

EL ARTE COMO HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD: UNA EXPERIENCIA EN UN TALLER DE EXPRESIÓN LIBRE

The art as a tool to develop creativity: An experience in a free expression workshop

Arlen Yohana Díaz Santiago*, Sebastián Figueroa Rodríguez*,
Rossana Bigurra de la Hoz* e Hilda Olivia Fontecilla Martínez**

Universidad Veracruzana¹
Secretaría de Educación del Estado de Veracruz²

Citación: Díaz S., A.Y., Figueroa R., S., Bigurra de la H., R. y Fontecilla M., H.O. (2020). El arte como herramienta para desarrollar la creatividad: una experiencia en un taller de expresión libre. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 2(2), 270-277.

Artículo recibido el 20 de diciembre de 2019 y aceptado el 15 de marzo de 2020.

DOI: <https://doi.org/10.62364/vdw7ph84>

RESUMEN

El desarrollo de la creatividad toma cada vez mayor relevancia en el ámbito educativo, y el arte como herramienta ayuda a estimularla. El objetivo del presente estudio fue identificar la medida en que un taller de arte influye en el desarrollo de la creatividad. Participaron ocho estudiantes de una universidad pública mexicana con un rango de edad de 20 a 24 años, de diversas carreras universitarias, inscritos en un taller libre de arte. Se empleó una aplicación semiestructurada individual en cada uno de los participantes, cuyas respuestas fueron registradas en una matriz de observación para cada sesión del taller. Los resultados, analizados mediante el programa ATLAS.ti, muestran que el arte propicia, desarrolla o refuerza la creatividad de los estudiantes, por lo tanto, se sugiere considerar la realización o la inclusión de talleres artísticos para situaciones análogas.

Indicadores: *Creatividad; Arte; Estudiantes universitarios; Proceso; Habilidad; México.*

ABSTRACT

Creativity development is becoming more important in educational settings, and art has become a tool to stimulate creativity. The aim of the present study was to identify in what extent art workshop influences on creativity development. Eight students from a Mexican public university participated, whose ages ranged between 20 to 24 years. An individual observation strategy was designed, and their responses were analyzed in an observation matrix in every session of the workshop. Such analysis, via ATLAS.ti program, showed that art allows, develops, or reinforces the student's creativity. This leads to recommend the inclusion of art workshops for analog scenarios.

Keywords: *Creativity; Art; University students; Process; Skill; Mexico.*

¹ Facultad de Psicología, Manantial de San Cristóbal s/n, Xalapa 2000, 91097 Xalapa, Ver., México, tel. (228)340 85 00, correo electrónico: arlendis01@gmail.com.

² Carretera Veracruz-Xalapa, Km. 4.5, SAHOP, 91190 Xalapa, Ver., México.

Antiguamente, se suponía que la creatividad era un don que solo adquirirían algunas personas consideradas como “elegidas” (Guilera, 2011) y se pretendía explicarla mediante la teología y las creencias religiosas; sin embargo, la teoría de la creatividad de Guilford (1950) cambió su conceptualización y las formas de estudiarla (Aguilera, 2018).

La educación tradicional (Portillo, 2017) ha pretendido lograr la destreza en tres terrenos: la escritura, la lectura y la aritmética, pero con el paso del tiempo tales habilidades han resultado insuficientes, y ya la sociedad demanda cambios en el sistema educativo en general. Villa-señor (2018) señala que los responsables políticos han percibido que los años de escolaridad no necesariamente repercuten en el aprendizaje, el desarrollo de habilidades o la maduración intelectual, es por ello que se han implementado diversas reformas educativas cuyo fin ha sido estimular la enseñanza basada en competencias.

El arte, como una herramienta para desarrollar habilidades, ha adquirido relevancia en el ámbito educativo. De acuerdo con Ariza (2017), se le ha involucrado en la educación gracias a distintas posturas filosóficas que consideran a la persona como un ser de cambio, sensible y orientado a la creatividad. Las habilidades creativas que propone Guilford (1950) son: sensibilidad a los problemas, fluidez de pensamiento, originalidad, flexibilidad, análisis, síntesis, redefinición, evaluación y penetración (cf. Velásquez, Remolina y Calle, 2010).

El mundo actual está en constante cambio, en el que surgen necesidades y problemas para cuya solución el arte y la creatividad son el mejor recurso (López, 2015). Las experiencias que se transmiten mediante el arte requieren la colaboración de diversas disciplinas para producir el necesario intercambio entre maestros y alumnos y generar propuestas de solución

de los problemas que surgen. Bocanegra (2017) señala que el arte se ha integrado a otras prácticas disciplinares en el ejercicio pedagógico, en el que ya hay múltiples escenarios para la construcción del saber.

La creatividad desempeña un papel esencial en la educación y, en general, en todos los aspectos de la vida, es por ello que Chaverra y Gil (2017) advierten que se requieren nuevos espacios educativos en los que los estudiantes sean capaces de tener control sobre su proceso formativo, tomar iniciativas, comunicarse asertivamente con los demás, debatir y trabajar de forma colectiva, y es aquí donde interviene la creatividad, entre cuyas principales características se hallan la búsqueda de nuevas experiencias y la apertura al cambio.

El enfoque centrado en el aprendizaje (Secretaría de Educación Pública, 2012) cuestiona el enfoque basado en la enseñanza por repetición y hace hincapié en el aprendizaje con enfoque constructivista y sociocultural, en el que se resalta el proceso activo y consciente, dando sentido a los contenidos y experiencias obtenidas. El enfoque constructivista prioriza el aprendizaje significativo, mediante el cual el docente y el estudiante logran un intercambio dialéctico para acceder a la construcción del conocimiento (Ortiz, 2015). El docente desempeña un papel fundamental en la dinámica del grupo, ya que tiene que ser un agente activo en la toma de decisiones, capaz de plantear ideas para mejorar la formación de aquél, para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera adecuada (Chaybar, 2007).

El proceso creativo consta de cuatro dimensiones: persona, proceso, producto y contexto (González, Tejada, Martínez, Figueroa y Pérez, 2007). Las categorías y características de la primera dimensión, Persona, se muestran en la Tabla 1.

Tabla 1. Categorías de la dimensión Persona del proceso creativo y sus características.

Características personales	La persona creativa manifiesta ambición, autoconfianza y se permite correr riesgos; la que no lo es exhibe conformismo.
Conocimiento del ámbito	Conocimiento, manejo y dominio de información relevante.
Motivación	Interés del individuo acerca del tema o la actividad a realizar.
Rasgos bipolares	Estados de ánimo del individuo: energía/reposo, vivacidad/ingenuidad, carácter lúdico/disciplina, extraversión/introversión.

La dimensión Proceso (Csikszentmihalyi, 1998) consta de cuatro etapas: preparación (se presenta el tema que se abordará); incubación (se continúa con la realización de la actividad, propiciando el juego libre de ideas); iluminación (se refleja la metacognición al encontrar solución); verificación (se lleva a cabo la autocrítica del producto final, la cual se expresa y se presenta) (cf. González, 2008).

La dimensión Producto se aprecia en tres tipos: transformación, condensación y aplicabilidad.

Por último, la dimensión Contexto está integrada por la comunidad estudiantil y un ambiente estimulante.

La creatividad aparece en las personas de diversas maneras y en diferentes situaciones. Como apunta Barriá (2018), se halla en todos los individuos en mayor o menor medida. De igual manera Nickles (2016) señala que lo que es creativo para una persona no necesariamente es creativo para las demás.

Por tanto, el objetivo de la presente investigación consistió en identificar en qué medida un taller de arte influye en el desarrollo de la creatividad en sus dos vertientes: el proceso creativo y las habilidades creativas.

MÉTODO

Participantes

Participaron ocho alumnos de una universidad pública mexicana de entre 20 y

24 años de edad ($M = 21.5$ años), estudiantes de carreras universitarias como Arquitectura, Instrumentación Electrónica, Publicidad, Matemáticas, Psicología, Gestión y Dirección de Negocios, Biología y Química Farmacéutica Biológica, inscritos en un taller libre de arte (geometría y creatividad). De ellos, cinco eran hombres y tres mujeres; seis cursaban el sexto semestre de licenciatura y los restantes el séptimo y el doceavo semestres.

Instrumento

La información obtenida se concentró en una matriz de observación de cada sesión del taller de arte, en la que se describieron los tipos de materiales utilizados por los estudiantes, la forma de utilizarlos, las actividades realizadas, el tiempo que permanecían realizando una actividad y la constancia en cuanto a asistencia y puntualidad al entregar sus productos. También se hizo una entrevista semiestructurada a los participantes, la cual constó de 34 preguntas abiertas divididas en cuatro apartados, dirigidas a evaluar la percepción de los estudiantes acerca del desarrollo de su creatividad.

Las categorías del proceso creativo que se analizaron con ambos instrumentos fueron las ya citadas (González *et al.*, 2007) y las siguientes habilidades creativas: sensibilidad a los problemas, fluidez de pensamiento, originalidad, flexibilidad, análisis, síntesis, redefinición, evaluación y penetración (Velásquez *et al.*, 2010).

Para el estudio de los datos obtenidos se recurrió al programa de análisis cualitativo ATLAS.ti, v. 6.2, desarrollado por Thomas Muhr, en la Universidad Técnica de Berlín, en 1993. Es un programa utilizado especialmente para el análisis de datos de investigaciones cualitativas en el que se introducen textos, imágenes, audios, videos y demás.

Procedimiento

La estrategia seguida fue la de observador participante (Jociles, 2018). En ella, el investigador efectúa las mismas tareas solicitadas por el instructor del curso, a la vez que formula observaciones al grupo involucrado. En el presente caso el investigador se inscribió en un taller libre de arte, al igual que los demás participantes, y efectuó las mismas actividades. Al principio trabajó con los materiales proporcionados por el docente, pero en el transcurso de las sesiones cada sujeto podía cambiar la manera de ejecutar las actividades, siguiendo la consigna general. Así, interactuó con los compañeros del taller observando los materiales que ocupaban, los tiempos, las asistencias, los momentos de reposo, las motivaciones, el proceso de cada uno de los participantes, el rol del docente en el curso y los productos concluidos.

La matriz de observación se llenaba en el aula correspondiente al concluir cada sesión del taller y tras obtener el consentimiento de los participantes. Se aplicó la entrevista semiestructurada de manera individual, al concluir el taller, a los estudiantes que firmaron el formato de consentimiento informado diseñado para el caso.

Para el análisis de datos se recurrió al programa ATLAS.ti para segmentar los datos en unidades de significado, codificarlos (en ambos planos) y construir la teoría, consistente en relacionar conceptos, categorías y temas. Los datos obtenidos de los dos instrumentos se introdujeron en el programa, para obtener diversas categorías y la relación entre éstas. Se utilizó el referido programa para llevar a cabo la triangulación de los instrumentos aplicados, de modo que se lograra la fiabilidad requerida.

RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados a tres participantes respecto al nivel de desarrollo: en los dos primeros se reforzaron sus habilidades (Tablas 2 y 3), y en el último se propició el desarrollo (Tabla 4).

Tabla 2. Resultados expuestos por categorías del proceso y habilidades creativas del sujeto 1.

A) Proceso		
Dimensión	Categoría	Características
Persona	Características personales	Ambición, interés
	Conocimiento del ámbito	Conocimiento y manejo de información relevante
	Motivación	Motivación intrínseca
	Rasgos bipolares	Enérgico y disciplinado
Proceso	Preparación	Almacenar, transformar y organizar información
	Incubación	Reestructuración, ambigüedad y trabajo libre
	Iluminación	Comparar y combinar información para encontrar alternativas
	Verificación	Revisión y corrección

Continúa...

Producto	Condensación	Unifica gran cantidad de información en nuevo orden complejo
Contexto	Comunidad estudiantil	Educación artística individual
	Ambiente estimulante	Taller de arte
B) Habilidad		
Categoría		Características
Sensibilidad a los problemas		Darse cuenta de lo inusual, inconsistencias aparentes
Fluidez de pensamiento		Producir ideas espontáneas
Originalidad		Encontrar conexiones
Flexibilidad		Formular ideas nuevas, encontrar caminos nuevos, cambiar lo establecido
Análisis		Realizar examen detallado, conocer características y extraer conclusiones
Síntesis		Organizar elementos
Redefinición		Formas posibles de utilización
Evaluación		Valoración
Penetración		Extracción de información de la memoria

Tabla 3. Resultados expuestos por categorías del proceso y habilidades creativas del sujeto 2.

A) Proceso		
Dimensión	Categoría	Características
Persona	Características personales	Ambición, interés
	Conocimiento del ámbito	Manejo de información
	Motivación	Motivación intrínseca
	Rasgos bipolares	Energía y disciplina
Proceso	Preparación	Almacenar, transformar y organizar información
	Incubación	Reestructuración, ambigüedad y trabajo libre
	Iluminación	Combinar información para encontrar alternativas
	Verificación	Revisión y corrección
Producto	Aplicabilidad	Actividad creadora adicional
Contexto	Comunidad estudiantil	Educación artística escolar
	Ambiente estimulante	Taller de arte
B) Habilidad		
Categoría		Características
Sensibilidad a los problemas		Darse cuenta de lo inusual
Fluidez de pensamiento		Producción de ideas espontáneas
Originalidad		Encontrar conexiones
Flexibilidad		Formular ideas nuevas, encontrar caminos nuevos, cambiar lo establecido
Análisis		Realizar examen detallado, conocer características y extraer conclusiones
Síntesis		Organizar elementos
Redefinición		Formas posibles de utilización
Evaluación		Valoración
Penetración		Extracción de información de la memoria

Tabla 4. Resultados expuestos por categorías del proceso y habilidades creativas del sujeto 3.

A) Proceso		
Dimensión	Categoría	Características
Persona	Características personales	Desinterés
	Conocimiento del ámbito	Ninguno
	Motivación	Motivación intrínseca y extrínseca
	Rasgos bipolares	Reposo, ingenuidad
Proceso	Preparación	Organizar información
	Incubación	Ambigüedad
	Iluminación	Encontrar soluciones
	Verificación	Revisión y corrección
Producto	Transformación	Nuevas combinaciones y perspectivas
Contexto	Comunidad estudiantil	Ninguna
	Ambiente estimulante	Taller de arte
B) Habilidad		
	Categoría	Características
	Sensibilidad a los problemas	Observar defectos y deficiencias
	Fluidez de pensamiento	Producir ideas
	Originalidad	No señalado
	Flexibilidad	No señalado
	Análisis	Realizar un examen detallado
	Síntesis	Organizar elementos
	Redefinición	Utilizar objetos
	Evaluación	Valorar
	Penetración	No señalado

DISCUSIÓN

De acuerdo con el objetivo del presente estudio, se propició, desarrolló y reforzó la creatividad de los participantes, según sus características personales, conocimiento del ámbito, motivación, rasgos bipolares y contexto, dando como resultado diferentes productos. Los participantes que reflejaron el reforzamiento de sus habilidades creativas mostraron rasgos bipolares de interés y energía, mientras que en aquellos en que se propició la creatividad revelaron reposo y desinterés. De igual manera, los estudiantes que manifestaron que su motivación era intrínseca mostraron un mayor desempeño en realizar las actividades que aquellos

otros con motivación extrínseca, como por ejemplo cubrir créditos en sus estudios.

En la categoría del conocimiento del ámbito de la dimensión Persona, los alumnos que indagaron, recopilaron, compararon e hicieron una crítica de la información obtenida reflejaron los resultados de reforzamiento de la creatividad, mientras que los que se conformaron con la información brindada mostraron un mayor desarrollo.

Como se muestra en los resultados, todos los sujetos participantes atravesaron por las cuatro etapas de proceso creativo: preparación, incubación, iluminación y verificación, ya que la dinámica del taller permitió el contacto con los materiales y el acceso a la información; sin embargo,

todos ellos exhibieron características diferentes en cada fase del proceso y, por consiguiente, sus productos también fueron distintos.

El arte como herramienta ha favorecido el desarrollo de la creatividad en los estudiantes universitarios. Como señala Virguez (2018), el arte permite la expresión, la comunicación y la estimulación sensorial y, por consiguiente, propicia el desarrollo del proceso de la creatividad. Las expresiones del arte, como la música, el teatro, la pintura, la danza o la poesía, suscitan a su manera habilidades que se desarrollan mediante la obtención de productos (Bohórquez, 2015).

Se pudo identificar que el aprovechamiento del taller para desarrollar la creatividad no solo depende de la asistencia, sino que había un factor muy importante en la dinámica del mismo: el mediador. El docente desempeña un rol esencial en la dinámica del grupo e interviene en el proceso de cada uno de los estudiantes para que aprovechen los recursos. El docente propicia la ambigüe-

dad, el error, la incertidumbre, y con ello favorece el desarrollo de la creatividad. El error es necesario para el desarrollo de la creatividad, ya que cuando se fracasa se necesitan nuevos caminos cognitivos que busquen una solución al problema surgido (Briceño, 2009).

Son diversos los factores que favorecen y estimulan el desarrollo de la creatividad. Como se señaló, las características personales influyen de manera directa en el desarrollo de la creatividad, no obstante, el arte como herramienta también brinda un beneficio para el desarrollo, ya que ofrece un espacio estimulante en el que se permite la creación, la exploración, el juego libre, otras perspectivas, reflexiones críticas y cuestionamientos de la realidad, con lo que se obtienen nuevos conocimientos. El aprendizaje tiene que ser más que la acumulación de conocimientos, por el contrario, el estudiante debe construir el conocimiento mediante la elaboración para hacerlo significativo (Briceño, 2009).

REFERENCIAS

- Aguilera, A. (2018). Aproximaciones epistemológicas y metodológicas al estudio de la creatividad. *Psicología Científica*, 17(3). Recuperado de <http://www.psicologiacientifica.com/aproximaciones-epistemologicas-y-metodologicas-creatividad/>.
- Ariza, P. (2017). El sentido del arte en la escuela. *Magisterio*. Recuperado de: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-sentido-del-arte-en-la-escuela>.
- Barría, C. (2018). “Así funciona el cerebro de las personas creativas según Roger Beaty, experto en neurociencia cognitiva de la Universidad de Harvard”. *BBC Mundo*. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43089118>.
- Bocanegra, M. (2017). ¿Qué papel juegan las artes en la integración curricular? *Magisterio*. Recuperado de: <https://www.magisterio.com.co/articulo/que-papel-juegan-las-artes-en-la-integracion-curricular>.
- Bohórquez, A. (2015). La educación en disciplinas artísticas es un componente importante para que los estudiantes puedan desarrollar su creatividad. *Palabra Maestra*. Recuperado de: <https://www.compartirpalabramaestra.org/articulos-informativos/educacion-artistica-para-estimular-la-creatividad>.

- Briceño, M. (2009). El uso del error en los ambientes de aprendizaje: Una visión transdisciplinaria. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 14, 9-28. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/652/65213214002.pdf>.
- Chaverra, D. y Gil, C. (2017). Habilidades del pensamiento creativo asociadas a la escritura de textos multimodales. Instrumento para su evaluación en la Educación Básica Primaria. *Folios*, 45, 3-15. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n45/n45a01.pdf>.
- Cheybar, E. (2007). Reflexiones sobre el papel del docente en la calidad educativa. *Reencuentro*, 50, 100-106. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/340/34005013.pdf>.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- González, L. (2008). El proceso creativo en el diseño arquitectónico. *Encuentros Multidisciplinares*, 28, 1-8. Recuperado de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/679470/EM_28_6.pdf?sequence=1.
- González, R., Tejada, J., Martínez, M., Figueroa, S. y Pérez, N. (2007). Dimensiones del proceso creativo del investigador en psicología en México. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 12(1), 35-50. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/292/29212103.pdf>.
- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Barcelona: ESDI.
- Guilford, J.P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454.
- Jociles, M. (2018). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. *Revista Colombiana de Antropología*, 54(1), 121-150.
- López, M. (2015). El arte como herramienta para liberar la creatividad en las organizaciones. *Razón y Palabra*, 37, 132-145. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199536848014>.
- Nickles, T. (2016). Creatividad, no-linealidad y la sostenibilidad del progreso científico. *Factotum*, 16, 29-51. Recuperado de: http://www.revistafactotum.com/revista/f_16/articulos/Factotum_16_3_Nickles.pdf.
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia* (Colección de Filosofía de la Educación), 19, 93-110. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>.
- Portillo, M. (2017). Educación por habilidades: perspectivas y retos para el sistema educativo. *Revista de Educación*. 41(2). Recuperado de <http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v41i2.21719>.
- Secretaría de Educación Pública (2012). *Plan de estudios. Enfoque centrado en el aprendizaje*. México: SEP. Recuperado de: https://www.dgespe.sep.gob.mx/reforma_curricular/planes/lepri/plan_de_estudios/enfoque_centrado_aprendizaje.
- Velásquez, B., Remolina N. y Calle, M. (2010). La creatividad para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*, 13, 321-340. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>.
- Villaseñor, P. (2018). *La habilidad de desarrollar habilidades* [blog]. Recuperado de <https://blogs.worldbank.org/developmenttalk/skill-developing-skills>.
- Virguez, Y. (2018). Educación artística y creatividad. *Magisterio*. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/educacion-artistica-y-creatividad>.