



EL PROCESO DE FORMACIÓN DE LA COMPETENCIA CREATIVA EN NIVEL SUPERIOR: INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN LA EEAP, MÉXICO

Karla Minerva Waldo Lárraga
Escuela Estatal de Artes Plásticas

Área temática: Procesos de Formación.

Línea temática: Procesos formativos de alumnos, profesores, académicos, supervisores, directivos (niños, adolescentes, jóvenes).

Tipo de ponencia: Intervenciones educativas.

Resumen:

El estudiante de Artes Plásticas se desarrolla y expresa mediante la creación de obras de arte, es por ello que una de las tareas de la educación superior artística en la formación profesional es guiarle en el dominio de diferentes técnicas de creación que le permita desarrollar la creatividad a través de la resolución de problemas. El proceso de formación de la competencia creativa tiene el objetivo de determinar a través de la intervención educativa el tipo de creatividad que los alumnos de la EEAP emplean en la producción plástica a partir de la vinculación de las asignaturas Escultura I y Teoría del Arte I que aporte a la reestructuración de los programas académicos en base al tipo y grado de creatividad que el estudiante podría aplicar durante el proceso de creación. El estudio se inscribe en un enfoque cualitativo dentro de un paradigma interpretativo, utilizando el método arsológico (3 momentos y 10 fases). Participantes: 30 estudiantes de sexto semestre de la Licenciatura en Artes Plásticas y dos docentes. El análisis se realizó a través de dos instrumentos. En el resultado se encontró que hay mejores niveles en el aprendizaje en la medida que los profesores utilizan metodologías activas.

Palabras clave: desarrollo de competencias, creatividad, artes plásticas, educación superior.

Introducción

Desde 1987 la Escuela Estatal de Artes Plásticas representa en el Estado de San Luis Potosí un semillero de profesionistas con conocimientos y habilidades en el ámbito artístico-cultural, fomentando la sensibilidad y la conciencia social en las manifestaciones plásticas. El estudiante de Artes Plásticas se desarrolla y se expresa mediante la creación de obras de arte (pintura, escultura y grabado) y es por ello que una de las tareas de la educación artística en la formación profesional debe guiarle en el dominio de diferentes técnicas de creación que le permita desarrollar destrezas sensoriales y motoras a través de la resolución de problemas, es decir, es importante considerar el buen manejo de la creatividad y lo que ello implica en cuestión de proponer proyectos de ésta índole.

En los últimos años, la institución ha mostrado rezagos en las estrategias de enseñanza-aprendizaje que involucren un mayor valor a la competencia creativa. Si bien, estudiar arte puede ser complejo enseñarlo es aún más, y seguramente lo más complejo de enseñar es: “enseñar a ser creativo”. De ésta problemática, surgió la propuesta de la vinculación de las asignaturas en la que los docentes puedan trabajar de manera colaborativa en la reestructuración de los programas académicos en base al tipo y grado de creatividad que el estudiante podría aplicar durante el proceso de creación.

Para ello, era indispensable definir el concepto de dicha competencia que lleve al entendimiento de lo que se pretende hacer y que finalmente, cubra una de las características medulares que componen el perfil de egreso del Licenciado en Artes Plásticas. La definición de creatividad según la Real Academia de la Lengua Española (2017) se define como: Facultad de crear y Capacidad de creación. Esquivias (2001) afirma: “El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo.” (p.3). Según Barba, M. O. (2007) en menos de cien años se la ha definido de más de 50 formas distintas. Se la entiende como: capacidad, proceso, encuentro, representación, técnica de pensamiento, cualidad, conflicto, acto, habilidad, juego, conducta, conjunto de condiciones, rasgos de personalidad, medio, innovación, descubrimiento, un continuo, estilo mental, observación, inteligencia, espíritu, expresión... También se la relaciona con la fluidez, flexibilidad, originalidad, pensamiento divergente, paradoja, apertura, espontaneidad, libertad, y un largo etcétera.

Un aspecto fundamental en el logro de esta competencia es el rol activo que debe asumir el estudiante. Mentkowski et al., (2000) insisten en el cambio de actitud que deben experimentar los estudiantes al pasar de la cultura del “profesor me enseña” a la de “yo aprendo y me desarrollo en el aprendizaje”. En este caso el profesor debe promover experiencias de aprendizaje y crear un marco óptimo para que el estudiante esté motivado y se implique en las tareas planificadas. Algunos estudiantes inicialmente manifiestan sentirse muy poco creativos y se muestran cerrados a la generación de nuevas ideas. Guilford (1986), uno de los primeros estudiosos sobre la materia, ya manifestó que la creatividad está presente en distintos niveles

en todos los individuos. Este aspecto es de especial importancia para que los estudiantes asuman que la creatividad puede y debe desarrollarse. Según Ricarte (1998), puede ser desarrollada en graduaciones variables en cada persona en función de una serie de circunstancias. Durante el proceso de aprendizaje deben ofrecerse oportunidades para promocionar dicha competencia y concienciar a los estudiantes de que buena parte del éxito de los resultados depende de la implicación que ellos muestren con las actividades formativas y tareas que se planifiquen para desarrollarla. Su Ya-Hui (2009) considera que la creatividad no solo es importante en el marco de una asignatura o profesión concreta, sino que es clave en el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Dietrich (2004) refiere que no podemos reducir el fenómeno creativo a una sola variable o pensar que las personas que, por ejemplo, son habilidosas pensando de forma divergente, pueden ser calificadas como creativas. ¿Qué pasaría, se pregunta, si Mozart puntuara bajo un test de pensamiento divergente? ¿Negaría eso su indudable creatividad? Así lo explica en la siguiente tabla, en la que se identifican dos tipos de creatividad asociados a diferentes actividades cerebrales y puede estar basada en lo emocional o en lo cognitivo y, asimismo, puede ser espontánea o deliberada (Tabla I).

Tabla I: Definición y estrategias en el pensamiento creativo deliberado y espontáneo de Dietrich (2004).

CREATIVOS DELIBERADOS (SECUENCIALES Y LÓGICOS)	CREATIVOS ESPONTÁNEOS (INTUITIVOS Y ASOCIATIVOS)
HABILIDAD QUE PUEDE SER APRENDIDA. EL PROCESO DE CREACIÓN E INNOVACIÓN SE COMPLEMENTA CON EL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO QUE PERMITE ANTICIPAR LOS PROBLEMAS Y RESOLVERLOS ANTES DE QUE OCURRAN.	LA CREATIVIDAD ESPONTÁNEA SE PUEDE DIVIDIR EN DOS TIPOLOGÍAS; COGNITIVA Y EMOCIONAL

Si bien, la investigación artística no busca producir conocimiento de la manera en la que lo hace la investigación científica, busca mejorar y ampliar el universo simbólico y estético en el que se desenvuelve el ser humano (Zambrano, 2016, p. 115). En éste sentido, la investigación artística que se desarrolla en la Escuela Estatal de Artes Plásticas es fundamental para la producción de imágenes narrativas y experiencias que amplíe la posibilidad de producción de sensaciones y sentidos. Sin embargo, es necesario tomar en cuenta que tanto para el docente como para el estudiante no se ha considerado ampliar éste valor por la complejidad de evaluar la competencia creativa. Por ello, la presente investigación refiere una intervención educativa donde se estudia lo relacionado con las características y grado de impacto de la competencia creativa y el proceso creativo, relacionado con la formación profesional de los alumnos de la Licenciatura en Artes Plásticas en el periodo 2014-2018.

El pensamiento productivo es imposible sin la creatividad y se promueve desde la vinculación entre distintas asignaturas que componen el plan curricular de la Licenciatura en Artes Plásticas y el desarrollo de las seis fases que forman el proceso creativo (Rodríguez. 2006. p.39). El proceso creativo es la actividad por la cual se desarrollan nuevas obras plásticas. En esta serie de pasos a seguir intuitivamente por el artista, surge la necesidad vital de comunicar. Esta necesidad es el motor de la creación; de ella surge la motivación y la

voluntad que dará fuerza para iniciar una obra, adentrarse al tema que se requiere transmitir y buscar la mejor forma de expresarlo.

Para éste estudio se generó dos perspectivas; la del docente y la del estudiante, con el objetivo principal de identificar percepciones, intenciones y acciones de la competencia creativa durante la creación de un objeto escultórico, reconociendo su importancia para la profesionalización mediante la vinculación de las asignaturas de Escultura y Teoría del Arte, permitiendo la elaboración de proyectos interdisciplinarios.

Desarrollo

Método

Participantes

El estudio se inscribe en un enfoque cualitativo dentro de un paradigma interpretativo, utilizando el método arrológico. Treinta sujetos de estudio donde todos son estudiantes de sexto semestre de la Licenciatura en Artes Plásticas y dos docentes quienes imparten las asignaturas de Teoría del Arte I y Escultura I respectivamente.

Instrumentos

La generación del análisis se realizó a través de dos instrumentos: A) Docente: Planeación y Descripción del proceso creativo en el estudiante. Contempla seis variables; Teorías y Procesos, Planeación del proyecto escultórico, Anteproyecto, Traslado a escala, Desvastación y la Investigación documental. B) Estudiante: Descripción de la producción de obra. El estudiante realiza un registro en el que describe las seis fases del proceso creativo durante la producción de la obra; Cuestionamiento, Acopio de datos, Incubación, Iluminación, Elaboración y Comunicación (Rodríguez. 2006. p.39).

Procedimiento

El proceso aplicado comprendió tres momentos y tres fases (Tabla 2):

Tabla 2: Procedimiento y fases para el logro de los propósitos.

MOMENTO	FASES
I.- REFLEXIÓN Y PREPARACIÓN DEL PROYECTO	PROBLEMA
	ESTRUCTURA METODOLÓGICA
	ESTUDIO EN EL CONTEXTO GESTIÓN
II.- TRABAJO DE CAMPO	CONSTRUCCIÓN DE INSTRUMENTOS
	APLICACIÓN
	BASE DE DATOS
III.- ANÁLISIS Y ESTRUCTURA	ANÁLISIS DE DATOS
	SISTEMATIZACIÓN Y REDACCIÓN DEL INFORME DE RESULTADOS

El momento I- reflexión; de acuerdo con Rodríguez, Gil y García (1996), en ésta fase se tiene un “conjunto de manipulaciones, transformaciones, operaciones, reflexiones y comprobaciones realizadas desde los datos para extraer el significado relevante relacionado con problema de investigación”, alude a las variables que constituyen la competencia de la creatividad. Los momentos II y III; refieren a la relación de los resultados obtenidos con las teorías. En la construcción de la base de datos en ambos casos se utilizaron recursos tecnológicos.

Análisis de datos

A. Docente: Planeación y Descripción del proceso creativo en el estudiante:

Los docentes responsables de las asignaturas comunicaron claramente los objetivos que se persiguen, siendo concretos y claros en la asignación de las tareas o actividades dirigidas a los estudiantes que les permita demostrar el desarrollo y logro de la competencia creativa, que en este caso es objeto de evaluación. A continuación se muestra el análisis e interpretación del docente sobre el tipo de creatividad que esperaba lograr al inicio de cada variable, asignando una puntuación según la actividad a realizarse (Tabla 3).

Tabla 3: Análisis e interpretación del docente sobre el tipo de creatividad lograda en los estudiantes de 6° semestre de la Licenciatura en Artes Plásticas en las asignaturas Teoría del Arte y Escultura.

VARIABLES	ANÁLISIS DE LA ACTIVIDAD	INTERPRETACIÓN/ TIPO DE CREATIVIDAD LOGRADA
I.- TEORÍAS Y PROCESOS	EN ESTA FASE SE LE PROPORCIONÓ AL ESTUDIANTE LA BASE TEÓRICA SOBRE LA INVESTIGACIÓN, COMPOSICIÓN, TEORÍAS DEL ARTE, LOS PRINCIPIOS Y PROCESOS DE LA ESCULTURA, HACIENDO USO DE RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS, SIN EMBARGO, EL DOCENTE DE ESCULTURA CONSIDERÓ MUY DIFÍCIL ENCONTRAR MATERIAL BIBLIOGRÁFICO QUE ABORDARÁ LA ENSEÑANZA DE DICHO TEMA, POR LO QUE SE RECURRIÓ A SU EXPERIENCIA EMPÍRICA. EN EL CASO DE TEORÍA DEL ARTE SE REALIZÓ UNA DESCRIPCIÓN ESPACIO-TEMPORAL DEL OBJETO, MATERIAL Y LA IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE ESTUDIO PARA SUSTENTAR POR MEDIO DE LA ARSOLOGÍA EL PROYECTO.	DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DELIBERADA: EL ESTUDIANTE OBSERVÓ PROBLEMAS CON DIFERENTES ENFOQUES, FORMÓ RELACIONES ENTRE OBJETOS INUSUALES Y DETECTÓ OPORTUNIDADES EN EL DESARROLLO DE UNA INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA. TODO ELLO DURANTE EL DESARROLLO DE 9 SESIONES Y UN PROMEDIO DE 30 HORAS. VALOR DE LA ACTIVIDAD: 5 PUNTOS
II.- PLANEACIÓN DEL PROYECTO ESCULTÓRICO.	PARA LA ASIGNATURA DE ESCULTURA CONSISTIÓ EN LA ENSEÑANZA DE LAS FASES DEL PROCESO CREATIVO: PREPARACIÓN; INCUBACIÓN Y DESARROLLO; ILUMINACIÓN; CONCRECIÓN Y VERIFICACIÓN. EN TEORÍA DEL ARTE EL ESTUDIANTE ANALIZÓ INVESTIGACIONES REFERENTES A LA ESCULTURA CONTEMPORÁNEA A NIVEL NACIONAL E INTERNACIONAL Y SU IMPACTO SOCIAL, ECONÓMICO, CULTURAL Y POLÍTICO.	DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DELIBERADA: SE GENERÓ UN ESPACIO PARA REFLEXIONAR SOBRE PROPUESTAS ALTERNATIVAS ACERCA DE LA RELACIÓN ENTRE LAS ARTES Y LA CRÍTICA. EXISTIÓ LIBERTAD PROMOVIERON LA RESPONSABILIDAD PARA OFRECER OPCIONES DE EXPERIMENTAR, PROBLEMATIZAR Y DISCREPAR, PERMITIENDO ASÍ EL DESARROLLO DE LA INDEPENDENCIA DE ACCIÓN Y JUICIO Y EL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN. TODO ELLO DURANTE 9 SESIONES Y UN PROMEDIO DE 28 HORAS. VALOR DE LA ACTIVIDAD: 10 PUNTOS

<p>III.- ANTEPROYECTO</p>	<p>EN ESCULTURA, EL ALUMNO MODELO EN PLANO SOBRE MANERA HORIZONTAL Y POCO A POCO COMENZÓ A LEVANTAR LA FIGURA, DÁNDOLE MAYOR CONSISTENCIA A LA REPRESENTACIÓN OBSERVANDO FORMAS MÁS DEFINIDAS SEGÚN LOS CONCEPTOS APRENDIDOS.</p> <p>EN TEORÍA DEL ARTE EL ALUMNO ABORDA LA TERCERA FASE DE LA ARSOLOGÍA, INTERPRETANDO DESDE UN ANÁLISIS ESTÉTICO Y FORMAL DE LA COMPOSICIÓN.</p>	<p>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DELIBERADA: EL ALUMNO EXPERIMENTÓ LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PRUEBA-ERROR DONDE DESCUBRE NUEVAS COMBINACIONES DE IDEAS, IMÁGENES Y CONCEPTOS. ADEMÁS, INVESTIGÓ LAS CAUSAS DESCONOCIDAS DE UN EFECTO DURANTE EL PROCESO DE PRODUCCIÓN DE LA OBRA.</p> <p>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ESPONTÁNEA: EXISTIERON MOMENTOS EN EL QUE EL ALUMNO SUSPENDIÓ MOMENTÁNEAMENTE EL PENSAMIENTO LÓGICO QUE PERMITE A LA MENTE CREAR UNA NUEVA FORMA O CREAR METÁFORAS AL INTENTAR SATISFACER UN DESEO.</p> <p>TODO ELLO DESARROLLADO DURANTE 10 SESIONES Y UN PROMEDIO DE 32 HORAS.</p> <p>VALOR DE LA ACTIVIDAD: 15 PUNTOS</p>
<p>IV.- TRASLADO A ESCALA</p>	<p>EN ESCULTURA SE ASENTÓ LOS MATERIALES A UTILIZAR: CANTERA, YESO Y MDF, LAS MEDIDAS DE LA ESCULTURA CONSIDERANDO LA ESCALA 1:20, TIPOS DE LÍNEAS, TEXTURAS Y FORMAS A UTILIZA, ORGANIZACIÓN ESPACIA, ELEMENTOS DEL ENTORNO Y FIGURAS HUMANAS. SE EXPLICÓ LA FUNCIONALIDAD DE LAS HERRAMIENTAS Y LAS PRECAUCIONES DE SU USO.</p> <p>EN TEORÍA DEL ARTE SE GENERÓ UN MODELO PARA EL REGISTRO DE DATOS QUE PERMITIERA AL ESTUDIANTE DOCUMENTAR EL PROCESO CREATIVO DE SU OBRA ESCULTÓRICA A TRAVÉS DE LA FOTOGRAFÍA Y SU DESCRIPCIÓN.</p>	<p>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DELIBERADA: EL ESTUDIANTE LOGRÓ UNA VISUALIZACIÓN CREATIVA QUE LE PERMITIÓ A SU VEZ MATERIALIZAR EL OBJETO DE ESTUDIO DE TODAS LAS FORMAS POSIBLES, INCLUYENDO EL USO DE DIAGRAMAS. DESARROLLÓ LA CAPACIDAD DE ABSTRACCIÓN Y DE SÍNTESIS Y LA CONSISTENCIA DE LA ORGANIZACIÓN.</p> <p>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ESPONTÁNEA: EL ESTUDIANTE ESTIMULÓ EL DESARROLLO DE LA ORIGINALIDAD BASADO EN SUS NECESIDADES Y POSIBILIDADES, ELEVANDO LOS NIVELES DE MOTIVACIÓN.</p> <p>TODO ELLO DURANTE 9 SESIONES Y UN PROMEDIO DE 30 HORAS.</p> <p>VALOR DE LA ACTIVIDAD: 20 PUNTOS</p>
<p>V.- DESVASTACIÓN</p>	<p>EN ESCULTURA SE QUITÓ LAS PARTES MÁS BASTAS AL MATERIAL, PLASMANDO ASÍ EL PROYECTO FINAL. SE COMENZÓ A UTILIZAR LAS PIEDRAS DE ESMERIL CON DIFERENTES GRAMOS PARA EL PULIDO Y ACABADO.</p> <p>LA ASIGNATURA DE TEORÍA DEL ARTE NO CONTRIBUYO DEMASIADO EN ESTA FASE DADO QUE EL ESTUDIANTE REQUERÍA DE MAYOR TIEMPO PARA LA ELABORACIÓN DE SU OBRA, POR LO QUE CONTINUO CON EL MODELO DE LA FASE ANTERIOR PARA DOCUMENTAR EL PROCESO DE ELABORACIÓN. LAS SESIONES FUERON PROPORCIONADAS A LA ASIGNATURA DE ESCULTURA.</p>	<p>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DELIBERADA: APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE DEVASTACIÓN, RESOLUCIÓN DE UN PROBLEMA Y LA CORRECCIÓN DE LA PRODUCCIÓN SI ERA NECESARIO. VISUALIZACIÓN DEL PROYECTO EN TERCERA DIMENSIÓN.</p> <p>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ESPONTÁNEA: EL ESTUDIANTE PODÍA MODIFICAR ALGÚN ELEMENTO DEL ANTEPROYECTO SI DURANTE LA ELABORACIÓN DE LA OBRA LO CONSIDERABA PERTINENTE. EXISTIÓ LIBERTAD PARA PROPONER NUEVOS MÉTODOS EN EL PROCESO DE DEVASTACIÓN.</p> <p>TODO ELLO DURANTE 16 SESIONES Y UN PROMEDIO DE 52 HORAS.</p> <p>VALOR DE LA ACTIVIDAD: 30 PUNTOS</p>
<p>VI.- INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL</p>	<p>EN AMBAS ASIGNATURAS SE TRABAJO LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO Y LA CAPACIDAD DE COMUNICACIÓN DEL ESTUDIANTE (ORAL, ESCRITA Y VISUAL). A DIFERENCIA DE LA FASE ANTERIOR LA ASIGNATURA DE TEORÍA DEL ARTE REQUIRIÓ MAYOR TIEMPO DE SESIONES DADO QUE EL ESTUDIANTE SE ENFOCÓ A CONCLUIR SU REGISTRO DESCRIPTIVO Y EXPLICATIVO DEL PROYECTO.</p>	<p>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DELIBERADA: A TRAVÉS DE LAS DIFERENTES TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN DE PROYECTOS Y SUS MÉTODOS, CAPACIDAD PARA EXPLICAR UN PROYECTO DE MANERA ORAL, ESCRITA Y VISUAL DE FORMA EFICAZ Y EFICIENTE, MATERIALIZACIÓN DEL OBJETO (OBRA E INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA).</p> <p>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ESPONTÁNEA: DURANTE EL DESARROLLO DE LA ÚLTIMA FASE DE LA METODOLOGÍA ARSOLOGICA EL ESTUDIANTE GENERÓ UN ANÁLISIS ESTÉTICO DESDE LA EMOCIONALIDAD Y SENTIMIENTOS CON LOS QUE FUE CONSTRUYENDO SU PROYECTO Y LAS DIFICULTADES A LAS QUE SE ENFRENTÓ, ASÍ COMO LAS SOLUCIONES QUE EMPLEÓ PARA LLEGAR AL RESULTADO OBTENIDO.</p> <p>TODO ELLO DURANTE 6 SESIONES Y UN PROMEDIO DE 16 HORAS.</p> <p>VALOR DE LA ACTIVIDAD: 20 PUNTOS</p>

B. Estudiante: Descripción de la producción de obra:

La interpretación o valoración del estudiante por medio de la encuesta abierta en relación a las fases del proceso creativo fue fundamental para conocer si el tipo de creatividad propuesta por los docentes fue comprendida, reflejada en el proyecto de creación cumpliendo con cada uno de los criterios establecidos y si el estudiante logró percibir un desarrollo individual en la generación de estrategias de resolución con resultados eficientes y eficaces. Las interpretaciones con mayor asiduidad fueron (Tabla 4):

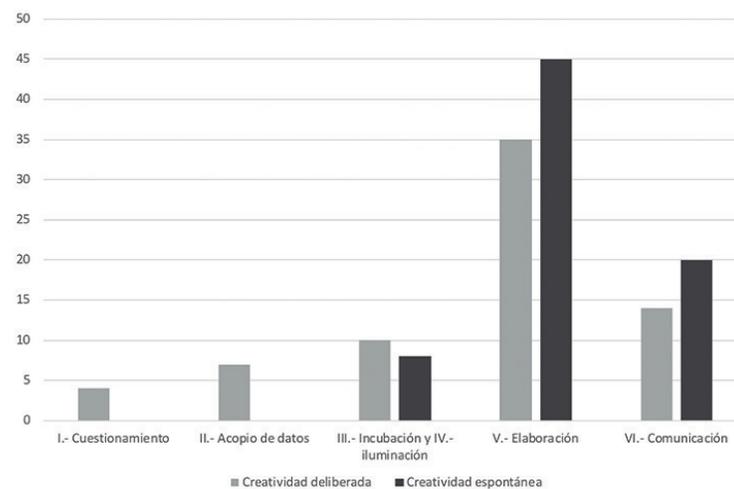
Tabla 4: Análisis e interpretación del estudiante de 6° semestre de la Licenciatura en Artes Plásticas del proyecto escultórico y su proceso creativo en las asignaturas Teoría del Arte y Escultura.

VARIABLES	INTERPRETACIÓN AL RESULTADO DE LA ACTIVIDAD
I.- CUESTIONAMIENTO	<p>SE REALIZÓ UNA PEQUEÑA SESIÓN TEÓRICA DE 30 MINUTOS APROXIMADAMENTE SOBRE LA COMPOSICIÓN EN LA ESCULTURA, IMPARTIDA POR EL DOCENTE DE LA ASIGNATURA, Y PARA LA CUAL SE TOMÓ COMO APOYO UNA SOLA FUENTE BIBLIOGRÁFICA, HECHO A CONSIDERARSE INSUFICIENTE PARA ENSEÑAR LOS DIVERSOS ESTILOS DE COMPOSICIÓN, Y SU PLANTEAMIENTO Y EVOLUCIÓN A LO LARGO DE LA HISTORIA. SI BIEN EL DOCENTE TIENE AÑOS DE TRAYECTORIA EN EL CAMPO ESCULTÓRICO, SE CONSIDERA QUE ES NECESARIO SEA COMPARTIDA SU VISIÓN SOBRE LA ESCULTURA EN TODOS LOS ASPECTOS, SIN CONSIDERAR DICHA VISIÓN COMO LA ÚNICA CORRECTA, ESTO DESEMBOCA EN QUE CADA UNO DE SUS ALUMNOS, AL INDIVIDUOS COMPLETAMENTE DIFERENTES, TERMINAN REALIZANDO PIEZAS MUY SEMEJANTES QUE PUDIESEN SER PERCIBIDAS COMO OBRAS DE UN MISMO AUTOR; HECHO PRESENTE EN OTRAS ASIGNATURAS HASTA LA FECHA EN LA INSTITUCIÓN.</p> <p>EN UN PRINCIPIO LA TEMÁTICA MANEJADA POR LA ASIGNATURA DE TEORÍA DEL ARTE SE CONSIDERÓ COMPLEJA PUES CON ANTERIORIDAD NO SE HABÍA ABORDADO LA INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA DE NINGUNA MANERA, QUIZÁ EL NUMERO DE SESIONES SEA LA CORRECTA PERO PARA EL GRUPO FUE INSUFICIENTE.</p>
II.- ACOPIO DE DATOS	<p>EL MAESTRO DEBERÍA CONOCER LA MAYORÍA DE LAS ACTUALES VARIANTES EXISTENTES EN EL ÁREA ESCULTÓRICA E INDEPENDIENTEMENTE SI SE CONGENIA CON ELLAS O NO DEBE EXPONERLAS A SU ALUMNADO. ES ADEMÁS NECESARIO Y EFECTIVO, MANTENER UNA POSTURA ABIERTA ANTE LA VISIÓN E INCLINACIÓN DE CADA ALUMNO, PARA PODERLO GUIAR LO MEJOR POSIBLE EN LA EJECUCIÓN DE SU OBRA Y LOGRAR EL OBJETIVO, O BIEN, ACERCARSE LO MAYOR POSIBLE A ÉL.</p>
III.- INCUBACIÓN E IV.- ILUMINACIÓN	<p>EL PROCESO PARA LA REALIZACIÓN DE DICHAS OBRAS ESTÁ MUY BIEN DEFINIDO POR LOS DOCENTES.</p> <p>LA FASE DE LA ELECCIÓN DEL BOCETO ES UN PUNTO MUY DELICADO, PUES EN ÉL, EL MAESTRO GUÍA AL ALUMNO EN LOS CAMBIOS FINALES DEL DISEÑO DEL PROYECTO Y DISMINUYE LA POSIBILIDAD DE REALIZAR CAMBIOS MAS ADELANTE. EL ALUMNO DEBERÍA ESTAR COMPLETAMENTE SATISFECHO CON EL PROYECTO FINAL QUE ESTÁ PLANTEANDO, PUES SI NO EXISTE DICHA SATISFACCIÓN EL PROCESO RESTANTE SE VUELVE EMOCIONALMENTE DIFÍCIL, DADO QUE SE ESTÁ REALIZANDO UN TRABAJO COMPLEJO Y DESGASTANTE PARA QUE AL FINAL UN RESULTADO BAJO, PUES DESDE UN INICIO NO SE ESTABA DEL TODO FELIZ CON ÉL. ES TAMBIÉN UN PUNTO FUERTE PARA LA CONCEPCIÓN DE LA OBRA, PUES AL SER PRESENTADA ANTE EL GRUPO, SE OBTIENE UNA VISIÓN REAL DE LO QUE SE INTENTA TRANSMITIR A TRAVÉS DE LA PIEZA.</p>
V.- ELABORACIÓN	<p>EL PROCESO ES FUNCIONAL PUES SE LOGRAN LOS OBJETIVOS PLANTEADOS PERO, PODRÍA GENERAR AÚN MEJORES RESULTADOS SI SE PERSONALIZA EN FUNCIÓN A CADA ALUMNO Y ÉSTE SE INVOLUCRA REALMENTE EN ELLO. ES UNA FASE MUY COMPLEJA TANTO PARA EL ALUMNO COMO PARA MAESTRO, PUES EL MAESTRO DEBE TENER LA PRECAUCIÓN DE NO INFLUIR EN EL LENGUAJE PLÁSTICO DEL ALUMNO: AL MOMENTO DE SUGERIR LAS MODIFICACIONES, HAY UNA LÍNEA MUY DELGADA ENTRE AYUDAR O HACER QUE LA VISIÓN DEL ALUMNO ALCANCE LA VISIÓN DEL MAESTRO.</p> <p>SE LOGRÓ APRENDER DIFERENTES TÉCNICAS Y ACABADOS, PERO PROBABLEMENTE HUBIERA EXISTIDO EL TIEMPO PARA EXPERIMENTAR AÚN MÁS.</p>
VI.- COMUNICACIÓN	<p>LA OPINIÓN EXTERNA ES ALGO INEVITABLE EN UN PROCESO CREATIVO. AYUDÓ LA INVESTIGACIÓN ELABORADA EN LA ASIGNATURA DE TEORÍA DEL ARTE PARA EXPLICAR DE MANERA CLARA LO QUE SE PRETENDÍA HACER DESDE UN PRINCIPIO Y QUÉ SE LOGRÓ O NO SE LOGRÓ.</p> <p>EL ALUMNO DEBE ARGUMENTAR Y DEFENDER SU PROYECTO, PERO TAMBIÉN, DEBE ESTAR ABIERTO A LA CRÍTICA, ACEPTARLA Y TOMAR LO MEJOR DE ELLA. FALTA TRABAJAR EN ÉSTA ÚLTIMA PARTE.</p>

Conclusiones

A partir del puntaje que se estableció en la planificación de los docentes y la retroalimentación proporcionada por los estudiantes, se determinó el tipo de creatividad con mayor desarrollo en el estudiante (Grafica I):

Gráfica 1: Promedio del tipo de creatividad utilizada en el desarrollo de un proyecto plástico en la Licenciatura en Artes Plásticas de la EEAP.



La creatividad deliberada es mayor mente utilizada por el estudiante de la Escuela Estatal de Artes Plásticas. Las investigaciones de Umbach y Wawrzynski (2005) evidencian que se obtienen mejores niveles en el aprendizaje en la medida que los profesores utilizan metodologías activas en las que haya una interacción continua con los estudiantes y se establezca un clima de colaboración entre el docente y el estudiante. Sin embargo, hace falta darle más libertad y confianza al estudiante con la finalidad de que pueda expresar su idea y de manera autónoma genere propuestas viables a partir de la reflexión. La carencia de bibliografía como apoyo para el docente y el alumno sigue siendo un obstáculo para el desarrollo de la formación de ambos y es necesaria para completar el pensamiento estratégico del estudiante.

La creatividad espontánea muestra que en las primeras fases del proceso creativo el docente enfoca al estudiante a generar ideas desde un análisis y estudio más objetivo de la materia. Sin embargo, en la quinta fase el estudiante tiene mayor libertad de proponer desde sus sentimientos y sensaciones. El estudiante propone comenzar las primeras fases de la mano de la creatividad espontánea y tener mayor libertad para dejar fluir sus emociones antes de llegar a la fase de la elaboración donde el docente guiara a partir de un razonamiento lógico y secuencial el proceso de la creación de la escultura. Es además necesario y efectivo, mantener una postura abierta ante la visión e inclinación de cada alumno, pues éste percibe que los docentes imponen su visión desde un inicio.

Siempre que se lleva a cabo el proceso creativo, hay un momento en que el estudiantes se siente bloqueado y llega a cansarse de los lenguajes que se están planteando para transmitir una idea, es decir, creen y dan por hecho, que la idea que se busca representar y transmitir ya está lograda desde la primera fase, pero esa concepción no siempre es correcta, pues hay toda un serie de información en su mente que los puede confundir al creer que su proyecto está claro y resuelto. Contrario a ello, en el transcurso de las fases

el estudiante encuentra obstáculos y tiene que replantear su idea inicial. Se requiere trabajar más la primera fase en la que el estudiante tenga claro el objetivo principal de las asignaturas y del proyecto en vinculación, pues en el mayor de los casos la investigación artística sigue siendo un elemento poco productivo para sus proyectos.

El hecho de recibir una crítica o puntos de opinión de diversas personas ajenas al proyecto durante la última fase fue enriquecedor para los estudiantes. Sienten que éste proceso les permitió sugerir pautas para generar cambios y mejorar en su propio proceso creativo. El alumno debe argumentar y defender su proyecto, pero también, debe estar abierto a la crítica, aceptarla y tomar lo mejor de ella

Referencias

- Barba, M. O. (2007). *Creatividad y generación de ideas: estudio de la práctica creativa en cine y publicidad* (Vol. 19). Universitat de València.
- De Bono, E. (1994), *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona, Paidós.
- Dietrich, A. (2004). The cognitive neuroscience of creativity. *Psychon. Bull. Rev.*, 11, 1011-1026. doi: 10.3758/BF03196731.
- Esquivias, S. (2001). *Propuesta para el desarrollo de la 'Creatividad' en Educación Superior: Estudio comparativo entre dos universidades mexicanas*. (Tesis de Maestría). Universidad Anáhuac. Facultad de Educación.
- Guilford, J. P. (1980). *La creatividad*. Madrid: Narcea.
- Mentkowski, M. y otros 12 autores. (2000), *Learning That Lasts: Integrating Learning, Development, and Performance in College and Beyond*. Jossey-Bass, San Francisco, USA
- Real Academia Española (2017). *Diccionario de la lengua española* (23.a). Consultado en <http://dle.rae.es/?id=BD3eZdM>
- Ricarte, J.M., (1998). *Creatividad y comunicación persuasiva*. Aldea Global, Barcelona, España
- Rodríguez. M. (2006). *Manual de la Creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo*. Editorial Trillas. México D.F. p.39.
- Rodríguez, G.; Gil, J. y García, E. (1996). *Métodos de investigación cualitativa*. Málaga, Aljibe.
- Su Ya-Hui (2009), *Idea creation: the need to develop creativity in lifelong learning practices*. International Journal of Lifelong Education: 28 (6), 705-717
- Umbach, P.D. y Wawrzynski, M.R. (2005) *Faculty do matter*. Research in Higher Education: 46 (2), 153-184.
- Zambrano, M. (2016) *La investigación en el arte –la relación arte y ciencia, una introducción*, Index No. 01.p.115. Recuperado de: <http://oaji.net/articles/2017/5417-1504889168.pdf>