



CREATIVIDAD EN ARTES GRÁFICAS DE NIÑOS Y JÓVENES DE LA ZONA MAYA DE YUCATÁN

Reina Carolina Baeza Lizama

Tesis elaborada para obtener el grado de Maestra en Investigación Educativa

Tesis dirigida por

Pedro Antonio Sánchez Escobedo

Mérida, Yucatán

Octubre 2017

Oficio Aprobación del trabajo final

Mérida, Yucatán a 31 de mayo de 2017

Dr. Pedro José Canto Herrera
Jefe(a) de la Unidad de Posgrado e Investigación
Facultad de Educación, UADY
PRESENTE

Los abajo firmantes miembros del Comité Revisor nombrado por la dirección de la Facultad de Educación y en respuesta a su solicitud para revisar la tesis:

“Creatividad en artes gráficas de niños y jóvenes de la zona maya de Yucatán”


Presentado por Reina Carolina Baeza Lizama para obtener el grado de Maestra en Investigación Educativa, le comunicamos que el trabajo cumple con los requisitos de contenido y presentación establecidos por este Comité y por el Comité de Examen Profesional, de Especialización y de Grado, por lo tanto el dictamen que emitimos es de:


Aprobado

Por lo que puede proceder a la etapa de presentación y defensa del mismo.

Atentamente
Comité Revisor


Dr. Jesús Pinto Sosa
Miembro propietario


Dr. Pedro Sánchez Escobedo
Asesor y Miembro propietario


Dra. Juanita de la Cruz Rodríguez
Miembro propietario

C.c.p. Expediente del alumno en Control Escolar
C.c.p. Interesado

Declaratoria

Por este medio declaro que esta tesis es mi propio trabajo, con excepción de las citas en las que he dado crédito a sus autores; asimismo afirmo que este trabajo no ha sido presentado previamente para la obtención de algún otro título profesional o equivalente.

Reina Carolina Baeza Lizama

Agradecimientos

Agradezco el apoyo brindado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por haberme otorgado la beca No.711234 durante el periodo de agosto de 2015 a julio de 2017 y por los apoyos complementarios otorgados durante este período para la realización de mis estudios de maestría y la elaboración de esta tesis como producto final de la Maestría en Investigación Educativa de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Agradecimientos

Agradezco al Dr. Pedro Antonio Sánchez Escobedo, al Dr. Jesús Enrique Pinto Sosa y a la Dra. Juanita de la Cruz Rodríguez Pech por su asesoramiento durante el desarrollo de esta tesis, así como por su fundamental apoyo y consejo brindados en todas las etapas de este proceso, ya que con sus conocimientos y experiencias contribuyeron no solo a otorgarme una nueva perspectiva con respecto a la investigación educativa, sino también hacia un crecimiento profesional y personal.

A la Dra. Silvia J. Pech Campos y al Dr. Rafael Sumozas García-Pardo por su recibimiento, apoyo y asesoramiento durante la estancia de investigación realizada en la Universidad de Castilla - La Mancha, España.

A mis maestros y maestras quienes con sus enseñanzas, conocimientos y consejos transformaron mi manera de percibir la realidad, ya que contribuyeron al desarrollo de habilidades que me serán de utilidad toda la vida, tanto en el ámbito académico como profesional y personal. A mis compañeros y compañeras de clase por brindarme su amistad, apoyo, enseñanzas y conocimientos.

A mis padres y hermano por todo su apoyo para el logro de este y otros objetivos, sus enseñanzas y amor brindados en mi vida.

Al personal de la Universidad Autónoma de Yucatán, especialmente al de la Facultad de Educación por las facilidades y el asesoramiento que me han otorgado como estudiante y como persona en beneficio de mi desarrollo profesional.

Finalmente, gracias a la Comisión Nacional para el Desarrollo de los pueblos Indígenas por todo su apoyo y recursos brindados. A los niños y jóvenes, así como al personal del Albergue (Casa del Niño Indígena) por su participación y colaboración en este proyecto, ya que sin su apoyo este trabajo no habría sido posible.

Resumen

Este trabajo tuvo por objetivo general describir los principales resultados de la implementación de un taller de artes gráficas en el potencial creativo de un grupo de estudiantes de la zona maya de Yucatán. Los objetivos específicos fueron: a) Contrastar los niveles de creatividad gráfica de los participantes anteriores y posteriores al taller; y b) Identificar los principales factores que incurrieron como facilitadores e inhibidores del proceso creativo.

Esta investigación fue de desarrollo de tipo cuantitativo pre experimental con un diseño de pre prueba – pos prueba con un solo grupo. El estudio se realizó con un grupo de 7 estudiantes (niños y jóvenes de entre 8 y 15 años de edad) pertenecientes a un albergue temporal (Casa del niño Indígena) localizado en la zona maya poniente sur del Estado de Yucatán, con dicho grupo se llevó a cabo la implementación del tratamiento en forma de un taller, mismo que constó de 13 sesiones con una duración de 2 horas como mínimo en cada una de las mismas; en las que se efectuaron diversas actividades, incluyendo entre las mismas la ejecución de una pre-prueba y una pos-prueba, la realización de entrevistas semiestructuradas, un grupo focal, la implementación del instrumento Escala de calificación de la creatividad y del Q - Sort Method (Stephenson, 1953) para la valoración de los resultados.

Entre dichos resultados se encuentra que existe una variación en los niveles creativos preliminares y posteriores a la intervención; sin embargo, dicho incremento no posee el nivel de significancia necesario para ser atribuido a la intervención.

Otros resultados obtenidos derivan del uso del taller como un espacio para el intercambio de experiencias y sentimientos, posibilitando a su vez, un ambiente propicio para la convivencia, comunicación y expresión, y en general la promoción de un desarrollo integral.

Palabras clave: creatividad, creatividad gráfica, artes gráficas, desarrollo emocional.

Tabla de Contenido

Capítulo I Introducción	1
Planteamiento del Problema	1
Propósito	3
Pregunta de Investigación	3
Objetivos	4
Objetivo General	4
Objetivos Específicos	4
Alcances y Limitaciones	4
Justificación	5
Capítulo II Marco Teórico	6
Creatividad y Educación	6
Las Artes y la Educación	6
Las Artes en la Educación Básica	8
Las Artes como Mecanismo de Inclusión Social	12
La Creatividad	12
Teorías de la Creatividad	14
Principios de la Creatividad	20
Tipos de Creatividad	22
Factores que Limitan a la Creatividad	22
Indicadores de la Creatividad	29
La Personalidad Creativa	29
Área Cognoscitiva	29
Área Afectiva	30
Área Volitiva	30
Medición de la Creatividad	30
La Creatividad Gráfica	31
Evaluación de la Creatividad Gráfica	32
Capítulo III Metodología	33
Tipo de Estudio	33
Contexto	34
Participantes	37
Aspectos éticos y legales	38
Instrumentos	39
Escala de Calificación de la Creatividad	39
Q-Sort Method	40

Procedimiento	40
Creatividad gráfica	40
Taller de Artes Gráficas	41
Actividades	42
Capítulo IV Resultados	43
Participantes	43
Procesos	44
Primera Sesión	44
Segunda Sesión	45
Tercera Sesión	46
Cuarta Sesión	47
Quinta Sesión	48
Sexta Sesión	49
Séptima Sesión	50
Octava Sesión	50
Novena Sesión	51
Décima Sesión	52
Décima Primera Sesión	52
Décima Segunda Sesión	53
Exposición Final de los Trabajos	54
Pre-prueba	54
Pos-prueba	57
Comparación	60
Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones	64
Reflexiones Metodológicas	64
Reflexiones relativas al contexto del estudio	66
Creatividad y emociones	68
Contribuciones	69
Líneas futuras de investigación	70
Recomendaciones	71
Referencias	72
Apéndices	77
Apéndice A. Escala de Calificación de la Creatividad	77
Apéndice B. Libro de códigos	80
Apéndice C. Encuesta sociodemográfica	82

Índice de tablas

Tabla 1. *Características Sociodemográficas.*

Tabla 2. *Resultados Pre-prueba.*

Tabla 3. *Resultados por Dimensión Pre-prueba.*

Tabla 4. *Resultados Pos-prueba.*

Tabla 5. *Resultados por Dimensión Pos-prueba.*

Tabla 6. *Comparación de Resultados de la Pre y Pos-prueba por Sujeto.*

Tabla 7. *Comparación de los Resultados por Dimensión.*

Índice de figuras

Figura 1. *Fases del Proceso Creativo.*

Figura 2. *Modelo Componencial de la Creatividad de Urban (2005).*

Figura 3. *Modelo de Inversión de Sternberg y Lubart (1993).*

Figura 4. *Modelo Teórico de Pensamiento Productivo de Treffinger, Feldhusen e Isaksen (1990).*

Figura 5. *Principales Tipos de Bloqueos de la Creatividad.*

Figura 6. *Elementos del Bloqueo Perceptivo y Mental de la Creatividad.*

Figura 7. *Elementos de los Bloqueos Emocionales de la Creatividad.*

Figura 8. *Elementos del Bloqueo Sociocultural de la Creatividad.*

Figura 9. *Elementos del Bloqueo de la Creatividad Procedentes del Entorno.*

Figura 10. *Diagrama de Diseño de Pre-prueba – Pos-prueba con un Solo Grupo.*

Figura 11. *Localización del Albergue.*

Figura 12. *Instalaciones: Espacios.*

Figura 13. *Instalaciones: Infraestructura.*

Figura 14. *Instalaciones: Patio de Cultivo.*

Figura 15. *Taller de Artes Gráficas.*

Capítulo I

Introducción

La presente investigación aborda el tema del desarrollo de la creatividad gráfica, en el ámbito de la educación básica del medio rural, mediante el uso de técnicas derivadas de las artes plásticas.

Se pretende explorar los diversos grados de creatividad gráfica en un albergue ubicado en la zona maya del poniente sur del Estado de Yucatán y los efectos de la educación en artes plásticas en el desarrollo, inclusión e integración de alumnos en condiciones de vulnerabilidad social.

La creatividad es una cualidad humana inherente que posibilita el entendimiento y comprensión del medio para realizar adaptaciones y aportaciones, y a dar solución a las problemáticas o situaciones adversas. Por lo que este enfoque es pertinente para solucionar problemáticas que de manera cotidiana se presentan en el medio rural.

De acuerdo con De la Torre (1997) se entiende por creatividad a la capacidad de responder a situaciones o estímulos imprevistos “Virtud personal que voluntariamente podemos dirigir, “...Es una transacción entre la persona y el medio” (p. 23).

La creatividad no es exclusiva de unos cuantos, sino que es propia de los seres humanos, su desarrollo depende en de las estrategias empleadas para potencializarla, ya sea a través de múltiples actividades formales e informales.

Tal como menciona Martínez (referido por Perdomo, 2005) “En la creatividad, se expresa la esencia transformadora del hombre, todos pueden ser potencialmente creadores” (p. 15).

La creatividad, aún en las zonas rurales indígenas de México, es deseable de potenciar dado que posibilita el desarrollo de competencias, en los estudiantes más necesitados de estrategias y habilidades, tales como, la capacidad resolutive de problemas, la resiliencia y la pro actividad, entre otras. Todos recursos personales para afrontar desventajas y retos contextuales, propios de estas zonas en vulnerabilidad social.

Planteamiento del Problema

La escuela, como institución, ha sido ampliamente criticada por anteponer la enseñanza de contenidos, dejando de lado una educación dirigida a formar personas creativas “Que participen de manera activa en su desarrollo pleno y armónico” (Duarte, 2003, p. 3). En ese sentido la creatividad funge como un puente para el desarrollo de otras habilidades para el

alumno, tales como, el pensamiento divergente, la resiliencia, la capacidad para resolver problemas, entre otros

Existen diversas y vastas formas, estrategias y actividades mediante las cuales se puede estimular el potencial creativo en los seres humanos, muchas de estas presentes en ámbitos educativos enriquecidos, como las escuelas privadas en México o como muchas de países con economías avanzadas. Sin embargo, en las zonas rurales del país la situación es diferente.

En la zona maya de Yucatán, por ejemplo, no siempre se cuenta con los recursos suficientes para tener acceso a actividades artísticas que fomenten la creatividad y es difícil tener ambientes enriquecidos en los salones de clase.

De acuerdo con Duarte (2003) “La educación es uno de los principales procesos por los que se desarrollan competencias en el ser humano, sin embargo, requiere del diseño de situaciones que permitan una estructuración variada y no de respuesta única” (p.5). Esto se aplica plenamente al desarrollo de las diversas formas de creatividad.

Este trabajo se enfoca a la creatividad gráfica, una de las formas de creatividad que puede ser estimulada en el ámbito escolar. El tema es interesante, en virtud de que, por lo general, las escuelas primarias mexicanas se preocupan por cubrir el currículo básico, pero son pocas las actividades que se desarrollan de manera formal para el fomento del pensamiento creativos.

Estudiar la creatividad en la zona rural es pertinente, ya que la investigación educativa previa en México sugiere que va disminuyendo a partir de los primeros años de escuela primaria, por lo que se infiere que la educación fomenta un pensamiento convergente homogeneizado. (Duarte, 2000, 2003; Duarte, Mohedo y Osés, 2012; Pardo et al, 2011; Eisner, 1992). Además, desde el punto de vista metodológico, al crecer, los niños demuestran menor interés en actividades libres y expresivas como el dibujo y manifiestan mayor interés por aprender conceptos y procedimientos que les faciliten la solución de problemas concretos y específicos de su entorno.

De acuerdo a Zacatelco, et al (2013) la educación creativa debe poseer como principal objetivo, promover el desarrollo personal de todos los implicados en el proceso de integración educativa. Incluir a la creatividad en la agenda educativa permite tener una actitud flexible y transformadora en beneficio de las necesidades educativas especiales y no especiales.

En suma, se argumenta que estimular la creatividad en el proceso educativo coadyuva al desarrollo integral del ser humano, dado que genera recursos cognitivos para afrontar y resolver problemas cotidianos desde distintas perspectivas.

Zacatelco, et al (2013) afirman que en México, hace falta desarrollar trabajos orientados a la creación de nuevas estrategias y alternativas de intervención adecuada y eficiente basados en la creatividad para satisfacer las necesidades educativas escolares, promover la adquisición y mejora de habilidades psico cognitivas básicas y promover un desarrollo integral del educando.

Debido a las múltiples diferencias que se pueden percibir entre cada contexto, así como las necesidades de sus alumnos se tiene que la educación debe ser:

En general, la inclusión de la creatividad en el currículo de la educación básica rural pretende genera posibilidades educativas y el desarrollo pleno de los alumnos, mediante la inclusión de actividades artísticas creativas adecuadas a los intereses, necesidades y capacidades específicas de los alumnos en el medio indígena.

La educación creativa, más allá de estandarizar procesos y homogeneizar conocimientos, debe proveer las herramientas y habilidades básicas para el desarrollo integral y pleno del ser humano y coincidir con el contexto en el cual, las actividades de estimulación creativa se desarrollan. Es decir, estas técnicas y estrategias deberán ser diferentes según el ámbito, nivel educativo y contexto social del estudiante.

La inclusión de la creatividad en el ámbito educativo favorece el desarrollo humano integral; fortalece y coadyuva en la adquisición de otras habilidades cognitivas, y provee una herramienta para la inclusión social; no solo de los estudiantes hacia otros ámbitos, sino también de grupos que pueden ser considerados como minorías, en riesgo o marginales (Chávez, 1995). Por lo que es particularmente importante desarrollar estas estrategias en el medio rural indígena, ancestralmente marginado y en condiciones de vulnerabilidad social.

Por lo anterior, este trabajo se avoca los jóvenes del medio rural indígena, que viven en un albergue temporal ubicado en la zona maya poniente sur de Yucatán.

Propósito

Evaluar el efecto del taller de artes gráficas en el potencial creativo en un grupo de jóvenes y niños de entre 8 y 15 años de edad, pertenecientes a la zona maya del Estado de Yucatán, México.

Pregunta de Investigación

¿Cuál es el efecto de un taller de artes gráficas en el potencial creativo en un grupo de estudiantes de la zona maya poniente sur del Estado de Yucatán?

Objetivos

Objetivo General

Describir los principales resultados de la implementación de un taller de artes gráficas en el potencial creativo de un grupo de estudiantes de la zona maya de Yucatán.

Objetivos Específicos

1. Contrastar los niveles de creatividad gráfica de los participantes anteriores y posteriores al taller.
2. Identificar los principales factores que incurrieron como facilitadores e inhibidores del proceso creativo.

Alcances y Limitaciones

La presente investigación emerge desde el paradigma cuantitativo con un enfoque positivista, pre experimental, abordándose como un estudio de campo, en el que se efectuó un taller de artes gráficas para potenciar la creatividad gráfica a través de múltiples actividades didácticas.

El diseño planteó un diseño pre experimental con una medición de la creatividad previa a la intervención (pre prueba) y posterior a la misma (pos prueba), para realizar un comparativo entre los resultados obtenidos en los instrumentos y la evaluación de los productos elaborados.

Se desarrolló en el contexto regional, en específico en la zona maya poniente sur del Estado de Yucatán, en donde se abordó la creatividad y el proceso creativo desde el ámbito de las artes gráficas específicamente. Como tal el proyecto se realizó en un albergue temporal ubicado en esta región, en el cual residen niños y jóvenes indígenas maya hablantes de escasos recursos.

Tiene entre sus principales limitaciones los recursos disponibles para el desarrollo del taller de artes gráficas, si bien estos no son difíciles de obtener, y en sí mismos no son costosos, al considerar el total de la población con la cual se ha de trabajar en el mismo, estos costos se multiplican, convirtiéndolos en un posible limitante al respecto.

Desde el punto de vista metodológico, la naturaleza y del objeto bajo análisis y el contexto del estudio limitan la utilización de diseños más sofisticados, como la presencia de una intervención alterna o contar con un grupo control, entre otros

Justificación

De acuerdo con Marín (1990) la estimulación del pensamiento creativo e innovador es el principal recurso que deben de poner en práctica todo centro educativo que quiera responder acertadamente a los requerimientos de la vida actual. El desarrollo de la capacidad creativa no debiera limitarse únicamente a un área, sino que por el contrario debiera formar parte del marco curricular oficial de las instituciones educativas, para con ello los alumnos puedan estar preparados y cuenten con las competencias básicas requeridas para afrontar las demandas y situaciones que la sociedad actual requiere.

Sin embargo, no existen estudios ubicados en la zona maya de Yucatán que documenten los efectos de la impartición de un taller o alguna otra intervención específicamente dedicada a potenciar la creatividad gráfica de los estudiantes en esta zona rural en desventaja y vulnerabilidad social.

En este trabajo, se consideró la creatividad como un proceso psíquico e intelectual propio del ser humano, en el que se encuentran presentes cualidades de originalidad, inventiva, flexibilidad cognitiva, entre otras, que a su vez, posibilita la resolución de problemas, pensamiento divergente y adaptación al medio en el que cada uno se desenvuelve (De la Torre, 1997; Duarte, 2010; Pardo et al, 2011).

Las artes más allá de solo enseñar y promover destrezas o habilidades, viabilizan un verdadero desarrollo, dado que implican en su proceso la adquisición de conocimientos, técnicas, competencias, entre otras (Read, 1982).

En específico, este trabajo estudio los efectos de un taller de artes gráficos en el potencial creativo en un grupo de estudiantes de la zona maya del Estado, identificando algunas estrategias pertinentes a este grupo social

La necesidad de crear estrategias que fomenten esta capacidad en niños de comunidades pertenecientes a la zona maya del Estado de Yucatán se debe a las pocas o nulas posibilidades que estos tienen de acceder a dichas actividades; dado que por las condiciones de marginación en las que se desenvuelven y las características mismas de la educación que perciben; sus oportunidades de acceder a programas culturales y artísticos son bajos comparados con las de los niños que habitan en las zonas conurbanas.

La educación artística, en este contexto, representa una herramienta para crear estrategias de inclusión social y educativa más equitativas; por ello que se busque no solo generar dichas estrategias que potencialicen la creatividad, sino su implementación en dichas comunidades.

Adicionalmente, cabe señalar que se parte del supuesto de que la creatividad es una cualidad susceptible de fomentar, estimular y desarrollar a través del acto educativo.

Capítulo II

Marco Teórico

En este capítulo se revisan los conceptos primordiales en torno a la creatividad, las artes y su relación con la educación. Se abordan y desarrollan las diversas nociones con respecto a las artes, su vínculo con la educación y la creatividad; sobre todo, señalando su papel en el desarrollo del potencial creativo y las implicaciones de este como herramienta y recurso para los estudiantes en condiciones vulnerables, como lo son los niños de las comunidades de la zona maya del Estado. Además, se aborda la creatividad desde una perspectiva histórica- evolutiva y se revisan conceptos elementales en torno a la evaluación y medición del potencial creativo.

Creatividad y Educación

Las Artes y la Educación

Desde las primeras expresiones artísticas creadas por el hombre, estas han contribuido a la sociedad de múltiples maneras, el arte y sus productos, han cumplido las funciones de plasmar, comunicar, expresar y transmitir tanto ideas como sentimientos y conocimientos. El arte representa una de las múltiples formas en las que el hombre puede enriquecer su vida y desarrollar plenamente otros ámbitos de la misma.

El arte emerge de las percepciones sensitivas que surgen de la realidad de la vida; pero que cada persona las plasma de una manera peculiar, subjetiva y en muchos sentidos de una manera creativa, mediante los colores que emplea, los materiales, temáticas, títulos con el que nombra su obra, entre otros. Por lo anterior, al arte se le atribuye el potencial de enriquecer la mente y los sentimientos sociales, siendo de valía para el desarrollo humano por las funciones o las aproximaciones artísticas a la vida (Hernández, et al, 2001; Read, 1982).

El arte contribuye de múltiples formas a la adquisición de habilidades, técnicas, conocimientos y competencias en diversos ámbitos del desarrollo. Por lo que su enseñanza, no debe limitarse a la formación de artistas o técnicos especialistas en artes, si no a desarrollar habilidades y pensamiento creativo en la población general, en el alumno promedio.

Las artes promueven el desarrollo integral humano a través de la adquisición de habilidades, destrezas, competencias motrices y adaptativas, que a su vez la cristalización y consolidación de la personalidad. Por lo que trabajar con las artes promueve y fomenta la formación holística del ser humano, fomentando valores que coadyuvan a la sensibilización y otros temas como la integración, respeto y tolerancia.

De acuerdo con Lowenfeld y Brittain (1980) “El arte resulta ser el vehículo mediante el cual se puede alcanzar el crecimiento creativo, puesto que este posibilita el desarrollo de un ser humano que ve, piensa y crea” (p.5)

En este sentido, la educación artística está relacionada con el proceso creativo del individuo, más que con la adquisición de técnicas o conocimientos fácticos. Sin embargo, este proceso contribuye al desarrollo de destrezas cognitivas y otras cualidades humanas como el pensamiento crítico, divergente, la toma de decisiones, entre otras.

Una de las estrategias para fomentar valores, enriquecer y promover el desarrollo integral de las personas, ha sido la inclusión de las artes en el currículo oficial, ya que como menciona Hernández (1997) “Este favorece el desarrollo intelectual de los niños y niñas y esto ha de ser tenido en cuenta por la escuela” (p. 45). Sin embargo, su inclusión, no ha garantizado el logro de dicho objetivo, dado que este es planteado como una agenda aparte, alienada de las asignaturas cotidianas. El arte debe fungir como enlace entre habilidades, destrezas y técnicas al desarrollo del pensamiento, posibilitar la capacidad resolutive y promover el potencial creativo.

Desde esta perspectiva, el arte se encuentra relegado a una función inherente y característica de sí. Sin embargo, no es su principal función. Por lo que, la importancia de este se desvía hacia la adquisición de destrezas, se enajena de otras posibilidades y se centra en habilidades psicomotrices básicas del desarrollo humano, pero no trasciende de las mismas.

Lowenfeld y Brittain (1980) y Villegas (2008) argumentan que el sistema educativo asigna mucha importancia al aprendizaje de la correcta información acerca de un hecho, es decir, memorizar datos para aprobar, pasar al siguiente curso o inclusive la permanencia en la educación formal. La educación centrada en la memorización de datos, más allá de promover aprendizajes significativos, limita la aplicación de estos a otros ámbitos de la vida.

El arte por sobre todo, debe posibilitar la adquisición y desarrollo de habilidades psico cognitivas superiores, que impliquen más allá de un dominio motriz, una habilidad manual, o una repetición; el arte posee valor, en cuanto desarrolla la capacidad creativa, otorga un medio para la expresión de sentimientos, ideas, deseos, entre otros Tal como menciona Gardner (1994) “La creación artística es una actividad mental que implica y se centra en el uso y transformación de símbolos para la expresión” (p.39).

Resulta indispensable, considerar una revaloración de la función del arte dentro de la educación, para que, de esta manera se aproveche y potencialicen aspectos que incurran en distintos ámbitos del desarrollo humano. Ya que como afirman Clabo, Guibert y López (1992) “Los lenguajes artísticos contribuyen al desarrollo de una serie de capacidades de

distinto tipo: cognitivas, motrices, afectivas, interpersonales y de inserción social”; consideradas básicas para el desarrollo integral y armónico del individuo (p.8).

El arte al igual que la escuela debe proveer el desarrollo humano integral, dotar de competencias, habilidades, destrezas, aptitudes y valores, pero sobre todo, fungir como herramienta hacia la autosuficiencia, autonomía, promover el análisis y reflexión para desarrollo de la capacidad resolutive y del potencial creativo (Hargreaves, 1991). Por lo anterior, es importante combatir la creencia de algunos maestros de que educar en cuanto las artes y su inclusión en la educación formal no es especialmente relevante para el proceso de aprendizaje.

Un argumento para promover la educación artística en la escuela es el que da Marín (1990) “Si todo conocimiento comienza en los sentidos, y la educación artística es la disciplina que más directa y refinadamente los ejercita, es necesario concluir el papel central que juega la educación artística en todo aprendizaje y adquisición de conocimientos” (p. 117).

En resumen, la educación artística, trasciende del producto u objeto de arte de la memorización de datos o la promoción al siguiente nivel educativo formal; lo esencial radica en el desarrollo del proceso creativo. En la forma única en la cual cada uno lo lleva a cabo, y en los significados que le otorga a los productos de este proceso.

Las Artes en la Educación Básica

En esta sección se presentan las principales aportaciones del arte en la educación básica, a grandes rasgos, la evolución histórica de dicha inclusión en el currículo oficial en México, y en específico se plantea la necesidad no solo de su integración al currículo oficial, sino, los requerimientos específicos para ello.

Haciendo alusión en cuanto las artes y su implicación en la educación básica se tiene que, con respecto a las visuales, estas posibilitan el desarrollo cognitivo, así como a la alfabetización en el mundo de los símbolos e imágenes, ya que se requiere contar con determinada competencia para interpretar, producir y valorar las expresiones y productos que forman parte de su entorno visual, y sobretodo, proveer de significados a estas (Hernández, et al, 2001).

Como tal el aprendizaje y adiestramiento referente a las artes y en particular en cuanto el desarrollo de la creatividad resulta ser un proceso pleno, factible de ser perfeccionado, aprendido y desarrollado. Si bien, existen personas con mayor facilidad para desempeñar o desarrollar una u otra actividad; mediante la práctica constante y continua se puede percibir una mejoría al respecto. Ya que como menciona la Secretaría de Educación Pública (Hernández, et al, 2001), el desarrollo de dichas habilidades y capacidades no se debe

únicamente al proceso de crecimiento, por el contrario, se refiere al desarrollo humano integral.

En este sentido, la adquisición de estas habilidades y capacidades es resultado, no exclusivamente de la maduración biológica de los distintos sentidos y del intelecto, sino que deben de ser desarrolladas, afinadas y construidas; independientemente, del ámbito en el que a estas se le pudiese asignar, dado que todos tienen la misma importancia en cuanto que contribuyen al desarrollo integral mismo.

Educar en cuanto las artes no se trata únicamente de la valoración perceptiva y estética que pueda realizar con respecto al objeto artístico o producto de dicho proceso; no se busca catalogar los objetos como bellos o carentes de esta característica, como tal no se tiene como finalidad la generación de artistas, sino que se pretende atender las necesidades intelectuales, sensibles, expresivas y creativas de los estudiantes (Venegas, 2002, en Hernández, et al, 2001).

En ese sentido, educar para y con el arte forma parte esencial y vehículo primordial para el pleno desarrollo integral humano, se enfoca en posibilitar y sentar las bases para percepción sensitiva basada en un proceso analítico y reflexivo que pueda generar juicios argumentativos.

Con base en los planteamientos de la Secretaría de Educación Pública a través de la Subsecretaría de Educación Básica (Hernández, et al, 2001) se tiene que existen determinadas competencias a desarrollar al respecto, entre las cuales destacan las planteadas para el nivel primaria y secundaria; con respecto a las primeras se tienen las siguientes:

1. *Percepción estética*. Dicha competencia implica la integración de los datos e información percibida del entorno mediante los distintos sentidos, conlleva un proceso de análisis y reflexión acerca de estas para proveerles de un significado y una propia valoración.

2. *Abstracción interpretativa*. Hace alusión al proceso meta cognitivo y actividades de pensamiento superiores, mismo que posibilitan los procesos de escritura, descripción, comparación, contrastación, categorización entre otros. Se busca que al realizar estos procesos el alumno logre la congruencia entre su discurso y su acción.

3. *Comunicación creativa*. Busca que se desarrollen estrategias y sistemas diversos de comunicación adicionales al verbal; tales como el gestual, el corporal, el semiótico, el musical y el visual.

Donde el desarrollo de estas tres competencias concluidas, no solo aporta al desarrollo mismo para con las artes, sino que traspola dichos conocimientos, habilidades y actitudes hacia el trabajo y la educación en sí,

Siguiendo con dichos planteamientos (Hernández, et al, 2001), se tiene que el principal objetivo a desarrollar en la educación artística a nivel secundaria es el siguiente: impulsar el desarrollo del pensamiento artístico por medio de las habilidades de sensibilidad, percepción y creatividad.

La enseñanza de las artes permite desarrollar la creatividad del individuo, lo que le posibilita encontrar la forma de expresión más adecuada a su sensibilidad y sus necesidades de comunicación. Existen cuatro indicadores propuestos por Torrance (referido por Marín, 2003) para las competencias artísticas: la originalidad, la flexibilidad, la productividad y la elaboración, mismos que, según Marín, implican además: análisis, síntesis, comunicación, sensibilidad para los problemas, redefinición y nivel de invenciones.

Las competencias artísticas tienen como implicación, en el ámbito de la escuela, lo siguiente (Hernández, et al, 2001): generar la motivación del alumno, despertar su creatividad, promover las habilidades de investigación, promover su autodidactismo así como el trabajo en equipo y el logro de los aprendizajes esperados.

Los aprendizajes esperados, según los factores que implica: la competencia y el cúmulo de habilidades y actitudes que han de poseer los individuos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, serán congruentes con la realidad específica del espectro sociocultural, con el fin de que estas resulten significativas para los individuos.

En los aprendizajes esperados es fundamental considerar el aprendizaje significativo como una de las premisas básicas para que pueda darse una apropiación de conocimiento; en este sentido, Giráldez referido por Hernández, et al, 2001) propone tres dimensiones, a considerar, para el desarrollo de la competencia cultural y artística:

1) Los estudiantes aprenden a través de la investigación y del estudio (de determinadas manifestaciones artísticas y culturales, y de su relación con la historia y determinados contextos sociales); 2) los estudiantes aprenden de la interacción con los objetos, las representaciones artísticas y las manifestaciones culturales, con los artistas, los distintos agentes de la cultura y sus profesores, y 3) los estudiantes aprenden a través de su propia práctica cultural y artística.

Asimismo, siguiendo con este autor, se señala que los aprendizajes esperados tienen que ver con tres procesos básicos: percepción, producción e investigación-reflexión. Esos aprendizajes están íntimamente relacionados con la experiencia personal de los alumnos, la cual juega un papel fundamental ya que se actúa, crea y construye según los contextos. Si la experiencia del alumno entra en juego se crea una conciencia personal y social que le permite observar los problemas desde diferentes perspectivas y entenderse como parte de la mejora continua de su comunidad.

Otros autores señalan que para el desarrollo de las competencias artísticas es necesario considerar los siguientes factores: el desarrollo de la percepción, el desarrollo cronológico del individuo (edad), además de su disponibilidad y capacidad de manejar la información y la actividad concreta a desarrollar. Propiciar en los niños y las niñas la expresión de sentimientos, emociones y sensaciones, utilizando como medios las imágenes, los colores, el sonido, la música; es decir, la expresión creativa de los estudiantes.

Es fundamental considerar, en la planeación de clases y la concepción del arte mismo en la educación básica, la idea del juego. El juego simbólico es un elemento primordial para los procesos de enseñanza y de aprendizaje de las artes que, como ya se apuntó, no tiene límites.

La propuesta es recuperar la enseñanza de las artes como un medio que permita despertar y provocar conocimientos útiles; es decir, como estrategia para propiciar aprendizajes significativos que impliquen no sólo el desarrollo cognoscitivo o intelectual sino también las sensaciones, los sentimientos, el contacto con las personas, los materiales y las formas de expresión, donde el contenido artístico como tal se valore en su real dimensión (Marín, 2008).

La educación artística como tal, se incluye en el currículo formal como una asignatura que debiera ser obligatoria en los niveles básicos (en especial, en primaria y secundaria), y como un elemento complementario en niveles posteriores (bachillerato, universidad).

Entre las principales características que la educación artística posee, de acuerdo con Marín (2008) se encuentra que: esta se centra en generar conocimientos que implican el pensamiento visual y creativo, así como la función imaginativa y emancipadora, que a su vez generan conductas y capacidades relacionadas con la percepción visual, táctil, cenestésica, inteligencia espacial, pensamiento y memoria visual, valoración y evaluación cualitativa de imágenes, objetos, sensibilidad estética y la creatividad. En general, esta educación implica el estudio de todas las producciones visuales (objetos, artefactos, construcciones, obras, símbolos, entre otros) y constituyentes de la cultura material tanto antigua como contemporánea; así como su desarrollo a través de la historia.

Si bien el arte se encuentra dentro del currículo oficial como una asignatura a cursar en la educación básica; esta se limita, en diversas ocasiones, a generar conocimientos factuales referentes a la historia del arte, obras y artistas, así como la generación de habilidades técnicas en cuanto la producción de obras artísticas. No se logran transpolar actividades, técnicas y habilidades generadas en cuanto el arte hacia otros ámbitos, es decir, el arte se encuentra enajenado de las actividades que se desarrollan en las otras áreas del conocimiento.

No obstante a que diversas habilidades, técnicas, actividades, y dominios pueden llevarse a la práctica en diversos campos; este genera distintos tipos de conocimiento a los que se generan en otros ámbitos científicos; el arte se enfoca en conocer las experiencias propias de los sujetos a través de sus producciones; ya que en las mismas es posible identificar rasgos de la cultura, época histórica en la que se desarrolla; en palabras de Marín (2008) “Cuando una niña o niño dibujan nos están contando cómo son y cómo experimentan el mundo” (p. 9).

En resumen, en la educación básica, las artes representan una posibilidad para el desarrollo de destrezas, habilidades y competencias básicas para el desarrollo de estructuras mentales cada vez más complejas.

Las Artes como Mecanismo de Inclusión Social

Las artes representan una idea de equidad en cuanto la posibilidad de expresarse por que no exigen conocimientos con respecto la manipulación de los materiales y técnicas. Así, las artes promueven la idea de la libre expresión, comprometida y respetuosa.

De acuerdo con Torre (1997) el arte es una forma inequívoca de rescatar la ciudadanía de las clases menos favorecidas. Talleres de artes como teatro, danza, música, pintura, escultura facilitan la inserción social.

Distintos convenios como el número 169 de la Organización Internacional del Trabajo (OIT, 2014) buscan promover y preservar la cultura, así como el establecimiento de equidad en cuanto las oportunidades a las que las comunidades indígenas tienen acceso, este convenio busca la igualdad de oportunidades y responder a la cultura y las necesidades de dichos pueblos; así como la adopción de medidas educativas encaminadas a suprimir los prejuicios.

Este trabajo se basa en la idea, de que la Educación artística y en específico la promoción de la creatividad gráfica, puede llevar al el aprendizaje de estrategias de resolución de problema apropiados para la zona rural del Estado de Yucatán.

La Creatividad

Como tal la creatividad representa un constructo social, un término polisémico, que durante su estudio a lo largo del tiempo se ha ido modificando, otorgándole distintas denominaciones acordes a las posturas y perspectivas propias, pero socialmente aceptadas y en su momento seguidas. Sin embargo, siempre ha mantenido una esencia que identifica lo que es la creatividad; representa una de las representaciones más complejas de las características humanas.

De la Torre (1995) afirma que es ante todo un fenómeno con múltiples perspectivas y formas de abarcarse, es multidimensional, y de significación plural; es decir que, implica más de un proceso psíquico a la vez. Sin embargo pueden señalarse algunas constantes: es un potencial intrínsecamente humano, capacidad susceptible a desarrollarse; es intencional, dirigida a la resolución de alguna problemática; de carácter transformador, busca cambiar, reorganizar, redefinir su contexto; es comunicativa, emplea el sistema de símbolos como mecanismo para la expresión; supone novedad, es original.

Entre los principales elementos que le otorgan la esencia a este término se encuentran: la expresión, empleo de símbolos o signos para expresarse; producto o resultado del proceso creativo; representa algo original, puede tomar como base algo ya establecido pero lo modifica y crea de él algo totalmente distinto; implica la imaginación, pensar en cosas distintas e inclusive impulsivas, es un rasgo de la cognición humana y de la inteligencia.

La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, dificultades, lo cual lo lleva a buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis (Torrance, 1985; Sánchez y Aguilar, 2009; Sternberg, 2012; Garaigordobil, 2014).

Las definiciones anteriores posibilitan al lector comprender rasgos básicos que constituyen a la creatividad. El proceso creativo puede ser considerado como un proceso psíquico, como un producto de dicho proceso, parte de la naturaleza propia del ser humano, parte de su comportamiento, entre otros Asimismo, se asume que la creatividad como un factor posible de desarrollar y por tanto sujeta a los términos del proceso educativo.

Se asumen que en el proceso creativo encuentran presentes cualidades de originalidad, inventiva, flexibilidad cognitiva, entre otras, que a su vez, posibilita la resolución de problemas, pensamiento divergente y ajuste (De la Torre, 1997; Duarte, 2010; Pardo et al, 2011).

La creatividad, puede ser conceptualizada como un potencial humano que se manifiesta a través de una actividad con la finalidad comunicativa y necesariamente intencional; dicha actividad se traduce en una realización de carácter novedoso que, en alguna medida, supone una respuesta adecuada a algún problema planteado dentro del ámbito específico en el que surge, y que como tal es valorada por observadores familiarizados con dicho ámbito.

Así como múltiples acepciones ha tenido la creatividad, también se tiene múltiples sinónimos, que como tal, no terminan de cubrir todos los aspectos para ser en realidad un sustituto del término mismo. Entre algunos de los ejemplos se tiene los siguientes: innovación, imaginación, originalidad, invención, visualización, intuición y descubrimiento,

la creatividad puede ser considerada como la habilidad para dar vida a algo nuevo (Sánchez y Aguilar, 2009).

La trascendencia y vigencia de este constructo se debe a su aplicabilidad en los distintos ámbitos de la vida, ya que es gracias a esta capacidad cognitiva que se han realizado hallazgos, invenciones y soluciones a más de un problema, ya que el desarrollo de la sociedad ha traído consigo cambios constantes e inclusive radicales, a los que día a día se tiene que enfrentar.

La creatividad funge como el medio para impulsar otras capacidades cognitivas como el pensamiento crítico y la toma de decisiones, para la resolución a dichas situaciones problema. Tal como refieren Sánchez y Aguilar (2009) la creatividad es una actividad que “Ha permitido al hombre crear los medios con los que ha progresado constantemente a través de los siglos”; independientemente del ámbito y del tipo de circunstancia a la que se haga alusión, el proceso creativo comparte la misma esencia para que pueda presentarse y desarrollarse.

La creatividad es una cualidad propia del ser pensante, representa una capacidad intrínseca inherente a la especie, como componente mismo de la inteligencia (Huerta y Rodríguez, 2006). Por ello, para seguir siendo competentes y poder responder a las demandas de la actualidad, se requiere que la educación tanto formal como informal, promuevan la creatividad para mantener su vigencia y eficiencia al momento de plantear nuevas soluciones a las problemáticas presentes y futuras (Marín, 1990).

Teorías de la Creatividad

El desarrollo de la creatividad y de los referentes teóricos surgidos en torno a esta ha atravesado por cuatro grandes etapas en las que una perspectiva ha dominado el entendimiento del constructo mismo y las investigaciones que surgen en cada una de las mismas.

De acuerdo con la revisión histórica y conceptual realizada por Fernández y Peralta (1998); Sternberg (2006), Amabile (2012), Pardo et al (2011), Alfuhaiqi (2015), y el análisis efectuado a partir de estas se tiene que los primeros estudios referentes a la creatividad surgen a finales de la década de los 50's, en esta primera etapa las investigaciones desarrolladas se enfocaron en determinar y establecer los parámetros para catalogar a las personas creativas de las no creativas, así como una aproximación a los indicadores que conforman dicho término, dando como resultado los primeros test que miden la creatividad; es decir, estas primeras aproximaciones se centraron en las características de la persona

De acuerdo con Montalvo (1998, referido por Montalvo 2010), Fernández y Peralta (1998), Amabile (2012), entre algunos de los teóricos que marcaron un hito en cuanto el desarrollo del constructo de la creatividad se encuentran: Osborn (1953) y Guilford (1967) tomando como referente a estos, se realizaron estudios posteriores por otros teóricos entre los que destacan: Torrance (1962, 1963), Taylor (1964), Parnes (1967), entre otros.

De acuerdo con Ulmann (1968, p. 15; en Montalvo, 2010) la creatividad es un concepto que viene a reunir numerosos conceptos preexistentes y a asimilar continuamente nuevas acepciones, a causa del incremento ininterrumpido de la investigación experimental en su ámbito, a partir del año 1950.

Posteriormente, durante las décadas de los 70's y 80's, su estudio se centró en el análisis del proceso creativo, teniendo como producto, investigaciones referentes al desarrollo de recursos curriculares o instruccionales con el principal objetivo de identificar la forma en la cual se lleva a cabo dicho proceso; seguidos de estos se desarrollan investigaciones referentes a los productos creativos, sus características distintivas y la manera específica en qué se puede determinar si un producto posee o no dicha cualidad. Actualmente, la perspectiva más suscita en cuanto el estudio de la creatividad es aquella que busca determinar los factores ambientales y contextuales que intervienen en el desarrollo del proceso y de los efectos de los mismos; es decir se busca determinar tanto los factores que lo posibilitan su desarrollo como aquellos que lo inhiben u obstaculizan (Fernández y Peralta, 1998; Pardo, et al, 2011; Amabile, 2012).

Como síntesis se tiene que el desarrollo de la creatividad ha atravesado por cuatro etapas: 1. La persona creativa, donde las investigaciones buscaban la identificación de las características de la personalidad que aquellos creativos, los indicadores y el desarrollo de los primeros test e instrumentos de medición referentes al tema; 2. El proceso creativo, centrado en identificar los principales pasos y estrategias para su desarrollo; 3. Los productos creativos, donde se analizan sus características y los indicadores presentes en estos; y por último, 4. Los factores ambientales o situacionales, donde se analizan cuáles coadyuvan a que el proceso creativo tenga lugar y aquellos que lo inhiben o limitan (ver Figura 1).

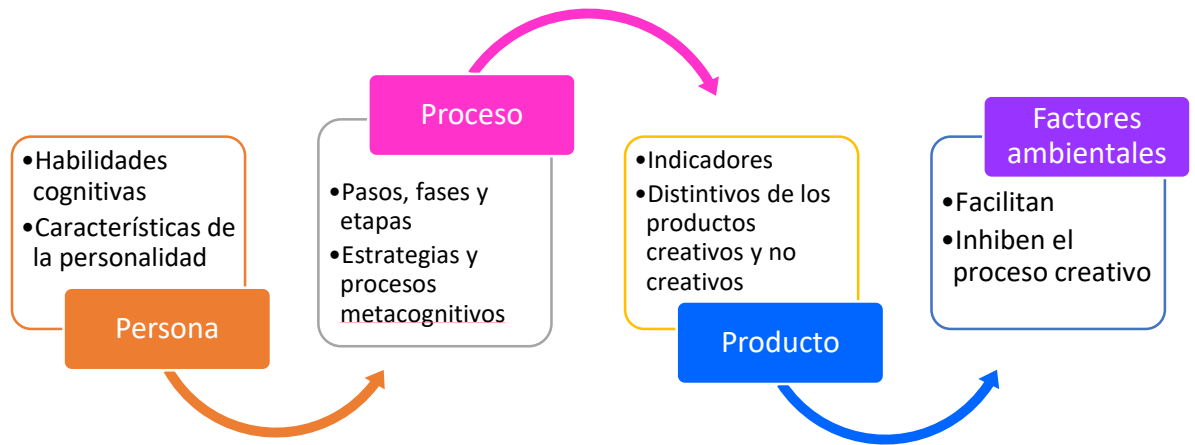


Figura 1. Fases del Proceso Creativo.

Dicho proceso histórico evolutivo representado en la figura 1, tiene como principal objetivo, clarificar cada una de las etapas por las que el estudio de la creatividad ha transitado; desde su entendimiento como un elemento constitutivo de la persona, visto como un proceso psi cognitivo, como un producto de dicho proceso o desde el entendimiento de los factores que posibilitan u obstaculizan su desarrollo. La creatividad al ser un constructo social ha transitado por diversas perspectivas y panoramas desde los cuales han surgido múltiples estudios que pueden ser resumidos, de acuerdo a Pardo et al (2011) en cuatro etapas históricas.

La primera, en los años 50's considerado como la persona, identificando con ello características de la personalidad, habilidades cognitivas y acontecimientos biográficos o de comportamiento, dando como resultado, una investigación centrada en el individuo, creatividad individual.

La segunda etapa se centra en el proceso que dicho sujeto ha de desarrollar, es decir, los estudios se centraron en el desarrollo del potencial creativo y el proceso que se sigue para ello, en esta fase de los estudios estos se orientaron a describir los pasos, etapas y estrategias necesarias o básicas para la creación de un producto creativo.

La tercera está orientada al análisis de los productos obtenidos de los procesos creativos, dando como resultado el establecimiento de indicadores o distintivos que permitan delimitar los objetos creativos de los no creativos.

La cuarta y última se enfoca al análisis de factores que posibilitan o inhiben los procesos creativos, por lo que estos han traído como resultado estudios correlacionales, en los que se busca identificar las características indispensables para el desarrollo de ambientes creativos.

La mayor parte de los estudios acerca de la creatividad han sido abordados desde un paradigma cuantitativo y con un enfoque pre experimental desde la perspectiva disciplinar de la psicología y la psicología educativa; en estos se ha tenido como principal objetivo la medición de este constructo y su interrelación con otras características del ser humano, tales como la personalidad, sexo, edad, orientación vocacional y profesional, entre otros.

En palabras de Keith (referido por Fuentes y Torbay, 2004) las investigaciones en el campo de la psicología sobre la creatividad se han centrado básicamente en dos tópicos: la inteligencia y la personalidad; esta relación se toma como base desde los primeros estudios realizados por Galton (1879), en los que se concebía como un producto creativo resultado de una habilidad general; en 1980 James, lo describe como una idea de pensamiento divergente; en 1904 Binet y Spearman, abordan la medición de la creatividad incluyendo en sus test de inteligencia ítems relacionados con esta habilidad; posteriormente, en trabajos como los de Terman y Cox en 1926, la creatividad es considerada como parte integral de la inteligencia. Es hasta 1950 que Guilford realiza los primeros estudios empíricos al respecto, abordándola como un constructo resultado de la combinación del pensamiento convergente y divergente (p. 20-24).

En el ámbito local se tienen investigaciones de tipo empírico referentes a la creatividad realizadas por investigadores como Duarte Briceño, quien desde 1994 se ha interesado en el tema y lo ha abordado con base a teorías psicológicas, concibiendo a esta como una característica propia a desarrollar.

Muchas teorías y modelos explicativos se han suscitado en torno al estudio de la creatividad; pero no todos han guardado su vigencia, es por este motivo que se presenta el análisis de tres de estos modelos teóricos referentes a la creatividad (Fernández y Peralta, 1998): en primera instancia se encuentra el Modelo Componencial de creatividad (Urban, 2005); Teoría de la Inversión (Sternberg y Lubart, 1993), y el Modelo teórico de Pensamiento Productivo de (Treffinger, Feldhusen e Isaksen, 1990, referidos por Treffinger, 2004).

Modelo Componencial de creatividad de Urban (2005). Este modelo considera la creatividad como el resultado de dos categorías principales y tres de sus componentes, así como las interrelaciones entre estos; la primera categoría es la cognitiva, conformada a su vez por el pensamiento divergente, el conocimiento general y pensamiento base, y por último el conocimiento específico; la segunda categoría se encuentra conformada por los componentes de la personalidad, entre sus subcategorías se encuentran el compromiso con la tarea, la motivación y los motivos, y por último se tiene la apertura y tolerancia a la ambigüedad (ver Figura 2.)

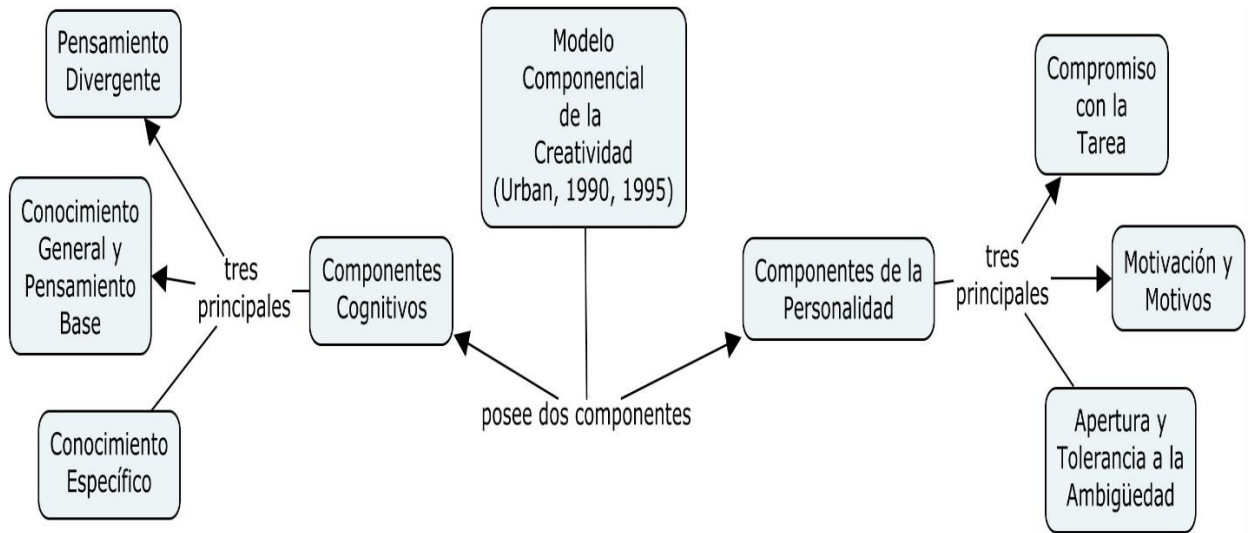


Figura 2. Modelo Componencial de la Creatividad de Urban (2005).

Este modelo creado por Urban en 1990 y teniendo una posterior adaptación en 1995, considera dos grandes componentes como se puede apreciar en la figura 2. Dichos componentes (cognitivos y de la personalidad) poseen a su vez tres principales elementos constitutivos, a partir de los cuales se puede considerar lo que conforma a la creatividad y al sujeto que la posee (Urban, 2005).

Modelo de Investment Theory de Sternberg y Lubart (1993). En este modelo se concibe la creatividad como un proceso productivo, para la explicación de este se hace alusión a una analogía sobre los inversionistas; se trata de explicar cómo las personas creativas aprovechan de manera eficaz y eficientes los recursos y sus propias características para dar respuesta o solución a problemáticas que se le llegasen a presentar. Para ello considera seis factores principales que lo conforman: procesos intelectuales, conocimientos, estilos intelectuales, personalidad, motivación y por último, el contexto (ver Figura 3).



Figura 3. Modelo de Inversión de Sternberg y Lubart (1993).

El modelo representado en la figura tres, representa los principales componentes que conforman a la creatividad, en específico a la creatividad gráfica; estos son los siguientes: procesos intelectuales, conocimientos adquiridos, estilos intelectuales, grado de motivación y la influencia del contexto; dichos elementos intervienen en la consolidación y expresión de la misma; este conforma un modelo explicativo más complejo y completo, dado que anteriormente no se habían contemplado la mayor parte de sus elementos.

Modelo Teórico de Pensamiento Productivo de Treffinger, Feldhusen e Isaksen (referidos por Treffinger, 2004). Dicho modelo aborda el entendimiento de la creatividad como uno de los elementos claves que favorecen el pensamiento productivo; este considera los elementos desde un proceso de desarrollo secuencial en el que cada nivel previo contribuye al subsiguiente; entre los tres niveles que considera se encuentran: 1. Conocimiento, elementos motivacionales y procesos metacognitivos (base); 2. Pensamiento crítico y creativo (herramientas), y 3. Resolución de problemas y toma de decisiones (producto). Estos autores consideran que la creatividad se circunscribe en otro concepto más amplio, pensamiento productivo (ver Figura 4).



Figura 4. Modelo Teórico de Pensamiento Productivo de Treffinger, Feldhusen e Isaksen (1990).

El modelo representado en la figura anterior contempla tres fases (etapas) básicas en el desarrollo de la creatividad, en la que intervienen otros elementos dentro del mismo ámbito; establece que no se puede transitar de una sin haber atravesado la anterior por lo que se ha considerado su representación como una escalera, dado que representa un proceso de conformación secuencial.

Como tal se tiene que el desarrollo de las teorías y modelos explicativos referentes al tema de la creatividad han sido vastos y diversos a lo largo del tiempo, sin embargo algunas características de los mismos y posturas críticas han prevalecido y se mantienen vigentes.

Principios de la Creatividad

Así como existen diversas acepciones en torno a la creatividad, también se tiene diversos principios desde los cuales esta se desarrolla; de acuerdo con Huerta y Rodríguez (2006) entre algunos de los principales se tiene los siguientes: poseer apertura a las nuevas ideas; plantear un ambiente de respeto, tolerante y abierto a las distintas opiniones; destinar el tiempo suficiente y necesario para llevar a cabo el proceso de análisis y reflexión; dicho ambiente debe posibilitar el reconocimiento de errores, sin que estos sean percibidos como algo negativo, por el contrario, debe posibilitarse el encontrar nuevos aprendizajes, percibir los errores como una oportunidad de mejora, una nueva circunstancia para desarrollar otra idea u otra solución; asumir riesgos, conociendo las consecuencias de los mismos y con la suficiente información al respecto; tener apertura a los cambios y adaptarse a los mismos; pero sobretodo tener confianza en uno mismo.

Entre otros de los factores ambientales que se debe considerar, se encuentran: la decoración de este, personalizarlo con algunos objetos que sean gratos y familiares, elementos de jardinería (plantas y arreglos florales), así como algunos objetos artísticos que evoquen a lo creativo; como tal el lugar debe resultar cómodo y agradable, con las condiciones necesarias de ventilación, iluminación, espacio, un fondo musical agradable, entre otras; tener disponible, cerca y ordenados toda la indumentaria básica que será requerido durante el proceso de creación; posibilitar un horario personalizado y adecuado a las necesidades del individuo, así como la posibilidad de tomar un receso cuando se perciba necesario y cuantas veces se requiera.

Como tal se tiene que la gente creativa prefiere los lugares en los que existen factores que facilitan su actividad, en especial haciendo alusión a su micro entorno y ámbito personal en el que desarrolla sus actividades. Entre algunas de las estrategias para su desarrollo están: anotar todas las ideas, realizar bosquejos, esquemas u organigramas para comprender mejor las ideas, expresarlas y fundamentarlas con pensamientos propios; al hacerlo tratar de ser lo más claro posible; la lectura de diversos temas contribuye no solo a que se posee un léxico más vasto, si no que de igual manera, contribuye a que surjan nuevas y propias perspectivas de plantear un problema y sus múltiples soluciones; asimismo, encontrarlo como un proceso divertido o interesante ayuda a tener una mejor apertura hacia su desarrollo; no aceptar todo el conocimiento como válido, como único o como permanente, verlo como algo momentáneo posible de ser perfectible; percibir con los cinco sentidos todo lo que se circunscribe en el medio, estar atento a los detalles por más pequeños que estos sean, observar, analizarlo y diferenciar uno de otros que parecieran similares; realizar una contrastación profunda que permita analizar dicho detalles, encontrar diferencias, similitudes, plantear relaciones y ejemplos; y una de las más importantes resulta el no aceptar limitantes, encontrar otra manera de aproximarse conociendo las características de las mismas y con la información suficiente para replantear la situación.

“Es posible educar la mente o ejercitarla para que sea creativa con más frecuencia y con mayor intensidad, pero cualquier sistema que se presente como la única forma o los pasos a seguir en el proceso creativo carece de fundamento” (Huerta y Rodríguez, 2006, p. 73).

Como tal no existe una sola forma de fomentar ni de desarrollar la creatividad, el éxito de las estrategias en gran medida se debe al planteamiento de la situación adecuada, promover un ambiente sin prejuicios y con apertura a la diferencia; pero sobre todo al trabajo y la constancia al analizar las circunstancias para encontrar y plantear nuevas soluciones.

Tipos de Creatividad

Así como existen diversos tipos y clasificaciones de factores que posibilitan o inhiben el desarrollo del proceso creativo, se puede encontrar distintos tipos y niveles de creatividad. Ya que al modificarse la percepción y forma de concebir la creatividad se ha ido modificando la manera de categorizarla.

Huerta y Rodríguez (2006) proponen tres tipos de creatividad:

Creatividad Plástica. Se relaciona con formas, colores, texturas, proporciones y volúmenes.

Creatividad Fluente. Es la de los sentimientos, los afectos y las actitudes; en ella predominan los valores, los anhelos y los sueños, lo imaginativo, el simbolismo y el espíritu místico y religioso.

Creatividad Científica. Este tipo de creatividad aplica el ingenio y el talento en la investigación de nuevos conocimientos.

Creatividad Inventiva. Es la aplicación talentosa de las ideas, las teorías y los recursos a la solución de los problemas del quehacer ordinario.

Creatividad Social. Es la que se aplica en las relaciones humanas y genera las organizaciones e instituciones.

Otra de las clasificaciones que se tiene con respecto a la creatividad es la planteada por Duarte (1997), en la que se aborda también a la creatividad desde tres tipos básicos:

Creatividad Gráfica. Capacidad de plasmar mediante dibujos, formas y texturas

Creatividad Verbal. Capacidad de plasmar mediante el uso de lenguaje

Creatividad Ideológica. Capacidad de expresar las ideas y pensamientos y la forma en que se realiza el meta análisis

Existen múltiples categorizaciones con respecto a la creatividad y su abordaje, sin embargo al igual que los planteamientos teóricos y conceptuales mantienen su esencia y refieren a aspectos similares.

Factores que Limitan a la Creatividad

De igual manera tal como se tienen factores que coadyuvan al proceso creativo en la misma instancia, es posible identificar otros que dificultan u obstaculizan a que este proceso se lleve a cabo de la manera óptima.

Por ejemplo, la educación formal cuando impone en el educando formas y reglas y no acepta o se tiene poca apertura a otras opciones, le dice cómo son las cosas y le sugiere que siempre serán así. Lo que refuerza la idea de que solo existe una solución válida; se trata de evidenciar que el rigor puede fomentar una idea inadecuada, como se ha mencionado, la

educación debe fungir como medio para el desarrollo de procesos psíquicos superiores, adquisición y desarrollo de habilidades, destrezas, entre otras; se debe promover y enseñar y promover conocimientos básicos, de información y experiencias; pero a su vez debe promover y proporcionar los elementos que la inteligencia y la creatividad utilizan para ofrecer nuevas respuestas ante diferentes situaciones.

Existen diversas limitaciones al proceso creativo: unas surgen de la persona que está ejerciendo la creatividad, otras se originan en el problema que se trata de resolver y otras se deben al ámbito o contexto en que se actúa., desde esta perspectiva se tiene que entre los principales factores se encuentran (Huerta y Rodríguez, 2006): algunos de los factores propios de la persona como el sentimiento de inseguridad o falta de confianza en sí mismo; miedo al fracaso o cometer errores; permanecer en la zona de confort, no buscar nuevas opciones y conformarse con las que ya se tiene, así como el apego excesivo hacia las reglas y normas preestablecidas, y por ello, miedo a no pertenecer al grupo.

Entre otros tipos de barreras se encuentran: culturales, En las que se considera que jugar es una actividad exclusiva de los niños; se cree que la tradición es mejor que el cambio; destacan los tabúes y la irracionalidad de las prohibiciones en una sociedad; otra es la incapacidad para distinguir la fantasía de la realidad.

Entre las barreras ambientales se encuentran: la falta de cooperación, jefe autocrático y rigor ante el seguimiento de sus reglas, y las distracciones; la falta de información, o el uso inadecuado o inflexible de estrategias para solucionar problemas.

Entre otras de las limitantes o bloqueos que obstaculizan el desarrollo de la creatividad se encuentran los sugeridos por Sánchez y Aguilar (2009, p. 102): perceptivos y mentales, emocionales, socioculturales y los que proceden del entorno, contando cada uno de los mismos con sus propios factores y elementos constituyentes (ver figuras 5-9).



Figura 5. Principales Tipos de Bloqueos de la Creatividad.

Como se puede apreciar en la figura anterior se tienen cuatro principales tipos de bloqueos que interfieren con el desarrollo del potencial creativo y como tal de los procesos de producción creativa; estos a su vez poseen diversos factores que los conforman. Estos pueden apreciarse con mayor detalle en las figuras 6-9.

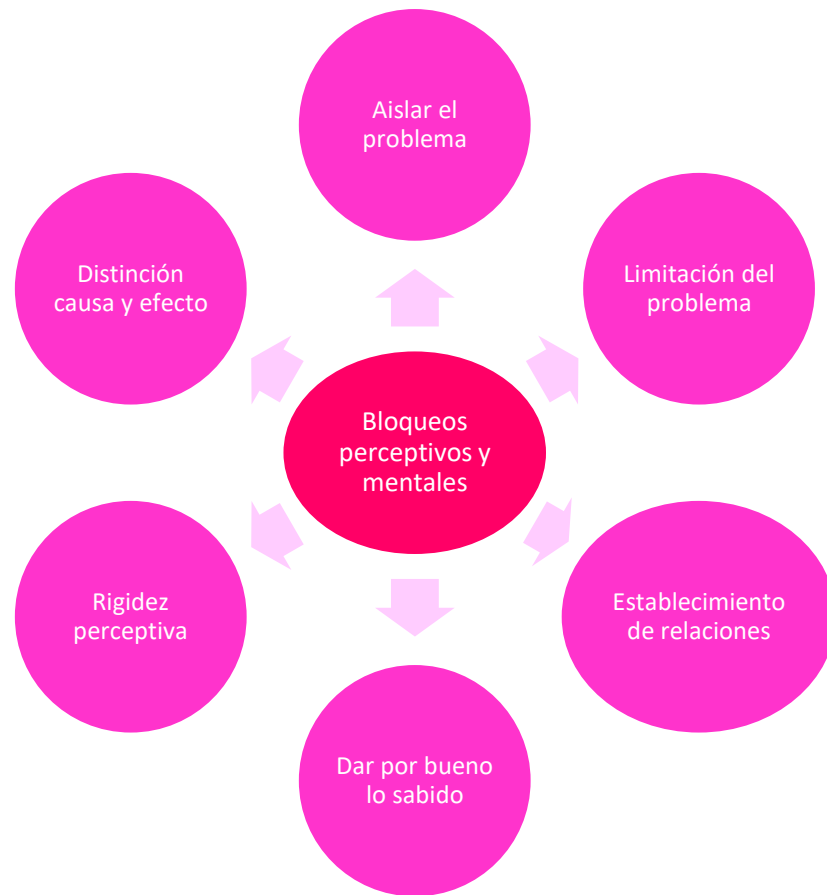


Figura 6. Elementos del Bloqueo Perceptivo y Mental de la Creatividad.

De la figura anterior se puede observar que estos tipos de bloqueos se encuentran conformados por aquellos prejuicios que interfieren para vislumbrar adecuadamente la problemática; ya sea al momento de delimitarla o por la imposibilidad de establecer relaciones con otras que faciliten su estudio; la imposibilidad de modificar las estructuras mentales previas por otras que faciliten la resolución o aproximación a una problemática.



Figura 7. Elementos de los Bloqueos Emocionales de la Creatividad.

Estos bloqueos son aquellos que provienen de nuestra actitud, carácter y vivencias; se relacionan con nuestra personalidad y forma de ser. Por lo que implican cuestiones personales, que se han adquirido de las vivencias, imposibilitan probar nuevos métodos o formas de resolver problemáticas, aversión a nuevas perspectivas, inseguridades y alteraciones emocionales.

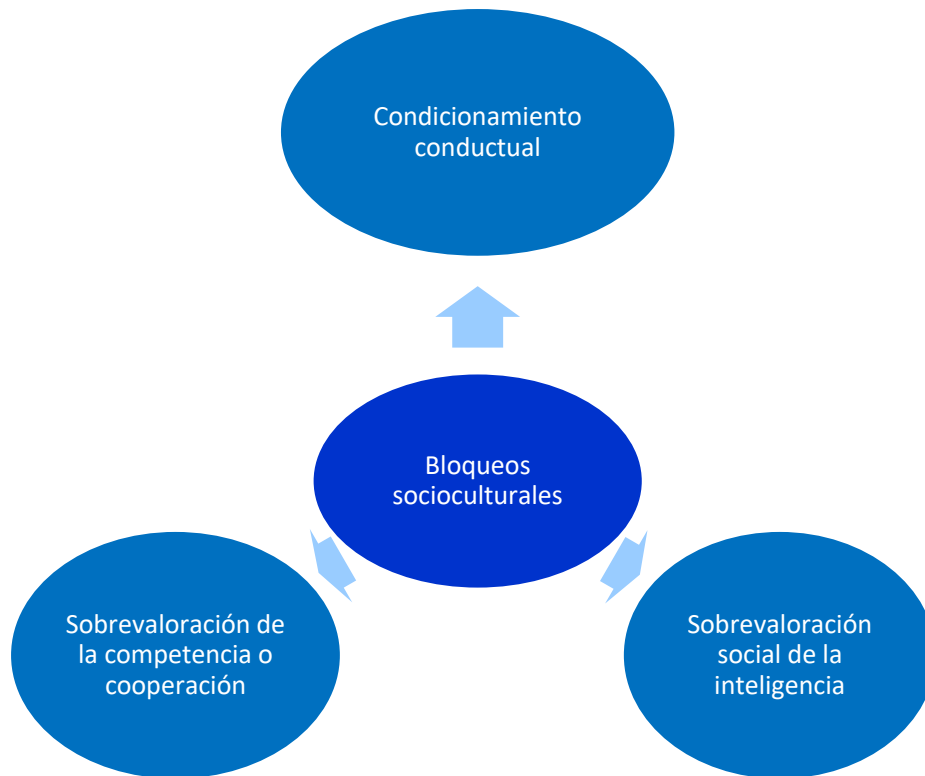


Figura 8. Elementos del Bloqueo Sociocultural de la Creatividad.

Estos bloqueos hacen referencia a las características arraigadas a partir de los contextos socio históricos y culturales a los que se pertenece; dependen en medida del lugar y tiempo en el que el sujeto se desarrolla y representan, habituaciones o naturalización de hábitos, costumbres e ideologías, como las sobrevaloraciones, etiquetas y prejuicios que se pueden establecer con respecto a algo.

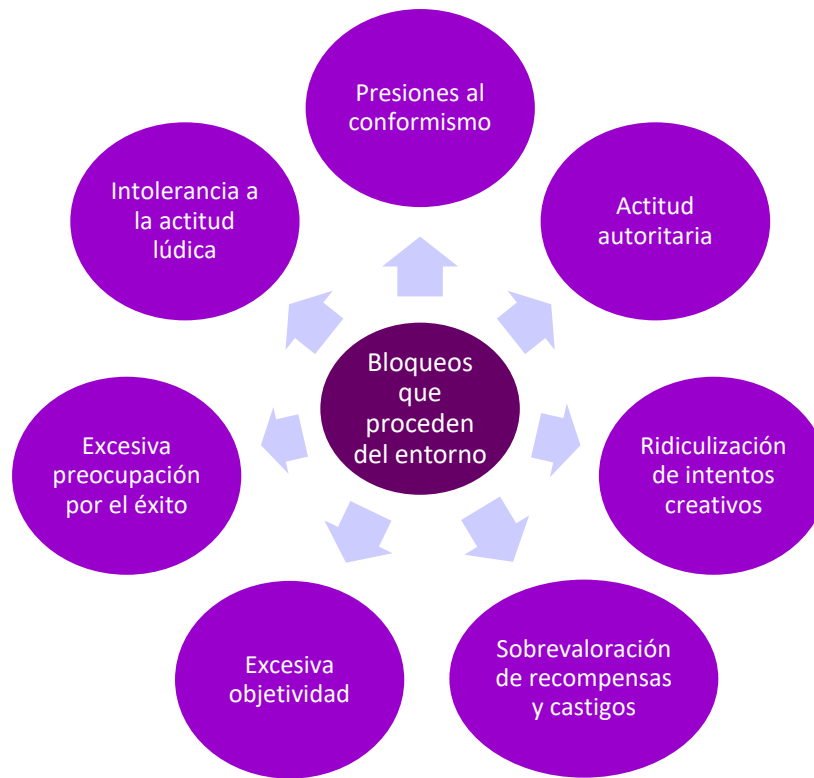


Figura 9. Elementos del Bloqueo de la Creatividad Procedentes del Entorno.

Estos bloqueos y sus elementos constitutivos hacen alusión a elementos específicos y que se relacionan directamente con el sujeto en cuestión; ya que no solo implican habituación o naturalización de actitudes o actividades; sino que son estos los que ejercen presión directa para que los procesos sigan determinadas normas.

Como tal, se tiene que cada bloqueo posee diversos tipos de elementos constitutivos y hace referencia a un ámbito específico en el que se desarrolla; sin embargo, de manera general, se puede establecer que dichos bloqueos constituyen parte de la sociedad, momento histórico y sociocultural a partir del cual se obtienen las experiencias que han de dirigir las acciones, actitudes y forma de ser de cada sujeto, y por ende representa dos posibilidades, la de seguir conforme a lo que se tiene (experiencias) o establecer los parámetros para actuar de manera distinta (opuesta) a ello.

Indicadores de la Creatividad

De igual manera conforme se fue modificando la forma específica de concebir la creatividad, se modificaron algunos de los indicadores de la misma y prevaleciendo otros, entre las principales categorizaciones realizadas se encuentran las designadas por Torrance (1974), Mitjans (1995); Huerta y Rodríguez (2006) entre los cuales destacan: el cierre, títulos, elaboración, flexibilidad, originalidad, fluidez y viabilidad.

Principales indicadores de la creatividad:

Cierre. Capacidad para generar ideas originales, con imágenes y detalles adicionales al estímulo presentado.

Títulos. Habilidad de originar ideas donde se capte la esencia del dibujo; se relaciona con la síntesis y la abstracción del pensamiento.

Elaboración. Aptitud para llenar de detalles las ideas y la organización de los elementos incluidos. Es la complejidad de las relaciones incluidas.

Flexibilidad. Heterogeneidad de las ideas producidas; abordar problemas desde distintos ángulos; adaptarse.

Originalidad. Aportar ideas o soluciones que están lejos de lo obvio, común o establecido, se refiere a la rareza relativa de las ideas producidas.

Fluidez. Producir un gran número de ideas o respuestas con respecto a un tema o problema determinado; número de ideas o enfoques.

Viabilidad. Producir ideas y soluciones realizables en la práctica.

Cada indicador refiere a una característica y elemento constitutivo de la creatividad y el producto creativo, por lo que su descripción hace alusión a tareas específicas o a las cualidades desde las cuales habrán de desarrollarse; si bien distintos autores refieren a diversos indicadores o dimensiones, se ha encontrado que los antes mencionados refieren a los más comunes y descritos.

La Personalidad Creativa

Rodríguez (1990, referido por Sánchez y Aguilar, 2009), y Pardo et al (2011) coinciden en cuanto que: algunos de los principales rasgos de la personalidad creativa y las dimensiones en las que los clasifican; siendo estas tres áreas: cognoscitiva, afectiva, volitiva.

Área Cognoscitiva

La Fineza de Percepción. Radica en la atención a los detalles, características, diferencias y similitudes, percibir con todos los sentidos la esencia del ente (objeto, sujeto, fenómeno, situación, problema, entre otros).

Imaginación. La capacidad de crear o generar imágenes, ideas, pensamientos a partir de lo que percibe o la información que se posee.

Curiosidad Intelectual. Es la apertura a la experiencia, flexibilidad, adaptabilidad, apertura para asumir riesgos y capacidad de ser proactivo.

Capacidad de Discriminación. La capacidad para distinguir los datos relevantes de los irrelevantes y a no conformarse con lo preestablecido, cuestionar lo que ya se sabe y encontrar nuevas aproximaciones a ello.

Área Afectiva

Autoestima. Confianza en uno mismo, conocer la propia valía y defender las ideas propias ante los demás tomando como referente la información con la que se cuenta para argumentar lo que se exprese.

Soltura, Libertad. Apertura para romper las reglas, patrones y estructuras preestablecidas, crear los propios esquemas para explorar nuevas posibilidades.

Pasión. Compromiso, interés pero sobre todo de pasión para generar la propia motivación y realizar algo (crear).

Audacia. Ser capaz de afrontar los riesgos y de resistir las críticas; por ello necesita la audacia para creer en su idea y explotarla afrontando las consecuencias.

Profundidad. Capacidad analítica y de análisis requerida; compromiso e involucramiento con el proceso mismo y su desarrollo.

Área Volitiva

Tenacidad. Ser persistente, confiar en uno mismo y tener la suficiente apertura para probar nuevas opciones, no darse por vencido hasta agotar todas, ser resiliente.

Tolerancia a la Frustración. Percibir los fracasos como nuevas oportunidades para poner a prueba más opciones; mantenerse firme, persistir y seguir creando.

Capacidad de Decisión. Ser proactivo, generar ideas e implementarlas, ser un líder; y llevar a cabo un adecuado proceso de toma de decisiones, no dejarse llevar por los impulsos, ser reflexivo y analítico para poder decidir.

Medición de la Creatividad

Con el estudio de la creatividad se ha buscado no solo la comprensión del término en sí mismo, sino de todo lo que el proceso creativo conlleva, los factores que intervienen en el mismo, así como las dimensiones y los tipos de creatividad que se pueden identificar; y con

ello se ha contribuido en el desarrollo de diversos tipos de evaluación y parámetros de medición.

Algunos autores como De la Torre (1991, 2006), Torrance (1985), Guilford, (1967) y Pardo et al (2011) afirman que la evaluación de la creatividad ha sido tan preocupante como la evolución misma de su conceptualización. Dado que, desde los años 50's se comenzaron a difundir diversos tipos de test, escalas, cuestionarios, entre otros; con el fin de evaluar la creatividad de forma sistematizada.

De acuerdo con autores como Zacatelco, et al (2013) y Pardo et al (2011) se pueden considerar entre los trabajos más relevantes al respecto, los realizados por Guilford (1967) y Torrance (1966), puesto que estos han representado un hito en el estudio y evaluación de la creatividad; pero sobre todo, resultan ser una guía para el desarrollo de los instrumentos y nuevos métodos de evaluación.

Estos primeros trabajos se fundamentan en el pensamiento divergente y desde una perspectiva psicométrica y factorial; lo que significa que, sus trabajos no solo plantean una forma de medición subjetiva, sino por el contrario, buscan el desarrollo y establecimiento de parámetros e indicadores generales que a su vez consideren la influencia de múltiples elementos o variables (factores) que intervienen en los procesos de creación.

La Creatividad Gráfica

Así como el constructo de creatividad posee múltiples acepciones y aproximaciones, la creatividad gráfica representa un término polisémico; como tal la creatividad gráfica, es en sí misma, un tipo o subcategoría de la creatividad. Que hace referencia a actividades relacionadas con el dibujo y las formas.

La creatividad gráfica puede ser definida a través de sus dimensiones e indicadores como la habilidad de representar mediante dibujos diversas soluciones a problemas; capacidad para completar, crear y derivar dibujos a partir de trazos y formas; para convertirlos en uno nuevo.

Este tipo de creatividad implica a su vez, la destreza de otorgar detalles y características poco comunes a los elementos elaborados; algunos ejemplos de estos son: uso de sombras, colores, volumen, rotación, expansividad, conexión de varias figuras, entre otros.

Quienes poseen este tipo de creatividad no se limitan a plasmar la realidad o reproducirla, sino que buscan generar su propia interpretación y expresarla empleando recursos de su experiencia (Amabile, 2012).

Evaluación de la Creatividad Gráfica

Así como la creatividad posee diversos instrumentos y métodos para su medición y evaluación, de igual manera existen diversos instrumentos especializados en la medición y evaluación de la creatividad gráfica; con el paso de los años y la evolución en cuanto el estudio de la creatividad, se han generado no solo diversas acepciones, sino también diversos instrumentos.

Entre algunos de los principales instrumentos generados en torno a la creatividad gráfica se encuentran: la prueba de pensamiento creativo de Torrance (TTCTT) versión figural A (2008): tiene como propósito evaluar las producciones creativas con tres actividades: componer un dibujo, acabar un dibujo y líneas paralelas.

La prueba evalúa los indicadores de fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, títulos y cierre; entre algunas otras se encuentran las desarrolladas por De la Torre; de las cuales destacan: Descubre tu creatividad (DTC), que responde a los ámbitos de preferencias, intentado valorar la existencia de coherencia y si están focalizadas en uno o más ámbitos; Evaluación de la Creatividad Gráfica (ECG), es una variante simplificada del TAEC, insistiendo en el indicador de conectividad; Evaluación del Potencial Creativo (EPC), es una batería de 18 pruebas de pensamiento divergente agrupadas e contenidos figurativos, semánticos, simbólicos (Arango, 2012).

Si bien existen múltiples y diversas alternativas que refieren a la evaluación y medición de la creatividad gráfica, todas ellas poseen elementos en común, convirtiéndose en elementos constitutivos y distintivos de este tipo de creatividad, entre estos se encuentran: originalidad; elaboración; sombras y color, y detalles especiales (Arango, 2012).

En primera instancia se tiene que la originalidad refiere a la característica que hace único e irrepetible a algo; dado que no existe otro igual a este; es la aptitud del sujeto para producir ideas propias y fuera de lo común; rompe con lo habitual.

La elaboración por su parte, hace referencia a los detalles proporcionados al momento de resolver una problemática o producir (plasmas, expresar) algo; como tal, refiere al desarrollo o complejidad de lo expresado.

Sombras y colores, hace alusión a una variante de la elaboración, mediante la cual es posible identificar la capacidad estética de un sujeto a través del uso del sombreado y del difuminado como un mecanismo para hacer más complejo y detallado su producto.

Los detalles especiales, son la capacidad de ver el problema de forma distinta; consiste en otorgar características distintas a como se encuentra en la realidad; por ejemplo, variación de la perspectiva y del tamaño (hacer algo más grande o pequeño de lo que en realidad es) o la rotación de las formas.

Capítulo III

Metodología

Tipo de Estudio

Este estudio evalúa los efectos de un taller de artes gráficas, su diseño corresponde a una investigación de tipo pre-experimental: pre-evaluación, tratamiento, post-evaluación sin grupo control. Al mismo tiempo, es una investigación naturalista de campo, ya que se trabajó con un grupo de alumnos de un albergue temporal de la zona maya poniente sur del Estado de Yucatán durante el curso escolar regular (2015-2016).

Participaron niños y jóvenes bilingües (maya – español) de entre 8 y 15 años de edad en actividades estructuradas con la finalidad de desarrollar habilidades creativas, expresivas y en general promover su desarrollo integral, empleando como principal estrategia las artes gráficas.

El taller (intervención) consistió en 13 sesiones en las que se efectuaron diversas actividades, incluyendo entre las mismas la ejecución de una pre-prueba y una pos-prueba, ambas utilizando la Hoja de Estímulo del Test de Torrance (1993). Además, incluyó una sesión final de exposición grupal de los productos. El desarrollo de un grupo de enfoque y la administración de varios instrumentos para evaluar la creatividad durante el taller, como la escala de calificación de la creatividad y el Q – Sort Method (Stephenson, 1953).

Tomando como referente lo planteado por Cohen y Swerdlik (2006) con respecto a los tipos de estudio, esta es una investigación que corresponde al paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo, de tipo comparativo entre la creatividad antes y después del taller.

De acuerdo con Moreno (1987, p. 36) esta también es una investigación de desarrollo, dado que vislumbra la construcción y prueba de modelos, así como el establecimiento de programas y servicios piloto o unidades experimentales. En esta la actividad del investigador se encuentra centrada en derivar de la teoría existente elementos para innovar, enriquecer, adaptar materiales a la zona maya de Yucatán.

Asimismo, esta es una investigación de campo, que de acuerdo a Moreno (1987), se basa en la interacción y contacto directo con los hechos, al haber implementado una unidad experimental (taller de artes gráficas) y tener tanto el registro sistemático como el análisis de los resultados correspondientes a la misma.

Por último, es de campo porque busca, a grandes rasgos, probar, la eficiencia de la intervención, que en este caso está representada por el taller de artes gráficas.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010) un diseño pre experimental (por la ausencia de un grupo control) por el grado de control mínimo en la intervención, ya

que en un fenómeno social no puede existir un control riguroso de las variables. Este diseño experimental puede ser representado gráficamente como se muestra a continuación.



Figura 10. Diagrama de Diseño de Pre-prueba – Pos-prueba con un Solo Grupo.

Donde G hace referencia al grupo experimental, X a la intervención, que en este caso en específico se trata de la implementación del taller y los 0 hacen alusión a las mediciones (pruebas), teniendo que 0₁ corresponde a la pre-prueba y 0₂ a la pos-prueba.

Es por lo anterior que se ha planteado como principal objetivo la evaluación del efecto de un taller de artes gráficas en el desarrollo de la creatividad de un grupo de niños y jóvenes de entre 8 y 15 años de edad pertenecientes al albergue de la CDI (Comisión Nacional para el Desarrollo de los pueblos Indígenas).

Contexto

En general, la región poniente sur del Estado de Yucatán es considerada una zona Maya, bilingüe y de alta marginación, de acuerdo con el INEGI (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2010) tanto por sus características socioeconómicas como por los servicios con los que la comunidad cuenta. En esta, se perciben salarios por debajo de la media nacional y estatal; siendo que la mayor parte de la población no cuenta con los servicios básicos tanto de seguridad social (otorgados por su trabajo) como los referentes de alumbrado y seguridad pública, servicio de agua potable y electricidad; esto evidente en especial en las comunidades circundantes (comisarías) a las cabeceras municipales, donde cerca de un 80% de la población se desarrolla laboralmente en el ámbito no formal e informal, dedicándose a las actividades primarias, como la agricultura y la ganadería, o a las actividades terciarias, en específico, a la construcción (albañilería).

Entre otras de las características principales de la comunidad se encuentran que el grado promedio de escolaridad de la población de 15 o más años, hasta 2010 era de 6.6 años, esto de acuerdo con los datos obtenidos del Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL, 2010, 2016), lo que indica que la mayor parte de la población solo termina la primaria y deserta de la educación secundaria.

Como tal la comunidad se considera y ha sido catalogada de acuerdo con el Proyecto: “Consulta para la Identificación y el Registro de las Comunidades Mayas en el Estado de Yucatán” (CDI, 2016), dado que la misma conserva y practica tanto los rituales mayas del *Jets Meek, wajikool, kool*; y las tradiciones como la realización de la milpa, fiesta patronal, *janal pixán*, entre otras; así como la portación de la vestimenta tradicional (sobre todo, en fechas celebres para la comunidad, como la fiesta patronal), el uso cotidiano y predominante de la lengua materna (maya), entre algunas otras características e indicadores sociodemográficos, económicos y socioeconómicos, de infraestructura y educativos que la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas ha establecido (CDI, 2016, 2012, 1948).

En específico, la investigación se desarrolló en un albergue temporal “Casa del niño indígena” de la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas (CDI) ubicado en la región poniente sur del Estado de Yucatán. En esta sede se otorga el servicio de albergue a niños y jóvenes de escasos recursos y en edad escolar (de entre 6 y 25 años de edad) que acuden a las instituciones educativas de la comunidad en la que se encuentra dicha institución (ver figuras de la 11- 14).

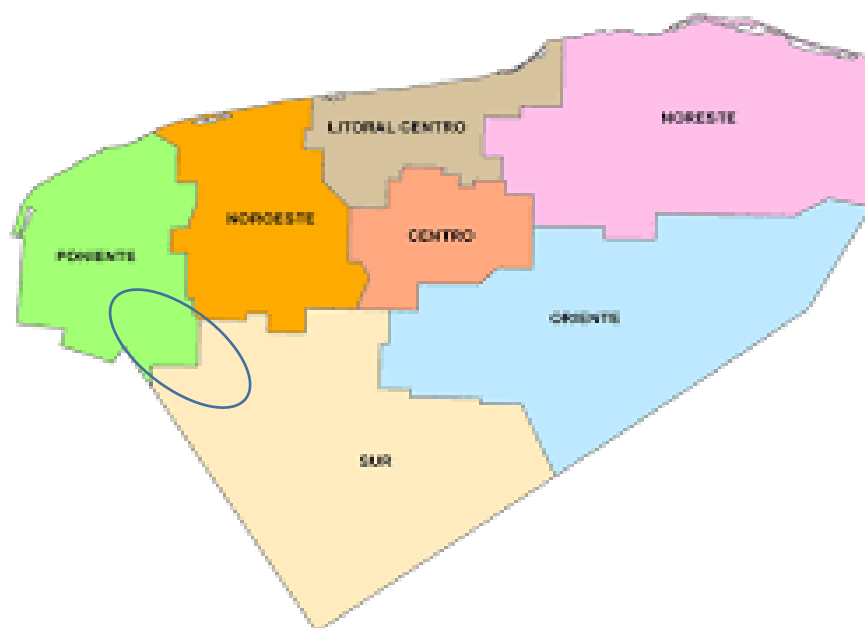


Figura 11. Localización del Albergue.



Figura 12. Instalaciones: Espacios.



Figura 13. Instalaciones: Infraestructura.



Figura 14. Instalaciones: Patio de Cultivo.

Entre los principales espacios se encuentran los dormitorios con baños completos (4 secciones; dos para las mujeres y dos para los hombres), canchas deportivas al aire libre, comedor, sala de cómputo, biblioteca y área de estudio, áreas verdes, áreas destinadas para el cultivo de las hortalizas, ‘Palapa’, panadería, centro de purificación de agua, oficinas (dirección), y el estacionamiento.

Como parte de los servicios que son provistos en tal institución se encuentran: los de higiene y seguridad, es decir los servicios básicos que refieren a la revisión médica en caso de ser necesaria, atención psicológica; alimentación y atención nutrimental (general); biblioteca, talleres de formación extracurricular (jarana, bordado, urdido de hamacas, cómputo) y en oficios (panadería, purificación de agua, cultivo de hortalizas, entre otros), cada uno de los mismos se imparten en un horario específico y son de carácter obligatorio.

Participantes

Los participantes, en diversos momentos de este proyecto, fueron 28 niños y jóvenes de entre 8 y 15 años pertenecientes a un albergue temporal de la CDI ubicado en la zona maya poniente sur del Estado de Yucatán. La selección de los mismos fue por invitación, a todos los estudiantes del albergue (96 alumnos).

El diseño pre-experimental solamente contempla a siete alumnos (cuatro mujeres y tres hombres) finalistas quienes participación en al menos un 90% de las actividades, es decir,

haber asistido y realizado las actividades de al menos 11 sesiones y haber realizado tanto la pre-prueba como la pos-prueba.

Del grupo final (siete participantes), se tiene que cuatro son mujeres (57%) y tres hombres (43%), la edad media de las mujeres es de 13 años, y la de los hombres de 11 años; la principal diferencia de edades radica en que uno de estos tiene tanto solo ocho años. En general se tiene que cinco de ellos se encuentra estudiando la educación secundaria (72%), uno el bachillerato (14%) y de igual manera, un sujeto (14%) estudia la educación primaria.

De los relatos registrados durante el entrenamiento se infiere que los participantes provienen de familias extensas teniendo un promedio de nueve integrantes, son de escasos recursos, ya que perciben sueldos menores al salario mínimo, al dedicarse a actividades económicas primarias como la agricultura, ganadería y la apicultura a pequeña escala. Teniendo como consecuencia que no se pueda cubrir económicamente la totalidad de las necesidades de los miembros de la familia. Dejando a los mismos en una situación de marginalidad y vulnerabilidad al encontrarse en condiciones de pobreza y pobreza extrema.

En sus comunidades de origen suelen carecer de los servicios públicos básicos como lo son alumbrado público, agua potable y asistencia médica; por lo que para tener acceso a algunos de los mismos deben trasladarse a otras comunidades.

Los participantes se encuentran insertos en el nivel de educación básica rural, pertenecen a comunidades circunvecinas en las que no se tiene acceso al nivel educativo correspondiente o le resulta difícil su inserción.

El total de los participantes tiene como lengua materna la maya, siendo el español la secundaria por lo que su dominio resulta deficiente, sobre todo, en cuanto su escritura y lectura. La lengua Maya es de uso común y por costumbre en casa.

Aspectos éticos y legales

Como parte de las consideraciones éticas y legales se tiene que el principal objetivo es preservar y procurar la integridad de cada uno de los sujetos que sean partícipes en la misma. Para estos fines, y como parte de la presente investigación se consideró como parte esencial procurar la confidencialidad y privacidad de los sujetos, así como la entrega de los resultados obtenidos mediante la misma.

En primera instancia, se elaboró el consentimiento informado dirigido a los padres o tutores legales de los niños y jóvenes participantes en el taller de artes pertenecientes al albergue temporal de la CDI. Se les comunicó que el uso de los datos recabados son con fines académicos; de igual manera, estos serán tratados con la debida cautela y teniendo en consideración la privacidad de los mismos; y que la administración de los instrumentos no son

con la finalidad de generar una etiqueta, sino para poder establecer un parámetro de evaluación del efecto del taller; por lo que los resultados obtenidos serán usados como colectivo y no como casos particulares; de igual manera, se clarificó que se encuentran en la plena libertad de negarse a la participación o retirarse de la misma, si así lo desean; sin embargo, considerando y haciendo notar la importancia de su colaboración y agradeciendo de antemano por ello.

Tanto por parte de la institución como por los participantes y sus tutores legales, se contó con los permisos correspondientes para la toma y uso de fotografías y video grabaciones de cada una de las sesiones, esclareciendo que dicho uso será con fines académicos, cuidando de no generar posibles repercusiones a los mismos.

Otra de las consideraciones éticas contempladas es el compromiso para con la investigación y el tratamiento de los resultados, para que estos sean lo más apegados a la realidad y representen fidedignamente a la misma; igualmente, se planteó el compromiso de hacer conocer los resultados de la investigación con los participantes y quienes con su apoyo y colaboración ha sido posible el desarrollo de la misma.

Instrumentos

Escala de Calificación de la Creatividad

La Escala de Calificación de la creatividad (Nueva creación) tiene por objetivo ser una guía para llevar a cabo la valoración de los productos realizados mediante la Hoja de Estímulo del Test de Torrance (1993). Se encuentra conformada por 15 reactivos con tres niveles de creatividad, de los cuales cinco corresponden a la dimensión de la originalidad; cuatro a la de flexibilidad; tres a la de fluidez, dos a la de elaboración y uno al componente artístico. Estas dimensiones (originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración) fueron seleccionadas a partir del análisis de las principales teorías explicativas que han surgido en torno al estudio de la creatividad (Duarte, 1997; Torrance, 1985; De la Torre, 1997, Prieto, et al, 2003).

Este instrumento emplea una escala Likert de tres puntos, en la que se tiene tres descriptores básicos a elegir para cada situación, los evaluadores han de elegir aquellos que describan con mayor exactitud la ejecución y forma en la que se cumple con cada uno de los criterios. Dónde: NADA, indica la carencia o ausencia total del aspecto evaluado; POCO, indica la deficiencia en la expresión deseada, y por último, MUCHO, refiere al nivel de desempeño idóneo.

Asimismo, y para la mayor comprensión de cada uno de los reactivos se plantearon una serie de consideraciones generales en las que se especificaron los constructos básicos a los que se alude. En suma, la escala cuantifica la creatividad gráfica en una escala de 15 a 45.

Q-Sort Method

Mediante el Q-Sort Method desarrollado por Stephenson en 1953 se busca la cuantificación de un desempeño subjetivo, mediante la valoración, y sobre todo, la comparación de cada una de las producciones (dibujos) con base a cinco criterios. Estos fueron seleccionados con base a las dimensiones de la creatividad (flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración) y la expresión estética.

A través de este método de clasificación, se determinaron los dibujos que cubrieron de la forma más precisa con los aspectos solicitados, organizándolos en orden descendiente (de aquel que mejor cumplió con los requisitos hasta aquellos que lo hicieron en menor grado de precisión). Para ello se eligieron siete productos, teniendo tanto los elaborados en la pre-prueba como en la pos-prueba, posteriormente estos fueron anotados en un recuadro, empleando como identificador el código referente al nombre del ejecutante.

Procedimiento

Creatividad gráfica

Para efectos de esta investigación se ha considerado esta subcategoría de creatividad como la habilidad de plantear soluciones a problemáticas a través de la expresión gráfica, de igual manera implica la capacidad de crear nuevas formas y dibujos a partir de esquemas proporcionados.

De acuerdo con Amabile (2012) este tipo de creatividad trasciende a la reproducción de la realidad y busca su expresión de una manera propia y particular, a partir de la interpretación subjetiva y las experiencias que se pudiesen tener.

Este tipo de creatividad se midió a partir de la media obtenida en los resultados del instrumento Escala de calificaciones, primeramente obteniendo una ponderación para la pre-prueba, posteriormente otra valoración en la pos-prueba; y por último, obteniendo una calificación general (media de la pre-prueba y pos-prueba).

De igual manera, se obtuvieron medias de cada una de las dimensiones correspondientes a la creatividad gráfica: flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración, para cada una de las mediciones (pre-prueba, pos-prueba y la media de ambas).

Taller de Artes Gráficas

El tratamiento para evaluar fue un taller de artes gráficas diseñado ad-hoc.

De acuerdo con Gutiérrez (2009) el taller como herramienta, funge de un espacio para compartir, representa una de las metodologías didácticas más apropiada, dado que posibilita un espacio para la reflexión y se centra en quien aprende; por lo que en sí, constituye una alternativa viable, la cual permite conectar el aprendizaje de los contenidos con el aprendizaje de los procedimientos para aprender más y mejor esos contenidos y hacerlo paulatinamente de manera más autónoma, dándoles herramientas para usar los procedimientos en la adquisición de conocimientos. [...] destaca el desarrollo de competencias y habilidades transferibles como estrategia básica para propiciar la meta de aprender a aprender y que el alumno siga aprendiendo después de este (Ibídem, p. 3).

El taller de artes gráficas fue creado específicamente para el desarrollo de la presente investigación y con el objetivo de realizar una evaluación de su efecto y conocer su impacto en el desarrollo de la creatividad gráfica en un grupo de niños y jóvenes pertenecientes a la zona maya poniente sur del Estado de Yucatán.

En cada una de las sesiones se buscó promover y establecer distintas actividades para posibilitar el uso de la creatividad y su desarrollo. En específico en tres áreas correspondientes a las artes gráficas: collage, pintura y fotografía.

De manera general se tiene que el taller consta de 13 sesiones con una duración mínima de dos horas cada una de las mismas; segmentadas en cuatro periodos de la historia del arte: 1. Realismo – Romanticismo; 2. Impresionismo – Posimpresionismo; 3. Cubismo; y, 4. Abstracto – Surrealista, considerando en cada una de ellas ejemplos de artistas internacionales como locales; cabe recalcar que cada corriente fue seleccionada debido a que han sido catalogadas como las más creativas y representativas de los cambios que en cuanto arte gráfico se ha presentado, ya que representan diversos cambios en la manera de expresar las realidades subjetivas, esto no solo por la literatura referente a la historia del arte, sino también por expertos en el área.

Para la presentación de estas, fueron contemplados algunos de los principales representantes por cada una de las corrientes antes mencionadas. Asimismo, se tiene que estas siete corrientes por algunas de las características compartidas se pueden englobar en cuatro ámbitos expresivos, tal como se muestra en la Figura 15.



Figura 15. Taller de Artes Gráficas.

La primera sesión corresponde a la pre-prueba y durante las sesiones posteriores se implementan cada una de las actividades planteadas para el desarrollo del taller; al finalizar las mismas, durante la sesión número 12 se efectúa la pos-prueba mediante la elaboración de otro producto en tal como se realizó en la pre-prueba; teniendo por último una exposición grupal en la que se expusieron los trabajos realizados a lo largo de las sesiones, así como la realización de un grupo de enfoque.

Actividades

Se llevaron a cabo las siguientes tareas:

1. Recolección inicial de datos a través de la administración de la Escala de Calificación de la Creatividad (nueva creación, Baeza, 2016).y el Q – Sort Method (Stephenson, 1953).
2. Implementación del taller y cada una de las actividades planteadas en el mismo; de igual manera, en la medida en que este se desarrolla se considera la relatoría como un instrumento que aporta información relevante para la posterior evaluación del efecto de este.
3. Calificación y evaluación final de los productos con los mismos instrumentos.
4. Análisis e interpretación de los resultados. Con respecto al análisis de estos, fueron empleadas técnicas estadística descriptiva (análisis de frecuencias y porcentajes) para una determinación de la creatividad general, así como para cada una de sus dimensiones (flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración); de igual manera, se realizó un análisis comparativo de la prueba t para muestras relacionadas.

Capítulo IV

Resultados

En este capítulo se presentan los resultados del estudio, en orden cronológico consistente al procedimiento de pre-prueba y la pos-prueba.

En la pre-prueba, tres expertos en el área de creatividad, artes, desarrollo humano y artes visuales, evaluaron los productos iniciales a través de escala de calificación de la creatividad diseñada ad-hoc, la cual cuantifica la creatividad gráfica en una escala de 0 a 45 puntos.

En la pos-prueba, los tres expertos en el área de creatividad, artes, desarrollo humano y artes visuales, evaluaron los productos finales a través de la misma escala de calificación de la creatividad diseñada por la investigadora y la cual cuantifica la creatividad gráfica en una escala de 0 a 45 puntos.

Cabe señalar que en cada evaluación se revisaron, expusieron y explicaron los productos elaborados con los alumnos con diferentes materiales, recursos y técnicas de expresión artística gráfica.

Participantes

De los 28 estudiantes que presentaron la prueba inicial, solamente siete concluyeron el taller y presentaron la prueba final. Por lo que el estudio se reduce siete sujetos de los 28 que participaron en diversos momentos en el taller. La tabla 1 describe a los participantes finales.

Tabla 1.

Características Sociodemográficas.

Código	Sexo	Edad	Grado escolar
LCC	Mujer	12	Primero de secundaria
NCC	Mujer	12	Primero de secundaria
PPX	Mujer	13	Primero de secundaria
RCA	Hombre	13	Tercero de secundaria
JCC	Hombre	13	Tercero de secundaria
NTG	Mujer	15	Primero de bachillerato
DCH	Hombre	8	Tercero de primaria

Procesos

Con respecto a los resultados obtenidos a partir del proceso se tiene que en cada una de las sesiones se realizaron diversas actividades, mismas que se encontraron destinadas a presentar nuevas formas y canales de expresión. Se contó con un total de doce sesiones, una sesión previa en la cual se acudió a presentar e invitar a participar al taller a los niños y jóvenes del albergue, conocer con más detalle las características propias de esta Casa del niño indígena (albergue), y una sesión adicional posterior para la realización del cierre del taller, y una exposición grupal en la que se presentó a los compañeros el trabajo realizado en cada sesión y se compartieran, sobre todo, las experiencias, aprendizajes, percepciones y emociones generadas.

Primera Sesión

La sesión se inicia dando la bienvenida a los participantes se les otorga un identificador para poder llamarles a cada uno por su nombre y se procede a realizar una lista de asistencia

Para el desarrollo de las actividades posteriores, el día de la pre-prueba se procedió al llenado de la encuesta sobre aspectos sociodemográficos de las familias a las cuales pertenecen los niños, y de igual forma, se procedió a la lectura y firma del consentimiento informado, para que cada uno de los participantes tuviese clara la forma en que se trabajaría y lo que implicaría.

La sesión inicia a las 5:00 pm, con una breve actividad rompe hielo y de presentación, en la misma participaron 19 sujetos, entre hombres y mujeres de entre 8 y 16 años de edad. Dicha actividad tuvo una duración aproximada de 15 minutos, posterior a ella se procedió a la lectura y firma del consentimiento informado.

Posterior a ello se organizaron los materiales a emplear durante la pre-prueba, esta tuvo una duración promedio de 45 minutos, iniciando a las 5:30pm, para llevar a cabo dichas actividades se contaba con las instalaciones de la 'Palapa' misma en la que se tiene una mesa y seis sillas, por lo que la distribución de los participantes para realizar la prueba no se consideran las óptimas debido a que por esta misma, era más fácil observar lo que el compañero se encontraba realizando y recurrir a imitar lo que el otro hace para poder efectuar la indicación.

En general se tiene que las instrucciones fueron claras para la mayoría de los participantes, sin embargo, para algunos de los mismos, la conceptualización de la idea y llevar a cabo el desarrollo de la idea, les resultó un tanto difícil debido, no sólo a la novedad con respecto a lo que la hoja estímulo les resultaba, sino también, debido al pensamiento un tanto más concreto sobre cómo realizar algo sin tener un referente previo que posibilite un modelo a seguir para resolver y ejecutar la actividad.

Lo novedoso en cuanto la hoja de estímulo puede ser evidenciado mediante el discurso emitido por tres participantes en concreto, y el asentimiento mediante el movimiento de la cabeza de al menos un 90% de los demás: “Nunca había hecho algo así, ni tampoco había tenido que usar una hoja como esta” (Participante 1, 2016); otro comentario fue “¿No sé cómo hacerlo; qué puedo hacer?” (Participante 2, 2016); y el tercer participante declaró que “Me parece interesante y divertido, nunca lo había hecho” (Participante 3, 2016) participante 4, 2016: -¡Wow, cuántas cosas!, ¿En serio podemos usar lo que queremos?”.

Se considera que entre algunos de los factores externos que intervinieron en cuanto los resultados tanto de la pre-prueba y la pos-prueba se encuentra: el ser un estímulo novedoso, contar con diversidad de materiales (colores, crayolas, lápices, tizas pastel, marcadores y plumones, pinturas, entre otros). Asimismo, el estado de salud y el estado de humor de los sujetos; así como el espacio para la administración de la misma.

Segunda Sesión

Al igual que en la primera sesión se da inicio a la misma dando la bienvenida a los participantes y entregándoles un identificador para identificarlos con mayor facilidad, y se les solicita llenar la lista de asistencia.

Esta tuvo una duración un tanto más breve, debido a la colaboración de los niños y la forma en la cual participaban. Ya que se trabajó en la biblioteca, se encontraban dispersos y hacían más ruido de lo habitual. En cuanto ello fue evidente su involucramiento, en esta sesión participaron 23 sujetos entre niños y jóvenes de entre 8 y 16 años de edad.

Los productos elaborados en esta sesión fueron: dibujo para presentarse mediante la elaboración del mismo, de similar forma, entre otras de las actividades se realizan entre la edad establecimiento del “Club los ayudantes del maestro” encontró conformado tanto mujeres como hombre, sin embargo, esta fue la sesión con mayor concurrencia, la socialización entre los participantes se percibió distinta debido a que la distribución y condiciones del lugar (biblioteca) fueron distintas.

Posterior la realización de las actividades se procedió a vislumbrar el video sobre algunas opiniones y recomendaciones para el desarrollo de las actividades, el proceso creativo, definición y requerimientos para realizar actividades relacionadas con el arte, entre algunos otros consejos otorgados por dos niños, una joven que se dedican a realizar actividades artísticas, en específico relacionadas con el dibujo y la pintura, y un artista plástico que practica la pintura como su profesión y como principal fuente de ingresos. Con ello dio finalizada la sesión por cuestiones de horarios de los participantes y para no tener que interrumpir sus comentarios y aportaciones.

De los comentarios y aportaciones realizados a lo largo de la sesión, entre los que figuran como más significativos se encuentran los siguientes: “‘Búho’ muéstrame el tuyo”, “Tú tienes que dibujar una calaca porque eres la muerte y estás feo”, “No se parece”, “No te quedó bien, te faltó hacerle algo más”.

De los comentarios anteriores (comentarios realizados por cuatro de los participantes de la sesión dos hombres y dos mujeres, 2016) se tiene que en esta edad otorgan mucha importancia a lo que un tercero opina o expresa con respecto a su persona o trabajo; lo cual crea falsas ideas e incertidumbres con respecto hacia su misma persona o sus capacidades; sobre todo, al ser una etapa en la cual se busca la definición de la creatividad y la aceptación o equiparación de los congéneres.

Tercera Sesión

La sesión se inicia en la biblioteca siendo las 5:00pm, dando la bienvenida a los participantes se les otorga un identificador para poder llamarles a cada uno por su nombre como en cada visita, se procede a realizar una lista de asistencia y en este caso se retoma lo evidenciado en el video, se pide su opinión sobre cuál fue el comentario que más les gustó y el porqué del mismo, lo que les pareció más interesante al respecto y sobre cuál o cuáles de los consejos consideran que les podría ayudar más para realizar las actividades del taller.

Entre algunos de los comentarios que se obtuvieron se encuentran los siguientes: “Me gustó lo que dijo el niño sobre intentar siempre las cosas nunca darse por vencidos y siempre volverlo a intentar”, “A mí me gustó el consejo sobre tener paciencia para hacer las cosas, porque yo no tengo paciencia”, “Lo que me pareció más bonito fue lo que comentaron sobre siempre luchar por lo que quieres, trabajar mucho para conseguirlo y no dejarse vencer por los obstáculos” (comentarios realizados por cuatro de los participantes de la sesión tres hombres y una mujer, 2016).

Posterior al video se les mencionó el objetivo de la sesión y se les presentaron las actividades que se realizarían. Se procedió a presentar las principales características de las obras realistas, haciendo énfasis en los bodegones. Una vez analizadas dichas características se pide a los jóvenes y niños trasladarse al área de la ‘Palapa’ para realizar las actividades, en esta ocasión se realizaron dos bodegones uno preliminar para conocer las principales técnicas y estrategias para el dibujo de bodegones, que a su vez sirva como un bosquejo del trabajo posterior, y otro en dimensiones más grandes y empleando otros materiales.

Los participantes deciden dónde ubicarse de acuerdo en dónde les parece mejor para llevar a cabo la actividad, algunos se distribuyen en pequeños equipos, en cada sesión se procuró tener al menos tres frutas o verduras que sirvan como modelo para lo que habrían de representar cada uno desde la perspectiva en la que se encuentra con respecto al objeto.

En total participaron 28 sujetos entre niños y jóvenes, tanto del género femenino como del masculino. La sesión finalizó siendo las siete con 20 minutos.

Algunos de los comentarios sobre la actividad fue que les costó ‘mucho’ trabajo hacerlo, aunque parecía fácil; “Yo ya había visto cómo se hace, porque lo vi antes en un video en YouTube, pero nunca me salió”; “Es muy complicado no me sale maestra, ¿Cómo le hago?”, “Me quedó muy raro y sucio, el de ella me gustó más que el mío”, entre algunos otros.

Este tipo de comentarios refuerza la idea de que no todos poseen las habilidades o ‘capacidades’ para ser un artista o una persona creativa, ya que se reconstruye la idea de que este tipo de actividades les corresponde a solo unos cuantos que han recibido el don para hacerlo; asimismo son evidencia de las barreras perceptivas y emocionales que a partir de los comentarios y comparaciones que se establecen o establecemos con respecto al trabajo de otros, se llegan a arraigar y creer que las habilidades se tienen de nacimiento y no como algo propio a desarrollar. Esta resulta ser uno de los mayores obstáculos y barreras creadas, dado que de ella derivan y convergen otros factores importantes como el interés y la motivación hacia el emprendimiento de nuevas consignas.

Cuarta Sesión

La sesión inicia a las 5:15 debido a que en un inició solo habían llegado cinco personas, y estas se encargaron de ir por los demás, al final, en esta se contó con la participación de 16 estudiantes con características similares a los de sesiones anteriores (pertenecientes al género femenino y masculino, y con un rango de edad de entre los 8 a los

16 años de edad). Los participantes realizan el comentario de que gran parte de ellos se habían ido porque tienen proyectos en equipo, y otros tienen entrenamiento en la escuela.

Se da la bienvenida a todos, se presenta tanto el objetivo como las consignas de la sesión, se entregan los identificadores, y se procede de igual manera a analizar los elementos básicos y necesarios, así como las características principales que poseen los paisajes. Una vez mencionado lo anterior. Se procedió a formar tres equipos para salir tomar fotografías sobre el ambiente y lo que más les gustara del mismo para realizar un collage mediante la computadora.

Una vez finalizados los collages se procedió a hacer la siguiente actividad que consistió en dibujar al menos cuatro elementos del paisaje que le darían a un amigo que quiere ir a su casa pero no sabe cómo llegar, entonces cada uno de los dibujos resulta como una pista para encontrar la casa del dibujante; algunos dibujaron un croquis, un mapa o un paisaje como tal. A partir de ello se tiene que a partir del desarrollo de las actividades fue posible evidenciar procesos correspondientes a la etapa de las operaciones concretas de acuerdo con la teoría del desarrollo humano de Piaget, al realizar y establecer soluciones únicas, mostrar un solo camino, o al hacer los elementos igual que los compañeros.

Quinta Sesión

De igual manera esta inicia en la biblioteca siendo las 5:05, y dando la bienvenida a los participantes, entregando los identificadores y solicitando que escriban su nombre en la lista de asistencia. En total se contó con la participación de 19 sujetos.

La sesión inicia entregando ejemplos de obras referentes a los paisajes, y las distintas técnicas para representarlos, así como distintos tipos de paisajes (urbanos, rurales, marítimos, entre otros). Una vez mencionadas las principales similitudes, diferencias y características se procedió a trasladarse a la 'Palapa' en esta sesión se trabajó de manera grupal son los mismos participantes quienes deciden cómo conformar los equipos, siendo la consigna que todos trabajen y que se involucren para no dejar a nadie solo.

Para hacer paisajes, cada equipo se encargó de decidir el tipo de paisaje a realizar y la técnica a emplear, así como la forma específica en que les gustaría aplicar la pintura, algunos empleando para ello las manos, pinceles, hojas de papel y lápices. La mayoría inicia el proceso con un bosquejo preliminar a lápiz y posteriormente pintando los elementos; algunos mezclan la pintura sobre el papel y otros lo hacen en los recipientes entregados. A diferencia de algunas otras actividades, se mostraron concentrados en la consigna.

La sesión finaliza a las 7:30; conforme iban terminando los trabajos se les pidió que pasaran para tomarse una fotografía para la actividad de la siguiente sesión. Hacen el comentario de que no tendrán clases, por lo que se modifica la fecha de la siguiente visita.

Entre algunos de los datos que resultaron relevantes en esta sesión se encuentra el hecho de haber mayor concentración al momento de desarrollar la actividad; así como el hecho de aplicar la pintura de diversas formas, dado que ello es un indicador de la fluidez, con respecto a la forma en la cual se solucionan problemas cotidianos, la cantidad de soluciones que se puede plantear y el probar con nuevas formas de hacerlo; mezclar colores para obtener otros nuevos, y la cantidad, así como la calidad de los detalles, esto último evidencia de la dimensión de la elaboración en cuanto la creatividad; otra cuestión que resultó interesante fue el poner las huellas de la mano como un elemento decorativo.

Los participantes mencionan que: “Me gustó la actividad a pesar de que nos quedó feo”; “A nosotras nos quedó más bonito” (responde un equipo conformado por solo féminas). Nuevamente se logra evidenciar la comparación y cierto menos precio por lo que algunos consideran como ‘mejor, más bonito, más llamativo, más interesantes’, entre otros Y cualquier otro adjetivo evaluativo; ya que sobre todo, es en esta etapa en la que se busca consolidar la personalidad e identidad, este tipo de comentarios remite a la etapa del desarrollo según Erikson en la que se busca lograr la laboriosidad, y cómo a través de la comparación se menos precia lo que algunos otros o uno mismo hace.

Sexta Sesión

Esta se inicia dando la bienvenida a los participantes, se solicita se realiza el pase de lista y se procede a analizar y mencionar, diferencias, similitudes, lo que les gustó y lo que no sobre las obras empleadas como ejemplo para llevar a cabo la actividad. Se forman pequeños equipo, a cada uno se le entrega una obra, siendo la consigna realizar la obra de una obra, en promedio les llevó 50 minutos. Una vez finalizado el retrato de un retrato, se procedió a trasladarse de la biblioteca para trabajar en el área de la ‘Palapa’.

En donde trabajan para realizar el retrato de mi retratista. La sesión finaliza a las 7:20, con respecto a los resultados obtenidos los participantes mencionan como por ejemplo; “Es muy difícil que es realizar el retrato de otra persona, y más porque es mi amigo”, “No me sale”, “No puedo”, “Es demasiado difícil”, “No sé cómo hacerlo”, entre algunos otros son los comentarios realizados con respecto a las actividades, y en específico en la segunda donde tienen que realizar el retrato de alguien cercano, dado que implica el reconocer rasgos o características de la otra persona para luego iniciar el proceso del retrato; nuevamente se

realizan comentarios recurrentes a la falta de habilidad o conocimientos para llevar a cabo la consigna.

Séptima Sesión

Para esta sesión se reúne a todos directamente en las instalaciones de la palapa, se realiza la lista de participación correspondiente a la sesión, y esta inicia a las 5:3 debido a que solo se encontraban tres personas en la institución. Comienzan a llegar poco a poco hasta contar con un total de 21 participantes en la sesión.

Para esta actividad se realiza un retrato propio a partir de las fotografías tomadas sesiones anteriores; la momento surgen ciertos comentarios de rechazo y desagrado por tener que hacer un autorretrato, se pide que se haga el retrato de otra persona, pero se les explica la importancia que tiene la actividad como tal, minutos después y no todos convencidos sobre llevar a cabo la actividad, esta inicia. Les toma cerca de una hora y quince minutos terminar el autorretrato.

Se procede a realizar un collage con recortes cubriendo las caras de unos cubos que se les llevaron para desarrollar dicha actividad. La actividad concluye a las 7:30pm, contando con 14 participantes.

A partir de los comentarios realizados se tiene, que existe cierto rechazo hacia el poner atención a uno mismo, sus rasgos características, mostrarse tal cuál se es, reflejo del autoestima y auto concepto que se tiene, y que se suele consolidar en estas etapas de la adolescencia.

Asimismo a través de los retratos se pudo evidenciar la omisión de rasgos propios y elementales en un retrato, tales como, falta de boca y nariz en los retratos, evidencia de rasgos idealizados y con resultados diversos a lo que la fotografía mostraba. Lo cual es un indicador del nivel de concentración en detalles, negación de algunos rasgos que no son del total agrado, e inclusive, parte de evidencia proyectiva.

Octava Sesión

En esta se trabajó nuevamente con los cubos, se inició la sesión en la biblioteca y se procedió a dar la bienvenida siendo las 5:05 de la tarde, se realizó el pase de lista y se procedió a dar la consigna a trabajar. Misma que consistió en decorar el collage realizado la sesión anterior en cada una de las caras del cubro, y al finalizar tomarse una fotografía con el diseño de la obra. Esta actividad demoró 40 minutos.

Posteriormente se realizó la siguiente actividad que consistió en una breve explicación sobre el significado de los tipos de línea, en equipos iban llegando a acuerdos y escribiendo sus respuestas, al terminar todos los equipos se procedió a compartir las respuestas en plenaria.

Posterior a ello se enseña el proceso para la elaboración de las tertulias, mismo que consiste en elaborar un garabato empleando los distintos tipos de líneas acorde a la emoción o sentimiento que se percibe en ese momento, una vez realizado el garabo se identificó un animal, objeto, persona, paisaje, o conjunto de los anteriores que se pudiese ver reflejado en este. Una vez realizado la identificación se escribieron cinco características que representan lo encontrado y para finalizar se escribió un poema empleando dichas características y se compartieron algunos de los resultados.

Algunos de los resultados percibidos a partir de la actividad fueron la presencia y preponderancia de líneas rectas y angulosas, expresiones de rostros tristes e inclusive denotación de lágrimas. Lo cual denota la fuerte necesidad expresiva y emocional por la que transitan la mayor parte de los niños ya que un 90% de las producciones hacía alusión a algún tipo de problemática vivida, situación de tristeza o decaimiento.

Novena Sesión

La sesión se desarrolla en la 'Palapa', primeramente se comparten algunas experiencias sobre el taller y las actividades realizadas. La sesión inicia siendo las 5:00 de la tarde y contando con la presencia de 15 personas, se realiza la lista de asistencia y se procede a trabajar por equipos. Se forman tres equipos siendo la consigna elaborar una ciudad empleando sellos de esponja, mismos que se encuentran en diversos tamaños y figuras geométricas (cuadrados, rectángulos, círculos, óvalos, trapecios y triángulos).

La actividad se desarrolla en hora y diez minutos; y se procede a realizar el proceso preliminar para una de las actividades de la siguiente sesión, la consigna consistió en pintar una hoja con crayolas, llenado todos los espacios de la misma y empleando diversos colores; posteriormente aplicar talco a la hoja y pintar la superficie de color con pintura acrílica negra.

Ambas actividades concluyen a las 7:10.

Algunas de las evidencias de esta sesión fueron la dificultad para plantear un nuevo diseño a partir de figuras geométricas básicas, se recurre frecuentemente a obtener la aprobación sobre el proceso y lo que los compañeros opinan del trabajo realizado, un equipo entendió las instrucciones de manera distinta y su producto fue emplear los sellos como texturas.

Décima Sesión

La sesión inicia siendo la 5:10 en la biblioteca, se da la bienvenida al taller y se procede a elaborar la lista de asistencia.

En esta ocasión se solicita la invención de una leyenda o cuento donde mezclen alguna ya existente con las modificaciones que ellos deseen realizarle a dicha narrativa.

La actividad les toma 15 minutos. Posterior a ello, se retoman algunos conceptos vistos anteriormente y se otorga la consigna identificar texturas que les sean agradables (como por ejemplo hojas secas, palos, piedras, papel, algodón, hojas de papel periódico o de revista, entre otros) y pegarlas en un trozo de papel. Esta actividad fue realizada de manera individual, les toma 1:20 minutos culminar la consigna. Posterior a ello se les solicitar realizar un dibujo en las hojas cubiertas con pintura negra empleando un palillo para raspar la cobertura de pintura dejando a parecer entre los rayones los colores de las crayolas empleadas. La sesión culmina a las 7:15.

Entre algunos de los resultados percibidos se encuentran los siguientes: al realizar la actividad de las texturas los productos fueron paisajes y collage en su mayor parte, pese a no haber especificado que era eso lo que se deseaba, el producto esperado era una mezcla abstracto pero ordenada de texturas; lo cual pone en evidencia nuevamente la dificultad de trabajar sin modelos apegados a la realidad y la necesidad de aceptación, dado que al ver que una persona deseaba realizar un paisaje los demás decidieron realizar lo mismo o algo similar, salvo algún producto que resultó distinto a estos, si bien la mayoría de dichos productos fueron paisajes cada uno empleó una forma propia y característica de realizarlos, algunos recortaron letras para formar un mensaje, otros emplearon figuras de las revistas para complementar su paisaje y otros prefirieron realizar la caracterización de un personaje animado creándolo a partir de los distintos materiales.

Décima Primera Sesión

Para esta sesión se recurrió a trabajar directamente en las instalaciones de la 'Palapa', iniciando a las 5:20 dado que parte de los participantes no encontraban en el lugar. Se realizó la lista y se procedió a realizar la actividad.

Se realizaron dos fases, una preliminar en la que se les otorgó un color de pintura en cada una de las palmas de la mano de los participantes, se les pidió que formaran un círculo sin que los colores que tenían en sus manos coincidieran con el compañero que se encontraba junto a ellos, para ello se emplearon únicamente los tres colores primarios: rojo, azul y amarillo. Una vez formado el círculo se pidió que frotarán las palmas de sus manos con la

persona que tenían junto a ellos y ver el nuevo color que habían formado, en una fase subsecuente se pide que ahora froten las palmas de sus manos con cualquiera de sus compañeros sin importar el color que estos tenía, esto con la finalidad de formar colores terciarios.

Después de haberse frotado las manos se les pide que revisen los colores resultantes, y se realizan algunas preguntas sobre las combinaciones de colores realizadas preliminarmente. Como por ejemplo el caso del verde, se les pidió que mencionaran los colores necesarios para formarlo y la respuestas fueron diversas a la esperada, ya que se mencionó la mezcla de rojo con azul; de amarillo con rojo; pero ni uno de los presentes mencionó la mezcla de azul y amarillo, pese a haber sido uno de los colores secundarios que resultó al frotar las palmas de las manos la primera vez.

Posterior a ello se les otorgó los tres colores básicos en pequeños recipientes y globos con la idea de realizar con las chorreras de pintura un mecanismo similar al empleado en pinturas de ‘arte en movimiento’.

Entre los comentarios obtenidos a partir de esta actividad es que “Fue la que más les gustó” dado que pudieron sentir la pintura en sus manos, les pareció atractiva e interesante dado que por lo que mencionaron no habían realizado algo similar anteriormente, y no se imaginabas que arrojar distintos colores de pintura fuese considerado como arte.

La actividad finalizó a las 7:35pm.

Décima Segunda Sesión

Se procedió a realizar la lista de asistencia, la actividad tuvo una duración de 1 hora, se solicitó que para la actividad se sentaran en mesas y lugares dispersos, una vez ubicados sus asientos se procedió a colocar los mismos tipos de materiales en cada mesa (colores, crayolas, marcadores, lápices, sacapuntas, gomas para borrar, gises y pinturas) para que cada uno fuese libre de seleccionar los de su preferencia. Para desarrollar la actividad se contó con la presencia de un colaborador, quien posee experiencia con el trabajo con niños y adolescentes, fue este el encargado de supervisar y recoger, así como de re etiquetar a partir de los códigos otorgados los trabajos realizados por los participantes. Durante esta sesión se contó con la participación de 11 niños ya que la mayor parte de los mismos, alumnos de secundaria y bachillerato no tendrán clases desde el martes, miércoles, viernes y lunes; por lo que la mayor parte de estos optaron para regresar con sus familias.

Exposición Final de los Trabajos

Se consideró como parte importante de la intervención, y para dar cierre al taller de artes implementado, la realización de una exposición grupal; en la que participaran y fueran parte de un pequeño convivio todos los participantes.

Para la realización de dicha exposición fue requerida la colaboración de los mismos, dado que fueron estos quienes seleccionaron los espacios, orden y trabajos que se presentaron en ella.

Una vez realizada la museografía grupal, se procedió a hacer la inauguración formal de esta, para lo cual, se contó con la presencia de la Coordinadora Técnica, la Directora, así como los facilitadores y personal de la Institución. La exposición fue abierta para todos aquellos que, aunque no hubiesen sido partícipes del taller en sí, pudiesen conocer los trabajos desarrollados por los participantes.

Posterior a la exposición, y para dar cierre del proceso de intervención, fueron entregados los reconocimientos a cada uno de los participantes, haciendo énfasis en el agradecer por su participación y colaboración a lo largo de todo el periodo de tiempo en que se trabajó con ellos. Para finalizar, se realizó un grupo focal en el que se tuvo como principal objetivo conocer las experiencias, perspectivas, aprendizajes y sentir acerca del taller y, en sí del proceso de intervención y su aproximación al arte gráfico (pictórico, occidental).

Pre-prueba

De la primera sesión se obtuvo el primer dibujo (pre-prueba). En total participaron 7 sujetos, encontrándose presentes los considerados para el análisis posterior de los resultados.

De igual manera en esta sesión se tuvo como producto datos y características sociodemográficas de la población y los participantes. La escala para evaluar los trabajos fue de mínimo 15 y máximo 45 por juez, siendo tres la escala final fue de 45 a 135. La tabla 2 muestra los resultados.

Tabla 2.

Resultados Pre-prueba.

Código	Género	Puntaje	Promedio	Creatividad
NCC	Femenino	102	34	Media
RCA	Masculino	98	32.66	Media
LCC	Femenino	94	31.33	Media
PPX	Femenino	94	31.33	Media
DCH	Masculino	86	28.66	Baja
JCC	Masculino	85	28.33	Baja
NTG	Femenino	73	24.33	Baja

De igual manera se realizó un análisis por cada una de las dimensiones correspondientes a la creatividad: flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración. La tabla 3 muestra los resultados

Tabla 3.

Resultados por Dimensión Pre-prueba.

Dimensión	Media	DS	Rango	Creatividad
Flexibilidad	55.95	22.22	51 -75	Media
Elaboración	51.19	23.01	51 -75	Media
Fluidez	44.44	14.27	0 - 50	Baja
Originalidad	38.09	16.61	0 -50	Baja

De la tabla anterior se puede apreciar que las dimensiones que presentan un menor estatus en cuanto su expresión en la pre-prueba son aquellas que se han clasificado como de creatividad baja, es decir, sus puntuaciones con base a 100 se encuentran en un rango entre 0 y 50 puntos; estas dos dimensiones son la originalidad que obtuvo 38.09 puntos y la fluidez con 44.44 puntos. Con respecto a una creatividad media se tiene que las restantes dos dimensiones se sitúan en este estatus, ya que se encuentran en un rango entre los 51 y 75 puntos, siendo la dimensión de la flexibilidad la más desarrollada de todas con una puntuación de 55.95 puntos, seguida de la elaboración con 51.19 puntos.

Los resultados anteriores significan que, en cuanto la originalidad a los participantes se les dificulta plantear nuevas alternativas para solucionar problemas planteados, las asociaciones que estos realizan son poco remotas, es decir, el establecimiento de la relación entre objetos, elementos tiene que ser cercana para poder comprender la conexión o asociación entre estos. En cuanto a la fluidez se tiene que, la producción o cantidad de productos representados y la variabilidad entre estos es pequeña, debido a la cantidad de respuestas que se lograron generar a partir de un mismo estímulo; es decir, la mayor parte de las respuestas muestran coincidencias entre sí.

Entre algunos otros resultados reportados por los expertos que se obtuvieron a partir de la pre-prueba se tiene que: “Existe una fuerte recurrencia a los trazos de tipo angular y representación de ‘rostros’ tristes, lo que indica una fuerte necesidad emocional, o que se encuentran atravesando un momento ‘difícil’... ya que aunque no se trate de una prueba proyectiva como tal, en los dibujos es posible identificar ciertos rasgos de la personalidad y las emociones” (Psicólogo 1, 2016; comentarios sobre los dibujos). Asimismo se mencionó que: “Por el tipo de trazo y la forma en que estos fueron expresados, podría pensar que se trata de niños que apenas inician la primaria” (Psicólogo 2, 2016), el experto hace referencia a la calidad de los trazos y las habilidades de psicomotricidad fina que reflejan ya que no concuerdan con la edad cronológica y el grado de dominio de la habilidad psicomotriz fina. Otro comentario por parte de un tercer experto, en este caso un artista plástico (Experto3, 2016) fue que: “A pesar de que los trabajos no tienen el nombre para saber si lo ha realizado un niño o una niña (hombre o mujer), es posible identificar su género o al menos suponerlo por las temáticas y la forma en la cual emplean los colores”, al realizar el comentario señala como ejemplo el dibujo de una mariposa y dice “Es obvio que este dibujo pertenece a una niña”.

De lo anterior se puede decir que los niños muestran ciertas deficiencias en cuanto el desarrollo de algunas habilidades psicomotrices finas, que se encuentran evidenciadas en los tipos de trazos y calidad de los mismos, la fuerza de apoyo para realizarlos, las veces que se borra una línea, o la manera en la cual se remarcan las mismas, esto no sólo en cuanto la forma en la cual ejecutan los dibujos, sino también al momento de escribir sus nombres o datos, en varias ocasiones al menos un 25% omitía alguna letra o cambiaba el orden de la misma en la palabra.

Al realizar comparaciones entre las producciones realizadas como parte de la pre-prueba fue posible evidenciar que las niñas tienden a emplear una mayor cantidad, ya que en promedio emplearon 7 colores y realizaron al menos dos mezclas entre ellos; a comparación de los niños quienes en promedio emplean 4 colores sin realizar mezclas entre los mismos.

Así como se mencionó por parte de uno de los expertos (Artista plástico, 2016), la forma en la cual las y los jóvenes ejecutaron sus dibujos y las temáticas de los mismos, es posible asignar un género al sujeto que lo realizó, ya que en cuanto las representaciones realizadas por las mujeres se tienen temas que recurren a la naturaleza, construcciones de casas uso de corazones y flores; una característica que cabe resaltar en dichos dibujos son el animismo, es decir caracterizar objetos inertes y sin vida con rasgos humanos como la expresión de un rostro.

Con respecto a las temáticas recurrentes entre los niños se encontraron objetos como juguetes (pelotas en su mayoría), medios de transporte como bicicletas y barcos, animales y rostros con distintas emociones, sin embargo estos no atribuyen un rostro a los objetos como en el caso de las féminas.

Pos-prueba

De la misma forma, se realizó el producto correspondiente a la pos-prueba, en esta participaron en total 11 sujetos tanto del género femenino (5 participantes) como del género masculino (6 participantes), de los cuales se consideró para el posterior análisis aquellos que cumplieron con las condiciones de haber asistido y efectuado las actividades en al menos un 90% de la sesiones efectuadas, y que hayan realizado la pre-prueba; por lo que al final se consideraron los descritos en anteriormente (ver tabla 1).

De igual manera, se consideraron tres las categorías de la creatividad: baja, media y alta; para ello se tomaron como referente los valores mínimos (45 en total y en promedio 15) y máximos (135 en total y 45 en promedio) a obtener en la misma y sacando como puntos de intervalo las medias aritméticas (90 y 112.5 considerando los valores totales; 30 y 37 considerando los valores promedio) entre dichos valores, de lo cual se obtuvo que los rangos referentes a una creatividad baja son los que se encuentran entre los 45 y 90 puntos con respecto al total obtenido y entre el 1 y 30 puntos obtenidos en promedio; una creatividad media se encuentra entre los 91 y 112 puntos obtenidos con respecto al total de la prueba y en promedio los puntos encontrados entre los 31 y 37, y por último una creatividad alta refiere a los valores que oscilan entre los 113 y los 135 puntos en total, y en promedio entre los 38 y 45 puntos.

Como parte de los resultados obtenidos en esta fase se tiene que el participante con una mayor puntuación pertenece al género masculino con 111 puntos en total y un promedio de 37, lo cual lo ubica en un estatus de creatividad media, seguido de este se encuentra un participante del género femenino con una puntuación de 109 puntos lo cual la ubica en el estatus de creatividad media, y por último dentro de esta misma categoría (creatividad media) se ubica otra fémina con 100 puntos obtenidos.

Los restantes tres sujetos por las puntuaciones obtenidas se ubican en el estatus de creatividad baja, teniendo 89 puntos la persona del género femenino con mayor puntuación en el rango, y 73 puntos la que menor puntuación obtuvo, perteneciendo esta al género masculino (ver Tabla 4).

Tabla 4.

Resultados Pos-prueba.

Código	Sexo	Puntaje	Promedio	Creatividad
RCA	Hombre	111	37	Media
LCC	Mujer	109	36.33	Media
PPX	Mujer	100	33.33	Media
NCC	Mujer	89	29.66	Baja
DCH	Hombre	84	28	Baja
NTG	Mujer	83	27.66	Baja
JCC	Hombre	73	24.33	Baja

De igual manera para el análisis de estos resultados, se manejaron los rangos empleados para la pre-prueba, es decir, para su valoración se establecieron tres estatus: creatividad alta, cuando las puntuaciones oscilan entre los 76 y los 100 puntos; media cuando estas se encuentran entre los 51 y 75; y baja cuando las puntuaciones están entre los 0 y 50.

A partir del análisis realizado a través del programa estadístico SPSS para cada una de las cuatro dimensiones se obtuvieron los siguientes resultados con respecto a la pos-prueba (ver Tabla 5).

Tabla 5.

Resultados por Dimensión Pos-prueba.

Dimensión	Media	DS	Rango	Creatividad
Flexibilidad	55.95	24.24	51 -75	Media
Fluidez	54.76	19.10	51 - 75	Media
Elaboración	51.19	23.01	51 -75	Media
Originalidad	46.66	20.33	0 -50	Baja

Tomando como referente los parámetros y rangos, se tiene que de la tabla anterior la única dimensión que se encuentra en un estatus bajo es la originalidad, con una puntuación de 46.66, lo cual la ubica en el rango de 0 a 50 puntos; las otras tres dimensiones se encuentran en un rango de entre 51 a 75 puntos, lo cual las ubica en un estatus de creatividad media, sin embargo es posible percatarse que la dimensión de elaboración es la que se encuentra limítrofe, dado que es apenas un 0.19 superior al rango mínimo para ser considerada de baja a media.

El identificar que la dimensión de la originalidad es baja, representa que para los participantes, es más fácil recrear o expresar los temas de forma realista, ya que estos tienen cierta predilección hacia el apego a la realidad, es decir, la mayor parte de los estudiantes representó temas proclives a encontrarse en el contexto en el que se desarrollan, puesto que la mayor parte de los referidos han sido la naturaleza propia de la región como flores y

mariposas, rostros y expresiones humanas diversas, animales, objetos cotidianos como un teléfono celular, o medios de transporte como la bicicleta.

Asimismo, se halla coincidencia entre los temas asociados o naturalizados para con respecto a los géneros (flores, corazones y mariposas para las mujeres) y la manera de expresarlos, por ejemplo en cuanto el uso del color (variedad y cantidad de colores; las féminas usaron mayor cantidad y variedad) y los tipos de trazos (seguridad en el trazo, los trazos de los niños resultaron titubeantes e inclusive imprecisos; las niñas tendieron a remarcar o sobre pintar las líneas a diferencia de los niños quienes no lo hicieron). Y en cuanto a la elaboración, esta representa la calidad de detalles representados, el uso de las líneas y mezcla de colores para crear otras formas de variación para expresar los elementos referidos, y no limitarse a contar con solo los materiales y variedad otorgada, lo cual implica generar estrategias de resolución de problemas y ofrecer otras alternativas para lograr un mismo fin u objetivo.

Otros resultados obtenidos a partir de los comentarios otorgados por los expertos que participaron en la evaluación de cada uno de los productos se encuentran los siguientes, de acuerdo con el primero (Psicólogo 1, 2016; comentarios sobre los dibujos): “Los colores remiten mayor calidez, la forma de expresar algunos elementos y el tamaño, así como la seguridad con que se realizaron los mismos, remiten a una expresión emocional con mayor apertura hacia esta comunicación personal”; “Existe un uso de la palabra escrita para hacer representaciones más abstractas, representar o expresar lo que a través de un mecanismo simbólico, en este caso el dibujo, resulta menos adecuado; ello indica que se encuentran en un periodo de transición del simbolismo infantil recurrente en el pensamiento concreto y pre operacional de acuerdo con las etapas del desarrollo referidas por Piaget, hacia el pensamiento más próximo a las operaciones formales” (Psicólogo, 2016; comentarios sobre los dibujos).

Con respecto a la pos-prueba el comentario por parte del tercer experto fue: “Es posible encontrar un mayor uso y dominio de color, así como mayor diversidad de materiales empleados para realizar las producciones, [...] las ‘niñas’ fueron más cuidadosas al realizar los trazos, lo hicieron con mayor seguridad” (Artista plástico, 2016; comentarios sobre los dibujos).

De los comentarios anteriores se tiene, que algunos de los expertos perciben mayor apertura para tratamiento de temas personales y expresión de emociones mediante el dibujo, e inclusive a través de la palabra escrita, sobre todo es posible evidenciarlo en las féminas; con respecto a lo evidenciado en las producciones de los hombres se tiene que sus líneas remiten a trazos angulosos y la presencia de expresiones o rostros que denotan tristeza. Con respecto al

uso del color y diversidad de materiales empleados para realizar las producciones, estos fueron más recurrentes en las féminas.

Comparación

Para realizar la comparación correspondiente a los resultados obtenidos tanto en la pre-prueba como en la pos-prueba se recurrió al uso del Software estadístico SPSS, en este caso se realizó un análisis comparativo de la prueba t para muestras relacionadas, a partir de dicho procedimiento se obtuvieron los siguientes resultados: se tiene que como la media entre la pre-prueba y la pos-prueba es negativa, es posible afirmar la existencia de una diferencia entre ambos; teniendo, asimismo, que la pos-prueba obtuvo una mayor puntuación que la pre-prueba, es decir, se tiene un incremento en cuanto los resultados de la creatividad reflejados en los productos realizados como parte de dicha pos-prueba. Sin embargo, al ser pequeña la diferencia no se considera como significativa, dado que su valor del sig. Bilateral es de 0.436, siendo este valor mayor a 0.05, valor mismo por el cual la diferencia resulta mínima.

De igual manera se realizó un proceso comparativo mediante la implementación de la estadística descriptiva, en este caso recurriendo al empleo y análisis de frecuencias y porcentajes para cada uno de los participantes y con respecto a cada una de las dimensiones de la creatividad: flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración (Ver Tabla 6 y Tabla7).

Tabla 6.

Comparación de Resultados de la Pre y Pos-prueba por Sujeto.

Código	Sexo	Pre-prueba	Pos-prueba	Diferencia	Creatividad
NCC	Mujer	102	89	-13	Baja
RCA	Hombre	98	111	+13	Media
LCC	Mujer	94	109	+15	Media
PPX	Mujer	94	100	+6	Media
DCH	Hombre	86	84	-2	Baja
JCC	Hombre	85	73	-12	Baja
NTG	Mujer	73	83	+10	Baja

De la tabla anterior se tiene que en general entre los participantes se tuvo un incremento de 44 puntos considerando únicamente la suma entre los participantes que obtuvieron como resultado una puntuación positiva en cuanto la diferencia percibida en la pre-prueba y la pos-prueba; con respecto a esta misma diferencia entre ambas pruebas y considerando únicamente los resultados negativos se tiene que hubo un decremento en cuanto la expresión creativa en 27 puntos.

Realizando un contraste entre ambas puntuaciones para obtener una puntuación neta en cuanto la modificación de la expresión creativa, se tiene que la puntuación es de 17 puntos, es decir que mediante dicho análisis comparativo se halla una diferencia positiva, misma que denota cierta mejora en cuanto la calidad en la expresión creativa de los participantes en dicho taller de artes gráficas; sin embargo, esta diferencia se considera deficiente para atribuir los resultados al proceso de intervención, sobre todo, al tener resultados con un impacto negativo.

Otra resultado que se puede percibir con respecto a la comparación de ambos resultados es la alusiva a la cercanía entre los rangos máximos y las puntuaciones obtenidas por algunos sujetos, tales son los de la fémina NCC quien en la pre-prueba fue ubicada como el participante con mayor puntuación (102 puntos) y que, en la posterior medición (pos-prueba) por la puntuación obtenida de 89 puntos, pasando de un estatus de creatividad media a un estatus de creatividad baja, cabe señalar que el resultado y el cambio entre un estatus y el subsiguiente anterior se debe a una diferencia de un punto por debajo del rango.

Otro cambio representativo fue el obtenido por el sujeto RCA (masculino), quien pasó de ubicarse en un segundo lugar en la pre-prueba debido a las puntuaciones obtenidas pasó a ubicarse al primer lugar con una puntuación de 111 puntos, encontrándose un punto por debajo del rango inferior para el estatus correspondiente a una creatividad alta.

Entre otros de los sujetos que presentaron un incremento y ascenso en cuanto su posicionamiento debido a las puntuaciones obtenidas se encuentran las féminas caracterizadas por las letras LCC quien pasó de un tercer a un segundo lugar con incremento de 15 puntos; PPX quien de una cuarta posición ascendió a una tercera con un total de 6 puntos; y NTG quien de una séptima pasó a una sexta con un incremento de 10 puntos.

Sin embargo, también se percibieron descensos en cuanto las puntuaciones obtenidas por dos participantes, el caso antes mencionado de la fémina NCC, y el caso de JCC quien de ubicarse en un sexto puesto desciende hasta el séptimo con un total de 12 puntos. Por otra parte también se tiene el caso del masculino DCH quien descendió en cuanto su ponderación final en dos puntos, sin embargo ello no implicó una modificación en cuanto su posicionamiento, dado que este permanece en el quinto puesto en ambas pruebas.

Con respecto a la comparación y análisis de los resultados referentes a cada una de las dimensiones de la creatividad se tiene los siguientes resultados (ver Tabla 7).

Tabla 7.

Comparación de los Resultados por Dimensión.

Dimensión	Pre-prueba		Pos-prueba		Diferencia entre las medias	Rango	Creatividad
	Media	DS	Media	DS			
Flexibilidad	55.95	22.22	55.95	24.24	0	51 - 75	Media
Elaboración	51.19	23.01	51.19	23.01	0	51 - 75	Media
Fluidez	44.44	14.27	54.76	19.10	10.32	51 - 75	Media
Originalidad	38.09	16.61	46.66	20.33	8.57	0 - 50	Baja

De la tabla anterior se puede observar que tanto las dimensiones correspondientes a la elaboración y la flexibilidad obtuvieron la misma media tanto en la pre-prueba como en su medición posterior a través de la pos-prueba, con una valoración de 55.95 puntos, sin embargo se percibe una diferencia en cuanto la desviación estándar de cada prueba, teniendo mayor variación en la pos-prueba, lo que indica que existe más variabilidad en las puntuaciones obtenidas en la segunda medición, es otras palabras, la diferencia entre el valor máximo y mínimo en esta es más grande que en la pre-prueba (en la pre-prueba se otorgaron valores más cercanos entre sí para calificar la dimensión); pese a ello, con respecto a la elaboración ambas puntuaciones son iguales, es decir, existe mayor coincidencia entre las puntuaciones otorgadas tanto para la prueba como en la pos-prueba.

De igual manera, se tiene que la fluidez fue la dimensión con un mayor incremento en cuanto las calificaciones otorgadas en la pos-prueba, es decir, los expertos identifican una modificación en la cantidad de elementos representados, mayor uso de colores y mezclas realizadas entre los mismos, así como en el empleo de diversos materiales.

Con respecto a los resultados emitidos hacia la dimensión de la originalidad se evidenció un incremento en 8 puntos comparando la pos-prueba con la pre-prueba, lo que indica que existió mayor versatilidad en cuanto la manera de representar los elementos, ya sea por remitir a temas menos comunes o cotidianos, o al expresar mayor cantidad de detalles, formas diversas o modificadas en cuanto cómo perciben los elementos de la realidad y la concurrencia o repetición entre los mismos.

Otros resultados obtenidos a partir de las opiniones y comentarios otorgados por los evaluadores se encuentran los siguientes: “Al realizar una comparación entre los productos de la pre-prueba y la pos-prueba es posible identificar un cambio en la perspectiva y la expresión del dibujo en cuanto la dimensión emocional; esto es evidente en algunos detalles como los ojos en la pre-prueba de un sujeto en específico aparecen los ojos de los elementos cerrados, aunque con una sonrisa, en la pos-prueba se representa el mismo elemento, pero con un mayor tamaño, con líneas fluidas y espontáneas, pero sobretodo, con los ojos abiertos y

colores más cálidos y de igual manera con una sonrisa; lo que representa ese cambio, siente mayor apertura la comunicación y expresión de emociones, ideas y sentimientos” (Experto 1, Psicólogo 1, 2016; comentarios sobre la comparación de los productos). Aunado a ello, se mencionó parte del segundo (Psicólogo 2, 2016; comentarios sobre la comparación de los productos) que: “Existen cambios con respecto a la manera en la cual anteriormente representaron los elementos, ya que no solo se recurrió al uso de dibujos, sino que a los mismos se le acompañó con letras y mensajes; indicador de transición entre una etapa y otra en cuanto el desarrollo humano”.

El comentario aportado por el tercer experto refiere al proceso de adquisición de habilidades gráficas y psicomotricidad fina (Artista plástico, 2016 comentarios sobre la comparación de productos): “Si bien es visible cierta mejora a mi parecer, en cuanto cómo usaron la hoja, los colores, los trazos; también es evidente que no puede existir un cambio tan repentino; un cambio visible, requiere más tiempo en el desarrollo de habilidades”.

“Me parece que hay muchos cambios y mejoras en cuanto los productos, pero tal vez no son los que esperábamos debido a las carencias formativas, presentes en la educación de estos chicos; ejemplo claro de ello son los trazos que no concuerdan con respecto a la edad cronológica del sujeto y la manera en cómo se ejecutan los mismos” (Psicólogo 1, 2016).

De acuerdo con el psicólogo (Experto 2, 2016) “Se requiere subsanar lo esencial para poder trascender; en ello juega un papel importante las artes, ya que el trabajo de seres humanos y las artes posibilita otras formas de expresarse”.

De los comentarios anteriores se puede mencionar que, los principales cambios no solo refieren a aspectos de la creatividad sino a la manifestación y expresión de las emociones, a la forma en la cual el arte ha fungido como una herramienta para potenciar este canal comunicativo y expresivo; dado que desde su origen el arte no solo sirve para el desarrollo de habilidades técnicas, sino también la transmisión de mensajes, ideas y emociones; y esto en dos vías de quien emite el mensaje a través del producto, en este caso, un dibujo, y quien lo recibe; dado que no siempre coincide lo que se trató de emitir y lo que se logra percibir a través de un mismo mensaje, o existe cierta variación generada en este sentido.

Un factor importante a desarrollar y trabajar debe ser el plano emocional, dado que ello repercute en gran medida la forma en la cual se realizan y expresan las cosas, se debe subsanar las necesidades más básicas del desarrollo para buscar promover otras dimensiones y habilidades o destrezas. Trabajar lo más básico para trascender y mejorar en otros aspectos.

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

En el presente capítulo se encuentran las principales discusiones, recomendaciones y líneas a futuro con respecto a la investigación realizada. Primeramente se tiene una reflexión referente a la metodología empleada; posteriormente un análisis del escenario de acción (el albergue), seguido del abordaje de la creatividad y su relación con las emociones, y el arte como parte de la formación integral; por último se encuentran plasmadas algunas de las lecciones aprendidas, cambios y aprendizajes propios como investigador; así como los principales beneficios y aportes para posteriores investigaciones alusivas a esta temática.

A partir de la pregunta de investigación sobre ¿Cuál es el efecto de un taller de artes gráficas en el potencial creativo en un grupo de niños y jóvenes de la zona maya poniente sur del Estado de Yucatán? Se planteó como principal objetivo el describir los principales resultados de la implementación de dicho taller en el potencial creativo, de un grupo de jóvenes y niños de entre 8 y 15 años de edad, pertenecientes a la zona maya del Estado.

Retomando el planteamiento inicial, acerca de la preparación en cuanto artes, su ejercicio y enseñanza que se tiene en las escuelas como parte de la formación del alumnado, sobre todo, haciendo alusión a la situación de quienes radican en comunidades rurales, se tiene que entre los principales resultados derivados de la intervención (taller) realizada en un albergue temporal de la zona maya poniente sur del Estado de Yucatán con un grupo de niños y jóvenes de entre 8 y 15 años de edad, se encuentra que esta posibilitó un espacio para comunicación y expresión, si bien los incrementos en cuanto la creatividad en sí no mostraron una variación significativa, se tiene que los principales cambios son referentes a la expresión y comunicación tanto de ideas como de pensamientos y sentimientos.

Reflexiones Metodológicas

Con respecto a esta se tiene que la implementación de un taller a modo de intervención para el fortalecimiento tanto de destrezas como de habilidades, provee de múltiples beneficios, entre ellos posibilita la creación de un espacio de interacción, convivencia y de creación, lo cual a su vez, brinda momentos reflexivos acerca de la propia creación, así como la dinámica grupal. Por lo que, en palabras de Betancourt, Guevara y Fuentes (2011, p. 16) el taller resulta ser un “Instrumento metodológico útil mediante el cual se puede desarrollar en los participantes habilidades como pensamiento crítico, trabajo en equipo y aprendizaje colectivo”.

A partir de dichos beneficios identificados como parte de la implementación del taller, se pudo fortalecer lazos de convivencia así como de comunicación entre los participantes, lo que dio pauta al surgimiento de uno de los principales resultados obtenidos, desarrollo emocional; esto evidenciable no solo a partir del análisis psicológico (grafológico) de los productos desarrollados durante el transcurso de cada una de las sesiones del taller; sino, también evidenciable en el comportamiento y discurso de estos.

Ander – Egg (referido por Betancourt, Guevara y Fuentes, 2011, p. 23) establece que el “Taller se encuentra condicionado por las personas que lo integran y que participan; resulta necesario organizar equipos de trabajo acordes al proyecto y los recursos con los que se cuenta para su desarrollo”.

Es por lo anterior que resulta importante considerar, de igual manera, las implicaciones mismas de trabajar en un ambiente en el cual no se puede controlar algunas variables externas tales como lo son las actividades extracurriculares, tareas y otros deberes con los que los estudiantes deben de cumplir para poder acudir al taller; como tal, fue el caso del albergue (Casa del niño indígena) en el que se desarrollaron las actividades; dado que todo lo anterior, junto con otros factores como días inhábiles y actividades culturales y tradiciones propias del contexto, tuvo un efecto determinante en los resultados, como ejemplo la afluencia, asistencia y participación en las sesiones.

Con respecto a las técnicas cuantitativas empleadas para el análisis de los resultados, se tiene que los mismos permiten el contraste de los productos de una manera objetiva, sin embargo, dichas técnicas y análisis no son suficientes para la comprensión total de las implicaciones y factores que intervinieron en el desarrollo del taller y de la investigación misma; por lo que es deseable la implementación y uso de estrategias y técnicas complementarias propias del paradigma cualitativo, tales como grupos de enfoque, entrevistas a profundidad, diarios de campo, entre otras.

De igual manera, es importante considerar la capacitación de quienes pudiesen desempeñarse como facilitadores, considerando previamente las características y cualidades propias de la formación académica y su experiencia en el trabajo de las artes gráficas con niños y adolescentes. Así como la debida incorporación (inserción) al proceso de trabajo, es decir, su familiarización tanto con los participantes como con el contexto propio con el que se ha de trabajar; sobre todo para la realización de las pruebas (pretest y postest).

Aunado a lo anterior, la planificación y el diagnóstico del contexto son esenciales para el éxito y, sobre todo, para el control de factores externos, así como para realizar las consideraciones y adaptaciones necesarias al momento de realizar las actividades; ya que en gran medida dependerán de estos los resultados y logros alcanzados.

En un sentido similar y haciendo referencia a las características que circunscriben el contexto, resulta relevante realizar un diagnóstico exhaustivo de las habilidades psicomotrices, conocimientos referentes al arte y la forma en la cual se desarrollan las actividades artísticas como parte de la formación académica básica que reciben en las instituciones educativas a las que pertenecen.

Con respecto a las pruebas realizadas, en específico, de la posterior a la intervención; es decir, la pos-prueba se debe considerar como un factor relevante el tiempo, no solo para la ejecución de la misma, sino también con respecto al esparcimiento entre la última sesión y la ejecución de esta; ya que factores como la habituación, memoria, interés, novedad, motivación, entre otros, pudiesen intervenir; ya que como menciona.

Cabe señalar, finalmente, que en la vida real es imposible forzar o coaccionar a los estudiantes de un albergue indígena a participar en todas las actividades extra-curriculares; lo anterior explica la pérdida de sujetos, que inicialmente se inscribieron al taller de 28 a 7. Igualmente, desde el punto de vista metodológico, debe reconocerse el sesgo de selección asociado a quienes se ofrecieron de voluntarios a una actividad artística, son probablemente más proclives al arte y al tipo de actividad libre, que quienes decidieron no participar.

Reflexiones relativas al contexto del estudio

En la casa del niño indígena es posible encontrar circunstancias muy propias en las que los niños y jóvenes se circunscriben, una de ellas es que estos se encuentran en el albergue de lunes a viernes en periodo escolar, fungiendo el albergue y el personal como una familia y segundo hogar, las socializaciones que estos ‘chicos’ mantienen se limitan casi exclusivamente a las que en este se le proporcionan.

Si bien en él cuentan con el apoyo y atención de distintos ámbitos del desarrollo como alimentación, vivienda, servicios de higiene y formación extracurricular; los niños y jóvenes externaron una fuerte necesidad de acompañamiento y orientación emocional, siendo al menos cinco de los participantes los que mencionaron sentirse solos, pese a que algunos de estos tienen a un familiar (hermano o primo) en dicho albergue.

Proporcionar un seguimiento y acompañamiento al momento de adaptación al ingreso e incorporación en dicha institución resulta una tarea primordial para la posterior implementación y realización de otras actividades, dado que resulta vital para un pleno desarrollo integral y humano, el ámbito emocional.

En ese sentido se hicieron visibles aspectos como la necesidad de apego en algunos de los participantes (especialmente en cuatro de los siete, de los cuales se presentaron los resultados), palpable en comentarios y comportamientos como la muestra física y verbal de afecto (brindar abrazos y frases afectivas).

Con respecto al contexto socio económico desde el cual los participantes se desenvuelven es importante recalcar y hacer énfasis en que dichas circunstancias, si bien dificultan, la adquisición de materiales y el acceso a recursos, los mismos no debieran representar un impedimento para su realización, ya que se pueden emplear y sustituir algunos elementos como los soportes y pinturas, por objetos y materiales reutilizables, orgánicos y propios del contexto; como por ejemplo, emplear pigmentos naturales para pintar (café, hojas, flores, condimentos, entre otros).

Otra de las consideraciones que se deben de realizar al trabajar en contextos como el descrito, son las propias características, teniendo en cuenta que algunos factores pueden fungir en un momento determinado tanto como un catalizador como un inhibidor del proceso creativo; como tal fue el caso de la novedad que representaban algunas de las actividades, sobre todo con respecto a la que fungió como mecanismo de prueba (pretest y postest).

Al emplear la misma hoja de estímulo, algunos de los participantes tendieron a resolverlo de manera similar a la primera, lo cual representó una desventaja en cuanto la originalidad de los temas generados en los productos; así como en el involucramiento en algunas de las actividades realizados, ya que, aquellas que les resultaron novedosas, fueron en las que se contó no solo con una mayor afluencia en cuanto la asistencia, sino también con respecto al involucramiento al momento de desarrollarla; los participantes se mostraron con interesados, siguiendo las instrucciones paso a paso; caso contrario con aquellas que les resultaron más familiares, puesto que en estas los participantes se mostraron inquietos (dispersos y platicadores).

En ese mismo sentido los conocimientos previos y el desarrollo psicomotriz fino de los participantes influyó de manera determinante al momento de realizar las actividades, puesto que estas habilidades fungieron como determinante para que los mismos se sintieran o definieran así mismos como más o menos capaces para efectuar las consignas, teniendo repercusiones tanto en la motivación como en su satisfacción personal con los productos efectuados.

Con respecto a otras de las consideraciones que se deben de tener al momento de desarrollar las actividades mismas del taller, son los espacios físicos, materiales e infraestructura en la cual se ha de trabajar, dado que esta puede tanto mejorar como dificultar la realización de las mismas. Sobre todo, recalcar la importancia de ello al momento de llevar a cabo cada una de las mediciones (pre- prueba y pos -prueba), para que los resultados no se vean afectados por factores externos, en la medida de lo posible (distractores, calor, iluminación, comodidad, entre otros).

Creatividad y emociones

La creatividad así como múltiples procesos psicológicos se ve afectada por diversas variables, tanto personales como contextuales; sin duda, una de las que tuvo mayor influencia en la investigación realizada fue las emociones; sobre todo, al tratarse del desarrollo de actividades relacionadas con las artes, y siendo este uno de los medios predilectos de comunicación y expresión, las emociones estuvieron presentes, no solo en los resultados (objetos artísticos realizados), sino también al momento de realizarlos.

En este sentido la necesidad emocional y el apego, fueron factores preponderantes que influyeron al momento de desarrollar tanto las actividades como las dinámicas ejercidas en los ambientes de aprendizaje, puesto que el involucramiento y participación de los niños y jóvenes en las sesiones se vio favorecida o limitada por su estado anímico y las circunstancias que en ese día en específico le acontecieron, esto reflejado sobre todo a través de las verbalizaciones expresadas.

En cuanto algunas de las principales emociones que se encontraron se tiene a las referentes al apego emocional, felicidad, tristeza, nostalgia, comprensión; estas identificadas por los mismos participantes y aludiendo tanto hacia el taller, a las actividades y momentos de convivencia; como a la situación familiar en la que se encuentran; ya que en al menos nueve de las sesiones se identificaron emociones positivas hacia dicho proceso de intervención.

De igual forma, en al menos cinco de las sesiones se suscitaron comentarios referentes a lo que el dejar su hogar semanalmente representa para estos, identificando y mencionando aspectos negativos principalmente; pero en algunos casos, llegando a una actitud de comprensión; tal como uno de los participantes mencionó: sé que mis papás me mandan aquí (albergue) para que pueda seguir estudiando y tenga un mejor futuro; por eso debo de esforzarme mucho en todo (participante 7, octubre, 2016).

En el desarrollo de la creatividad intervienen tanto factores internos como externos que pueden inhibir o facilitar el desarrollo de la misma; siendo uno de ellos el factor emocional; dado que si la persona no se encuentra en un estado anímico y emocional ‘adecuado’, difícilmente pueda concentrarse y desempeñarse en otras actividades; por ello resulta primordial atender el desarrollo psicomotriz, y de salud física, sino también, resulta esencial, la atención de otros aspectos como el antes mencionado (desarrollo emocional).

En ese sentido y tal como se menciona por López (2008), el desarrollo de una adecuada convivencia puede contribuir a que la persona, ya sea un niño o adulto, pueda superar algún momento de crisis, dado que como tal, representa a la estabilidad que se tiene para vivir en comunidad, tomando en cuenta el manejo de las relaciones grupales y la facilidad para crear una identidad grupal y la habilidad para el manejo de los conflictos.

Una sana convivencia requiere no solo de la identificación y reconocimiento (aceptación) tanto de las emociones propias como la de los demás, sino también del manejo adecuado de las mismas.

Por ello se necesita tanto la formación en cuanto dichas habilidades, así como la creación de modelos adecuados para seguir, ya que, sobre todo, en edades tempranas una de las herramientas de aprendizaje resulta ser la imitación; tal como López (2008) refieren “Una de las primeras herramientas de aprendizaje tanto en la niñez como en la adolescencia es la imitación” (p.32).

Como tal, resulta esencial el trabajo colaborativo, así como, en cuanto las emociones, para con ello procurar la creación de herramientas que faciliten la inclusión y convivencia grupal, así como en general que logre posibilitar un adecuado desarrollo integral.

Contribuciones

Entre los principales beneficios se encuentran el posibilitar nuevas líneas y panoramas de investigación en cuanto artes gráficas, creatividad, desarrollo emocional e inclusión social, así como sus vínculos con el ámbito educativo, y en general, del desarrollo humano.

La identificación de necesidades del desarrollo en comunidades mayas del Estado de Yucatán favorece al establecimiento de estrategias, políticas pública y de intervención para el planteamiento de soluciones a dichas carencias, o a la solvencia de determinados menesteres.

A través de la misma fue posible el establecimiento de otras redes de apoyo, canales comunicativos y espacios tanto de convivencia como de expresión entre los mismos participantes, lo cual refuerza las habilidades de convivencia necesarias para el sano desarrollo comunitario.

A través del trabajo tanto colaborativo como individual se buscó, el reforzamiento de habilidades y destrezas psicomotrices, en específico haciendo alusión a las motrices finas; pero también promoviendo habilidades psico cognitivas superiores, como la resolución de problemas, pensamiento divergente, imaginación y el pensamiento abstracto.

Líneas futuras de investigación

Como posibles líneas de investigación se considera el impacto (influencia) del desarrollo emocional en las actividades creativas y artísticas, sobre todo, cuando se busca el fomento y la creación de espacios en los que la expresión forma un componente primordial.

De igual manera, se considera que los resultados pueden ser analizados desde una perspectiva de género, al establecer parámetros comparativos de la expresión de la creatividad en hombres y mujeres, plantear si existen diferencias en cuanto la expresión ligadas al género, como lo podrían ser las temáticas recurrentes, colores empleados, tipos de líneas predilectas, número de elementos considerados en la composición, si en alguno predomina la integración hacia una temática general identificable en la composición, entre algunos otros elementos constitutivos de la composición, creación artística, expresión y la creatividad.

Con respecto al desarrollo emocional, es posible generar propuestas más específicas que contribuyan para tener una mejor comprensión del efecto (interacción) de las emociones con respecto a la ejecución de tareas, solución de problemáticas y en sí, con respecto a sus implicaciones en la convivencia. Para con ello plantear a su vez, estrategias para el fortalecimiento y el trabajo (desarrollo) de la inteligencia emocional, lo que a su vez, pudiese generar mejoras en otros ámbitos y aspectos tanto de la vida de cada uno de los sujetos, considerándolo de manera individual, como para el grupo y en general, para la comunidad, el albergue.

Recomendaciones

Por todo lo anterior se considera necesario que para un óptimo e integral desarrollo como seres humanos se contemple un acompañamiento y formación en el plano emocional.

De igual manera se considera pertinente la creación e implementación de talleres y actividades que busquen promover habilidades diversas que no solo se enfoquen en un ámbito específico, sino, que posibiliten una gama de oportunidades para el desarrollo de los participantes.

En ese mismo sentido, hacer que las mismas posean continuidad, es decir que las actividades no sean esporádicas o momentáneas, por lo contrario, puedan ser constantes y que por ende constituyan un grado distinto en cuanto el dominio de las habilidades, para con ello evitar que quienes hayan participado anteriormente las consideren como repetitivas o aburridas. Proveer diversas opciones en cuanto las actividades no solo procura generar mayor interés para con los participantes; de igual manera, resulta incluyente dado que no solo se centra o se dirige para satisfacer a un nicho específico; sino que busca fortalecer y desarrollar a quienes participen de una manera integral. La investigación del papel y efectos de las artes en las escuelas indígenas de las zonas rurales en vulnerabilidad económica de México, es aún un tema emergente y promisorio.

Referencias

- Alfuhaigi, S. (2015). School environment and creativity development: a review of literature. *Journal of educational and instructional studies in the world*, 5(2), pp. 33-39.
Recuperado el 10 de marzo de 2016, de http://www.wjeis.org/FileUpload/ds217232/File/05.sari_salem_alfuhaigi.pdf
- Amabile, T. (2012). Componential Theory of Creativity. *Encyclopedia of Management Theory*. EEUUA: Harvard. Recuperado el 03 de enero de 2016, de <http://www.hbs.edu/faculty/Publication%20Files/12-096.pdf>
- Arango, V. (2012). *Creatividad gráfica y caligrafía expresiva, una experiencia de formación*. Tesis de pregrado Licenciada en Pedagogía Infantil. Universidad Tecnológica de Pereira. Colombia. Pereira: 2012. Disponible en repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/3122/.../372634A662.pdf
- Betancourt, R., Guevara, L. y Fuentes, E. (2011). *El taller como estrategia didáctica, sus fases y componentes para el desarrollo de un proceso de cualificación en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con docentes de lenguas extranjeras*. Bogotá: Universidad de la Salle.
- Chávez, J. (1995). *Psicología manual para educadores*. Perú: Magistral, Servicios.
- Cohen, J. y Swerdlik, M. (2006). *Pruebas y evaluación psicológicas*. México: Mc Graw Hill.
- Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas. (CDI, 1948). *Ley de Creación del Instituto Nacional Indigenista*. Recuperado el 20 febrero de 2016, de <https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/32276/cdi-antecedentes-ini.pdf>
- Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas. (CDI, 2012). *Ley de la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas*. Recuperado el 20 febrero de 2016, de <https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/32281/cdi-ley-de-la-cdi.pdf>
- Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas. (CDI, 2016). *Consulta y participación indígena*. Recuperado el 20 febrero de 2016, de <https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/32332/cdi-consulta-y-participacion-indigena.pdf>
- Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social. (CONEVAL, 2010). *Medición de la pobreza en los municipios de México*. Recuperado el 20 febrero de 2016, de http://www.coneval.org.mx/informes/Pobreza/Pobreza_municipal/Presentacion/Pobrez_a_municipios.pdf

- Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social. (CONEVAL, 2016). *Informe anual sobre la situación de pobreza y rezago social*. Recuperado el 20 febrero de 2016, de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/186880/Yucat_n.pdf
- Clabo, L., Guibert, I., y López, C. (1992). *Los lenguajes artísticos*. Cuadernos de Pedagogía 208. Madrid: Ministerio de Educación.
- De la Torre, S. (1991) *Evaluación de la creatividad*. Madrid: Escuela Española
- De la Torre, S. (1995) Estrategias de enseñanza y aprendizaje creativos. *Estrategias de enseñanza y aprendizaje con medios y tecnología*. Madrid: R. Areces
- De la Torre, S. (1997). *Evaluación y diagnóstico de la creatividad*. México: Trillas.
- De la Torre, S. (2006). *Evaluar la creatividad. Alumnos superdotados y talentosos*. México: Manual Moderno.
- Duarte, E. (2003). Creatividad como un recurso psicológico para niños con necesidades educativas especiales. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 4 (2), pp. 1-17. Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Recuperado el 07 febrero de 2016.
- Duarte, E. (2004). *Modelo para la Estimulación del Potencial Creativo. Educación, aprendizaje y cognición. Teoría en la práctica*. México: Manual Moderno. Recuperado el 06 febrero de 2016, de http://www.psicologia.uady.mx/documentos/publicaciones_libros/MODELO_PARA_LAESTIMULACION.pdf
- Duarte, E. (2010). *La creatividad como un valor dentro del proceso educativo*. México: Universidad Autónoma de Yucatán. Recuperado el 19 de septiembre de 2015, de Disponible en: <http://www.scielo.br/pdf/pee/v2n1/v2n1a05.pdf>
- Duarte, E., Mohedo, M. y Osés, R. (2012). Solución creativa de problemas en la educación superior: significado y creencias. *Enseñanza e investigación en psicología*. 17 (2), pp. 243-261. Recuperado el 19 de septiembre de 2015, de <http://www.cneip.org/documentos/15.pdf>
- Eisner, E. W. (1992). La incomprendida función de las artes en el desarrollo humano. *Revista Española de Pedagogía*, 50 (191), pp. 15-34.
- Fernández, L. y Peralta, F. (1998). Estudio de tres modelos de creatividad: criterios para la identificación de la producción creativa. *Faisca: revista de altas capacidades*, (6), pp. 67-85. Dialnet. Recuperado el 15 de abril de 2016.

- Fuentes, C. y Torbay, A. (2004). Desarrollar la creatividad desde los contextos educativos: un marco de reflexión sobre la mejora socio-personal. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 2 (1), pp. 1-14. Recuperado el 15 de abril de 2016.
- Garaigordobil, M. (2014). Programa Juego 8-10 años: Evaluación de los efectos en la creatividad verbal y gráfico- figurativa. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. 4 (1), pp. 549-555. Recuperado el 15 de abril de 2016, de <https://www.researchgate.net/publication/269702817>
- Gardner, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.
- Guilford, J. (1967). Creativity: yesterday today and tomorrow. *Journal of Creative Behavior*, 5, pp. 77-87.
- Gutiérrez, D. (2009). El taller como estrategia didáctica. *Razón y palabra*. 66 (14). Recuperado el 27 de abril de 2015.
- Hargreaves, D.J. (1991). *Infancia y educación artística*. Madrid: Morata.
- Hernández, A., García, E., Rodríguez, J., Dabdoub, L., Roldán, M., Quiroz, M. Castillo, O., y Torres, R. Morales, S. (2001). Las artes y su enseñanza en la Educación Básica. *Subsecretaría de Educación Básica y Secretaría de Educación Pública. Teoría y práctica curricular de la Educación Básica*. Recuperado el 13 de marzo de 2016, de <http://estudiaen.jalisco.gob.mx/cepse/sites/estudiaen.jalisco.gob.mx/cepse/files/artesweb.pdf>
- Hernández, F. (1997). *Educación y cultura visual*. Sevilla: Publicaciones MCEP.
- Hernández, R. Fernández, C. y Batista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*, (5ta Ed.), México: McGraw Hill.
- Huerta, J. y Rodríguez, G. (2006). *Creatividad. Desarrollo de habilidades directivas*. México: Pearson. Recuperado el 27 de abril, de 2015. <http://biblio3.url.edu.gt/Publi/Libros/2013/UnEmpresarioO/04-o.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (INEGI, 2010). *Perfil sociodemográfico. Estados Unidos Mexicanos. Censo de Población y Vivienda*. Recuperado el 25 de octubre de 2015, de http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/censos/poblacion/2010/perfil_socio/uem/702825047610_1.pdf
- Mendecka, G. (1996). Development of creativity through performing arts, *High Ability Studies*, 7 (2), pp. 151-156. Recuperado el 25 de octubre de 2015, de <https://www.nfer.ac.uk/publications/44420/44420.pdf>

- Moreno, M. (1987). *Introducción a la metodología de la investigación educativa II*. México: Progreso.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W.L. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelusz.
- López, M. (2008). La integración de las habilidades sociales en la escuela como estrategia para la salud emocional. *Revista electrónica de Intervención Psicosocial y Psicología Comunitaria*, 1(3), pp.16-19.
- Marín, R. (1990) *Los principios de la Educación Contemporánea*. Madrid: Rialp, 6ª ed.
- Marín, R. (2003). *Didáctica de la Educación artística*. Madrid: Pearson Education.
- Marín, R. (2008). *Investigación en Educación artística*. Granada: Universidad de Granada.
- Mitjans, A. (1995). La evaluación y la investigación de la creatividad a partir de su concepción personológica. *Creatividad, Personalidad y Educación*. Cuba: Pueblo y Educación.
- Montalvo, J. (2010). Spots educativos. Un modelo de evaluación creativa. *Research Gate*. (18), Universidad de Lima. Recuperado el 25 de octubre de 2015, de <https://www.researchgate.net/publication/215960655>
- Organización Internacional del Trabajo. (OIT, 2014). *Declaración de las Naciones Unidas sobre los Pueblos Indígenas. Convenio Número 169 de la OIT sobre Pueblos Indígenas y Tribales*. Recuperado el 20 febrero de 2016, de http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---americas/---ro-lima/documents/publication/wcms_345065.pdf
- Pardo, A., Zagalaz, M., Almazán, L. & Javier Chacón. (2011). Diagnóstico del potencial creativo de los estudiantes de profesorado en un instituto de educación superior de Mendoza, Argentina. *Revista iberoamericana de educación [en línea]*. Recuperado el 28 de octubre de 2015, de <http://www.rieoei.org/expe/3915Pardo.pdf>>
- Perdomo, E. (2005). Metodología lúdico-creativa para la educación plástica de los escolares del segundo ciclo de la educación primaria.
- Prieto, M., López, O., Ferrándiz, C. y Bermejo, M. (2003). Adaptación de la prueba figurativa del Test de Pensamiento Creativo de Torrance en una muestra de los primeros niveles educativos. *Revista de Investigación Educativa*, 21, pp. 201–213.
- Read, H. (1982). *Educación por el arte*. Buenos Aires: Paidós.
- Sánchez, L. y Aguilar, G. (2009). Habilidades críticas y creativas de pensamiento. *Taller de habilidades de pensamiento crítico y creativo*.4, pp. 87-111. Recuperado el 20 febrero de 2016, de <http://www.uv.mx/personal/gcatana/files/2013/06/antologia-del-curso-de-hp.pdf>

- Sternberg, R. (2006). The nature of creativity. *Creativity. Research Journal*, 18(1), pp. 87-98.
Recuperado el 29 marzo de 2016, de http://www.cc.gatech.edu/classes/AY2013/cs7601_spring/papers/Sternberg_Nature-of-creativity.pdf
- Sternberg, S. (2012). The Assessment of creativity: an investment- based approach. *Creative Research Journal*, 24(1). Recuperado el 29 marzo de 2016, de [http://www4.ncsu.edu/~jlnietfe/Creativity_&_Critical_Thinking_Articles_files/Sternberg%20\(2012\).pdf](http://www4.ncsu.edu/~jlnietfe/Creativity_&_Critical_Thinking_Articles_files/Sternberg%20(2012).pdf)
- Sternberg, R. y Lubart, T. (1993). Creative giftedness: A multivariate investment approach. *Gifted. Child Quarterly*, 37(1), pp. 7–15.
- Torrance, E. (1974). *The Torrance test of creative thinking: Norms–technical manual*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.
- Torrance, E. (1985). *The nature of creativity as manifest in its testing*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Torrance, E. (1993). *E. P. Torrance Tests of Creative Thinking*. Princeton: Personnel Press.
- Treffinger, D. (2004). Creativity and giftedness. *Essential. Gifted Education*, 10. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Urban, K. (2005). Assessing creativity: The Test for Creativite Thinking- Drawing Production (TCT-DP). *International Educational Journal*, 6(2). Recuperado el 29 marzo de 2016, de <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ854980.pdf>
- Villegas, B. (2008). Estrategias docentes en el desarrollo de la creatividad escolar. *Revista electrónica de humanidades y comunicación social*. Ed.5. Recuperado el 07 de septiembre de 2015, de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2737304>
- Zacatelco, F., Chávez, B., González, A. y Acle, G. (2013). Validez de una prueba de creatividad: estudio en una muestra de estudiantes mexicanos de educación primaria. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 1(15), pp. 141-155. Recuperado el 07 de septiembre de 2015, de <http://www.redalyc.org/pdf/802/80225697009.pdf>

Apéndices

Apéndice A. Escala de Calificación de la Creatividad

El uso de la siguiente escala de calificaciones tiene por principal objetivo evaluar los productos (dibujos) realizados por niños y jóvenes de un albergue de la zona poniente sur maya del Estado de Yucatán, como parte de un taller de artes en el que se buscó promover la creatividad como principal medio para la expresión gráfica. Dichos dibujos fueron realizados en la Hoja de Estímulo de Torrance (1993), en la que cada sujeto usó los círculos para crear su propia obra; ya sea que haya usado cada círculo para crear un solo dibujo o el conjunto de círculos para hacer un dibujo (elemento) más grande.

De antemano se agradece su tiempo y colaboración para la evaluación realizada a cada uno de los productos.

Código del dibujo:

Instrucciones: con base en el análisis del dibujo evalúa los siguientes aspectos, marcando con una X el recuadro que describe con mayor exactitud la ejecución y forma en la que se cumple con cada uno de los criterios.

Donde:

A: NADA

B: POCO

C: MUCHO

No.	Criterio	A	B	C
1	Emplea al menos tres categorías (temas)			
2	Los elementos representados mantienen una relación temática entre sí			
3	Representa los elementos de una manera distinta a como se ven en la realidad			
4	Se identifica un tema en la composición general			
5	Representa temas poco recurrentes			
6	Realiza distintas mezclas de colores para crear otros			
7	Los colores de cada elemento son congruentes con la realidad			
8	Representa los elementos sin detalles o modificaciones			
9	Emplea diversos tramas de trazos para crear texturas			
10	El producto contiene diversidad de elementos (dibujos)			
11	Emplea diversos tipos de trazos			
12	Emplea diversidad de materiales			
13	Utiliza todos los círculos			
14	Hace representaciones de manera esquemática o vectorizada			
15	Es una obra bella / llamativa			
	TOTAL			

Comentarios acerca del dibujo

Algunas notas para tener mayor comprensión de los aspectos a evaluar

Cuando se hace referencia a temas o categorías referimos a: paisajes (marítimos, rurales, urbanos, entre otros), medios de transporte, comida, juguetes, animales, personas o

Los elementos tienen una relación temática entre sí cuando estos pertenecen al mismo campo semántico o a uno cercano; por ejemplo si en cada círculo dibujó frutas este sería el tema general (frutas). Si hubiese realizado tanto dibujos de frutas, como verduras, un queso, un pastel, entre otros, la temática general sería comida.

Cuando se habla de temas poco recurrentes se hace referencia a que en los dibujos se representan cosas que para el contexto no son comunes; ejemplo: en medio cálido dibujar paisajes de nieve, no es común; o cuando se dibuja algo inesperado.

Se dice que un dibujo es representado de manera esquemática o vectorizada cuando solo se representa su contorno, sin colocar señas o rasgos particulares.

Apéndice B. Libro de códigos

<i>Variable</i>	<i>Indicador de variable</i>	<i>Ítems</i>	<i>Categoría</i>	<i>Código</i>
<i>Creatividad</i>	<i>Flexibilidad</i>	Emplea al menos tres categorías (temas)	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 3 B: 2 C: 1
		Los elementos representados mantienen una relación temática entre sí	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 3 B: 2 C: 1
		Representa los elementos de una manera distinta a como se ven en la realidad	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 1 B: 2 C: 3
		Se identifica un tema en la composición general	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 3 B: 2 C: 1
	<i>Originalidad</i>	Representa temas poco recurrentes	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 1 B: 2 C: 3
		Realiza distintas mezclas de colores para crear otros	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 3 B: 2 C: 1
		Los colores de cada elemento son congruentes con la realidad	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 3 B: 2 C: 1

<i>Originalidad</i>	Representa los elementos modificados y con detalles	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 3 B: 2 C: 1
	Emplea diversos tramas de trazos para crear texturas	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 1 B: 2 C: 3
<i>Fluidez</i>	El producto contiene diversidad de elementos (dibujos)	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 3 B: 2 C: 1
	Emplea diversos tipos de trazos	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 1 B: 2 C: 3
	Emplea diversidad de materiales	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 1 B: 2 C: 3
<i>Elaboración</i>	Utiliza todos los círculos	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 1 B: 2 C: 3
	Hace representaciones de manera esquemática o vectorizada	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 3 B: 2 C: 1
<i>Compon ente estético</i>	Es una obra bella / llamativa	A: NADA B: POCO C: MUCHO	A: 1 B: 2 C: 3

Apéndice C. Encuesta sociodemográfica

Edad			
Género	Masculino	Femenino	
Grado escolar que cursa			
Nombre de la escuela			
La escuela es completa, multigrado, indígena o bilingüe			
¿En la escuela realizan actividades extracurriculares, culturales, deportivas?	Sí	No	¿Cuáles? ¿Con qué frecuencia?
¿Ha participado en dichas actividades?	Sí	No	¿En cuáles y por qué?
Leguas que domina	Español	Maya	Otra ¿Cuál?
¿Actualmente realiza alguna actividad extracurricular?	No	Sí	¿Cuál? ¿Desde cuándo?
¿Anteriormente ha realizado alguna actividad extracurricular?	No	Sí	¿Cuál? ¿Por cuánto tiempo?
Además de estudiar, trabaja	No	Sí	¿Cuál labor desempeña? ¿Desde cuándo? ¿Cuántas horas a la semana?

¿Cuántos miembros tiene su familia nuclear?			
Si tiene hermanos, en qué posición se ubica (es el mayor, menor, el de en medio, entre otros)			
¿Con quiénes vive?	Papá, mamá, hermanos y otros miembros de la familia extendida	Papá, mamá y hermanos	Ninguna de las anteriores (Especificar)
¿Cuál es el familiar que otorga el mayor aporte económico?	Únicamente papá	Únicamente mamá	Ninguna de las anteriores (Especificar)
Nivel académico del familiar marcado en la pregunta anterior			
Profesión u oficio que ejerce dicha persona			
Ha cambiado (mudado) de una comunidad a otra para vivir con su familia (Mencionar en cuántas ocasiones y los nombres de las comunidades; edad que se tenía cuando se dieron dichos cambios)			

Observaciones (otros datos de interés)

Apéndice d. Creando mi realidad

Taller de artes gráficas

Sesión uno:

Bienvenida al taller

Entrega de identificadores

Actividad de presentación

Llenado de las encuestas socioeconómicas

Administración del Pretest

Se realiza una breve introducción en la que se presenta el objetivo principal del taller, y se procede a explicar los cambios en la interpretación y representación de la realidad a través del arte y sus diversas manifestaciones gráficas.

Visualización video ‘El arte y sus manifestaciones’ (en este se presenta las diversas manifestaciones y apreciaciones de la realidad y opinión- recomendaciones de diversos artistas hacia la creación). <https://www.youtube.com/watch?v=du64ftIISs>

Creación del comité ‘Amigos del Maestro’ y organización de las actividades.

Sesión dos: Corrientes Realismo/ Romanticismo (Caravaggio- Millet- Castro)

Breve presentación de las corrientes Realismo y Romanticismo y algunos de sus principales representantes y sus obras más relevantes.

Actividad no. 1. Elaboración de bodegones

Parte uno:

Se enseña la técnica básica del encaje y se procede a realizar un bodegón muestra.

Parte dos:

Cada grupo de participantes coloca un modelo de bodegón en medio de su mesa de trabajo para que sea visible en todas partes de la misma desde diversas perspectivas.

Posteriormente, cada uno deberá dibujar el bodegón visto desde su propio lugar y empleando los materiales que desee.

Sesión tres: Corrientes Realismo/ Romanticismo (Caravaggio- Millet- Castro)

Bienvenida y breve recordatorio de la sesión anterior

Video sobre paisajes ‘Paisajismo’

Actividad no. 2. Construyendo el paisaje

Los niños tomarán fotografía de elementos que se encuentran en el paisaje circundante a la institución (árboles, flores, nubes, piedras) y a partir de las mismas, conformados en pequeños equipos, procederán a crear un collage que represente dicho paisaje.

Tarea: reconstruyendo mi camino. Cada niño tomará fotografías sobre el trayecto que sigue para llegar de la institución a su colegio, personificándose mediante un objeto.

Sesión cuatro: *Corrientes Impresionista/ Posimpresionista (Van Gogh- Seurat- Lizama)*

Breve presentación de las corrientes Impresionismo y Postimpresionismo y algunos de sus principales representantes y sus obras más relevantes.

“Retratándonos”

Entre pares cada niño se encargará de fotografiar a su compañero y viceversa. Se tomarán al menos tres fotografías de cada uno para que al finalizar dicho proceso cada uno pueda elegir la fotografía que sea de su mayor agrado.

“Haciendo un retrato del retrato”

Parte uno:

En esta actividad cada niño realizará su propia interpretación a partir de un retrato muestra.

Parte dos:

Una vez elaborado su propia versión del retrato, cada niño procederá a realizar otro retrato pero a partir de una fotografía y no del retrato.

Parte tres:

Cada niño comparará dichos resultados obtenidos; se realizará una reflexión sobre las experiencias, diferencias y similitudes entre ambos retratos realizados y sus procesos.

Tarea: cada niño realizará su propio retrato a partir de la fotografía elegida en la actividad “Retratándonos”

Sesión cinco: *Corrientes Impresionista/ Posimpresionista (Van Gogh- Seurat- Lizama)*

Breve presentación de las corrientes Impresionismo y Postimpresionismo y algunos de sus principales representantes y sus obras más relevantes.

“Retratando a mi retratista”

En esta actividad los niños trabajarán en pares, cada uno sentado enfrente del otro realizará un retrato de su compañero y de cómo este realiza la elaboración del mismo, para mantener un registro de dicho proceso cada niño tomará las fotografías de su par.

Se compartirán los productos de la sesión, reflexionando en los procesos, aprendizajes y percepciones de lo realizado.

Sesión seis: Corriente Cubista (Picasso- Gris- Braque- Bavió)

Breve presentación de la corriente Cubista y algunos de sus principales representantes y sus obras más relevantes.

Construyendo una nueva obra

Parte uno:

Trabajando en pequeños grupos, los niños pegarán en los cubos los recortes de pinturas diversas, colocando en cada lado de estos un fragmento de la obra.

Parte dos:

Una vez cubiertos todos y cada uno de los lados de los cubos, tomando turnos cada niño formará una nueva obra girando los cubos y eligiendo el lado del cubo que desee forme parte de esta.

Parte tres:

Una vez que el niño considere que la obra final es de su agrado, procederá a fotografiar el resultado. Concluido el proceso por cada uno de los niños se presentarán los resultados obtenidos.

Sesión siete: Corriente Cubista (Picasso- Gris- Braque- Bavió)

Se explicará brevemente el significado de las líneas principales (principales trazos).

Actividad “Tertulias”

Parte uno:

Considerando la explicación anterior, se realiza un proceso reflexivo de manera personal, posteriormente y a partir de los sentimientos percibidos, se eligen las líneas que cada uno considera que representa de mejor manera lo percibido y se esboza un garabato con el conjunto de dichas líneas.

Parte dos:

Una vez que se tiene el garabato, se determina la forma (identidad) de esta, es decir, se le asigna un objeto, animal, persona, paisaje, entre otros. Que representa.

Parte tres:

Cada niño escribirá un breve poema, anagrama, o expresará de manera escrita su sentir a partir del garabato obtenido.

Tarea: traer para la siguiente sesión recortes de revistas, periódicos, libros, papeles de colores, entre otros

Sesión ocho: Corriente Cubista (Picasso- Gris- Braque- Bavió)

Breve recordatorio de las sesiones anteriores.

Collage

Parte uno:

En pequeños equipos los niños realizarán un collage pegando los recortes que han llevado para trabajar, estos los colocarán y pegarán hasta formar una nueva obra en la cual, aplicarán si así lo desean diseños con pinturas o algún otro material.

Parte dos:

Se realizará un proceso similar al anterior, pero este se realizará de manera individual.

Se comparten los resultados y se realiza una breve reflexión acerca del proceso y los resultados obtenidos.

Sesión nueve: *Corrientes* Abstracto/ Surrealista (Koenig- Matisse – Pollock- Baeza)

Breve presentación de la corriente Abstracta – Surrealista y algunos de sus principales representantes y sus obras más relevantes.

Actividad “Ciudades invisibles”

Parte uno:

Cada niño elegirá los colores que más le agrade o realizará una mezcla de los mismos para crear los propios; dichas mezclas servirán para colocar las esponjas con formas geométricas y a manera de sellos los utilizará para crear nuevas composiciones; en este caso específico, se crearán ciudades a partir de dichos sellos.

Parte dos:

Tomando como referente lo realizado en la parte uno de la actividad, los niños formarán pequeños equipos para trabajar en un mural colectivo, en el que realizarán una nueva composición a partir del uso de las esponjas a manera de sellos.

Se presentan los resultados elaborados y se realiza una breve reflexión acerca de los productos y procesos realizados

Sesión diez: *Corrientes* Abstracto/ Surrealista (Koenig- Matisse – Pollock- Baeza)

Breve recordatorio de las sesiones anteriores.

Actividad “texturizando”

Parte uno:

En un rectángulo de cartón de 20 cm. por 15 cm., cada niño trazará en este seis cuadros de 5 cm. Por lado, dejando entre ellos un espacio de 1 cm.

Posteriormente, para llenar cada uno de los cuadros trazados el niño pegará los materiales de su elección para formar diversas texturas con los mismos.

Parte dos:

Formados en pequeños equipos, elaborarán una composición (dibujo) y a partir del muestrario anterior (cuadrados con texturas) cada niño elegirá las texturas de su elección para texturizar el dibujo que como equipo han realizado.

Actividad “Frottage”

Cada niño elegirá la parte del dibujo, realizado como parte de la actividad anterior, que más le haya agradado y colocando una hoja en blanco sobre este marcará con lápices de cera (crayolas) las texturas formadas (Frottage).

Actividad “Grattage”

Parte uno:

En una hoja blanca cada participante coloreará la hoja con múltiples lápices de cera (crayolas), sin dejar espacios vacíos; una vez que toda la hoja ha sido pintada, se procede a colocar dos capas de pintura acrílica en color negro sobre esta superficie. Se deja secar por unos minutos.

Parte dos:

Sobre la hoja ya seca se realiza un dibujo con un palillo dental.

Se comparten los resultados y se comenta de manera grupal sobre las experiencias.

Sesión once: Corrientes Abstracto/ Surrealista (Koenig- Matisse – Pollock- Baeza)

Bienvenida y recordatorio de las sesiones anteriores

“Pintura en movimiento”

Parte uno:

Se cubren las superficies con papel periódico para proteger de posibles manchas. Y se coloca sobre esta el material a trabajar.

Sobre la superficie cubierta se colocarán cuerdas para colgar en ellas globos llenos de pintura, cada niño elegirá un globo, mismo que romperá para liberar la pintura contenida en este moviendo de un lado a otro el globo para esparcir la pintura por donde desee.

Parte dos:

En un recipiente grande con agua se colocará pintura a manera de espirales de distintos colores.

Una vez formadas las espirales, se coloca una hoja blanca en el recipiente para que se marque en ella los espirales de pintura.

Sesión doce: Post test

Ejecución del post test

Exposición de los productos realizados

Cierre del taller “Compartiendo experiencias” (video filmación de los resultados e impresiones de los niños).