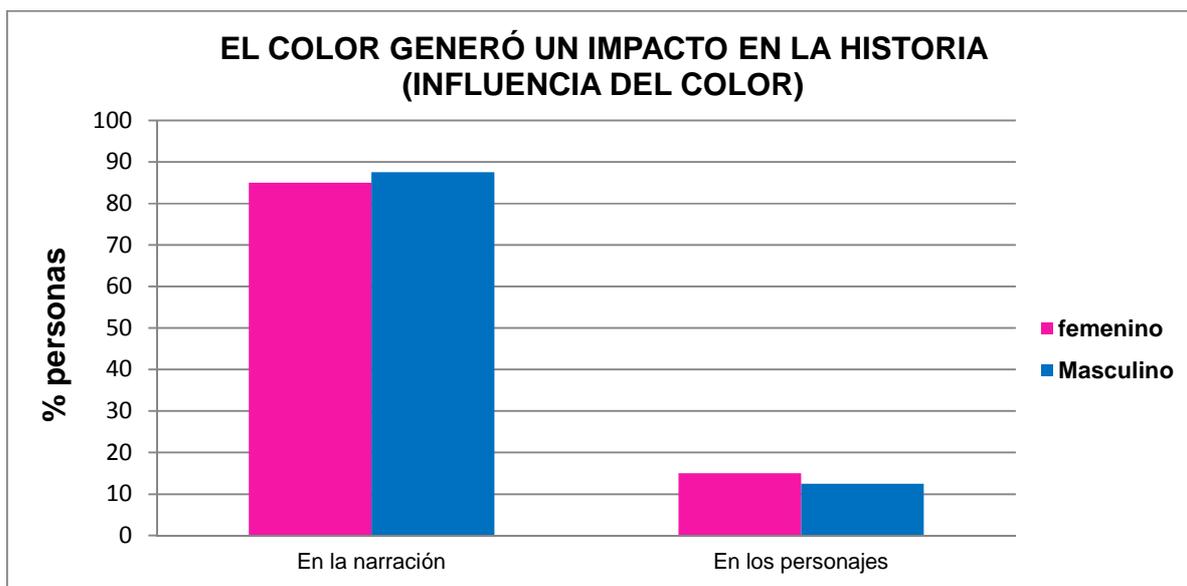


Figura XXIII. Resultado lámina 7 color verde.

Como se muestra en los resultados en la lámina a color, véase (**Figura XXIII**) el color verde impactó a los participantes de ambos géneros, femenino 85%, masculino 12%, las narraciones de los participantes muestran sucesos relacionados con entornos naturales, aspectos fantásticos como magia y situaciones consideradas socialmente peligrosas como ser secuestrado o privado de la libertad. Véase (**Anexo 10**). Sólo al 15% de las participantes femeninas y al 12% de los participantes masculinos les impactó el color en los personajes.

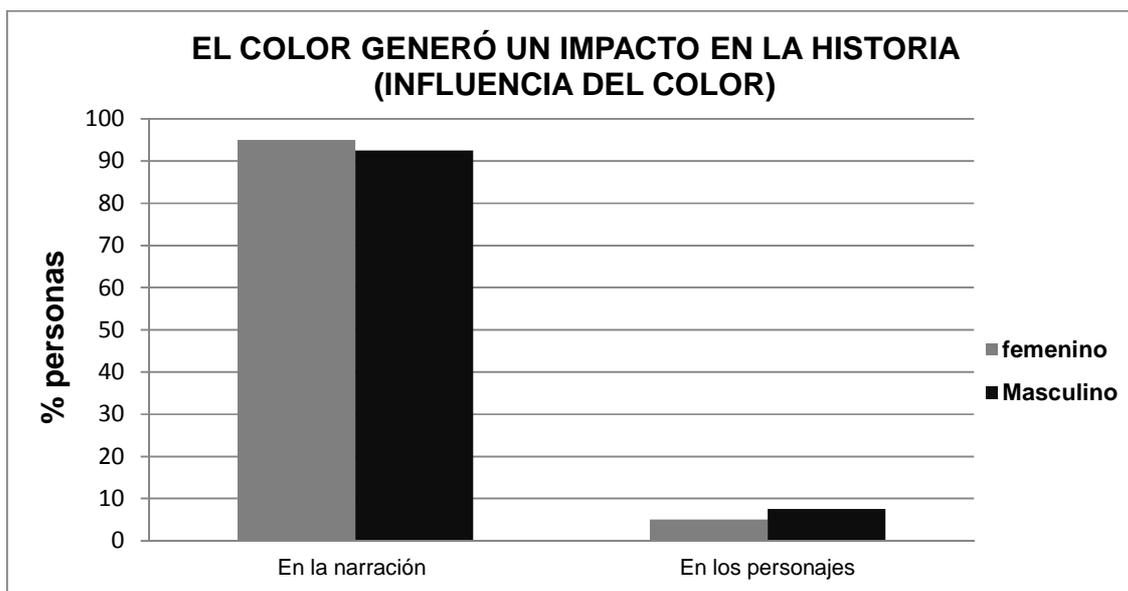


Figura XXIV. Resultado lámina 7 blanco y negro.

En la versión original en blanco y negro, véase **(Figura XXIV)** se obtuvieron resultados elevados en la variable narración, femenino 95% y masculino 92%, mostrando así que el color verde influyó para que los participantes de ambos géneros no modificaran tanto sus historias y que el impactó en sus narraciones fuera mayor al relacionarlo con aspectos naturales y vegetación. Véase **(Anexo 10)**. Sólo el 5% de participantes femeninos y el 7% de participantes masculinos mostraron impactó en los personajes.

5.2. Análisis (χ^2)

Para determinar si dos criterios de clasificación están o no están relacionados se utilizó (χ^2)

H₀: Los dos criterios de clasificación: Narraciones y color son independientes.

H₁: Los dos criterios de clasificación: Narraciones y color no son independientes.

Cambios que sufre la historia

Tabla de contingencia (frecuencia observada)

	Hombres		Mujeres		Total	
	Blanco y negro	Color	Blanco y negro	Color		
1	14	12	11	8	45	
3	13	16	8	7	44	
7	13	13	6	6	38	27
Total	40	41	25	21	127	

Tabla de frecuencias esperadas

	Hombres		Mujeres		Total
	Blanco y negro	Color	Blanco y negro	Color	
1	23.77084 754	24.365118 7	14.85677971	12.479695	45
3	23.24260 649	23.823671 6	14.52662905	12.2023684	44
7	20.07316 015	20.574989 1	12.54572509	10.5384091	38
Total	40	41	25	21	127

Fo	Fe	$(Fo-Fe)^2/Fe$
14	23.7708475	4.016241386
13	23.2426065	4.513735913
13	20.0731601	2.492362642
12	24.3651187	6.275206902
16	23.8236716	2.569286504
13	20.5749891	2.788845243
11	14.8567797	1.001209552
8	14.5266291	2.932331145
6	12.5457251	3.415228427
8	12.479695	1.608025436
7	12.2023684	2.21798229
6	10.5384091	1.954484477

χ^2 calculada	35.78493992
--------------------	-------------

χ^2 tablas	12.592
gl (r-1)(c-1)	6

Conclusión: La χ^2 calculada es mayor a la de las tablas, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que los criterios de clasificación no son independientes para algunos sujetos masculinos sólo en la variable añade problemáticas.

Los sujetos masculinos con 27% mostraron que el color rojo impacta en sus narraciones de la lámina 1 para que surjan cambios al añadir problemáticas dentro de sus historias, también se muestra que ambos géneros femenino 20% y masculino 17% reemplazaron a los dos personajes principales por personajes principales de fantasía, en el caso de la lámina 1 fantasma principalmente Véase (**Figura I**) y (**Figura II**).

Para la lámina 3 en amarillo se muestra que también se añaden más problemáticas por parte de sujetos masculinos 40% véase (**Figura IX**) y (**Figura X**), en comparación con la lámina original en blanco y negro. Ambos géneros añaden personajes y situaciones femenino 20%, masculino 15%.

Para la lámina 7 color verde, ambos sujetos femenino 20%, masculino 32% Véase (**Figura XVII**) y (**Figura XVIII**). Las láminas modificadas a color impactaron a los participantes masculinos para propiciar problemáticas en sus historias, mientras que las participantes femeninas muestran respuestas niveladas en las láminas a color y en las de blanco y negro.

Personajes añadidos en la historia

Tabla de contingencia
(frecuencia observada)

	Hombres		Mujeres		Total	
	Blanco y negro	Color	Blanco y negro	Color		
1	10	5	1	3	19	
3	1	2	2	0	5	
7	1	2	1	1	5	9
Total	12	9	4	4	29	

Tabla de frecuencias esperadas

	Hombres		Mujeres	
	Blanco y negro	Color	Blanco y negro	Color
1	57.74554102	43.3091558	19.24851367	19.2485137
3	15.19619501	11.3971463	5.065398335	5.06539834
7	15.19619501	11.3971463	5.065398335	5.06539834
Total	12	9	4	4

Fo	Fe	(Fo-Fe)2/Fe
10	57.745541	39.47727646
1	15.196195	13.26200095
1	15.196195	13.26200095
5	43.3091558	33.88640091
2	11.3971463	7.748111304
2	11.3971463	7.748111304
1	19.2485137	17.30046574
2	5.06539834	1.855069697
1	5.06539834	3.262816176
3	19.2485137	13.71608224
0	5.06539834	5.065398335
1	5.06539834	3.262816176

χ^2calculada	159.8465503
-------------------------------------	--------------------

χ^2tablas	12.592
gl (r-1)(c-1)	6

Conclusión: La χ^2 calculada es mayor a la de las tablas, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que los criterios de clasificación personajes añadidos y color no son independientes para el caso de la lámina 3 color amarillo únicamente.

Se concluye que los personajes de las historias originales en la lámina 3 en color amarillo fueron reemplazados por personajes que no necesariamente son de fantasía pero son socialmente ajenos al contexto de lámina 3, por ejemplo se menciona narcotraficante, presidente y sillones que hablan, Véase (**Figura XI**) y (**Figura XII**), estos cambios no son significativos en las láminas 1 y 7 en color y en blanco y negro.

Número total de palabras

Tabla de contingencia
(frecuencia observada)

	Hombres		Mujeres		Total	
	Blanco y negro	Color	Blanco y negro	Color		
1	24	30	23	34	111	
3	24	36	23	34	117	
7	31	40	28	42	141	6
Total	79	106	74	110	369	9

Tabla de frecuencias esperadas

	Hombres		Mujeres		Total
	Blanco y negro	Color	Blanco y negro	Color	
1	13.7175623	18.4058	12.8493621	19.10040	111
3	14.4590521	19.4007	13.5439222	20.13285	117
7	17.4250115	23.3803	16.3221627	24.26267	141
Total	79	106	74	110	369

Fo	Fe	(Fo-Fe)2/Fe
24	13.7175623	7.707530158
24	14.4590522	6.295688327
31	17.4250116	10.57562058
30	18.4058431	7.303358722
36	19.4007535	14.20228258
40	23.3803953	11.81379777
23	12.8493622	8.01872089
23	13.5439223	6.602031841
28	16.3221627	8.355013085
34	19.1004032	11.62268579
34	20.1328574	9.551433217
42	24.2626743	12.96694327

	115.0151
χ^2calculada	062

χ^2tablas	12.592
gl (r-1)(c-1)	6

Conclusión: La χ^2 calculada es mayor a la de las tablas, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que los criterios de clasificación número total de palabras y color no son independientes.

El fluir de las palabras es dependiente del color aplicado en las láminas, las respuestas de los sujetos masculinos en la lámina 1 color rojo, en ella se muestran “40” como el mayor número de palabras para los sujetos masculinos, y las participantes femeninas muestran “31”, “32”, “34”, “37”, “43”, y “67” de palabras al momento de narrar las historias, en comparación en la versión blanco y negro la cantidad es menor para ambos sujetos. Véase (Figura VI) y (Figura VII).

En la lámina 3 en color amarillo se observan cambios significativos en la cantidad de palabras utilizadas por los sujetos masculinos con 37, 38 y 40, las participantes femeninas también muestran mayor cantidad de palabras con 32, 33 y 34. Véase (Figura XIII) y (Figura XIV), en ellas se muestra la comparación con la lámina en blanco y negro. Para la lámina 7 en color verde también se muestran un mayor número de palabras para participantes masculinos con 40 palabras 48 y 51 palabras, para las participantes femeninas se muestra mayor número de palabras para la lámina en blanco y negro. Véase (Figura XX1) y (Figura XXII).

El impacto del color en las narraciones (Influencia del color)

Tabla de contingencia (frecuencia observada)

	Hombres		Mujeres		Total	
	Blanco y negro	Color	Blanco y negro	Color		
1	35	37	19	17	108	
3	36	37	19	20	112	3
7	35	35	17	17	104	24
Total	106	109	55	54	324	

Tabla de frecuencias esperadas

	Hombres		Mujeres		Total
	Blanco y negro	Color	Blanco y negro	Color	
1	23.2283950	23.8858	12.0524691	11.8333	108
6	24.0887059	24.7704	12.4988568	12.2716	
3	9	618	8	049	112
7	22.3680841	23.0011	11.6060813	11.3950	
7	3	431	9	617	104
Total	106	109	55	54	324

Fo	Fe	(Fo-Fe) ² /Fe
35	23.2283951	5.965572845
36	24.088706	5.889852492
35	22.3680841	7.133614909
37	23.8858025	7.200184172
37	24.7704618	6.037901319
35	23.0011431	6.259365707
19	12.0524691	4.004837894
19	12.4988569	3.381498184
17	11.6060814	2.506820088
17	11.8333333	2.255868545
20	12.2716049	4.867178379
17	11.3950617	2.756925217

χ^2 calculada	58.25961975
--------------------	-------------

χ^2 tablas	12.592
-----------------	--------

$gl (r-1)(c-1)$	6
-----------------	---

Conclusión: La χ^2 calculada es mayor a la de las tablas, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que los criterios de clasificación, contenido (influencia del color) y color aplicado no son independientes.

El impacto del color fue relevante en las láminas 1, 3 y 7 tanto en color como en la versión blanco y negro de las historias resaltando que los aspectos mencionados en el contenido es lo que cambió, un ejemplo de ellos es la trama de la historia ya que cambia dependiendo la lámina aplicada y el color aplicado, véase (**Figura IX**), (**Figura X**), (**Figura XV**), (**Figura XVI**), (**Figura XXIII**), (**Figura XXIV**). En las figuras mencionadas se exponen de manera más específica las diferencias encontradas en el contenido.

FACTORES: ROJO, AMARILLO, VERDE

6.1. Resultados factor rojo

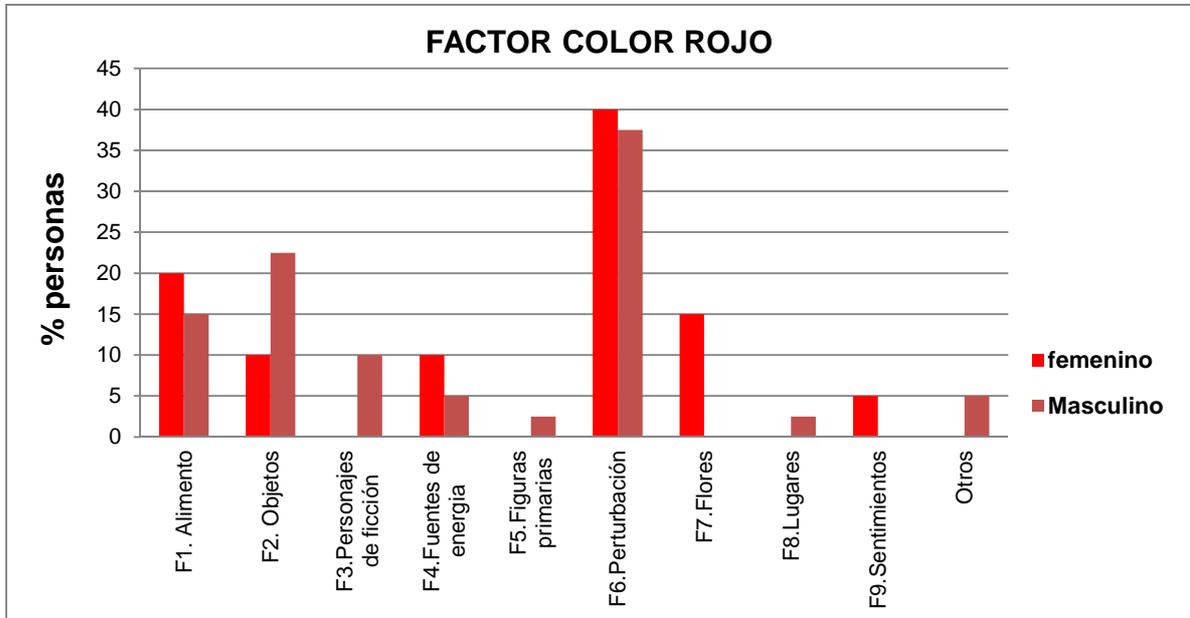


Figura XXV. Factores sobresalientes que se obtuvieron mediante la percepción del color rojo.

Al aplicar el cuestionario diseñado para conocer la preferencia de colores de los participantes de ambos géneros, véase (**Anexo 7**) se obtuvo que el 40% nuestra población femenina y el 37% de nuestra población masculina perciben el color rojo como el color de la perturbación, eso puede ser observado en las historias de la lámina 1 en color rojo ya que hablan de asesinatos, sangre y aspectos violentos entre familiares, véase (**Anexo 8**). El 20% de las participantes femeninas relaciona el color con alimento (fresa, cereza, dulces), y el 15% con flores (rosas rojas principalmente), el 10% relaciona el color rojo con objetos (muebles, lápices, utensilios, etc.) y con fuentes de energía (lámparas, sol, focos). El 22% de los participantes masculinos muestran relación del color rojo con objetos, el 15% con alimento, el 10% con la variable personajes de ficción (Goku, flash, rayo macqueen y spiderman) el 5% con fuentes de energía y el otro 5% no menciono nada. Hubo un impacto del color rojo similar para ambos géneros.

6.1.2 Resultados factor amarillo

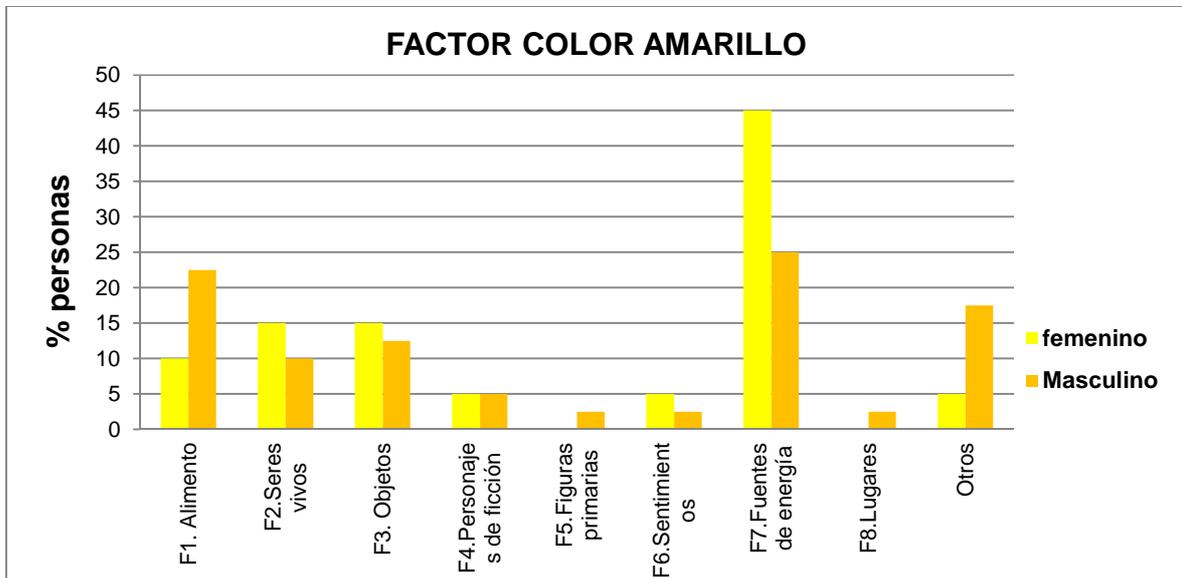


Figura XXVI. Factores sobresalientes que se obtuvieron mediante la percepción del color amarillo.

Durante la aplicación del cuestionario aplicado donde se conoció la relación que los participantes le dan al color amarillo se encontró que el género femenino con el 45% relaciona el amarillo con fuentes de energía (naturales como el sol, artificiales como la luz eléctrica) de igual forma el 25% de los participantes masculinos mencionaron relación de las fuentes de energía con el color amarillo, el 15% de las participantes femeninas eligieron relacionar el amarillo con seres vivos (jirafa, distintas aves e insectos) 15% eligieron objetos (principalmente lápices, plumas, gomas, autos) y sólo el 5% mencionaron relación con personajes de ficción (Bob esponja y súper saiyajin principalmente) alimento (queso, helado de vainilla).

Para los sujetos masculinos el 22% le dio relación al color amarillo con el amarillo, el 17% no menciona nada, el 12% objetos, el 10% seres vivos y el 5% personajes de ficción (personajes relacionados con los Simpson). Se observa un impacto nivelado para ambos géneros. Véase (**Anexo 9**).

6.1.3. Resultados factor verde

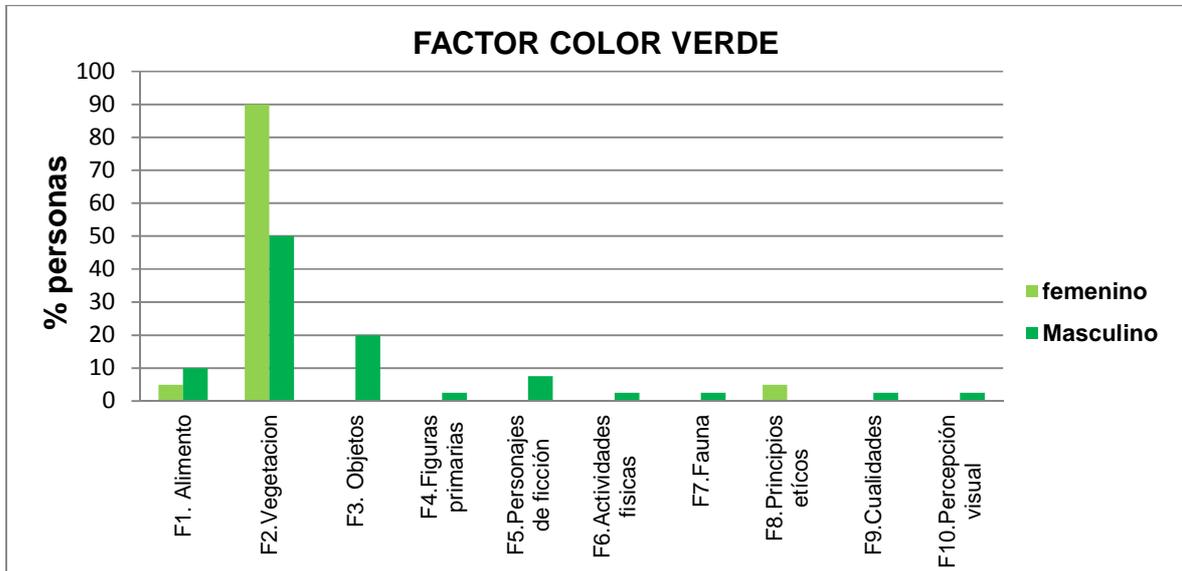


Figura XXVII. Factores sobresalientes que se obtuvieron mediante la percepción del color verde.

Al aplicar el cuestionario diseñado para conocer la preferencia de colores de los participantes de ambos géneros, se obtuvo que el 90% de nuestra población femenina y el 50% del a masculina relaciona el color verde con la vegetación, al preguntarles por el tipo de vegetación ellos mencionaban que el verde es muy fresco, muy colorido y aparecía en cualquier lugar hacia donde volteas, el tipo de vegetación lo mencionan como cualquier área verde en general, el 20% de los participantes masculinos mencionaron relación con objetos (principalmente autos, ropa) y sólo el 10% con alimentos (principalmente verduras). El color verde impacto mayormente a la población masculina. Véase (**Anexo 10**).

MÉTODO CUALITATIVO

7.1. Categorización de variables en las láminas

Se realizó también un análisis cualitativo, con el fin de observar en las narraciones la influencia y características propias de cada color (rojo amarillo y verde) y su comparación con las de blanco y negro. Para ello se realizaron las siguientes categorías con base al contexto de cada lámina.

Análisis de variables.

Nombre de la categoría	Descripción	Lámina correspondiente a la categoría.
Comida	En la lámina 1 en su versión original y en blanco y negro se tomó como base la categoría de comida, respetando el contexto en el que se encuentran los personajes y objetos, ya que se muestra a unos niños sentados en lo que parece la hora en que comparten los alimentos. Los participantes de ambos géneros se identificaron con la comida al observar y narrar la historia de esta lámina.	Lámina 1

<p style="text-align: center;">Economía</p>	<p>Esta categoría se eligió ya que en las historias de los participantes se menciona en varios casos la identificación de los personajes de la lámina con aspectos de tipo socioeconómico, en especial los personajes son mencionados como personas de clase media o alta. Al presentar un contexto de un señor sentado en un trono o sillón con bastón y pipa se decidió darle la categoría de economía.</p>	<p style="text-align: center;">Lámina 3</p>
<p style="text-align: center;">Aspectos naturales</p>	<p>Para esta categoría se respetó el contexto de la lámina, ya que se muestra un ambiente lleno de plantas, hierbas, (áreas verdes en general) lo cual da un aspecto de selva, además de esto los niños en la mayoría de sus historias mostraron que la lámina la relacionan con naturaleza y todo lo que tenga que ver con un contexto salvaje-natural.</p>	<p style="text-align: center;">Lámina 7</p>

<p style="text-align: center;">Personajes</p>	<p>Esta categoría hace referencia al número de personajes en general que los participantes mencionan tanto en la lámina original como la modificada a color en la 1, 3 y 7. Se cuenta la diferencia que hay entre los personajes de una y otra lámina para saber si estos fueron modificados por otros personajes ajenos a la historia y a los que aparecen originalmente en la lámina.</p>
<p style="text-align: center;">Actividades realizadas por los personajes en la historia</p>	<p>Se toma en cuenta todo lo que los personajes realizan en la trama de las historias en las 3 láminas tanto en color como en blanco y negro, estas acciones son variadas y se analizaron de acuerdo al contexto de cada lámina y se tomó en cuenta si estas actividades de los personajes cambian en las láminas modificadas a color en comparación con las de blanco y negro.</p>
<p style="text-align: center;">Relación positiva</p>	<p>Es la convivencia adecuada de los personajes de acuerdo al entorno que se percibe en la lámina mostrada. La relación positiva puede variar dependiendo la narración del niño en las 3 láminas.</p>
<p style="text-align: center;">Relación negativa</p>	<p>Es la convivencia inadecuada de los personajes tomando en cuenta la trama de la historia y el entorno que se percibe en la lámina mostrada. La relación negativa puede variar dependiendo la narración del</p>

	niño en las 3 láminas.
Sentimientos	Se tomó como categoría a los sentimientos que se muestran entre personajes, basándonos en la narración del niño y el contexto que transmite la lámina, si el contexto de los personajes era alegre pero el niño mostraba un estado de ánimo triste en sus personajes se tomó en cuenta que la narración contenía sentimientos.
Entorno social	Esta categoría se basa en la narración y el entorno de los personajes en la misma, es decir en el ambiente en el que están situados, este puede ser el entorno familiar, escolar, natural, amistad, etc.
Problemas	Se tomó como base los conflictos que se mostraron en las historias de los participantes, los personajes en algunas historias sufrían de violencia, maltrato físico, psicológico, violencia intrafamiliar, bullying, ataques de animales salvajes, etc., solo por mencionar algunos problemas de las láminas en general.
Soluciones	Si alguno de los personajes sufría alguna situación desagradable durante la trama de la historia y algún otro personaje o ese mismo resolvían la discrepancia o problemática de la historia entonces solucionaban el desenlace, estas eran variadas dependiendo la lámina y el contexto de la misma.

<p>Valores y cualidades</p>	<p>Los que hacen únicos a cada personaje nombrado en las historias de los participantes, varían dependiendo la lámina, el color, la trama de la historia o el desenlace de la narración, algunos ejemplos son: empatía, respeto, tolerancia, amor, cariño, fortaleza, armonía, unión, obediencia.</p>
------------------------------------	---

8.1. Elementos importantes de la narración de la lámina 1

A continuación se muestra una comparación de los elementos importantes de las narraciones de la lámina 1 del C.A.T- H en blanco y negro, con la modificada a color rojo.

Con el objetivo de apreciar fácilmente las diferencias de los elementos entre narraciones, éstas se han resaltado poniéndose en negritas.

CATEGORIAS	BLANCO Y NEGRO	COLOR ROJO
Comida	Spaguetti, ensalada , palomitas, pastel , sopa, cereal , mole, pozole , puré de papa, verduras , sopa de rana , cheetos , bisteces , albóndigas, espinacas Situaciones similares: 7 Situaciones diferentes: 8	Espinacas, spaguetti, pizza , lentejas , arroz , albóndigas, lasaña , palomitas, sopa, mole, chilaquiles , puré de papa, pollo . Situaciones similares: 7 Situaciones diferentes: 6
Personajes	Mamá, hijos, papá, primos , tíos , fantasma, amigos , perrito (mascota) , bruja, madrastra , abuelita, sirvienta, amante . Situaciones similares: 7 Situaciones diferentes: 5	Mamá, hijos, tía , papá, abuelita, bruja, fantasma, sirvienta, maestra . Situaciones similares: 7 Situaciones diferentes: 2

<p>Actividades realizadas por los personajes en la historia</p>	<p>Comida, conversación, amonestación por la figura paterna, juegos, recompensa por parte de la figura materna, celebración, asisten a ver película, actividades físicas, castigo, aseo personal, dormir, quemar cuetes, rezar, ir de compras, engañar.</p>	<p>Comida, componer una lámpara, cambio de personalidad de la bruja (se volvió buena), recuerdo de su papá fallecido, castigo, rezar, asistir a la escuela, hacer amigos nuevos, lavar platos, tomar el autobús escolar, estudiar, comer el lunch en el recreo, hacer la tarea, jugar futbol, dormir, llamar a la policía, todos ven la televisión en familia, alumbran la casa con una lámpara roja, fiesta de cumpleaños, la familia realiza actividades deportivas, los niños estrenan playera nueva, descansan, juegan con su bicicleta, toman agua, juegan a la cocinita, jugar pelota</p>
---	---	---

	<p>Situaciones similares: 4 Situaciones diferentes: 11</p>	<p>Situaciones similares: 4 Situaciones diferentes: 22</p>
<p>Relación positiva</p>	<p>Convivencia, recreación, buena relación afectiva, buena relación entre amigos.</p> <p>Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 2</p>	<p>Convivencia, buena relación afectiva, amistad.</p> <p>Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 1</p>
<p>Relación negativa</p>	<p>Situación indócil por parte de los hijos, competencia por lugar en la mesa, problemas de pareja de los padres</p>	<p>Asesinato por parte de la madre, problemas de pareja de los padres, relación problemática entre madre e hijos, situación indócil por parte de los hijos, conflictos entre hermanos, conflictos entre iguales, peleas entre hermanos, problemas con la figura paterna, indiferencia con la figura materna.</p>

	Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 1	Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 7
Sentimientos	Cariño, amor , felicidad, tristeza. Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 1	Cariño, felicidad, tristeza, culpabilidad , enojo . Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 2
Entorno Social	Familiar, amistad, escolar. Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 0	Familiar, amistad, escolar. Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 0
Problemas	Agresión entre hermanos, travesuras, ausencia de padres (padres trabajadores) muertes, economía familiar baja.	Dolor de estómago, lámpara descompuesta, divorcio, asesinato, venganza, pobreza, hombre espiando por la ventana a dos hermanas, la mamá se vuelve loca y mata a todos sus hijos, los niños no quieren a su mamá y se van a vivir con su tío, los niños desesperan a su mamá con su mala conducta, la mamá regaña a sus

		<p>hijos por comerse toda la cena, los niños fueron a jugar con un niño pero ellos les rompieron todos sus juguetes, los niños desobedecen a su mamá y ellos no creen en Dios, los niños huyen de su hogar y no vuelven a ver a su mamá, niños reprobados y expulsados por tronar cuetes en la escuela, los niños se enfermaron por comer mucho, un niño vomitó y su mamá le pego.</p>
	<p>Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 5</p>	<p>Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 17</p>
<p>Soluciones</p>	<p>Castigo por parte de las figuras paternas.</p>	<p>Descansar y no asistir a la escuela, cambiar un foco, la bruja los dejo ir a sus</p>

		<p>casa, encontrar un nuevo empleo, casarse, la felicidad cambia la casa de color rojo, arrestar al ladrón, los padres no dejan bajar a cenar a los niños hasta que se tranquilicen, unos niños regresaron a vivir con su mamá cuando supieron que su papá había regresado a la casa ya que él era militar, la mamá dejó sin comer a sus hijos para que recapitaran de su mala conducta, el niño ya nunca más volvió a invitarlos a jugar por haberle roto sus juguetes.</p>
	<p>Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 1</p>	<p>Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 11</p>
<p>Valores y cualidades</p>	<p>Respeto, empatía, tolerancia.</p>	<p>Empatía, respeto, tolerancia, amor,</p>

		cariño, fortaleza, armonía, unión, obediencia.
	Situaciones similares: 3	Situaciones similares: 3
	Situaciones diferentes: 0	Situaciones diferentes: 6

El cuadro anterior contiene aspectos relevantes de las narraciones (historias) que los sujetos realizaron al utilizar las dos láminas como estímulo.

Se pudo notar las diferencias existentes entre las respuestas dadas por los participantes con base a la lámina en blanco y negro comparada con la del color rojo.

8.1.2. Interpretación de los elementos importantes de la narración de la lámina 1

En la categoría de “comida” (los participantes mencionaban que había dentro del tazón que está en el centro de la mesa, o que era lo que los niños comían específicamente) en su mayoría mencionaron alimentos populares, que por lo general asociaban con platos hondos. Para el caso de blanco y negro era ensalada, pozole, cereal, y sólo un platillo de fantasía el cual era “sopa de rana”. En el caso de la lámina de color rojo eran lentejas, arroz, lasaña, chilaquiles y pollo.

En “personajes” para ambas láminas se mencionaron figuras parentales como mamá, papá, hijos, y algunos elementos de fantasía como fueron brujas y fantasmas. Específicamente para el caso de blanco y negro se mencionó amigos, primos, ya que algunos participantes aclararon que no eran hermanos, también añadieron mascota (perrito) aunque este no estaba explícito en la imagen, a sirvienta y a amante. En la lámina a color, la diferencia entre personajes fueron tía y madrastra.

Para la categoría de “actividades realizadas por los personajes en la historia” se puede observar un mayor incremento en las palabras y acciones realizadas por los personajes en la lámina de color rojo, ya que las narraciones contaban con mayor número de elementos que

las de blanco y negro. Entre las narraciones de las actividades que se pudieron observar en la lámina cromática fueron componer una lámpara, jugar, hacer deporte, estudiar, momentos en familia, una actitud positiva de un personaje de fantasía (bruja) los participantes mencionaban que la bruja les parecía mala en la versión de blanco y negro pero se volvía “buena” al momento de narrar su historia observando la lámina rojo; pero también comentaban que habían actividades negativas como castigo por parte de uno o de ambos padres, e incluso un asesinato, en esta última dicen que la mamá mató a sus hijos por eso esta roja la lámina, ya que es sangre.

En la categoría de “relación positiva”, se pudo observar básicamente un equivalente entre las dos láminas, pues ambas historias contaron con convivencia, buena relación afectiva, buena relación entre amigos o amistad.

Para la categoría de “relación negativa” se pudo observar que hay mayor respuesta en la lámina de color rojo, encaminadas a situaciones violentas, indiferencia de uno a ambos padres, problemas intrafamiliares, conflictos entre hermanos e iguales, y problemas con uno o ambos padres e incluso un asesinato de parte de la figura materna hacia uno de sus hijos.

Para el caso de la lámina de blanco y negro son aspectos, no tan agresivos sólo se manifestó competencia por lugar en la mesa (como estar al lado de un padre o en su “lugar favorito”, que no quieren compartir con sus hermanos).

En “sentimientos” en la lámina de blanco y negro, se expresaban positivamente como cariño, amor, felicidad, y tristeza; en cambio en la de color rojo además había sentimientos negativos como culpabilidad y enojo. Se manejó el rojo como un color dual que incitó a los participantes a mostrar sentimientos de amor-odio.

En “entorno social” se muestra familiar, amistad, escolar para ambas láminas. En este caso no hay ninguna diferencia.

En la categoría de “problemas” la lámina en blanco y negro mostró una minoría en el número de respuestas comparándola con la versión en color rojo. Estas situaciones estuvieron relacionadas con ausencia de padres por cuestiones de empleo, agresión entre los hermanos, travesuras de los niños, y una economía baja. En cambio para la lámina modificada a color, se observaron situaciones encaminadas a niveles de agresión severas (asesinatos, venganzas, madre “loca” que asesina a sus hijos), relaciones intrafamiliares violentas, (los niños odian a su madre, la figura materna castiga a sus hijos, niños que desobedecen a su madre y rompen los juguetes de otro niño, los niños abandonan a su mamá y a su hogar), problemas de pareja en las figuras paternas (divorcio), bajo rendimiento académico y mala conducta (niños expulsados por tronar cuetes) y situaciones de malestares físicos (enfermedades).

En “soluciones”, las respuestas dadas para las historias de la lámina en color rojo tuvieron un mayor número que las de la versión original. Los participantes dieron más respuestas, estas son cambios positivos en personajes de fantasía, castigos, cambio de color de la casa donde se desarrolla la historia, casarse, encontrar nuevo empleo y niños regresan con su familia después de un conflicto con sus padres.

En “valores y cualidades” se menciona positivos como empatía, respeto, tolerancia, amor, fortaleza entre otro.

9.1. Elementos importantes de la narración de la lámina 3

A continuación se muestra una comparación de los elementos importantes de las narraciones de la lámina 3 del C.A.T- H en blanco y negro, con la modificada a color amarillo. Con el objetivo de apreciar fácilmente las diferencias de los elementos entre narraciones, éstas se han resaltado poniéndose en negritas.

CATEGORIAS	BLANCO Y NEGRO	COLOR AMARILLO
Economía	<p>Pobreza, riqueza, clase media.</p> <p>Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 1</p>	<p>Riqueza, clase media.</p> <p>Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 0</p>
Personajes	<p>Papá, hijo, narcotraficante, presidente, abuelito, mamá, niño, rey.</p> <p>Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 11</p>	<p>Papá, hijo, abogado, presidente, fotógrafo, sirvienta, hermano menor.</p> <p>Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 19</p>
Actividades realizadas por los personajes en la historia	<p>Sacarse la lotería, dar buenos consejos a su hijo, enseñar a su hijo como gobernar, ver la televisión, sentarse en un sillón mágico, sentarse a tomar el té, presidente posando para una</p>	<p>Sentarse en el sillón a admirar el paisaje, usar bastón por lastimarse una pierna, castigar a su hijo, recordar a su papá en el panteón, pintar la casa y despacho, pedirle a Dios que ilumine la</p>

	<p>fotografía, castigar a su hijo, fumar, observar, cuidar del niño, gateo, pensar, soñar.</p> <p>Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 11</p>	<p>casa de amarillo, ver la televisión, tomar un baño padre e hijo, tomarse fotografías en el sillón, presidente dando un informe, fumar, arreglarse mucho y peinarse de lado, cuidar del niño, leer, abrir la ventana (por eso se ve amarillo el cuarto), visita al médico, salir de viaje, dejar de fumar, juegos ente padre e hijo, festejo de cumpleaños, nadar, contar cuentos.</p> <p>Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 19</p>
<p>Relación positiva</p>	<p>Buena convivencia padre e hijo, buenos consejos de padre a hijo, buena atención por parte del padre, violencia familiar.</p> <p>Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 2</p>	<p>Buena convivencia padre e hijo, admiración de hijo a padre, buena atención del padre al niño, buena relación afectiva.</p> <p>Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 2</p>

<p>Relación negativa</p>	<p>Rechazo de padre a hijo, falta de afecto paterno, falta de preocupación del padre por sus hijos, poco afecto de hijo a padre.</p> <p>Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 2</p>	<p>Situación indócil por parte del hijo, desobediencia de parte del hijo, travesuras por parte del hijo hacia sus padres (robo de dinero) falta de afecto paterno, poco afecto de hijo hacia su padre.</p> <p>Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 3</p>
<p>Sentimientos</p>	<p>Amor, felicidad, tristeza, euforia, alegría, enojo, preocupación.</p> <p>Situaciones similares: 4 Situaciones diferentes: 3</p>	<p>Amor, tristeza, odio, rencor, euforia, alegría, egoísmo, empatía, cariño.</p> <p>Situaciones similares: 4 Situaciones diferentes: 5</p>
<p>Entorno social</p>	<p>Familiar, escolar, laboral.</p> <p>Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 0</p>	<p>Familiar, escolar, laboral.</p> <p>Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 0</p>

<p>Problemas</p>	<p>Pobreza, enfermarse del estómago, un sillón mágico que convierte a las cosas en lugares grises y oscuros, se va la luz y el niño ya no se puede tomar la foto con el presidente, sacar malas calificaciones en la escuela, el padre no siente afecto por el niño y lo decide vender, el niño huye de su casa, padre desempleado, accidente de padre y accidente de hijo.</p> <p>Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 9</p>	<p>Desobediencia, el padre conquistó el mundo y el hijo se puso triste, el hijo roba dinero a sus padres, el niño era ignorado por su padre, egoísmo, enfermedades que causan muerte.</p> <p>Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 6</p>
<p>Soluciones</p>	<p>Entrar a una escuela de paga y dejar de ser pobre, visitar al médico, castigo, el padre le enseña a cruzar la calle a su hijo para evitar accidentes.</p>	<p>No volver a fumar para mejorar la salud del papá, castigo, no comprar juguetes para corregir la conducta de su hijo, seguir el consejo de su padre de estudiar, decir la verdad sobre el robo del dinero, ya no llevar al niño al trabajo,</p>

		compra de mascota (perro y gato) visita al médico, el niño se va a vivir con sus tíos.
	Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 4	Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 7
Valores y cualidades	Fortaleza, sabiduría, avaricia, prudencia, caridad.	Sabiduría, respeto, tolerancia, avaricia, perseverancia, honradez, responsabilidad, lealtad.
	Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 3	Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 6

9.1.2. Interpretación de los elementos importantes de la narración de la lámina 3

Se observa que la comparación de la lámina blanco y negro con la de amarillo, los sujetos mostraron ciertas similitudes en cuanto a la riqueza de los personajes en ambas láminas, resaltando que la postura del señor con la pipa, el bastón, su traje y el contexto son los de una persona con dinero (economía media a alta), poder, que tiene relación con los presidentes y que a la vez tiene a su hijo sentado en el piso como una manera de demostrarle ya sea cariño o hacerle entender que algún día será como él, refiriéndose a la riqueza y al poder. Cabe mencionar que en esta lámina en blanco y negro se menciona también la pobreza haciendo referencia a la falta de color que se observa en la misma, en comparación con la modificada a color donde los personajes como ya se mencionó cuentan con cierto nivel de riqueza debido a la iluminación y brillo que tiene el amarillo, como símbolo de dinero u oro.

Los personajes mencionados en la lámina en amarillo son papá, hijo, abogado, presidente, fotógrafo, sirvienta y hermano menor, todos hacen referencia al amarillo mencionando que es un presidente en una casa muy iluminada y llena de vida o bien un fotógrafo que toma una foto a un señor con su hijo en su oficina favorita, la mayoría de narraciones tienen aspectos positivos sin violencia y personajes llenos de alegría y riqueza. En comparación con los personajes en las historias en blanco y negro estos son similares sólo que aquí se hace referencia a narcotraficante, abuelito, rey y mamá, tomando como base la influencia de la falta de color ya que se menciona que es un rey antiguo de épocas pasadas, o un narcotraficante que en esa época antigua y oscura era malvado y quería gobernar el mundo, este después se volvió presidente en la actualidad donde todo es bonito y amarillo, haciendo referencia a que el color denota positividad para los sujetos y sus historias.

Las acciones realizadas que están relacionadas con el color son positivas ya que en ninguna se afecta a ningún personaje, algunas de ellas son sentarse en el sillón a admirar el paisaje, usar bastón por lastimarse una pierna y después curarse, pedir a Dios que ilumine la casa de amarillo, presidente dando un informe, dejar que el sol entre por la ventana, etc. Esto muestra que el impacto del amarillo fue mucho mayor que el de blanco y negro al momento de contar sus historias ya que en la versión original los sujetos mostraron cómo acciones realizadas más importantes la de sacarse la lotería, dar buenos consejos a su hijo, sentarse en un sillón mágico, presidente posando para una fotografía o simplemente soñar, si bien todas fueron acciones positivas estas dan una continuidad a las historias de color amarillo en donde los personajes son aún más felices, ricos y su contexto es positivo.

La relación de los personajes se da de manera positiva tanto en blanco y negro como en amarillo, aunque en las respuestas con láminas a color hay circunstancia un poco más favorecedoras, van ligadas a buena convivencia de los personajes, dar buenos consejos de padre a hijo, el padre le pone atención a su hijo, el color influyó en algunas historias al momento de analizar la relación de los personajes. Por otra parte en mención de las historias que tienen relación de personajes negativos se puede mencionar el rechazo de padre a hijo, situación indócil del niño, falta de afecto paterno, el niño roba dinero a su

padre, etc. En ambas láminas los aspectos negativos no influyen con el color o el blanco y negro, estos van más relacionados a la historia que narró cada sujeto, es decir al contenido de la respuesta.

Los sentimientos que se analizaron en blanco y negro con amarillo son el de amor, felicidad, tristeza, euforia, alegría, enojo y preocupación, el color muestra algunos sentimientos diferentes con blanco y negro, y a su vez ambas láminas despiertan en los sujetos sentimientos iguales ya mencionados.

Para el entorno social los sujetos narran sus historias tanto en color como en amarillo en entornos familiares como casa, sala, cocina, entorno escolar como salones y entorno laboral mencionando oficinas, despachos, etc. Los problemas que se dan en la lámina en blanco y negro son mucho mayores que la de color ya que hay pobreza, enfermedades, aspectos mágicos como un sillón que convierte todo en un lugar gris y oscuro, el padre e hijo se tomaran una foto y se va la luz lo que impide que se la tomen, el niño saca malas calificaciones y el papá lo regaña, un padre que no siente afecto por el niño, etc. Todos estos problemas son mencionados por los sujetos como consecuencia de obscuridad en la lámina original, mencionan que la falta de color crea historias más tristes, antiguas y de rebeldía por parte del niño así como un padre más regañón que ignora a su hijo. En comparación la aplicación del color amarillo denota la riqueza en las problemáticas de los personajes, ya que el padre del niño quiere conquistar el mundo y es un hombre poderoso y el niño se pone triste por esta acción, también el niño es malvado ya que roba dinero sus padres, se mencionan enfermedades que causan la muerte. Las historias en color amarillo tienen aspectos con mayores problemáticas y de relación con el dinero y el poder.

Las soluciones a cada problema en el caso de las historias en blanco y negro son simples y efectivas, por ejemplo el niño de la lámina es pobre pero el padre se gana la lotería y apunta a su hijo a una escuela de paga y este deja de ser pobre, ambos se sienten mal y van al médico, el padre le enseña a cruzar la calle al niño ya que este salía a la calle sin permiso. En cambio las historias en color amarillo tienen un mayor significado relacionado a castigos, correcciones o soluciones que afectan al niño o al padre, algunas de ellas son

que el niño es regañado tan fuerte por su padre que se va a vivir con sus tíos, el niño se vuelve adicto al cigarro pero deja de fumar para proteger la salud de su padre, el padre no le compra nunca más juguetes a su hijo para modificar su conducta, el padre le hace decir la verdad a su hijo sobre el robo que él hace a sus padres, etc.

Los valores y cualidades mencionados en las narraciones en blanco y negro son la fortaleza de los personajes ante la pobreza, la sabiduría del padre para sobrellevar los posibles problemas, la avaricia del padre al querer ser rico, prudencia por parte del niño ante las acciones de su padre y la caridad que tiene su padre cuando se vuelve rico y dona el dinero a los niños pobres, eso es mencionado en algunas historias. En cambio las historias en color amarillo denotan el respeto de hijo a padre y viceversa, la tolerancia que tiene el padre ante las posibles conductas inadecuadas de su hijo, la perseverancia del papá ante el deseo de mejorar al mundo con su dinero, la responsabilidad del niño de impedir que su padre siga fumando, la honradez del niño al devolver el dinero que había robado a su papá y por último la lealtad de hijo a padre.

10.1. Elementos importantes de la narración de la lámina 7

A continuación se muestra una comparación de los elementos importantes de las narraciones de la lámina 7 del C.A.T- H en blanco y negro, con la modificada a color verde.

Con el objetivo de apreciar fácilmente las diferencias de los elementos entre narraciones, éstas se han resaltado poniéndose en negritas.

CATEGORIAS	BLANCO Y NEGRO	COLOR VERDE
Aspectos Naturales	<p>Bosque, cueva, selva, plantas.</p> <p>Situaciones similares: 4 Situaciones diferentes: 0</p>	<p>Bosque, selva, cueva, plantas, hierbas medicinales.</p> <p>Situaciones similares: 4 Situaciones diferentes: 1</p>
Personajes	<p>Hijo, mamá, papa, bruja, gigante, ogro, digimon, Pokémon, king kong, duende, roba chicos, mago, señor, indígenas, caníbal, vampiro.</p> <p>Situaciones similares: 13 Situaciones diferentes: 3</p>	<p>Mamá, hijo, papa, bruja, gigante, ogro, King Kong, duende, roba chicos, mago, señor, indígenas, trol, vampiro.</p> <p>Situaciones similares: 13 Situaciones diferentes: 1</p>
Actividades realizadas por los personajes en la historia	<p>Buscar a su hijo en el bosque, ir de pic nic a un bosque, la bruja mata al niño y el bosque se pone</p>	<p>Buscar comida en el bosque, convertirse en un hombre de la selva y dar órdenes a los</p>

	<p>gris, asistir de día de campo al bosque de Chapultepec , comer sopa de hierbas, un gigante que es bueno con los niños, niño escapa del ogro, madre e hijo van al bosque para capturar digimon y pokemón , unos niños bailan la danza de la lluvia en compañía de una bruja que es buena , personas muy pobres comiendo sopa y frijoles, King Kong se disfraza de ogro para no espantar a los niños pero estos se asustan, duende sigue a un niño, una roba chicos no pudo alcanzar a un niño, un roba chicos quiere alcanzar a un niño para cocinarlo en la olla, el papa cuida a su hijo de no caer en la olla con agua caliente, una mamá con su hijo que viven en África salen a cazar un venado para cocinarlo, padre e hijo trabajan como actores en un</p>	<p>animales, una bruja ayuda a un niño a llegar a su casa, señora que adopta a un niño salvaje, gigante trata de cocinar a los niños en su olla mágica, una bruja ayuda a salir a los niños del bosque, un señor bañando a su hijo, un roba chicos cae en un precipicio y por eso no atrapa al niño, accidente que le provoca la muerte a un niño, una mamá le cocina plantas a su hijo porque es pobre, un abuelo y su nieta bailan en el bosque, un trol quiere cocinar a un niño, padre e hijo van de cacería y a recolectar frutas, padre e hijo encuentran un huevo de dinosaurio y lo cuidan por siempre.</p>
--	---	---

	teatro.	
	Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 17	Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 14
Relación positiva	Buena relación de pareja, solidaridad de los padres hacia sus hijos, buenos valores morales por parte de desconocidos.	Buena relación de padres e hijo, acciones solidarias por parte de una bruja, buenos valores morales por parte de desconocidos.
	Situaciones similares: 1 Situaciones diferentes: 2	Situaciones similares: 1 Situaciones diferentes: 2
Relación negativa	Desobediencia de hijo a mamá, violencia y maltrato de padre a hijo.	Falta de valores morales y éticos por parte de una desconocida, conflictos de pareja por parte de los padres, violencia familiar y maltrato.
	Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 3	Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 3
Sentimientos	Tristeza, amor, odio, rencor.	Amor, tristeza, alegría, comprensión,

		cariño, respeto.
	Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 2	Situaciones similares: 2 Situaciones diferentes: 4
Entorno social	Familiar, amistad, natural. Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 0	Familiar, amistad, extraños , natural. Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 1
Problemas	Encontrar a su hijo disecado en el bosque, el niño entro a una cueva y la mamá no lo volvió a ver, la bruja mata al niño y no lo vuelven a ver sus papas, pobreza, duende se come al niño en una cueva, niño avienta a sus papá a las hormigas para que se lo coman, niña se escapa de su casa, muerte de padre e hijo por envenenamiento, brujas convierten a niños en ranas, un niño se fractura su brazo por trepar un árbol, bruja se hace sopa	Perdese en el bosque, no volver a ver a su mamá, ser perseguidos por un gigante, duende persiguiendo a un niño, una roba chicos quería agarrar a un niño, el señor atrapa a un bebe y lo maltrata para toda su vida, una mamá es muy pobre por eso alimenta a su hijo con plantas de la selva, un niño se quema con la olla caliente, niños matan a señor por querer comérselos, auto

	<p>con niños, vampiro quiere atrapar a un niño.</p> <p>Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 12</p>	<p>descompuesto que impide regresar a la ciudad, un niño entra a una cueva y el vampiro que vive ahí le chupa la sangre.</p> <p>Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 11</p>
<p>Soluciones</p>	<p>Un señor quería alcanzar a un bebe pero en ese momento salió un león que mató al señor y el niño se puso feliz el león lo lleva a su casa en su lomo, el niño encontró mucho dinero en una montaña y su pobreza termino compraron casa y se fueron a vivir a la ciudad, una niña llega al bosque y se lleva a sus abuelitos a vivir a la ciudad, un oso devora a un caníbal que quería comerse a un niño., un trol recibe mucha comida y se vuelve bueno con los niños, niño mata a bruja</p>	<p>Buscar a su hijo y encontrarlo en el bosque, no volver nunca al bosque, entrar a una cueva para perder al duende, la policía se llevó a la roba chicos, una mamá cura a su hijo con plantas medicinales cuando el niño se quema, niña le pide perdón a su mama por haber huido de su casa y regresa con ella, una buja decide ser buena cuando los policías la encarcelaron por comer niños.</p>

	<p>mayor con sus amiguitos y el bosque vuelve a la normalidad.</p> <p>Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 6</p>	<p>Situaciones similares: 0 Situaciones diferentes: 7</p>
Valores y cualidades	<p>Solidaridad, lealtad, empatía, respeto, exitoso trabajo en equipo.</p> <p>Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 2</p>	<p>Tolerancia, solidaridad, respeto, empatía, amistad, perdón.</p> <p>Situaciones similares: 3 Situaciones diferentes: 3</p>

10.1.2. Interpretación de los elementos importantes de la narración de la lámina 7

Se analizó el cuadro de la comparación de la lámina blanco y negro con la de color verde y se encontró que predominan los aspectos naturales dentro de las historias de ambas láminas, se menciona que el contexto en el que los personajes se adentran son bosques, cuevas, selvas y plantas, sólo en la lámina en verde se habla de plantas medicinales haciendo referencia a que el color verde no influye en el contexto de la lámina, los sujetos al observar plantas intuyen que se trata de aspectos naturales.

Los personajes mencionados en ambas láminas son de aspecto humanoide, que de algún modo infligen algún daño físico o psicológico sobre los personajes, algunos de estos son para la lámina en blanco y negro, padre, madre, hijo, secuestrador o robachicos y sólo alguno mencionaban a Pokémon y digimon. En cambio para la lámina en verde se menciona a personajes de carácter fantasioso y de series como son brujas, gigantes, King kong, duende, roba chicos, troll, indígenas, estos personajes alteraron el contexto de las

historias, aunque la mayoría eran negativos en cuestiones de recursos y nivel socioeconómico para la lámina en blanco y negro, y de cuestiones mágicas en el caso de la lámina en verde, todo relacionado a los personajes principales como padre, madre e hijo.

Para las acciones realizadas en las narraciones se analizó que los sujetos en ambas láminas tanto en blanco y negro como color verde mostraron situaciones de vida o muerte para los personajes, denotando que si se les mostraba la lámina en verde, ellos realizaban una historia con seres de fantasía (antes mencionados) y la lámina en blanco y negro produce historias en los que los personajes (generalmente no de fantasía) tienen pocos recursos materiales y poca economía. Esta lámina despierta en los sujetos misterio ante los personajes y sobre todo ante el contexto en el que se encuentran rodeados de plantas, cuevas y posibles animales salvajes.

Algunas de las acciones realizadas en blanco y negro son buscar a su hijo en el bosque, una bruja mata al niño y el bosque se pone gris y oscuro, un gigante que es bueno con los niños, una madre y su hijo van en busca de digimon y Pokémon para capturarlos, King kong se disfraza de ogro para no asustar a los niños y hacer amigos. Para las láminas en color verde se narra que los personajes buscan comida, el niño se convierte en hombre de la selva y da órdenes a los animales, una bruja ayuda a un niño a llegar a su casa, un gigante trata de cocinar a los niños en su olla mágica, etc. Se puede observar mayor impacto en el color verde en el aspecto de seres mágicos y de fantasía cosa que esos personajes aparecen mínimamente en las narraciones en blanco y negro. En las láminas en su versión original los personajes son en su mayoría humanos. (Padre, madre, y niño)

Para la lámina en blanco y negro se obtuvo que hay una relación positiva entre los personajes, solidaridad de los padres hacia sus hijos y buenos valores morales por parte de personajes desconocidos tal es el caso de la bruja que lleva al niño a su casa para que no se pierda en el bosque o King kong disfrazado de ogro bueno para no asustar a los niños, esto nos habla de la percepción positiva que construyen los sujetos en el contexto en el que centran a sus personajes independientemente de lo oscura y gris que pueda estar la lámina. En la lámina en color verde también se muestra buena relación de los personajes de

fantasía como va avanzando a historia, los malos se hacen buenos, y en la de blanco y negro los problemas tienen solución en cuanto a la familia. El mayor cambio es en los personajes.

Las relaciones mencionadas en blanco y negro van dirigidas a problemas entre padres e hijos y en la de color van dirigidos a personajes inexistentes malos que algunos se convierten en buenos. Hay conflictos morales de desconocidos en el caso de la lámina en color verde como lo es el caníbal que quiere comerse a los niños, brujas malvadas o violencia familiar y maltrato.

Los sentimientos juegan un papel importante en las historias ya que en el caso de blanco y negro hay niños que se extravían en la selva y sus padres los buscan desesperadamente, se habla de tristeza, amor de padres a hijos, odio por parte de personajes malvados como ya se mencionó y rencor hacia los mismos. En el caso del color verde se muestra que hay amor de padres a hijos y viceversa, tristeza, alegría, comprensión, cariño y respeto entre personajes principales y secundarios o desconocidos como los ya mencionados con anterioridad. El entorno social que narran los sujetos en ambas láminas es familiar ya que muestran a personajes yendo de paseo o picnic a un bosque o selva, entorno de amistad porque los personajes desconocidos terminan siendo amigos de padres e hijos como en el caso de King kong o la bruja buena, entornos extraños para el caso de la lámina en color verde ya que se habla de selvas desconocidas y personajes extraños como Pokémon o Digimon, y en ambas láminas se muestran entornos naturales como selvas y bosques.

Los diferentes problemas (agresiones o violencia) que narran los sujetos en las historias son similares en ambas láminas, lo diferente son los personajes de fantasía que la mayoría añaden para la lámina modificada. El verde hace que la narración sea con personajes que no existen y los participantes mencionan inmediatamente que su narración se desarrolla en una selva, bosque o cueva. En cuanto a la lámina en blanco y negro, los problemas son “reales” con personajes como papá, mamá, hijo. Por ejemplo en las láminas en blanco negro un niño se pierde y los padres lo van a buscar pero cuando lo encuentran está disecado, el niño entra a una cueva y la mamá no lo vuelve a ver, un niño avienta a su

padre a las hormigas para que se lo coman por malo, etc. Por otra parte en la lámina en verde los niños de igual forma se pierden en el bosque en la mayoría de las historias, un niño es perseguido por un “duende”, el padre maltrata a su hijo siempre, un niño se quema con la olla caliente, etc. Ambos problemas en cada lámina parecen deberse a la percepción que tienen los sujetos ante la lámina y el contexto en el que se encuentran como el color que les sugiere que al ser verde, tiene que ser pasto, o bosque. Y si no hay color puede ser un lugar cualquiera.

Ya mencionados los problemas los sujetos mostraron soluciones variadas pero ligadas entre ambas aplicaciones, en blanco y negro las soluciones son que el padre busca a su hijo para golpearlo pero un león lo devora y el niño se alegra, el niño encuentra dinero en una montaña y se olvida de la pobreza, el niño es perseguido por un caníbal pero un oso lo ayuda y él logra escapar del caníbal, etc. Para la lámina en verde las soluciones son por ejemplo que un padre que busca a su hijo en el bosque para no volver nunca jamás, el niño entra a una cueva para perder de vista al duende, llega la policía y arresta al roba chicos, el niño pide perdón a sus padres por huir, etc. Los sujetos mencionaron que el color verde influía en la luminosidad y que ese color hacía que pareciera que los personajes estuvieran en un área verde, lo cual hacía que los personajes tuvieran mayor oportunidad de sobrevivir en el “bosque” o “selva”

Para finalizar con la lámina 7 se analizaron las historias en ambas aplicaciones y se obtuvo que los valores y cualidades en blanco y negro son la solidaridad entre personajes, la lealtad de padre a hijo, empatía entre personajes, respeto de hijo a padres y un exitoso trabajo en equipo al momento de buscar en la mayoría de las historias a un personaje perdido o atacado en el bosque. En la lámina en color verde se muestra tolerancia por parte de algunos villanos de la historia que modifican su conducta para bien, solidaridad de padre a hijos y desconocidos como brujas, ogros, etc., respeto de padres a hijos y viceversa, empatía, amistad y el perdón que manejan algunos personajes hacia villanos que intentaban hacerle algún daño físico o psicológico.

11.1. Comparación entre colores de los elementos importantes de la narración de las láminas 1, 3 y 7 del C.A.T

CATEGORIAS	ROJO	AMARILLO	VERDE
Comida (rojo) Economía (amarillo) Aspectos Naturales (verde)	Espinacas, spaghetti, pizza, lentejas, arroz, albóndigas, lasaña, palomitas, sopa, mole, chilaquiles, puré, pollo.	Riqueza, clase media.	Bosque, selva, cueva, plantas, hierbas medicinales.
Personajes	Mamá, hijos, tía, papa, mamá, abuelita, bruja, fantasma, sirvienta, maestra.	Papá, hijo, abogado, presidente, fotógrafo, sirvienta, hermano menor.	Mamá, hijo, papa, bruja, gigante, ogro, King Kong, duende, roba chicos, mago, señor, indígenas, trol, vampiro.
Actividades realizadas por los personajes en la historia	Comida, Componer una lámpara, cambio de personalidad de la bruja (se volvió buena), recuerdo de su papa fallecido, castigo, rezar, asistir a la escuela	Sentarse en el sillón a admirar el paisaje, usar bastón por lastimarse una pierna, castigar a su hijo, recordar a su papá en el panteón, pintar la casa y despacho, pedirle a Dios que	Buscar comida en el bosque, convertirse en un hombre de la selva y dar órdenes a los animales, una bruja ayuda a un niño a llegar a su casa, señora que

	<p>, hacer amigos nuevos, lavar platos, tomar el autobús escolar, estudiar, comer el lunch en el recreo, hacer la tarea, jugar futbol, dormir, llamar a la policía, dormir, todos ven la televisión en familia, alumbran la casa con una lámpara roja, fiesta de cumpleaños, la familia realiza actividades deportivas, los niños estrenan playera nueva, descansan, juegan con su bicicleta, toman agua, juegan a la cocinita, jugar pelota</p>	<p>ilumine la casa de amarillo, ver la televisión, tomar un baño padre e hijo, tomarse fotografías en el sillón, presidente dando un informe, fumar, arreglarse mucho y peinarse de lado, cuidar del niño, leer, abrir la ventana (por eso se ve amarillo el cuarto), visita al médico, salir de viaje, dejar de fumar, juegos ente padre e hijo, festejo de cumpleaños, nadar, contar cuentos.</p>	<p>adopta a un niño salvaje, gigante trata de cocinar a los niños en su olla mágica, una bruja ayuda a salir a los niños del bosque, un señor bañando a su hijo, un roba chicos cae en un precipicio y por eso no atrapa al niño, accidente que le provoca la muerte a un niño, una mamá le cocina plantas a su hijo porque es pobre, un abuelo y su nieta bailan en el bosque, un trol quiere cocinar a un niño, padre e hijo van de cacería y a recolectar frutas, padre e hijo encuentran un huevo de dinosaurio y lo</p>
--	--	---	--

			cuidan por siempre.
Relación positiva	Convivencia, buena relación afectiva, amistad.	Buena convivencia padre e hijo, admiración de hijo a padre, buena atención del padre al niño, buena relación afectiva.	Buena relación de padres e hijo, acciones solidarias por parte de una bruja, buenos valores morales por parte de una desconocida.
Relación negativa	Asesinato por parte de la madre, problemas de pareja de los padres, relación problemática entre madre e hijos, desobediencia de los hijos, conflictos entre hermanos, conflictos entre iguales, peleas entre hermanos, problemas con la figura paterna, indiferencia con la figura materna.	Situación indócil por parte del hijo, desobediencia de parte del hijo, travesuras por parte del hijo hacia sus padres (robo de dinero) falta de afecto paterno, poco afecto de hijo hacia su padre	Falta de valores morales y éticos por parte de una desconocida, conflictos de pareja por parte de los padres, violencia familiar y maltrato.

Sentimientos	Cariño, felicidad, tristeza, culpabilidad, enojo	Amor, tristeza, odio, rencor, euforia, alegría, egoísmo, empatía, cariño.	Amor, tristeza, alegría, comprensión, cariño, respeto.
Entorno Social	Familiar, amistad, escolar	Familiar, escolar, laboral.	Familiar, amistad, extraños, natural.
Problemas	Dolor de estómago, lámpara descompuesta, divorcio, asesinato, venganza, pobreza, hombre espiando por la ventana a dos hermanas, la mamá se vuelve loca y mata a todos sus hijos, los niños no quieren a su mamá y se van a vivir con su tío, los niños desesperan a su	Desobediencia, el padre conquistó el mundo y el hijo se puso triste, el hijo roba dinero a sus padres, el niño era ignorado por su padre, egoísmo, enfermedades que causan muerte.	Perderse en el bosque, no volver a ver a su mamá, ser perseguidos por un gigante, duende persiguiendo a un niño, una roba chicos quería agarrar a un niño, el señor atrapa a un bebe y lo maltrata para toda su vida, una mamá es muy pobre por eso alimenta a su hijo con plantas de la selva, un niño se quema con la olla

	<p>mamá con su mala conducta, la mamá regaña a sus hijos por comerse toda la cena, los niños fueron a jugar con un niño pero ellos les rompieron todos sus juguetes, los niños desobedecen a su mamá y ellos no creen en Dios, los niños huyen de su hogar y no vuelven a ver a su mamá, niños reprobados y expulsados por tronar cuetes en la escuela, los niños se enfermaron por comer mucho, un niño vómito y su mamá le pego.</p>		<p>caliente, niños matan a señor por querer comérselos, auto descompuesto que impide regresar a la ciudad, un niño entra a una cueva y el vampiro que vive ahí le chupa la sangre.</p>
Soluciones	Descansar y no asistir a la	No volver a fumar para mejorar	Buscar a su hijo y encontrarlo

	<p>escuela, cambiar un foco, la bruja los dejo ir a sus casa, encontrar un nuevo empleo, casarse, la felicidad cambia la casa de color rojo, arrestar al ladrón, los padres no dejan bajar a cenar a los niños hasta que se tranquilicen, unos niños regresaron a vivir con su mamá cuando supieron que su papá había regresado a la casa ya que él era militar, la mamá dejó sin comer a sus hijos para que recapacitaran de su mala conducta, el niño ya nunca más volvió a invitarlos a jugar por haberle roto sus juguetes.</p>	<p>la salud del papá, castigo, no comprar juguetes para corregir la conducta de su hijo, seguir el consejo de su padre de estudiar , decir la verdad sobre el robo del dinero, ya no llevar al niño al trabajo, compra de mascota (perro y gato) visita al médico, el niño se va a vivir con sus tíos</p>	<p>en el bosque, no volver nunca al bosque, entrar a una cueva para perder al duende, la policía se llevó a la roba chicos, una mamá cura a su hijo con plantas medicinales cuando el niño se quema, niña le pide perdón a su mamá por haber huido de su casa y regresa con ella, una buja decide ser buena cuando los policías la encarcelaron por comer niños</p>
--	---	---	---

Valores y cualidades	Empatía, respeto, tolerancia, amor, cariño, fortaleza, armonía, unión, obediencia.	Sabiduría, respeto, tolerancia, avaricia, perseverancia, honradez, responsabilidad, lealtad.	Tolerancia, solidaridad, respeto, empatía, amistad, perdón.
----------------------	--	--	---

11.1.2. Interpretación de los elementos importantes de la narración de las láminas 1, 3 y 7.

Decidimos comparar las tres láminas entre sí para analizar cuál es el color que induce a mayor número de respuestas.

En la primera categoría (comida, economía y aspectos naturales) todos son completamente diferentes ya que los contextos no son similares.

En “personajes” para las narraciones de color rojo y amarillo presentan a individuos reales como son figuras parentales, amigos, servidumbre y maestra en cambio para las narraciones de la lámina verde son en mayoría personajes de fantasía, seguido de indígenas, papá y mamá.

Para “actividades realizadas por los personajes en la historia” se observa una mayor cantidad de respuestas dada para la lámina verde, y las narraciones giran en torno a temas de fantasía y de vida o muerte (supervivencia), que por lo general tienen un desenlace feliz como son cuentos, secuestro en selva por ogros, vampiros, o brujas que adoptan niños, gigantes que cocinan a niños, etc. En el caso de las narraciones para las láminas rojo y amarillo son acciones cotidianas (comer, jugar, trabajar, tomarse fotografías, etc.) que involucran individuos reales y con sólo un personaje de fantasía que sería el fantasma para el caso de la lámina roja.

En la categoría de “relación negativa” comparando los tres colores, el rojo es el que tiene mayor número de respuestas. Generalmente son situaciones violentas, agresivas, conflictos entre miembros de la familia, y nulo cariño de la figura materna hacia los hijos. En el caso de los otros colores, en amarillo sólo son travesuras del niño hacia el padre, robo de dinero por parte del hijo, desobediencia, y poco afecto del niño hacia el padre. En la lámina modificada a color verde se observa falta de valores morales y éticos, maltrato hacia los niños por personajes reales o de fantasía y conflictos de pareja.

En “sentimientos” los tres colores coinciden ya sean positivos como amor, cariño, respeto, felicidad, empatía y negativos (tristeza, odio, enojo, rencor, egoísmo).

Para “entorno social” los tres coinciden en familia; rojo y amarillo escolar; rojo y verde amistad; y sólo amarillo laboral.

En “problemas” hay mayor número de respuestas en el color rojo con situaciones negativas, de tipo violento entre miembros de la familia, asesinato, divorcio, venganza, mala conducta por parte de los hijos, castigos, expulsión escolar y enfermedades. Por su parte el color verde, tiene eventos donde se presentan secuestros, situaciones de vida o muerte, niños perdidos en el bosque, personajes de fantasía persiguiendo a niños, canibalismo y pobreza.

En cambio el amarillo es el color que tiene menor número de respuestas en esta categoría, presentando problemas de desobediencia, robo de dinero a padres, egoísmo por parte del niño o del padre y enfermedades que causaban muerte.

Para el caso de la categoría de “soluciones”, el color rojo es donde se puede apreciar más respuestas, estas son cambios positivos en personajes de fantasía, castigos, cambio de color de la casa donde se desarrolla la historia, casarse, encontrar nuevo empleo y niños regresan con su familia.

El color amarillo, tiene respuestas más bajas en comparación con el rojo y el verde en cuanto a situaciones como: evitar fumar para no morir, castigos, estudiar, no mentir, comprar mascota (perro o gato), revisión médica, y por último irse a vivir con tíos.

En la lámina de color verde, las soluciones que se presentan a lo largo de la historia son de rescate, evitar ir al bosque y selva para no extraviarse, refugiarse en lugares oscuros (cueva) arrestar a los secuestradores, curación de accidentes con plantas medicinales, y pedir perdón a la figura materna por haber escapado de casa.

En “valores y cualidades” los tres colores coinciden en tolerancia y respeto. El color que cuenta con más respuestas es el rojo con empatía, respeto, tolerancia, amor, cariño, fortaleza, armonía, unión, obediencia.

DISCUSIÓN

Para obtener los resultados de la presente investigación se tomó como base el Test de Apercepción Temática para niños (C.A.T.) este test es un método aperceptivo que se utiliza para la investigación de la personalidad, mediante estímulos estándar. La prueba es descendiente directa del T.A.T, aunque no compite ni la sustituye. Bellak, L. (1916).

Es importante decir que aunque el C.A.T. es una prueba utilizada principalmente en el área de Psicología clínica para analizar rasgos de la personalidad, en esta tesis este no es su fin. Asimismo no se pretende obtener un diagnóstico individual ni colectivo, sólo se usó como instrumento base.

Tanto la personalidad como los estímulos juegan un papel importante en esta investigación, ya que con las narraciones brindadas por los 60 sujetos a los que se les aplicó las láminas 1, 3 y 7, en versión original y modificada a color muestran narraciones ficticias que terminan siempre (o casi siempre) con su proyección, de la misma manera los estímulos estándar que empiezan con menor intensidad y poco a poco aumentan, esto se explica que al momento de contar sus narraciones mencionaron sólo lo que veían en la lámina pero al avanzar y preguntarles todo lo que la lámina en blanco y negro y modificada a color les hacía sentir, los sujetos aumentaban la intensidad de su respuesta y la percepción de las láminas podía ser agradable o no.

En general, un análisis de la conducta aperceptiva se ocupa en cuanto a lo que se piensa, a diferencia de un análisis de la conducta expresiva que se ocupa para analizar la manera en cómo se ve. (Bellak, L. 1916).

Es importante mencionar que el C.A.T está diseñado para tratar la dinámica de las relaciones interpersonales, y de la naturaleza de las defensas contra ellas. Un largo historial de estudios de investigación ha demostrado su valor para facilitar la evaluación de la personalidad, (Bellak, L. 1916). Estos son algunos de los aspectos importantes que

tomamos como base para evaluar las narraciones con el fin de analizar las diferencias (respuestas) brindadas por los sujetos con cada lámina.

Pero sobre todo analizar los cambios en las historias que puedan darse si las láminas presentadas son a color o en su forma original en blanco y negro.

A pesar de que las láminas del C.A.T desde su creación en 1948 jamás habían sido modificadas a color, mediante esta investigación pionera en cuanto a la modificación de la prueba se obtuvieron resultados interesantes que pueden ser el detonante para investigaciones a futuro más amplias que evalúen la diferencia de estímulos perceptibles acromáticos versus cromáticos.

El test utilizado es el C.A.T- H ya que se presentaron muchos estudios que mostraron que algunos niños respondían mejor ante estímulos animales, mientras que otros lo hacían ante figuras humanas, nos pareció interesante investigar que Bellak y Bellak (1965) respondieron, en parte, ante esta nueva evidencia y, por lo tanto, desarrollaron una modificación humana del C.A.T (C.A.T- H). También se creyó que la forma humana sería más adecuada para el desarrollo intelectual de niños entre los 10 y 12 años de edad, en especial aquellos con un CI alto.

Se formuló la hipótesis de que, cuando las respuestas hacia las figuras humanas parecían especialmente amenazantes, las figuras animales despertaban historias más productivas, lo cual quizá se debía a un aumento de la distancia psicológica (Bellak, L. 1916).

Por esta razón y debido a que nuestra muestra los participantes tenían 10 años de edad, se utilizó el C.A.T.-H

Las láminas utilizadas son la 1, 3 y 7:

La lámina 1 se centra en alimentación, de haber recibido o no el suficiente alimento por parte de uno o ambos padres. Se presentan temas de rivalidad entre hermanos en cuanto

quién recibe más, quien se porta bien y quién no lo hace y demás. La comida puede verse como recompensa o, por el contrario su retiro puede considerarse como castigo; se tratan problemas generales de oralidad (es decir, satisfacción o frustración, problemas alimenticios en sí). (Bellak, L.1916).

Esta lámina se decidió modificar a rojo que pertenece a los colores primarios, ya que en investigaciones pasadas se ha observado que es un color que se relaciona con agresividad, perturbación, amor, sangre, y podría ser relevante en la lámina donde la principal característica es la hora de la comida que para muchos niños puede ser un momento familiar de tranquilidad, paz, cariño o por el contrario de frustración, peleas.

Goethe (1992) le da al rojo una gran relevancia en rango de dignidad y seriedad, pues según él este color reúne a todos los colores; afirma que un vidrio rojo impresiona porque su atmósfera crea un temor reverencial al pensar en la luz que aparecerá difusa en el cielo y en la Tierra en el día del Juicio Final.

Con otra percepción Luckiesh, (1938) considera que el rojo es el color de la sangre, por lo cual fue usado por los grupos primitivos para defenderse de la naturaleza, que utilizaron como una señal de peligro: es también representativo de algunas emociones, ya que estas provocan rubor en el rostro. Todo esto hace que se formen una serie de asociaciones duales como son el poder y la masculinidad, la ira y el belicismo, la crueldad y el martirio, la salud y la belleza, el amor y la felicidad. También afirma que el rojo es excitante y estimulante.

Para Lüscher (1999) el rojo significa deseo en toda su gama de apetencia y anhelo: es el apremio para lograr éxitos, la fuerza de voluntad, la sangre de la conquista, la llama de Pentecostés que inflama el espíritu humano, el temperamento sanguíneo, la masculinidad y la sexualidad.

Graves, (1952) dice que el rojo es el color más fuerte y posee gran poder de atracción, es positivo, agresivo y excitante; simboliza una pasión primitiva y fuertes

emociones; está asociado con el peligro, el coraje, la rabia, la rivalidad, la lucha, la virilidad y el sexo.

La segunda lámina que se utilizo es la número 3 ya que nos pareció interesante por la figura parental equipada con símbolos como la pipa y el bastón. Este último puede verse como un instrumento de agresión o utilizarse para convertir a esta figura en un personaje viejo e indefenso al que no es necesario temer. En general, éste es un proceso defensivo. Si la persona se ve como una figura parental fuerte, será importante señalar si es bondadosa o peligrosa. Muchos niños ven al niño como la figura de identificación, en tal caso el niño quizá se vuelva el personaje más poderoso; por otro lado, el niño puede estar totalmente bajo el poder de la persona adulta. (Bellak, L. 1916).

Algunos se identifican con la persona adulta y habrá quienes cambien la identificación una o más veces, con lo cual dan evidencia de confusión del rol, conflicto entre autonomía y sumisión, para esta lámina que también puede representar la riqueza y la pobreza utilizamos un color primario de intensidad luminosa y claridad.

El amarillo es el color de la luz solar, del mediodía. Simboliza el camino central, el curso de la acción ideal que yace entre dos extremos.

Para Goethe (1992) el amarillo es un color atrayente, se encuentra en el polo positivo y significa luz, claridad, fuerza, cercanía atracción y afinidad por los ácidos. El amarillo es el color más próximo a la luz, en su máxima pureza tiene la naturaleza de la claridad y posee una condición alegre, risueña, lo cual da una impresión marcadamente grata y comfortable. Goethe consideró que el amarillo oro en su estado puro es el color del honor y del placer. También simboliza madurez. Menciona asimismo este autor al dorado, que simboliza con frecuencia a la riqueza, la gloria, el poder y el esplendor. Es por eso que este color tiene un valor muy especial y simboliza la luz brillante y la santidad, usado en las aureolas, adquiere así el significado de la luz, la gloria, la santidad y el poder divino.

Retomando a otros autores, Lüscher (1999) menciona que el amarillo es claridad, reflexión, brillo y alegría; manifiesta expansividad, desinhibición, laxitud y relajación; es excéntrico, activo, planificador, ambicioso, inquisitivo, y sus aspectos afectivos son la expectación, la originalidad y el regocijo.

A este color le corresponde simbólicamente la cálida iluminación de los rayos solares que forman el halo sublime que rodea al Santo Grial, al ánimo jubiloso y a la felicidad.

Escudero (1975) señala que el amarillo es expresivo y está relacionado con la fuerza vital del individuo. Con este color se ha representado la intuición y el presentimiento. Este autor considera el amarillo como el símbolo de la fecundidad y también del impulso de los individuos a presentir con más vigor que efectividad el futuro.

La última lámina es la 7, en ella se exponen los temores de agresión y la manera de enfrentarlos. Con frecuencia se hace evidente el grado de angustia del niño puede ser tan grande que conduzca a un rechazo a la lámina, o quizá las defensas sean lo suficientemente buenas (o poco realistas) como para convertirlas en una historia inocua. Incluso el niño puede burlar a la persona con dientes enormes. Esto se presta para la proyección de temores. (Bellak, 1916)

Para esta lámina utilizamos el verde para resaltar la vegetación de la misma y observar si las narraciones de los sujetos cambiaban debido al color que el verde le proporcionaba a las hojas, arboles, o las historias eran narradas de forma diferentes independientemente del color de la naturaleza.

La mayoría de los significados del verde están asociados con la naturaleza, principalmente con la primavera, con la vida y el desarrollo de la vegetación, por eso se ha considerado apropiado para simbolizar la juventud, la lealtad, la esperanza y la promesa, así como la vida y la resurrección.

Goethe (1992) afirma que dado el perfecto equilibrio del color verde se olvidan sus componentes primarios.

Lüscher (1999) indica que el verde pertenece simbólicamente a la majestuosa secoya y corresponde a un temperamento austero y de voluntad constante.

Le Heard, A. (1945) afirma que este color también sugiere el impulso y el deseo de ocultar y poseer; asimismo, significa un momento de paz basado en la lógica y en el amor, un amor, un deseo de vivir y una necesidad de protección; representa el deseo de aventura romántica y el amor que perdura.

Escudero (1975) afirma que desde épocas muy antiguas este color se relaciona con el crecimiento y la reproducción de la naturaleza. El verde es el color que con más exactitud puede considerarse como símbolo de crisis, aunque siempre con un claro acento positivo; es el color de la pubertad y la primavera.

Siguiendo con la investigación y con base a lo anterior mencionado se realizó un análisis cuantitativo y cualitativo (con categorías ya mencionadas)

De acuerdo con los resultados mostrados (análisis cuantitativo) se señala que hay mayor impacto para la versión modificada a color en la gráfica “cambios que sufre la historia” de las tres láminas véase **(figura I), (figura IX), (figura XVII)**. Para las tres figuras los cambios son evidentes en cuanto al contenido de la historia que los participantes narraban, ya que con la influencia del color estos iban modificándose, como añadiendo situaciones, problemáticas (para el caso de la lámina en color rojo) añadiendo acciones, comparándola con la de blanco y negro.

En la variable “número total de palabras en la historia” se contaron absolutamente todas las palabras que los sujetos mencionaban, y se puede observar que hay más elementos para las tres láminas que fueron modificadas con los colores rojo, amarillo y verde, que en sus contrarias en blanco y negro. Véase **(figura V), (figura XIII) y (figura XXI)**.

Para la variable “el color generó un impacto en la historia (influencia del color)” se observó que en las seis láminas, hubo mayor número de respuestas en “narración”, y aunque en la versión blanco y negro también predominó esta categoría, la diferencia fue que las historias brindadas por los participantes cambiaban de acuerdo con el color que se tuviera en la lámina, es decir cada color inducía un contenido específico. En cambio en las de blanco y negro, las historias no contenían respuestas relevantes sino situaciones cotidianas. Véase **(figura VII), (figura XV), (figura XXIII)**.

Para el cuadro del análisis cualitativo, en la lámina de modificada a color rojo, se puede observar que las diferencias más significativas comparando con las de blanco y negro en las categorías “relación negativa” donde se mencionan asesinatos por parte de la figura materna, relación problemática entre madre e hijos, conflicto entre hermanos e iguales, y problemas con la figura paterna; la categoría “problemas” donde hay divorcios, pobreza, venganzas, problemas mentales, violencia intrafamiliar, problemas escolares, abandono de hogar por parte de los hijos, enojos y conflictos.

Para la lámina en versión original, estas mismas categorías contienen historias no tan sangrientas, sino de vida cotidiana.

Graves, (1952) el rojo es el color más fuerte y posee gran poder de atracción, es positivo, agresivo y excitante; simboliza una pasión primitiva y fuertes emociones; está asociado con el peligro, el coraje, la rabia, la rivalidad, la lucha, la virilidad y el sexo.

Para Escudero, J.A. (1975) el rojo representa el color de la intensidad afectiva, de afecto apasionado, impregnado de cierta angustiosa cuestión tensión y sobresalto; es el color de la violencia y la explosividad, y por lo tanto se encuentra relacionado con instintos primitivos, tiende a simbolizar actos imperiosos casi en corto circuito; significa impulsos vitales expansivos, y en no pocas ocasiones agresivos. El rojo estimula cuando es brillante, incita a la acción aunque ésta sea demasiado primitiva y su sentido sea profundo, casi vegetativo. Estas conclusiones muestran similitud con nuestros resultados ya que se

arrojaron datos de perturbación al observar las narraciones de los participantes. Véase **(Figura XXV)**.

Para la lámina modificada a color amarillo, las diferencias están enfocadas a las categorías “actividades realizadas por los personajes en la historia” donde los protagonistas de la historia usan el bastón porque se lastimaron la pierna, piden a Dios que a casa se ilumine, realizan sesión de fotos; para “relación positiva, hay admiración del hijo hacia el padre; y hay mayor número de soluciones que en la lámina en versión original como no volver a fumar, escuchar y seguir consejos del padre, decir verdad sobre robos económicos, compra de mascota.

También hay respuestas manifestando fuentes de energía natural (sol) y artificial (luz eléctrica).

Nuestros resultados son semejantes a los expuestos por Le Heard, A. (1945) que menciona que el amarillo representa arrogancia y poder, los sujetos mostraron la riqueza de los personajes y siempre se habla de un narcotraficante o presidente corrupto en las historias.

En la lámina 3 se puede distinguir que en la versión original hay más problemas de tipo económico, malas calificaciones, conflictos entre padre e hijo por escaso afecto, padre desempleado y accidentes, cuestiones que con la lámina en amarillo no se mencionan.

En la lámina 7, cuando se presentó la lámina modificada, casi de inmediato decían que era verde por las plantas y bosque lo cual inducía a hacer historias de niños versus villanos. Las diferencias radican en el aspecto de que los personajes son en su mayormente seres de fantasía como brujas, gigantes, ogros, duendes, en cambio para la de blanco y negro, son personas que en su mayoría si existen (indígenas, caníbal, magos, y roba chicos, papá y mamá) cabe mencionar que en las “actividades realizadas por los personajes en la historia” hay situaciones de peligro, o amenaza generalmente para el niño de la lámina, pero en la versión acromática, generalmente esta historia tiene un final feliz, pues los niños logran vencer al villano.

Concordamos con los resultados expuestos por la Doctora Ortiz, G. en (1984) ella menciona que el verde es considerado como matiz de transición y comunicación entre los dos grandes grupos de colores: cálidos y fríos. La mayoría de los significados del verde están asociados con la naturaleza, principalmente con la primavera, con la vida y el desarrollo de la vegetación, por eso se ha considerado apropiado para simbolizar la juventud, la lealtad, la esperanza y la promesa, así como la vida y la resurrección. En las historias narradas con las láminas en su versión original, existen relaciones negativas entre la familia, en cambio en la lámina a color verde son personajes irreales que además no conocen.

CONCLUSIONES

- Con base a la investigación realizada podemos concluir que el color es un estímulo importante ya que este sí influye en el contenido (tema) de las narraciones de los sujetos al brindar respuestas diferenciadas entre las láminas 1, 3 y 7 versión original, comparándolas con las tres mismas láminas modificadas a color rojo, amarillo y verde respectivamente.
- La modificación de las láminas a color puede ser punto de partida para futuras investigaciones que busquen relacionar el color con los diferentes test aperceptivos y así mismo comprobar la importancia que tiene el color sobre las respuestas de los sujetos.
- El color rojo en la lámina 1 del C.A.T-H hace que las narraciones de los participantes de 10 años vayan en caminadas a situaciones agresivas, sangrientas, con violencia intrafamiliar así como entre iguales (con hermanos y amigos) rebeldía, problemas de pareja entre los padres, asesinatos, desequilibrio emocional de algún miembro, odio de hijos a padres e incluso abandono de hogar.
- El color amarillo en la lámina 3 del C.A.T-H hace que las narraciones de los participantes de 10 años se dirijan a temas que tengan relación con la luz ya sea artificial o natural, (sol y luz eléctrica), el dinero, el poder, la posición social, la intuición, la salud, el trabajo, la ambición y en algunos casos la espiritualidad (Dios).
- El color verde en la lámina 7 del C.A.T-H hace que las narraciones de los participantes de 10 años se enfoquen a cuestiones con entornos naturales como paisajes, vegetación, selvas, y a la vez con personajes no reales en situaciones de posesión, supervivencia, protección, fantasía y deseo de vivir.

- Nos atrevemos a decir que si se quisiera modificar el C.A.T-H con algunos colores, esto debería ser cuando se pretenda ahondar en un tema y/o se persiga un determinado interés que se relacione con la Psicología del color, para inducir una respuesta a un tema o situación en específico, que vaya de acuerdo con alguna de sus láminas.

BIBLIOGRAFÍA

-Abreu, José Luis, Hipótesis, Método & Diseño de Investigación (Hypothesis, Method & Research Design). Recuperado el 18 de Mayo 2015.

[http://www.spentamexico.org/v7-n2/7\(2\)187-197.pdf](http://www.spentamexico.org/v7-n2/7(2)187-197.pdf)

-Aguilar, S. (2014) Página web diseñada para la superación personal en alumnos de tercer grado de secundaria. Recuperado el 25 de Mayo del 2015.

superacionpersonalseragui.weebly.com/.../sergio_aguilar_feliciano.doc

-Bellak, L. y Bellak, S. (1965). Test de Apercepción infantil con figuras humanas (CAT-H) Manual: Paidós. Recuperado el 16 de Septiembre del 2014.

<http://digitalacademico.ajusco.upn.mx/test/TestCAT-H.pdf>

-Bellak, Leopold, 1916- autor T.A.T., C.A.T. y S.A.T: uso clínico / México: Manual Moderno, c 2000.

-Bellak, L & Hurvich, M (1966). A human modifications of the Children's Aperceptions Test Projective Techniques.

-Bellak, L. & Siegel, H. (1989). The Children's Apperception Test (CAT). In C. S. Newmark. Major psychological assessment instruments: Vol 2

-Biersdorf, K.R, & Marcuse, F.L. (1953). Responses of children to human and animal pictures. Journal of Projective Techniques.

- BINET, A. (1973) "Les idees modernes sur les enfants" Flammarion. Paris.

-Blatt, S., Engel, M., & Mirmow, E. (1961). When inquiry fails. Journal of Projective Techniques.

-Blum, G. & Hunt, H.F. (1952). The validity of the Blacky pictures. Psychological Bulletin.

-Boekholt, M. (1993). Épreuves thématiques en clinique infantile: Approche psychanalytique (Thematic tests in clinical work with children: Psychoanalytic approach). Paris. Dunod.

-Bruno, F. (1988). Diccionario de terminos psicologicos fundamentales. Barcelona: Paidós.

-Caivano, J. Luis. Sistemas de orden del color (1995). Secretaria de investigacion en ciencia y tecnica.

-Cattell, R. B. (1963). Factor theory psychology: A statistical approach to personality. In W. S. Sahakian (Ed.), Psychology of personality: Readings in theory. Chicago: Rand McNally.

-CATTELL, R.B. (1890): "Mental Tests and Measurements. The scientific analysis of personality. Harmondsworth.(1965).

-Cazau, P. 2006. Introducción a la Investigación en Ciencias Sociales. Tercera Edición. Buenos Aires, Marzo 2006. Recupeado de Red de Psicología online www.galeon.com/pcauzau.

-Chávez, A. Fundamento de la Evaluación Psicológica TÉCNICAS PROYECTIVAS M.

-CIE (Commission Internationale de l'Éclairage). 1993. Poceeding of the CIE Symposium on Advanced Colorimetry, 8-10 Junio, ed.J. Schanda y C. Hermann, Publ. CIE x007(Viena: CIE).

-Cohen, Ronald Jay, y Mark E. Swerdlik. (2001) Pruebas y evaluación Psicológica. Introducción a las pruebas y a la medición. Editorial McGraw Hill, 4ta. Edición, México. 807 págs.

-Costa, k.M. (1996). Manual de pruebas de inteligencia y aptitudes. México: Plaza y Valdez.

-De la Mota, I. (1994). Enciclopedia de la comunicación tomo 1. México: Noriega editores.

-ESCUADERO, J. A. (1975) *Pinturas psicopatológicas*. Madrid: Editorial Espasa, Calpe.

-FORGUS, Ronald H. y MELAMED Lawrence (1989). Percepción del estudio del desarrollo cognoscitivo. México: Trillas.

-FRANK, L. K. (1939). Projective Methods for the study of Personality. Journal of Psychology.

-GOETHE, J. W. V. 1808-1810. Materialien zur Geschichte der Farbenlehre, Zur Farbenlehre, 2 tomos (Tubingen: Cotta). Traducción española, Teoría de los colores (Buenos Aires: Poseidón, 1945).

-GOETHE, J. W. V. (1992). *Teoría de los colores*. Madrid: Colegio Arquitectura Técnica de Murcia.

-Gombrich, E. (1979) "El sentido del orden. El estudio sobre la psicología de las artes decorativas" editorial phaidon reimpresión.

-Gómez, Adda. (1987). El color como factor determinante en el empaque, Tesis. Diseño Grafico. Universidad Anáhuac del sur. México.

-González, F. (2007). Instrumentos de Evaluación Psicológica. La Habana: Ciencias Médicas Recuperado el 16 de Septiembre del 2014.

-GRASSMANN, Hermann Gunter. 1853. “Zur Theorie der Farbenmischung”, Poggendorf Annalen der Physik und Chemie 89, 69-84. Traducción inglesa, “On the theory of compound colors”. Philosophical Magazine S.4, 7 (45), abril 1854.

- GRAVES, M. (1952) *Color fundamentals*. New York: Editorial Mc Graw Hill.

-HARD, Andres, y Lars SIVIK. 1981. “NCS-Natural Color System: A Swedish standard for color notation”, Color Research and Application.

-Heller, E. (2014). Psicología del color: Como actuan los colores sobre los sentimientos y la razon . Rustica.

-HERING, Ewald. 1878. Zur Lehre vom Lichtsinne (Viena: Carl Gerolds Sohn). Puede verse tambien la recopilacion y Traducción de Leo M. Hurvich y Dorothea Jameson, *Outlines of a theory of the light sense* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1964).

-Haworth, M. (1966). *The C.A.T.: Facts about fantasy*. New York: Grune & Stratton.

-KANT, I. (1998), *Crítica de la Razón Pura*, Madrid, Alfaguara.

-Katz, D (1911) *Der Aufbau Der Farbwelt*, 2da ed. de *Die Erscheinungsweisen Der Farben Und Ihre Beeinflussung Durch Die individuelle Erfahrung* (Leipzig: Johann Ambrosius Barth, 1930). Trad. Inglesa, *The world of color* (Londres: keagan, Paul, Trench, Trubner, 1935).

-Kuppers, H. (1980). *Fundamentos de la teoría de los colores*. Barcelona: Gustavo Gili.

-LE HEART, A. (1945) *Color harmony spectrum*. California: Van Nostrans Company, Ind,

-LUCKIESH, Matthew. (1938) *Color and colors*. New York: Editorial Van Nostran Company Ind.

-Lyle, J.G., Gilchrist, A. A., & Groh, L. (1958). Three blind interpretations of a T.A.T. record. *Journal Projective Techniques*.

-Máster en Paidopsiquiatria* Núñez, R y Díaz, I. *Psicología Clínica: ¿Qué es? ¿Qué hace? ¿Cómo lo hace? ¿Para qué sirve?* Recuperado el 16 de Septiembre del 2014 de la base de datos de la UAM-X.

<http://dspace.universia.net/bitstream/2024/805/1/PSICOLOGIA+CLINICA+que+es.pdf>

-NEWTON, Isaac. 1704. *Opticks: or, a treatise of the reflexions, refractions, inflexions and colours of light* (Londres: Smith and Walford). Reedición basada en la 4ta ed. De 1730 (Nueva York: Dover Publications, 1952). Hay edición española traducida por Carlos Solís, *Óptica o tratado de las reflexiones, refracciones, inflexiones y colores de la luz* (Madrid: Alfaguara, 1977).

-Olney, E. & Cursing, H. M. (1935) A brief report of the responses of preschool children to commercially available pictorial material.

-Ortiz, Georgina (1984). *El significado de los colores*. México: Tesis doctorado, Facultad de Psicología UNAM.

- Parramón, J. (2009). *Teoría y práctica del color*. Barcelona: Parramón.

--Rapaport, D. (1943). The clinical application of the Thematic Apperception Test. *Bulletin of the Menninger Clinic*.

-RAPAPORT, D, GILL, M. M, SCHAFER, R. (1959). Tests de Diagnostico Psicológico (Re. Ed). Buenos Aires: Paidos (Original del inglés, 1948).

-Rojano, Rafael, El color; fenómeno fisiológico y psicológico. Tesis de maestría. Artes Visuales, ENAP, México, 1992, cap. 1.

-Ronald H. Forgas, L. E. (1989). En Percepción: estudio del desarrollo cognoscitivo (pág. 518).Trillas.

-Rorschach, H. (1967). *Obras menores e inéditas*. Morata.

-Spiegelman, M., Terwilliger, C., & Fearing, F (1952). The content of comic strips: A study of a mass medium of communication. *Journal of Social Psychology*.

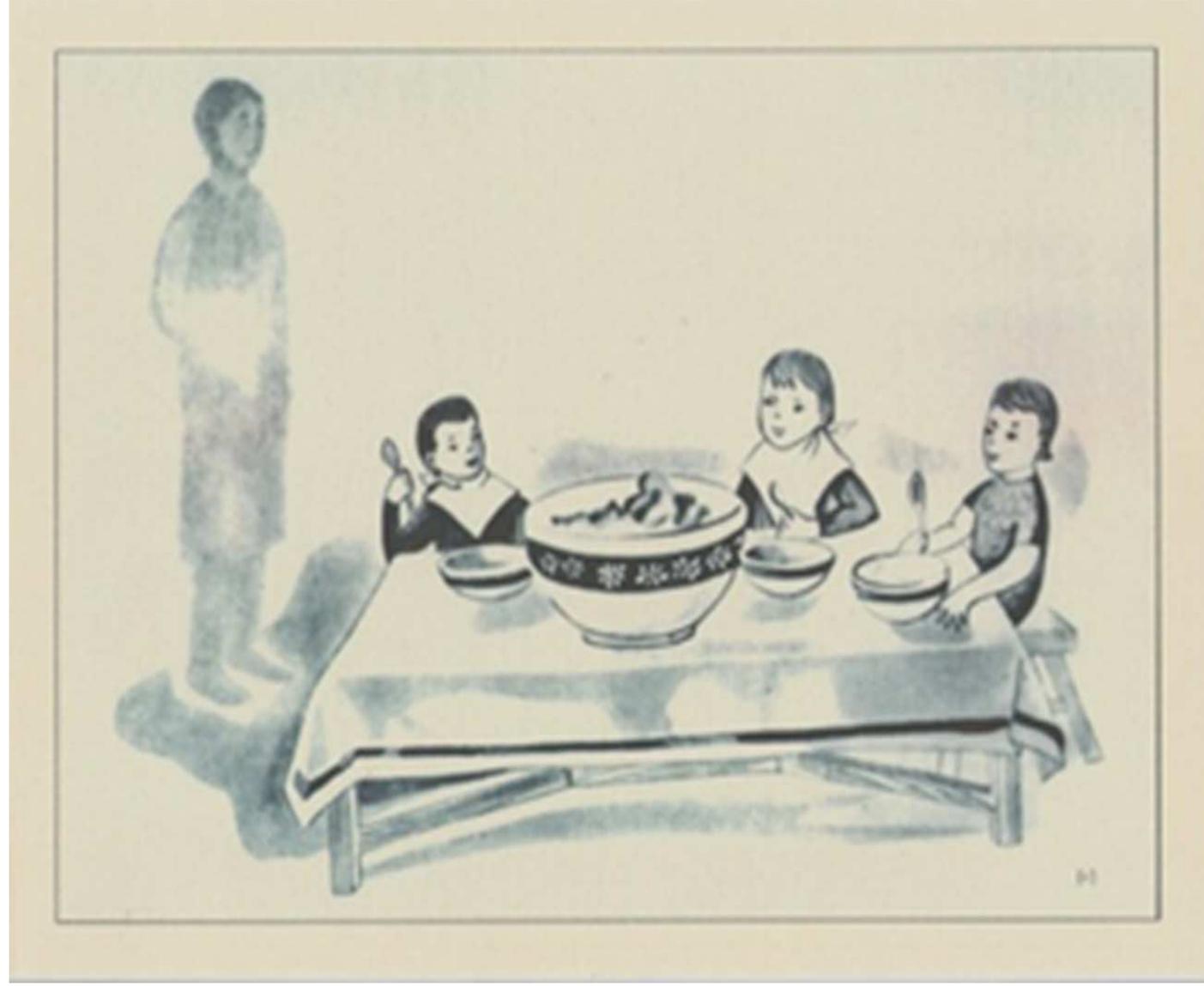
-SWEDISH STANDARDS INSTITUTION. 1979. NCS colour atlas, Swedish standard SS 01 91 02 (Estocolmo: SIS).

-VARGAS MELGAREJO, LUZ MARÍA (1995). Los colores lacandones: un estudio sobre percepción visual. México, Tesis presentada a la Escuela Nacional de Antropología e Historia.

-Vives, M. (2005). Tests Projectivos: Aplicación al diagnóstico y tratamiento clínicos. Barcelona: PUBLICACIONES I EDICIONS DE LA UNIVERSITAT DE BARCELONA

ANEXO 1

Lámina 1 del Test de Apercepción Temática para niños (C.A.T.- H) Versión original.



ANEXO 2

Lámina 3 del Test de Apercepción Temática para niños (C.A.T- H) Versión original.



ANEXO 3

Lámina 7 del Test de Apercepción Temática para niños (C.A.T- H) Versión original.



ANEXO 4

Lámina 1 del Test de Apercepción Temática para niños (C.A.T- H) Versión modificada a color rojo.



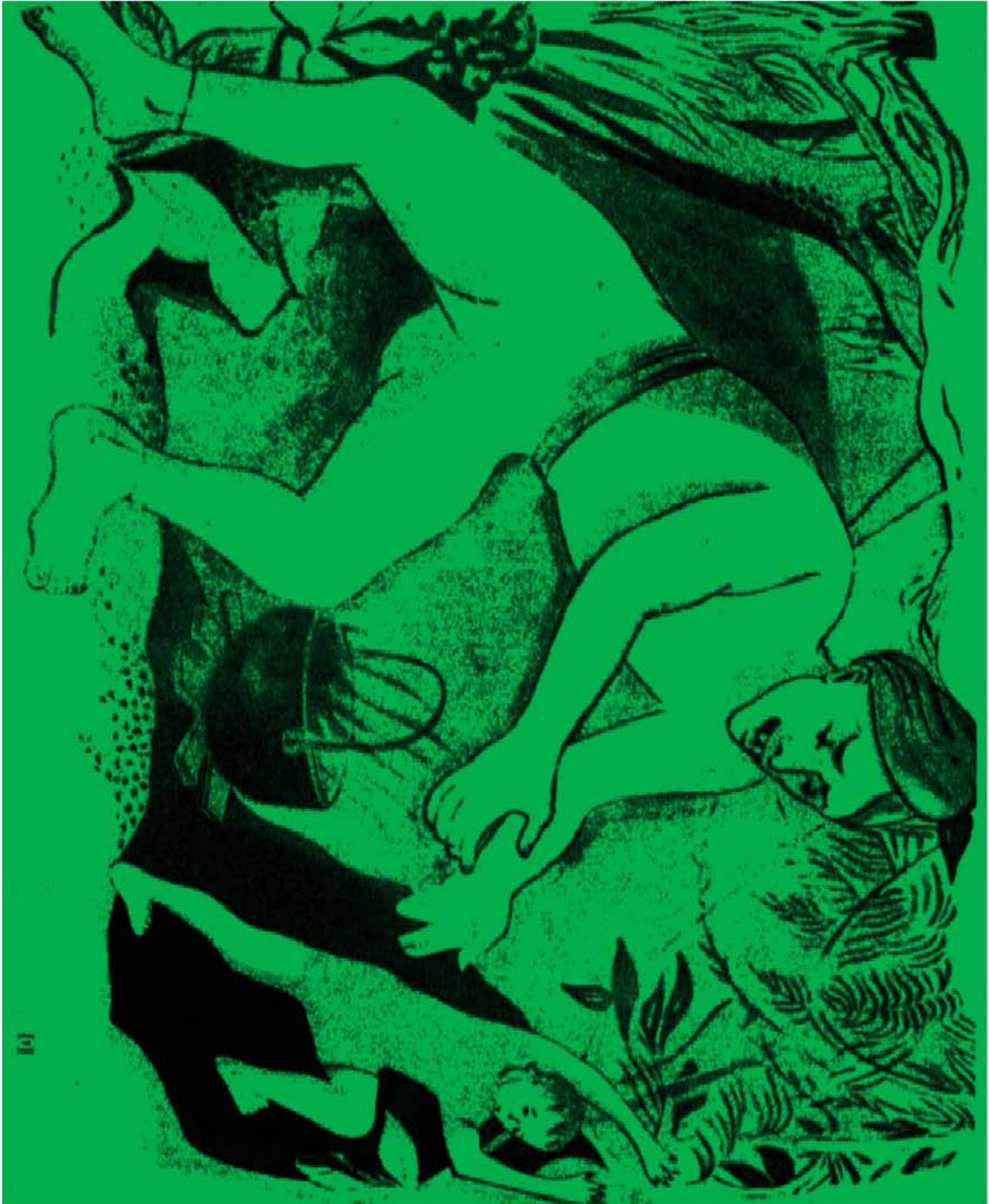
ANEXO 5

Lámina 3 del Test de Apercepción Temática para niños (C.A.T- H) Versión modificada a color amarillo.



ANEXO 6

Lámina 7 del Test de Apercepción Temática para niños (C.A.T- H) Versión modificada a color verde.



ANEXO 7

Cuestionario utilizado para análisis de preferencia y asociación de colores.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE PSICOLOGIA

Gracias por apoyarnos en la investigación “El color aplicado a las láminas del C.A.T.” que se está realizando en la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Le informamos que toda la información es anónima y se analizará en forma grupal.

Género: Hombre () Mujer () Edad: _____

Plantel: Escuela Primaria Tata Vasco

Delegación: Gustavo A. Madero

Hora inicio B/N _____ Hora termino B/N _____

Hora inicio Color _____ Hora termino Color _____

¿Tienes hermanos? _____ ¿Cuántos? _____

¿Cuál es tu color favorito y por qué? _____

¿Cuál es el color que no te gusta y por qué? _____

Escribe que significa para ti los siguientes colores:

Rojos _____

Amarillo _____

Verde _____

ANEXO 8

Narraciones relevantes de la lámina 1 modificada a color rojo.

A continuación se muestran algunas de las historias más relevantes narradas por los participantes con ayuda de la lámina 1 del C.A.T modificado a color rojo.

La opinión que tienen los niños respecto a las láminas se muestra entre paréntesis.

- Hombre, 10 años.

“La mamá les sirve comida sus hijos, este es spaguetti, al mayor de los niños le gusta mucho, a todos les gusta, pero más al mayor. La persona de atrás es la mamá, de pronto se vuelve loca y los mata a todos.

(El color rojo hace que la mamá sea mala)”.

- Mujer, 10 años.

“Son tres niños que ven la tele y comen palomitas, sacaron muy buenas calificaciones en la escuela, su papá está con ellos y está muy contento por sus calificaciones, luego se fue la luz y pusieron una lámpara vieja pero sólo iluminaba de color rojo y pues ya se aguantaron.

(La lámina se ve colorida)”.

- Hombre, 10 años.

“Era una fiesta de un niño, los tres eran primos, era un ambiente de muchos pleitos y agresividad. Los dos primos le pegaron al de en medio por aburrido, su mamá de uno de ellos los regañó y se acabó la fiesta de cumpleaños y todos se enojaron

(Es un dibujo con mucha agresividad)”.

- Hombre, 10 años.

“Eran tres niños que estaba comiendo y peleando, su mamá los regaña, se enojaron los niños y se fueron de su casa con su tío. Pasó una semana y volvieron a su casa, su mamá se puso feliz y amorosa, salieron un día de campo y vieron a su papá porque tenían tiempo de no verlo. Su papá era militar y en su casa tenían cosas de él y se regresó a vivir con ellos.

(El dibujo se ve sangriento)”.

- Mujer, 10 años.

“Los niños fueron a jugar a casa del niño de en medio, y le rompieron sus juguetes porque eran muy crueles, el niño que los invitó a jugar ya nunca lo volvió a hacer y su mamá le dijo que ya no les hablara

(La lámina se ve luminosa por el color rojo).

- Hombre, 10 años.

“Los niños desobedecen a su mamá, ellos no creen en Dios y su mamá los regaña y los manda a dormir, ya cuando crecen se van de su casa y no vuelven a ver a la mamá

(Es roja porque es del diablo)”

- Mujer, 10 años.

“Eran unos niños que comían pastel, uno de ellos se vomitó en la mesa y la mamá les pegó y los regañó, luego llegó su papá y se peleó con su mamá por haberles pegado, al otro día todo siguió normal.

(El dibujo se ve como del diablo, con mucho color)”

- Hombre, 10 años.

“Eran 3 niños que se llevaban muy bien entre ellos pero siempre peleaban con su mamá porque lo único que cocinaba era pollo, la niña de en medio era la única que comía y comía hasta que se enfermó y dejó de comer tanto.

(La lámina se ve muy colorida)”.

- Mujer, 10 años.

“Una bruja que se volvió buena porque la luz roja que entra por la habitación le da mucha luz y es amor, la bruja cuida a los niños y después los dejó irse a su casa.

(Se ve muy bonita la lámina porque el rojo es amor y se ve luminosa)”

- Hombre, 10 años.

“Es una casa donde había mucho amor y cariño y por lo mismo se volvió roja, los niños eran felices con su mamá y comían pizza, llegaba el papá y se ponían más felices.

(El rojo se ve muy llamativo y colorido)”

- Mujer, 10 años.

“Es una casa donde hubo un asesinato y la mamá fue la asesina y no quiere que se den cuenta sus hijos, estos comen tranquilos sin saber nada.

(El dibujo se ve muy sangriento)”

- Hombre, 10 años.

*“Son una familia muy feliz que se sentaba a comer muy contentos en las tardes, un día llego su papá y los separo de su mamá por un divorcio, y no volvieron a ver a su mamá.
(Se ve más colorido y se ve más la persona de atrás)”*

- Hombre, 10 años.

*“Es una escena de un crimen donde mataron a alguien, los niños son hermanos y están comiendo, la persona que se ve atrás es el espíritu de la persona que asesinaron y se viene a vengar.
(El dibujo está muy colorido y brillante)”*

- Mujer, 10 años.

*“Había una vez 3 niños sentados, había un hombre afuera que espiaba por la ventana, un niño se dio cuenta pero las 2 hermanas que quedaban lo buscaron, le dijeron a la policía y lo buscaron y lo encontraron, cuando ellas crecieron se volvieron policías.
(Están en el infierno por el color rojo del dibujo)”*

ANEXO 9

Narraciones relevantes de la lámina 3 modificada a color amarillo.

A continuación se muestran algunas de las historias más relevantes narradas por los participantes con ayuda de la lámina 3 del C.A.T modificado a color amarillo.

La opinión que tienen los niños respecto a las láminas se muestra entre paréntesis.

- Hombre, 10 años.

“El niño ahora es rico y elegante, tiene ropa muy cara. Se compró un bastón y una pipa, el señor ahora es el que se sienta en el piso y lo ve desde abajo.

(El amarillo es mi favorito, por eso el niño es el rico aquí)”

- Mujer, 10 años.

“El abuelito se sienta en el lugar preferido para leer y fumar, el niño es su nieto y tiene 2 años. El abuelito lo cuida, el niño abre la ventana y entra mucho sol, por eso se ve todo amarillo.

(Se ve muy brillante la imagen)”

- Hombre, 10 años.

“Un señor sentado con su hijo esperando el tren. El señor fuma mucho, el niño se enferma por el humo del cigarro, lo lleva al doctor y luego se van de viaje y el papá deja de fumar para siempre.

(El dibujo se ve muy soleado)”

- Hombre, 10 años.

“El señor le hace caso a su hijo chiquito, aunque a veces esté pensando en el trabajo si le hace caso a su hijo y juega con él, el señor está pensando en dejar el cigarro por su salud.

(La imagen es muy colorida)”

- Hombre, 10 años.

“Señor sentado viendo a su hijo, está en el piso caro, el señor es rico y tiene una pipa, trabaja en un negocio de bancos, el niño tiene como 5 años, los dos se llevan bien.

(El color es muy brillante)”

- Hombre, 10 años.

“Estaba mi tío sentado en su silla con su tabaco: Yo estaba sentado viéndolo, fuimos a la sala de piscina y me metí, y mi tío me enseñó a nadar, después salimos y fuimos a comer y mi tío se compró una cachucha, se veía muy guapo y fuimos regreso a casa, ya era noche t me fui a dormir con mis papás”

- Hombre, 10 años.

“En esta historia los niños visitaron a su papá, pero sí quiso jugar a las atrapadas, ya que aunque estaba grande, él era muy buena onda.

(El dibujo se ve más colorido y llama la atención)”

- Hombre, 10 años.

“El papá era rico y su hijo sólo lo miraba, el papá le platicaba de como era su trabajo, el niño quería ser como su papá y estaba contento.”

- Hombre, 10 años.

“Había una vez un señor que era presidente, tenía un hijo pero no le hacía caso por su trabajo, el niño se ponía triste. Un día su papá lo llevo al parque y se pusieron a jugar y después fueron a su casa. El señor como no le hacía caso mejor le compró un perro.”

- Hombre, 10 años.

“El señor que era presidente renuncio para cuidar a su hijo, los dos vivían felices y el niño creció y se hizo presidente y ahora él fue el que ya no le hizo caso a su papá. (Se ve muy colorido).”

- Hombre, 10 años.

“El niño era malo y nunca obedecía a su papá, el señor se sentó un día en su sillón favorito para pensar en un castigo para su hijo, se le ocurrió en no hablarle tanto ni comprarle juguetes, después de un tiempo el niño entendió y se volvió bueno. (El dibujo se ve muy colorido, me gusta más así)”

- Mujer, 10 años.

“El niño crece y se vuelve abogado porque él sí estudio, visita a su papá al panteón y se acuerda cuando le daba consejos para que no fuera narco.

(Se ve más colorida la imagen y se marcan más las personas)”

- Hombre, 10 años.

“Es una casa donde el sol entra mucho por la ventana, al papá y el niño siempre les gusta ver el atardecer juntos en su sillón favorito, los dos se quieren mucho.

(Es amarillo porque hay mucho sol)”

- Hombre, 10 años.

“Es un señor que quiso pintar su despacho de amarillo, pero uso tanta pintura que él, su hijo y los muebles quedaron pintados del mismo color, luego se fueron a bañar y se pusieron felices a platicar.

(Se ve muy colorido y es muy agradable el amarillo)”

- Hombre, 10 años.

“Es un señor que le dijo a dios que iluminara su casa y así lo hizo, ahora toda su habitación se volvió amarilla, su hijo está muy feliz observando cómo quedo el color amarillo.

(Se ve muy colorido, mejor que en blanco y negro)”

- Hombre, 10 años.

“Es un señor que quería conquistar el mundo y pensaba como hacerlo, su hijo solo lo veía triste y le decía que no fuera malo, pero el papá nunca le hizo caso y conquisto el mundo.

(Es una foto que tiene mucho color e iluminación)”

ANEXO 10

Narraciones relevantes de la lámina 7 modificada a color verde.

A continuación se muestran algunas de las historias más relevantes narradas por los participantes con ayuda de la lámina 7 del C.A.T modificado a color verde.

La opinión que tienen los niños respecto a las láminas se muestra entre paréntesis.

- Hombre, 10 años.

“El señor le dice al niño que escale, el niño llora y se cae y después lo cura, el señor se sube de nuevo al niño y esté se cae y muere, le dice a su esposa y empiezan a pelear, todo se da en el bosque y son indígenas.

(Combina con el verde por la vegetación)”.

- Hombre, 10 años.

“Es una selva muy llena de vida y muy verde, el papá y su hijo son indígenas, el niño es muy latoso pero al fin entiende que se puede quemar y no se vuelve a subir al árbol y menos junto a la olla.

(El verde hace que se vea muy alegre la selva)”.

- Hombre, 10 años.

“Es una mamá que vive en África con su hijo, ellos se llevan muy bien aunque son muy pobres, la señora le prepara de comer a su hijo lo que encuentra en las plantas. El niño un día se encontró mucho dinero en una montaña, compraron una casa y no volvieron a ser pobres nunca más.

(Me gusta por el color verde de la selva).”

- Hombre, 10 años.

“Había una vez un gigante que quería hacer amigos, pero los demás no querían, el gigante se sintió mal y empezó a agarrar niños y jugaba muy pesado. Un día vio a un bebé y la multitud se había enfurecido con él, y al otro día buscaron a los secuestradores y el gigante dijo que se sentía muy solo y dejó libres a los demás. El gigante se sintió triste y ellos sintieron pena por él y lo recompensaron siendo sus amigos”.

- Hombre, 10 años.

*“La mamá persigue a una niña que está huyendo de su casa, pero la niña entra a una cueva y logra escaparse. La mamá regresa triste a su casa por no encontrar a su hija, tiempo después la mamá encuentra a su hija muy triste y sucia, la niña se arrepiente y le dice que nunca más volverá a huir y se van felices a casa
(Es verde porque hay mucha vegetación)”.*

- Mujer, 10 años.

*“El coche en el que iban se descompone y ya no pueden regresar las personas se quedaron atrapadas en la selva y no regresan nunca jamás. Viven como cavernícolas y cocinan animales para sobrevivir.
(Es verde por la vegetación)”.*

- Hombre, 10 años.

“Había una vez un caníbal que cazó a un niño y lo llevó a su cueva, pero aparece un oso y se come al caníbal, el niño se salva y no vuelve a ir a la selva nunca más.

(Es verde porque en Brasil hay mucho árbol y plantas)”.

- Hombre, 10 años.

“Había una vez una bruja que se había hecho una sopa con unos niños, luego la policía se enteró y fue a la cárcel ahí había personas más malas y la bruja mejor decidió ser buena y pasó muchos años en la cárcel.

(El verde se ve bien por la selva)”.

- Hombre, 10 años.

“Yo estaba moviendo el árbol mientras mi papá agarraba los limones, era padre porque me subía a los árboles, mi papá cazaba conejos y leones, yo podía agarrar uno pero me comería, me fui con mi papá y me enseñó a cazar a los conejos, yo atrapé uno y mi papá 10, tal vez cuando sea grande atrape más.”

- Hombre, 10 años.

“Había un señor que trabajaba en el bosque, tenía un alma mala y perseguía a los niños cuando nadie los veía. Un niño entró al bosque y el señor lo persiguió hasta que el niño entró a una cueva, el niño se asustó más. El niño fue a quejarse con su mamá, entonces la mamá fue al bosque y le dio una cachetada al señor, el papá le pegó con un tubo largo y el señor ya nunca apareció más en el bosque”

- Hombre, 10 años.

“Un día un niño va al bosque y no logra escapar y entra a una cueva, pero lo que no sabía es que ahí vivía un vampiro y éste le chupa la sangre y ahora el niño también es vampiro y le hace lo mismo a otros niños que van a la cueva.

(Se ve verde porque es una selva muy colorida y con mucho oxígeno)”

- Hombre, 10 años.

“Es una selva muy colorida donde el niño después de un tiempo logra salir de la cueva y se vuelve un hombre de la selva, ahora todos los animales lo obedecen y nunca más volvió a ver a su mamá.

(Se ve más colorida y no terrorífica como la de blanco y negro)”

- Mujer, 10 años.

“Es una selva gris y oscura donde hay una bruja que ayuda a salir a un niño del bosque ya que este está perdido, la bruja lo lleva a su casa en su escoba y el bosque recobra su color verde y alegría.

(Se ve muy colorido por la vegetación)”

- Hombre, 10 años.

“Es una selva donde hay muchas aves y un gigante que trata mal a los niños que van de visita a la selva y los quiere cocinar en su hoyo mágica, el niño corre a una cueva y el gigante ya nunca más lo vuelve a ver.

(Se ve verde porque es la selva)”

- Mujer, 10 años.

“Es un ogro que come niños y los cocina en su hoya mágica, el niño huye a una cueva pero el ogro lo alcanza y al final lo cocina.

(El verde hace que se vean más los personajes y las plantas)”

- Mujer, 10 años.

“Una selva muy antigua donde una bruja ayudaba a los niños a salir del bosque y luego el niño fue a una cueva y se encontró un tesoro y le dio dinero a la bruja para que no se lo llevara volando a su casa.

(Es una selva muy colorida porque la bruja es buena)”

- Mujer, 10 años.

“Esto paso poco después, el niño volvió tiempo después a la selva pero ahora si vio bien a King kong, el niño trato de huir pero King kong decidió comérselo, el niño cometió el error de volver a la selva.

(Se ve claridad y mucha luz)”

- Hombre, 10 años.

“Es la selva más verde del mundo donde vive un gigante verde al cual le gusta invitar a comer a los niños, el niño mientras juega a trepar a los arboles mientras esta la comida para sentarse a comer con su amigo gigante.

(Es mucho colorido y resalta el gigante)”