

Juegos escénicos para fomentar la creatividad en la universidad contemporánea*Scenic games to promote creativity in the contemporary university*

Mirian Reyes Rivero

Maybel Martínez Batista

E-mail: mirianrr@ult.edu.cu

maybelbm@ult.edu.cu

RESUMEN

La creatividad es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano. Al formar parte de los juegos escénicos teatrales es una de las vías más efectivas para lograr en los estudiantes una buena interpretación del personaje al que se quiere llegar. Con el presente trabajo se proponen juegos escénicos desde el taller de teatro para fomentar la creatividad. Con la aplicación de estos se motivó a los estudiantes en la creación de dramatizaciones e improvisaciones en el taller. Los resultados se aprecian en los festivales y eventos que tienen dentro y fuera de la comunidad universitaria.

Palabras claves: teatro, creatividad, juegos escénicos

ABSTRACT

Creativity is one of the most important and useful capabilities of the human being. Being part of the theatrical stage games is one of the most effective ways to achieve in students a good interpretation of the character they want to reach. With this work we propose scenic games from the theater workshop to encourage creativity. With the application of these students were motivated to create dramatizations and improvisations in the workshop. The results can be seen in the festivals and events they have inside and outside the university community.

Keywords: theater, creativity, scenic games.

Introducción

El teatro dentro de las ramas del arte, desde la antigüedad influyó en la cultura de los pueblos. A lo largo de la historia desde las propias dinámicas y transformaciones de la sociedad lo conllevó a estar en constante evolución. Su esencia está en representar sucesos cotidianos que forman parte de la sociedad. Se puede considerar como una actividad educativa donde el estudiante tiene su acercamiento como espectador o como actor. Es una herramienta de enseñanza para el desarrollo de la creatividad, interpretación, memoria, habilidades expresivas y personales. Del mismo modo direccionado como un proceso de aprendizaje y no como un resultado, permite desarrollar la creatividad individual y grupal. Así como estimularla interrelación con el grupo y la confianza personal a través de los juegos escénicos.

La universidad es una institución cultural por excelencia, juega un papel esencial en la formación socio-humanista, en la reafirmación de la identidad cultural y nacional, la formación de valores, en la comunidad universitaria y en el contexto. Dentro de sus procesos se encuentra el extensionista que trabaja principalmente con el Movimiento de Artistas Aficionados.

Horruitinier, refiere que la universidad contemporánea como institución social, tiene la misión fundamental de “preservar, desarrollar y promover, a través de sus procesos sustantivos y en estrecho vínculo con la sociedad, la cultura de la humanidad”. Donde se incluyen no solo los aspectos científicos, productivos y tecnológicos, sino los valores, sentimientos, tradiciones y raíces históricas de la sociedad, a través de sus diferentes formas de manifestación para dar respuesta a las necesidades del desarrollo cultural integral en su más amplia acepción. Si la vida transcurre ajena a las dinámicas que desarrolla el estudiante tendremos o viviremos un divorcio entre las necesidades de recreación y expresión artística.

El principal proceso de la universidad es la formación, por lo que la gestión de la extensión universitaria debe dirigirse con este objetivo, en cada una de las estructuras organizativas, fundamentalmente en el colectivo de año académico, que es el nivel de dirección que a partir de su gestión pedagógica logra “que las estrategias concebidas a nivel de centro y de la facultad se materialicen adecuadamente en cada grupo” (MES, 2014).

Como parte de la extensión universitaria se encuentra el Instructor de Arte que educa desde las manifestaciones artísticas, por esta razón su obra personal ha de ser un ejemplo de calidad, como ha de serlo también su labor educativa, en este sentido, el artista aficionado y los aficionados al arte son el fruto de una responsabilidad que debe construirse desde el conocimiento y a un tiempo ser la expresión

más acabada de una relación que evidencie la responsabilidad de ambos, instructor de arte y artista aficionado, ante la creación artística

Lograr una participación de toda la comunidad universitaria desde el plano de la cultura es hoy un reto que deberemos enfrentar en una dimensión más profunda. La apatía, desmotivación y mal gusto deben ser desterradas por evidencias de creatividad, entusiasmo y óptimos resultados alcanzados en la institución. Al tener en cuenta la matrícula existente en la universidad, son muy poco los estudiantes que se inclinan por las manifestaciones artísticas. Sentido por el cual repercute en las diferentes actividades que se convocan dentro y fuera de la universidad. Tampoco se cuenta con un vasto repertorio preferiblemente actualizado, donde los estudiantes se puedan nutrir como una opción más.

A partir de la experiencia de la autora, se ha constatado la necesidad de fomentar en los estudiantes la creatividad, lo cual favorecerá en la calidad de las propuestas teatrales a presentar en actividades y eventos, lo cual hoy es insuficiente, por la falta de motivación hacia esta manifestación artística. Se emplearon los métodos teóricos de análisis-síntesis, inducción-deducción y revisión documental.

La autora considera que se puede favorecer el aprendizaje creativo si se utiliza una metodología de carácter lúdico y dramático, que pueda ser útil para los estudiantes. Del mismo modo que tengan la posibilidad de desarrollar su arte de manera eficaz para los tiempos actuales. Una metodología capaz de aprovechar las ventajas pedagógicas del juego escénico en el que se integran todas las formas de expresión, verbal y no verbal (música, gesto, movimiento, emoción) y desde el que sea posible globalizar todas las áreas, artísticas y no artísticas. Mediante las dramatizaciones se puede desarrollar estrategias de enseñanza a partir de situaciones problematizadas y con fuerte carga lúdica, de manera tal, que generen un trabajo afectivo en grupos operativos, que facilite situaciones de práctica de la creatividad individual y colectiva que motive al aprendizaje de contenidos diversos y la captación intuitiva de habilidades sociales (afectividad, autoestima, tolerancia, cooperación y responsabilidad).

Desarrollo

Consideraciones importantes para desarrollar la creatividad en los juegos escénicos

El ser humano es esencialmente creador. Su aptitud para producir, inventar, transformar, es condición de su propia naturaleza como especie. La biología lo liberó de sus determinaciones dotándolo del instrumento apto para compensar tanto desvalimiento ante el resto de la naturaleza. En efecto, al cerebro humano, único capaz de crear aptitudes no orgánicas (cognitivas, afectivas, valorativas, sensibles, etc.), en su capacidad de formar conexiones múltiples, la base que da cuenta de la creatividad como cualidad

inherente a todo ser humano.

Dreher (2012) expone que no hay ser humano carente de creatividad. No es un don privativo sólo de quienes logran concretar productos reconocibles o que alcanzan notoriedad, sino que es una capacidad inherente a nuestra misma condición de ser. Pero los grados y niveles de desarrollo de esta capacidad y sus alcances en la concreción de productos nuevos varían enormemente de individuo a individuo. La compleja conjunción de factores socioculturales y psicológicos que da cuenta de la historia de vida singular permite explicar en cada caso la diferente incidencia de estímulos y frenos en el despliegue o bloqueo de la potencialidad para crear.

Muchos pueden ejercer espontáneamente esta capacidad desde temprano, manifestándose dueños de un fuerte impulso creador y de suficiente libertad y autoconfianza como para encaminarse en una dirección productiva y realizadora al margen del grado de reconocimiento social que su trabajo pueda adquirir. Pero la mayoría de las personas son víctimas a menudo del imperio de trabas múltiples que coartan su posibilidad de descubrirse y construir creadoramente. Hace la reflexión el investigador Schnarch (2008), igualmente al referirse que los estereotipos, prejuicios, valores, metas, modelos, que la sociedad establece como patrón que hay que reproducir para poder ser (donde se confunde el ser con el tener: éxito, dinero o prestigio) constituye un factor externo de bloqueo a la creatividad altamente generalizado en nuestra cultura.

Lo externo o sociocultural se hace interno, subjetivo, intelectual y afectivo, por lo que con frecuencia estos mismos factores de bloqueo se manifiestan como trabas de orden emocional: inseguridad ante la no garantía de éxito, temor al fracaso, sobrexigencia o perfeccionismo, ajuste a patrones de eficacia ya probada. Y sobre ellos actúan inevitablemente, además, factores que devienen de la estructura emocional conformada en la historia de vida (en virtud de las experiencias sensibles y afectivas por las que atravesó el sujeto) y cuyo papel facilitador o inhibidor se relaciona entre otros con aspectos como lo refieren Schnarch y Dreher:

- Grado de flexibilidad rigidez del pensamiento y la conducta.
- Grado de espontaneidad y control.
- Umbrales de la sensibilidad.
- Umbrales de tolerancia a la ambigüedad, estructuración.

- Capacidad de juego y de goce.
- Grados de contacto con la imaginación.
- Sujeción a normas, capacidad de transgresión.

Podemos concluir entonces que no se enseña a crear, porque crear es una capacidad constitutiva. No se enseña cómo crear porque las conexiones son siempre singulares e intransferibles. Pero sí es posible estimular el proceso que conduce a la creación.

Para la práctica de la enseñanza del arte dramático la autora se apoya en el modelo de Motos, 1999 y 2003 que consta de cuatro dimensiones: las fases del proceso creativo, el proceso de representación artística, los momentos del taller didáctico y el tipo de actividades realizadas que en nuestro caso son juegos escénicos.

Momentos fundamentales en el proceso de la creación

Para ello es necesario una acción dirigida simultáneamente a:

- 1) Desarmar los bloqueos perturbadores.
- 2) Alimentar expresiones de entrenamiento sensorial, imaginativo, lúdico, etc.
- 3) Enseñar lenguajes con los que el sujeto pueda desplegar su capacidad de idear y construir realidades nuevas (desde los lenguajes sensibles hasta el lenguaje verbal que organiza y da significado a todos los demás).

La relación existencial del aficionado con el mundo en el que transcurre su historia personal, sus aprendizajes y experiencias, el modo como es afectado por sus vivencias del mundo y de sí mismo, se refleja en imágenes internalizadas (conscientes y no conscientes). Desde ellas y con ayuda de la fantasía, se desencadena un complejo proceso de elaboración imaginaria que culminará en la ideación de un objeto (tendiente a expresar sus vivencias, sus afectos, sus ideas), al que le dará forma material.

En tal medida, importa mucho para el tratamiento y riqueza de los juegos escénicos en los estudiantes, la creatividad y experiencias que haya obtenido, así como también el rigor de sus entrenamientos técnicos específicos, ya que son éstos lo que le darán herramientas aptas para que puedan obtener un resultado en su preparación como aficionados al teatro.

Momento expresivo (búsqueda, exploración)

Presupone las Impresiones previas ya mencionadas (experiencias, vivencias, aprendizajes y se caracteriza por dos niveles de búsqueda:

a) El tema: que se quiere expresar: Es una tarea de contacto y exploración de sí mismo que no puede programarse en el tiempo como etapa cronológica. Supone, en realidad, un permanente estado de alerta y sensibilización del creador frente a lo que le sucede, a cómo le sucede y a las improntas que sus vivencias dejan en él, así como también una actitud de descubrimiento, respeto y apego hacia sus necesidades expresivas, sus deseos, sus pasiones.

b) La exploración de las improvisaciones, de la expresión espontánea, libre, gobernada por las emociones, sensaciones e imágenes directas, inmediatamente sentidas. Es una instancia favorecedora de la asociación de imágenes, de su multiplicación y variación; un momento de investigación del material de construcción con que cuenta el creador; un momento de prueba y descubrimiento. A menudo se confunde este momento con la creación. Pero hay que tener en cuenta que improvisar no siempre equivale a producir algo nuevo. En este momento del proceso se pone en juego de modo espontáneo las tendencias de su personalidad, por lo que si por ejemplo se trata de un sujeto proclive a las estereotipias es probable que despierte imágenes de carácter estereotipado. Por tanto, es necesario exponer el material que surge en esta etapa a un examen riguroso que será punto de partida del momento con el que se completa el proceso de la creación.

Momento constructivo

En esta etapa se pone en juego todo el arsenal creativo a fin de ordenar el material acumulado y someterlo a operaciones de análisis y síntesis por medio de las cuales se elabora de forma sistemática el dar forma concreta al objeto previamente ideado: selección, jerarquización, combinación, pulido, composición.

Es aquí donde resulta fértil la intervención de todas las instancias cognitivo-racionales del creador, alimentadas por su formación estética y cultural general, sus conocimientos teóricos específicos, el dominio de las técnicas y la experiencia acumulada. En este momento del proceso el artista integra en su acción todas las dimensiones y niveles de su personalidad, sus emociones se sostienen en un juicio crítico racional consciente que no impide la participación simultánea de procesos no conscientes bajo la forma de intuiciones, decisiones cuyo fundamento no es claro para el sujeto pero que se le imponen como convicción.

El encuentro de la forma-contenido que satisfaga la necesidad expresiva del estudiante, por el cual sienta que proyecta su verdad, es el punto de llegada del proceso de la creación entendido en sentido estricto, es decir, como camino que iniciándose en una idea culmina con su concreción en un objeto sensible. Pero a la vez, desde la perspectiva de la creación como proceso permanentemente abierto y continuo en la historia de vida y de trabajo, este objeto concretado deviene final solo en tanto signo de una decisión. El posterior desarrollo de la labor del creador establecerá el rol a jugar por este objeto en el conjunto de su obra (forma concluida, prueba o ensayo para otras experiencias, boceto para una nueva forma superadora, elemento que pasa a integrar un conjunto mayor).

Propuestas de juegos escénicos para fomentar la creatividad

Los juegos escénicos que se proponen a continuación pueden ser utilizados no solo en el teatro, también puede llegar hacer motivación para la enseñanza de cualquier saber específico para un aprendizaje creativo y educador. Específicamente en el taller de teatro el instructor de arte debe procurar proponer juegos escénicos que el contenido pase por el cuerpo del estudiante de forma recreada y simultánea, para lograr producir pensamiento, sentimiento y acción. De manera que la estructura de conocimiento se modifique y lo aprehendido quede en el estudiante como una vivencia placentera que no se olvida. El aprendizaje artístico y la creatividad son necesarios en el taller de teatro. Por este motivo es de suma importancia tener presente una guía que facilite el objetivo que se quiere lograr con los estudiantes. Se toma como referencia los siguientes ejes del Manual de apoyo al facilitador; Taller de teatro. Protagonistas en el juego (2016):

- Eje de producción: Los participantes adquieren experiencia en las prácticas de representación y producción, trabajos que implican investigar, observar, crear y hacer trabajos de expresión, o dramatización. En los diferentes momentos del proceso mediante el juego y la exploración, se aprende de forma implícita o explícita y se ponen a prueba las habilidades logradas de forma individual o en grupos en la planificación, creación, ensayo, representación y posproducción. Se trabaja para lograr realizar representaciones frente a un público, si es que la etapa lo amerita; además, se conocen y se asumen diferentes responsabilidades de producción para la representación.
- Eje de apreciación: se relaciona con ver teatro, y otras expresiones artísticas (evaluar y apreciar arte), con el fin de motivar el juicio crítico sobre el trabajo de otros y el propio. Se trata de enriquecer el desarrollo de las personas participantes exponiéndolas a que conozcan el teatro de distintos estilos, lugares y culturas, contribuyendo a que se formen una opinión y que sean capaces de expresarla con

seguridad y fundamentos.

- Eje de reflexión crítica: consiste en aplicar y relacionar conocimientos y conceptos artísticos donde emplea su propia experiencia como referente (contextualización del arte). Se espera que la persona participante identifique sus debilidades y fortalezas respecto de los trabajos realizados de forma individual y colectiva. Busca que el estudiante contextualice sus opiniones y reconozca la evolución del arte y sus cambios, a través de los procesos socioculturales e históricos.

Los resultados artísticos de un taller deben ser consecuencia de una metodología aplicada que relacione lo lúdico con lo dramático; el proceso requiere que se valore el producto artístico tanto como el proceso de producción. Al estudiante se le ofrece hacer teatro como medio de comunicación y de expresión artística. En ese aprendizaje mientras que conoce los códigos, lenguaje teatral y su quehacer, experimenta al mismo tiempo el hecho de elegir, organizar y construir los medios para comunicar lo que quiere expresar, lo que quiere hacer sentir al espectador. Para lograrlo se hace necesario conocer y realizar de una forma creativa, sincera y original técnicas teatrales como el juego teatral. El mismo le permitirá adentrarse de una forma más didáctica al interior del teatro y obtener como resultado una buena propuesta escénica con un alto valor artístico.

En el Manual ya citado anteriormente, también refiere los juegos escénicos que se deben realizar en relación con la edad al que va dirigido, en esta ocasión la autora toma la cuarta etapa donde el rango de edad va desde los 15 a los 25 años en adelante. La misma se caracteriza por la dramatización, definida por Pavis como “la interpretación escénica de un texto, utilizando escenario y actores para instalar la situación”. La dramatización ha sido superficialmente asociada al concepto de sketch, palabra inglesa que significa “esbozo” y que “es una pieza mínima que presenta una situación generalmente cómica, representada por un pequeño número de actores, sin preocuparse de caracterizar de manera profunda.”. Sin embargo, si remplazamos el concepto por dramatización encontramos un tipo de juego que sirve de soporte para que el adolescente experimente nuevos modelos de identificación personal y exponga su permanente sensación de carencia, que no logra identificar como algo propio de la edad.

Generalmente busca representar su inconformismo con el sistema que lo rodea, a través de la escenificación de conceptos abstractos, tales como la incomunicación, el amor, el abandono, la traición, el consumismo, la violencia, la libertad, la droga, el aborto entre lo más recurrente. Por esta razón, se siente profundamente interpretado con las formas no realistas abstractas, conceptuales y expresionistas.

La dramatización y los juegos escénicos se pueden considerar como un “marco legal” para conocer, experimentar, expresar y educar las emociones y los afectos contenidos en su personalidad en desarrollo.

Se pueden potenciar los grandes ideales, proyectos y preguntas existenciales, y resulta significativo motivarlos a que se refieran especialmente a sus intereses profesionales.

El espacio para la teatralidad funciona y se entiende como el medio para que los estudiantes se expresen con libertad y donde es posible plasmar su punto de vista. Es interesante utilizar el ejercicio de la dramatización y el juego escénico como una manera de reflexionar y aprender a reconocer, validar y expresar las emociones, los afectos, las ideas y creencias de los estudiantes.

Lo más importante del taller es propiciarles a los estudiantes un ambiente de seguridad y confianza. El temor a realizar cualquier juego escénico no se debe tomar como un rechazo hacia este, al contrario, se debe lograr su integración al mismo en la medida que se sienta preparado. Los primeros talleres deben ser con juegos que ayuden a la desinhibición, la motivación y la creatividad para crear un clima de confianza y compañerismo que a su vez va a favorecer a la creación de un ambiente propicio para los estudiantes. De igual modo se sugieren los juegos escénicos propuestos por Boal en su libro: Teatro del oprimido; Juegos para actores y no actores.

1- Título: Conocernos

Orientaciones Metodológicas:

Existen muchos juegos para presentarse entre los talleristas, lo primero es sentarlos en círculo y al presentarse pueden decir, en relación con el objetivo que tenga el profesor:

-Nombre, edad, gustos, su principal temor y color con el que se identifica

2-. Título: Rueda de imitación

Orientaciones Metodológicas: Los estudiantes se ponen en círculo y por turnos harán un movimiento acompañado de un sonido. El resto del grupo tendrá que imitarlo a la vez.

3-Título: Encuentro con partes del cuerpo

Orientaciones Metodológicas: Con música de fondo los estudiantes caminan por el espacio relajados. A la orden del instructor al mencionar una parte del cuerpo, los estudiantes tendrán que encontrar la parte del cuerpo de un compañero (a) con la que comunicarse. Se especifica que no puede haber comunicación verbal.

4-Título: Saludos

Orientaciones Metodológicas: Los estudiantes caminan por el espacio con música de fondo. A la orden del instructor los estudiantes deberán saludar a los compañeros como si fueran desconocidos. A la voz de dos los estudiantes saludarán como si fueran conocidos. A la voz de tres se saludarán como si fueran amigos que hace tiempo que no se ven. Llegados a este punto, normalmente los estudiantes ya se sienten miembros del grupo y se va creando paulatinamente una confianza.

5-Título: Rueda de imitación

Orientaciones Metodológicas: Los estudiantes se ponen en círculo y por turnos harán un movimiento acompañado de un sonido. El resto del grupo tendrá que imitarlo a la vez.

6-Título: Teatro de imagen

Orientaciones Metodológicas: Los estudiantes como si fuesen escultores, van a darle una forma de estatua a su compañero y pueden utilizar objetos encontrados en el local, que revelen visualmente un pensamiento colectivo, una opinión generalizada, sobre un tema dado.

7-Título: Intenciones de una frase...

Orientaciones Metodológicas: Los estudiantes van a leer una frase con distintos estados de ánimo. Este ejercicio permite conocer como una misma frase puede cambiar en dependencia de la intención su significado. De igual modo se pueden decir otras frases o palabras en relación con el texto que se pretende montar.

8- Título: Una historia para contar.

Orientaciones Metodológicas.: Crear una historia entre todos donde se tendrá en cuenta un mismo hilo conductor.

Una vez realizado estos juegos escénicos se puede comenzar con las improvisaciones sobre la propuesta de montaje. Es de suma importancia aclarar que una de las vías más creativas y efectivas para lograr mejores resultados en los estudiantes es realizar juegos escénicos en función de lograr un objetivo específico, ya sea actuación, voz y dicción, expresión corporal y dirección. La misma debe estar en relación con las modalidades que se le evalúan a los universitarios en la manifestación. Estas son:

a) Obra teatral

b) Monólogo

- | | |
|----------------------------------|--|
| c) Unipersonal | d) Declamación |
| e) Narración oral | f) Pantomima |
| g) Teatro musical | h) Teatro con títeres para adulto |
| i) Teatro con títeres para niños | j) Humor |
| k) Sketch | l) Teatro de calle |
| m) Teatro en espacio alternativo | n) Arte circense con magia, acrobacia y malabares. |

Los juegos escénicos es una de las vías para lograr la creatividad en los aficionados. Boal (2006) expresó “Todos debemos hacer teatro para averiguar quiénes somos y descubrir quiénes podemos llegar a ser”. Con los resultados alcanzados en el taller, se logró que los aficionados de las diferentes carreras, obtuvieran un mejor resultado en su formación integral.

Se constató una mayor participación de estudiantes en los diferentes niveles de los festivales del Movimiento de Artistas Aficionados. Se presentan sistemáticamente en espacios culturales de las instituciones del territorio y la universidad. Aunque se obtienen resultados desde la implementación de los juegos escénicos en los talleres de teatro, como una vía para lograr obtener un producto de calidad eminentemente creativo, se continúa para insertar más estudiantes a estos talleres.

Conclusiones

El teatro como práctica pedagógica es una vía de transmisión de cultura y de valores identitarios que contribuyen al crecimiento personal. Los juegos escénicos les permiten a los estudiantes que aflore su ser creativo y que lo pongan en función de lograr un producto teatral de calidad. El teatro es el espejo de la sociedad, como decía Shakespeare por boca de Hamlet, pero también proporciona unas herramientas para el desarrollo personal y para comprender la complejidad de la naturaleza humana.

Direccionar los juegos escénicos con el objetivo de lograr una mayor motivación de los estudiantes hacia esta manifestación artística. Donde los talleres sea la cohesión entre el disfrute y el aprendizaje, la autora considera que puede contribuir a revitalizar este movimiento aglutinador en la comunidad universitaria contemporánea. Así como mantener e incrementar los espacios dedicados al teatro con otros repertorios. Como incluirlos dentro de las actividades programadas en las comunidades y en instituciones culturales. Para lograr una formación en los estudiantes sobre la base del perfil amplio, que puedan resolver con independencia y creatividad, los problemas más generales y frecuentes que se les puedan presentar en su objeto de trabajo.

Referencias Bibliográficas

- Boal, A. (2002) Teatro del oprimido. Juegos para actores y no actores. Alba Editorial. Barcelona.
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2016) *Manual de apoyo al facilitador; Taller de teatro. Protagonistas en el juego*. Chile.
- Dreher, J. (2012). Reflexiones sobre creatividad. El poder de Subjetivación del ser humano. Cuadernos de Filosofía Latinoamericana
- Horruitinier, P. (2008) *La universidad cubana: el modelo de formación*. La Habana, Cuba: Editorial Félix Varela.
- Ministerio de Educación Superior. (2014). *Perfeccionamiento del sistema de gestión del proceso de formación integral del estudiante universitario en el eslabón de base*. (Segunda parte). Editorial Universitaria Félix Varela. La Habana. Cuba.
- P. Pavis (2005). *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Motos, T. (1999 y 2003) Creatividad Dramática. Santiago: Universidad de Santiago de Compostela.
- Schnarch, A. (2008). Creatividad aplicada: Cómo estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal, grupal y empresarial. ECOE ediciones. Colombia.

Síntesis Curricular de los Autores

Lic. Mirian Reyes Rivero. Licenciada en Educación Instructor de Arte. Se desempeña como profesora del Departamento de Actividades Extracurriculares y presta servicio como docente en el Departamento de Arte de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanística en la Universidad de Las Tunas. Es miembro de la Asociación de Pedagogos de Cuba, Cátedra Honorífica José Martí y al proyecto Homagno.

MSc. Maybel Martínez Batista. Máster en Procesos Formativos en la enseñanza de las Artes. Licenciada en Educación Instructor de Arte. Se desempeña como profesora en el Departamento de Arte de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanística en la Universidad de Las Tunas. Es miembro de la Asociación de Pedagogos de Cuba.