

Sincronía creativa. Análisis del proceso multidisciplinar del proyecto *Las Ánimas de San Servando*

Creative Synchronicity. An Analysis of the Multidisciplinary Process of the *Project The Souls of San Servando*

Paulina Hernández-Gutiérrez^a, Brenda J. Hernández-Ramos^b, Judith A. Pérez-Olalde^c,
Andrea I. Hernández-Lima^d

Abstract:

This article analyzes the creative process of the multidisciplinary project *The Souls of San Servando*, an initiative of the Tlahuelilpan High School of the Autonomous University of the State of Hidalgo (UAEH). The purpose is to organize and understand the dynamics of collaborative work that existed between the teachers and their different disciplines (Dance, Theater, Music, and Visual Arts). To this end, we use Graham Wallace's model as an analytical framework to examine the four stages of the creative process: preparation, incubation, illumination, and verification. Finally, this case study serves as a basis for proposing a framework for future disciplinary projects, aiming to bring a new perspective to the analysis of the creative process in educational contexts.

Keywords:

Creative process, Multidisciplinarity, Arts Education, Collaborative work, Stage production

Resumen:

Este artículo analiza el proceso creativo del proyecto multidisciplinar *Las Ánimas de San Servando*, una iniciativa de la Escuela Superior de Tlahuelilpan de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH). El propósito es organizar y comprender las dinámicas del trabajo colaborativo que existieron entre los docentes y sus diferentes disciplinas —Danza, Teatro, Música y Artes Visuales—. Para esto, se emplea el modelo de Graham Wallace como marco de análisis para examinar las cuatro etapas del proceso creativo: preparación, incubación, iluminación y verificación. Finalmente, este estudio de caso sirve como base para proponer un marco de trabajo para futuros proyectos disciplinares con el propósito de aportar una nueva perspectiva al análisis del proceso creativo en contextos educativos.

Palabras Clave:

Proceso creativo, Multidisciplinariidad, Educación Artística, Trabajo colaborativo, Montaje escénico.

^a Autor de Correspondencia, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Academia de Artes | Tlahuelilpan-Hidalgo | México, <https://orcid.org/0009-0008-9382-5832>, Email: paulina_hernandez@uaeh.edu.mx

^b Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Academia de Artes | Tlahuelilpan-Hidalgo | México, <https://orcid.org/0009-0001-4606-4048>, Email: brenda_hernandez@uaeh.edu.mx

^c Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Academia de Artes | Tlahuelilpan-Hidalgo | México, <https://orcid.org/0009-0003-6390-7777>, Email: judith_perez10297@uaeh.edu.mx

^d Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Academia de Artes | Tlahuelilpan-Hidalgo | México, <https://orcid.org/0009-0000-6537-1425>, Email: andreaalimaa2000@gmail.com

Introducción

En el contexto educativo se ha reflexionado ampliamente sobre la importancia de la enseñanza y el aprendizaje de las Artes, lo cual ha representado un reto para docentes y artistas, especialmente en el ámbito formal, en el que los procesos de enseñanza-aprendizaje se desarrollan bajo paradigmas determinados por parámetros curriculares. De acuerdo con Vilchis (2017), “estos paradigmas presentan problemáticas específicas, fundamentaciones epistemológicas, supuestos teóricos, prescripciones metodológicas y proyecciones de aplicación en el contexto educativo” (p. 30).

Entre la diversidad de paradigmas educativos, el enfoque basado en competencias ha mantenido su relevancia en México desde 2004. Su aplicación comenzó en la educación básica y se ha integrado progresivamente en bachilleratos y en instituciones de Educación Superior, incluyendo a la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) (Vilchis, pp. 37-38), institución en la que se desarrolla el presente estudio.

La enseñanza de las Artes en la UAEH (2019) se fundamenta en “promover ambientes que generen la comprensión de los lenguajes de las diferentes disciplinas artísticas y con ello obtener una apreciación sensible de varias obras” (p. 4). En este caso, la Universidad agrupa las competencias en dos aspectos claves: Formación y Creatividad. Desde esta perspectiva, las y los docentes artísticos buscan favorecer la comunicación de los contenidos y compartir sus experiencias profesionales como parte del proceso formativo, promoviendo que el estudiante desarrolle aprendizajes significativos mediante la exploración, la experimentación y la reflexión.

En este escrito nos centraremos en la creatividad como competencia esencial en la formación del estudiante. Entendida como una capacidad del ingenio que aporta

novedad y nuevos horizontes, la creatividad se relaciona con conceptos como “la originalidad, la novedad y alternativas a la solución de un problema” (Sánchez Crespo, 2023, p. 133). En el ámbito artístico, la resolución creativa de problemas abarca desde el dominio técnico y la comprensión teórica hasta el trabajo colaborativo, en el que la integración de diversas disciplinas se convierte en un medio para la construcción de productos artísticos multidisciplinares, interdisciplinares o transdisciplinares. Por ello, la colaboración entre docentes se vuelve un aspecto fundamental para comprender cómo se organiza la creatividad colectiva en contextos educativos.

En este sentido, se analiza el caso del proyecto multidisciplinar *Las Ánimas de San Servando*, llevado a cabo anualmente desde 2023 en la Escuela Superior de Tlahuelilpan de la UAEH, donde confluyen Danza, Música, Teatro y Artes Visuales. Para comprender cómo se organizó la integración multidisciplinar y sus características, el estudio se sustenta en el modelo del psicólogo y político socialista inglés Graham Wallas (2014), quien, en su libro *The Art of Thought*, propone una secuencia flexible de cuatro etapas —preparación, incubación, iluminación y verificación— destinada a ordenar y dar conciencia al pensamiento de la persona creadora.

Metodología

Este estudio se configura como un caso cualitativo, enfocado en el análisis del proceso creativo del proyecto *Las Ánimas de San Servando*. Para su desarrollo se implementó la investigación-acción, adoptando un enfoque interpretativo basado en el modelo de Graham Wallas (preparación, incubación, iluminación y verificación) con el propósito de organizar y dar coherencia a las distintas fases del proyecto.

Posteriormente a las dos primeras ediciones del proyecto la recolección de datos se llevó a cabo mediante discusiones en formato de entrevista

semiestructurada, realizadas por la Academia de Artes, con el objetivo de identificar antecedentes, la evolución de la propuesta y organizar el proceso creativo para futuras ediciones del proyecto.

El proyecto multidisciplinar

En la comunidad académica, la discusión sobre qué taxonomía puede caracterizar el trabajo colaborativo entre disciplinas tiene gran relevancia. Este debate resulta especialmente complejo aun cuando las disciplinas son cercanas, como las Artes. Por lo mismo, es necesario precisar a qué nos referimos con un proyecto multidisciplinar para poder analizar adecuadamente su proceso creativo.

Una disciplina cuenta con sus propios sistemas de conocimientos y se “conforma atendiendo a una interrelación de objetos teóricos y métodos históricamente construidos” (Galicia Moyeda, 2007, p. 34). Ésta, dialoga con la realidad desde una perspectiva y “concurre a explicar algún fenómeno, lo enfoca e ilumina con sus propios conceptos y usa su propia estrategia de investigación y metodología” (Paoli Bolio, 2019, p. 350).

Por un lado, “la multidisciplina se concibe como el primer nivel de integración, en el que se busca información en varias disciplinas para dar cuenta de un fenómeno o hecho, con la intención de encontrar aspectos en común entre ellas” (Galicia Moyeda, 2007, p. 35). Para Crespo Martín (2018) la multidisciplinariedad puede verse como “una historia, muchas disciplinas (las disciplinas no se entrecruzan)” (p. 17).

Por otro lado, la interdisciplinariedad de igual manera se refiere a una colaboración disciplinaria; sin embargo, ésta es más compleja dado que “que exige una integración de la teoría o elementos de la teoría científica de varias disciplinas” (Paoli Bolio, 2019, p. 351). Es decir, hay una búsqueda por proponer una metodología en el que las disciplinas participen para contribuir en teorías, métodos y técnicas dentro de un

proyecto de investigación. En este caso una metodología “determina el universo epistemológico, el análisis de los fundamentos de la teoría del conocimiento e implica el acercamiento a los modelos metodológicos generales y los supuestos conceptuales en que descansan” (Vilchis Esquivel, 2019).

A grandes rasgos, podemos identificar al enfoque multidisciplinar como “la integración o combinación de distintas teorías, herramientas o conocimientos pertenecientes a dos o más disciplinas diferentes con la intención de solucionar un problema complejo dentro del campo de la educación o la investigación” (González-González et al., 2019, p. 8). Por su parte, la interdisciplina “implica una voluntad y compromiso de elaborar un marco exterior a cada especificidad, en el que cada una de las disciplinas en contacto resulta, a la vez, modificada, dependiendo claramente de las otras” (Frega, 2007, p. 18 y 19).

En este trabajo, la Danza, el Teatro, la Música y las Artes Visuales, aunque conservan cada una conocimientos y técnicas específicas, comparten elementos que permiten establecer puentes entre ellas. Sánchez Crespo (2023) señala que “al observar una obra de arte, solemos perdernos en su belleza, complejidad, realismo o en las emociones que nos provoca y olvidamos que está compuesta de elementos más simples que se repiten de una a otra manera en distintas artes” entre los cuales se encuentran: el cuerpo humano, el espacio, el tiempo, el ritmo, el movimiento, la armonía, el contraste, la forma y el color (p. 122).

El proyecto multidisciplinar que se propuso en este caso se articuló en torno a un eje integrador: el montaje escénico, que permitió coordinar las aportaciones de cada disciplina hacia un producto artístico significativo. Una obra multidisciplinar, de acuerdo con Crespo Martín (2018), “se caracteriza por abordar un mismo mensaje, una misma historia a narrar o un mismo objetivo conceptual desde diversas disciplinas, es decir, la obra se aborda desde varias disciplinas. Sin embargo, cada disciplina conserva sus propios principios, modelos y métodos sin que ellos se entrecrucen. Se da un trabajo

colaborativo disciplinario, por separado, con un propósito común" (p. 17)

El término montaje describe "una forma dramatúrgica en la que las secuencias textuales o escénicas son montadas en una sucesión de momentos autónomos" (Pavis, 1998, p. 299). En este caso, el Teatro proporcionó el eje a partir del trabajo de dramaturgia. De este modo, aunque cada disciplina mantuviera un enfoque específico, la colaboración guiada por el guión facilitó la integración de los conocimientos en un primer nivel de multidisciplinariedad aplicada.

Las fases del proceso creativo

En 1926, Graham Wallas propuso un modelo de cuatro fases para describir el proceso creativo. Desde entonces, diversos autores han propuesto nuevos modelos y ampliado teorías sobre la creatividad. Sin embargo, en este caso nos centraremos en la adaptación del Dr. en Educación Musical Casey Schmidt (2021) quien ofrece una reinterpretación del modelo, aplicada a ensambles musicales. Esta propuesta servirá como marco de referencia para analizar más adelante el proyecto que nos interesa.

En esta sección describimos cada fase del modelo y sugerimos aspectos clave que pueden ser considerados durante la colaboración. Nuestro aporte se centra en mostrar cómo integrar los conocimientos, experiencias desde la mirada docente para fomentar el aprendizaje conjunto y creativo. Se destacan estrategias de diálogo, intercambio de ideas y planificación que permiten generar la comprensión mutua entre disciplinas.

Preparación

En esta fase se identifica el problema creativo. Para Wallas (2014) el problema creativo se investiga en todas direcciones (p. 95). Es decir, existen muchas posibilidades para ser resuelto. De acuerdo con Schmidt (2021) los problemas creativos se basan en experiencias previas en el dominio, es decir, situaciones

que anteriormente el docente ha enfrentado. En el contexto educativo formal, esta fase se desarrolla tradicionalmente mediante la adquisición de conocimientos de contenido, el desarrollo de habilidades y la experiencia práctica (p. 9), en otras palabras, a la recopilación de información para identificar un problema a resolver.

Se sugiere que, al comenzar un proyecto multidisciplinario, se identifique el problema creativo mediante las siguientes preguntas:

- ¿Qué temática se quiere abordar?
- ¿De qué manera podría participar cada disciplina?
- ¿Hay algún eje común en el que podamos caminar?

Al responder estas preguntas iniciales, las y los docentes pueden trazar un camino compartido asegurando que las soluciones generales sean pertinentes y enriquecidas por la diversidad de perspectivas presentes en el equipo.

Incubación

La segunda fase consiste en indagar el problema y generar respuestas de manera no consciente (Wallas, 2014, p. 95 - 96). Durante esta etapa, se produce una pausa reflexiva en la que se medita sobre el problema, aunque se continúe trabajando en actividades no directamente relacionadas con su resolución. El subconsciente entra en acción; formula preguntas, genera ideas y se realiza una intensa actividad intelectual de identificación de problemas, desarrollo de interrogantes y recopilación de información (Schmidt, 2021, p. 20).

En este caso, una vez identificado el problema creativo durante la fase de preparación, las y los docentes recurren a la reflexión sobre sus experiencias previas, convirtiéndose en observadores atentos de sus propios conocimientos disciplinarios. Se sugiere que cada uno reflexione sobre las siguientes preguntas mientras

permite que la mente descance:

- ¿Qué he aprendido sobre mi disciplina?
- ¿Qué experiencias he tenido previamente que funcionen como referencia?
- ¿Cómo puede aportar mi disciplina para resolver el problema creativo?

Intuición

Antes de pasar la tercera fase, se introduce un puente denominado “intuición” (Schmidt, 2021, p. 20 y 21). Para Wallas (2014), la intuición es un borde en el que el pensador reconoce que las reglas del arte son efectivas sólo si se aplican con comprensión (p. 124). Esta etapa enfatiza el pensamiento divergente y flexible para evitar bloqueos creativos.

Aquí sugerimos que las y los docentes se apoyen mutuamente mediante lluvias de ideas periódicas, sin esperar que las propuestas estén completamente desarrolladas y empezar a tomar acciones ya que las ideas creativas son fugaces. Se recomienda valorar todas las contribuciones de las disciplinas presentes, fomentar el diálogo y considerar aspectos prácticos como recursos económicos, colaboraciones institucionales, patrocinadores y la participación de estudiantes.

Illuminación

La Iluminación es la etapa en el que aparece la “idea feliz” (Wallas, 2014, p. 96). En este momento, el creador experimenta un momento revelador que conduce a una nueva comprensión creativa. Esta etapa incorpora diversos procesos cognitivos para converger en las ideas más apropiadas o valiosas, surgidas de una combinación de pensamiento consciente y subconsciente. En esta fase, la novedad y la aplicabilidad se fusionan en una solución creativa viable mediante un proceso que los expertos en creatividad denominan pensamiento convergente (Schmidt, 2021, p. 21).

La iluminación es un momento de “Eureka” que puede surgir durante el diálogo continuo entre docentes, el seguimiento de lluvias de ideas o la resolución subconsciente de problemas. Se sugiere que consideren las siguientes preguntas en sus diálogos:

- ¿Qué estás enseñando en tus clases?
- ¿Qué temas abordas? ¿Cómo los abordas?
- ¿Cómo trabajas este tema en tu disciplina?

En esta etapa el diálogo permite identificar soluciones creativas y se propone observarlo en dos momentos: primero, para encontrar un lugar común que genera posibles aplicaciones, y segundo, para iniciar la planificación de las actividades de aprendizaje para los estudiantes.

En esta fase, se recomienda implementar con el estudiantado, el método de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), ya que éste ofrece oportunidades para que apliquen conocimientos y habilidades individuales dentro de un trabajo en equipo en forma similar a las prácticas profesionales, además de ser “una oportunidad para contrastar puntos de vista, debatir ideas y trabajar de forma colaborativa (González-González et al., 2019, p. 14).

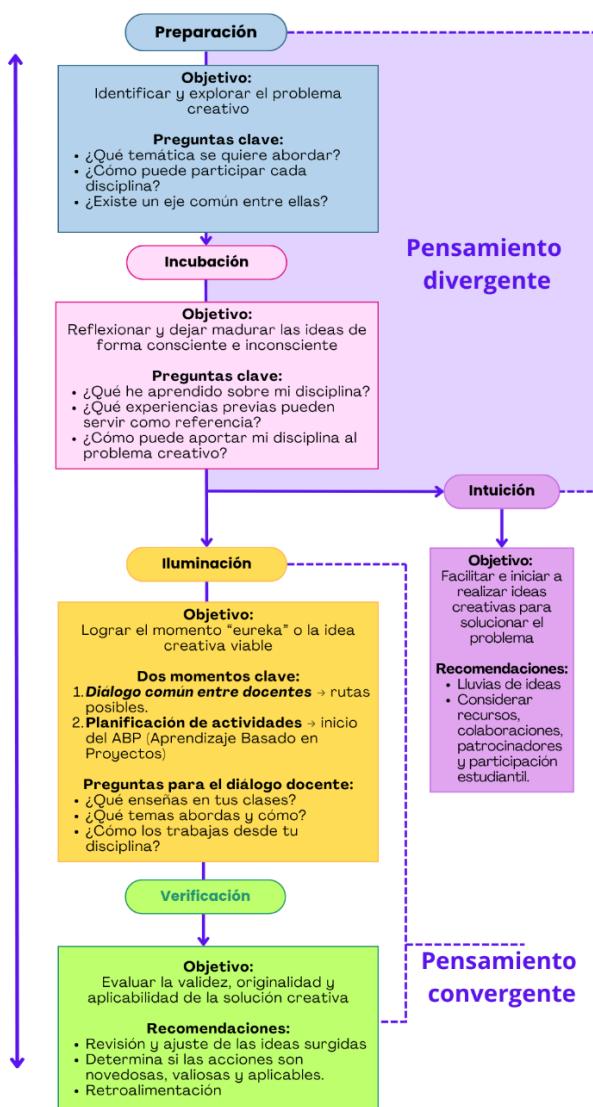


Figura 1. Síntesis gráfica del proceso creativo en proyectos multidisciplinarios. Elaboración propia a partir del Modelo de Graham Wallas (2014) y Casey Schmidt (2021).

Verificación

La fase de verificación se centra en recopilar información y evaluar el conocimiento generado sobre el problema creativo, con el fin de determinar si las acciones y soluciones propuestas son novedosas, valiosas y aplicables. De acuerdo con (Schmidt, 2021), esta etapa puede implementarse a lo largo de todo el proceso de pensamiento creativo (p. 21).

Aquí se recomienda que docentes y estudiantes revisen

de manera conjunta los resultados obtenidos, documenten los aprendizajes y se aseguren de acordar con el estudiantado las formas de evaluación con base en ABP.

Para concluir este apartado, como se muestra en la Figura 1, el proceso creativo se organiza en cuatro fases principales, con una fase adicional que actúa como puente entre la fase de incubación e iluminación. Esta representación visual ofrece una síntesis del proceso creativo en un proyecto multidisciplinario basada en la experiencia docente. Su propósito es servir como guía para el cuerpo docente interesado en aplicar el modelo y permitir el análisis sistemático de los resultados del proyecto *Las Ánimas de San Servando*.

Las Ánimas de San Servando

En la Escuela Superior de Tlahuelilpan de la UAEH, la enseñanza de las Artes se imparte tanto en el nivel de bachillerato como en las licenciaturas que se ofertan: Administración, Enfermería, Ingeniería de Software y Médico Cirujano.

Este proyecto tiene sus antecedentes en las actividades artísticas desarrolladas en diversas asignaturas, como *Arte Universal*, *Arte Mexicano* y las *Actividades Artísticas I, II y III* en nivel bachillerato y en las asignaturas de *Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* en el nivel universitario, bajo el Programa Institucional de Actividades Artísticas y Culturales (PIAAC) de la UAEH. En este contexto, las asignaturas de Artes, por su carácter teórico-práctico, realizaban a lo largo del semestre diversas muestras y presentaciones. Por ello, la celebración del Día de Muertos se consolidó como una oportunidad para integrar todas las disciplinas artísticas.

Asimismo, el simbolismo del evento toma como referencia el festival *SanctoArte*, celebrado en el Instituto de Artes de la UAEH (UAEH, 2024), considerado un antecedente importante, ya que

comparte con este proyecto una relación significativa: ambas instituciones están ubicadas en ex haciendas que conservan un profundo valor histórico y simbólico para sus respectivas comunidades.

De acuerdo con los antecedentes históricos, a finales del siglo XVIII y principios del XIX la Escuela perteneció al Conde de la Cortina (Escuela Superior de Tlahuelilpan UAEH, s.f.). A partir de esta figura se construyó el guión teatral del proyecto, en el que el personaje regresa del mundo de los muertos para visitar a los vivos. A su llegada es recibido por El Catrín y La Catrina, quienes lo acompañan a través de distintos escenarios que representan diversas épocas de la historia de México. Durante este recorrido, cada época se enlaza con una leyenda popular: en la época prehispánica, se relata el origen de la flor de cempasúchil; en la época colonial, la leyenda de La Llorona; en la época revolucionaria, la del Charro Negro; y en el México contemporáneo, se hace referencia la incorporación de Halloween (ver figuras 2 y 3).

Finalmente, el Conde tiene un emotivo reencuentro con su familia antes de retornar al mundo de los muertos, cerrando así el ciclo simbólico de memoria, identidad y tradición que da sentido al proyecto.



Figura 2. Las ánimas de San Servando, 2023. Llegada a la hacienda.



Figura 3. Las ánimas de San Servando, 2023. Estación: México revolucionario.

En 2024, el guión sufrió una modificación: los personajes principales y las épocas se mantuvieron como eje central, mientras que las leyendas y las historias fueron adaptadas. A lo largo del recorrido, se continuó respetando al personaje principal, el Conde de la Cortina, mientras que las muestras artísticas representaron otras leyendas correspondientes a la época prehispánica, la época revolucionaria y el México contemporáneo.

En la Figura 4 se observa la interpretación de las actrices de la época de Oro del cine mexicano en el Reloj Ejidal acompañada de números musicales, entre los cuales destacó una interpretación vocal realizada por una de las estudiantes. En cuanto a la Figura 5, se presenta la danza folclórica de *Las Adelitas*, la cual fue ejecutada después de una interpretación escénica dedicada a la obra del grabador mexicano José Guadalupe Posada. Esta coreografía tuvo como objetivo rendir homenaje a sus obras mediante el uso de máscaras de cartonería elaboradas por las y los estudiantes.



Figura 4. Las ánimas de San Servando, 2024. Actrices de la época de oro del cine mexicano.



Figura 5. Las ánimas de San Servando, 2024. "Las Adelitas" Danza folclórica.

En esta última edición, se unieron al recorrido distintas instituciones del Municipio, tales como: la Telesecundaria 272 "Francisco I. Madero", grupos de adultos mayores, Telesecundaria 774 "Cuauhtémoc", COBAEH Plantel Tlahuelilpan, y Escuela Secundaria General "Netzahualcóyotl" (Gobierno Municipal de Tlahuelilpan, 2024) En la Figura 6 se observa la llegada de los y las participantes a la Ex Hacienda de San Servando, hoy Escuela Superior de Tlahuelilpan.



Figura 6. Fotografía publicada en la página oficial de Facebook del Gobierno Municipal de Tlahuelilpan (2024). Autoría fotográfica: Gobierno Municipal de Tlahuelilpan. Disponible en: https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=pfbid02EVXB5RvPEtr7hA3LVJ5X7L3TQH5MVCABvRziiUjNAH7V7Pv4n7qrvr2FdgWo8ol&id=61565068632771

Análisis y discusión de resultados

El modelo de Wallas, con la adaptación de Schmidt, ofrece un marco claro para estructurar la colaboración el proceso creativo de Danza, Teatro, Música y Artes Visuales. A continuación se desglosa cómo cada fase de este modelo se manifestó en las acciones y decisiones concretas tomadas durante el desarrollo del proyecto.

Preparación

Objetivo: *Identificar y explorar el problema creativo*

- Problema creativo identificado: Celebración del Día de Muertos
- Participación de disciplinas: El guion teatral como eje articulador y primera escena que introduce coreografías y ensambles musicales. Las Artes Visuales participan en la elaboración de objetos elaborados con cartonería para su duración en nuevas ediciones.
- Eje común: Montaje escénico.

Incubación

Objetivo: *Reflexionar y dejar madurar las ideas de forma consciente e inconsciente*

- Se recurre a experiencias previas y conocimientos.
- Antecedentes como referencia: El proyecto se nutrió de sus propias ediciones anteriores, que comenzaron en 2018 y se fueron construyendo bajo un modelo de “prueba y error”. Asimismo, el evento toma como referencia el *festival SanctoArte*, celebrado en el Instituto de Artes de la UAEH.

con el objetivo de documentar los aprendizajes y mejorar futuras ediciones.

Este marco estructurado facilita la coherencia a la propuesta y funciona como una guía para la mejora del proyecto. Por último, es fundamental mencionar las contribuciones específicas que cada disciplina aportó de manera específica al desarrollo de competencias en los estudiantes:

- **Artes Visuales:** los estudiantes se enfocan en la construcción de objetos escénicos y aprenden de forma teórica y práctica temas como tridimensión, composición y la importancia de la construcción de obras para su reutilización en otras ediciones. Un ejemplo son las máscaras de cartonería inspiradas en la obra de José Guadalupe Posada.
- **Teatro:** se desarrolla la conciencia espacial al trabajar en escenarios no convencionales y la creatividad en la creación de personajes, explorando la corporalidad y el diseño de vestuario. Esto es visible en la representación de las distintas épocas de la historia de México.
- **Música:** los estudiantes analizaron la evolución de la música mexicana, desde la época prehispánica, hasta la contemporánea para reflexionar sobre conceptos como el sincretismo y el nacionalismo musical.
- **Danza:** se exploraron diferentes estilos y géneros para observar el cuerpo como un medio expresivo capaz de ejecutar y conceptualizar ideas acordes con la narrativa escénica, como en la danza folclórica de “Las Adelitas”.

Intuición

Objetivo: Facilitar e iniciar a realizar ideas creativas para solucionar el problema

- Lluvia de ideas y colaboración: La evolución del proyecto (pasar del interior de la escuela a las calles del municipio) sugiere un proceso de ideación para ampliar su alcance. Se consideraron colaboraciones institucionales que se materializaron en 2024 con la unión de otras escuelas y grupos del municipio.

Iluminación

Objetivo: Lograr el momento “eureka” o la idea creativa viable

- El momento “Eureka”: La idea central que dio identidad al proyecto fue vincular la historia con la sede de la escuela. El concepto viable fue construir el guion en torno al personaje histórico del Conde de la Cortina, quien regresa del mundo de los muertos.

Verificación

Objetivo: Evaluar la validez, originalidad y aplicabilidad de la solución creativa

- Ajuste de la propuesta: El guion sufrió modificaciones para la edición 2024.
- Retroalimentación: Se realiza una entrevista semiestructurada con el cuerpo docente de la Academia de Artes. Asimismo, el presente artículo es un ejercicio de verificación, ya que busca analizar y organizar el proceso creativo

Conclusiones

El objetivo central de este artículo fue analizar y organizar las dinámicas del proceso creativo del proyecto multidisciplinario *Las ánimas de San Servando*. La intención fue comprender cómo la Danza, Teatro, Música y Artes Visuales se integraron en el contexto educativo para generar tanto un producto artístico

cohesivo como aprendizajes significativos para los estudiantes.

Para lograrlo, se utilizó como marco de análisis el modelo creativo de Graham Wallas adaptado por Casey Schmidt, lo cual permitió estructurar el estudio desde la perspectiva docente. Los resultados confirman que esta adaptación ofrece una buena ruta para continuar con la mejora del proyecto: se generaron aprendizajes específicos y complementarios en cada disciplina artística y se constató la notable evolución del proyecto que ha logrado consolidarse e involucrar a la comunidad de Tlahuelilpan, lo que demuestra su creciente impacto y relevancia cultural.

Aun así, la ejecución del proyecto enfrentó desafíos inherentes a su naturaleza artística, educativa y colaborativa, entre los que destacan:

- La rotación de estudiantes, que obliga a repetir procesos formativos y de ensayo, dificultando la consolidación de montajes escénicos.
- El reto técnico y de planificación que supone crear elementos visuales duraderos y reutilizables para futuras ediciones.
- La considerable gestión de tiempo y la coordinación que requiere una iniciativa que involucra a múltiples instituciones, grupos y docentes.
- La centralización de la responsabilidad, en el que la resolución de imprevistos y la logística operativa durante el evento recae en un núcleo reducido de docentes.

La combinación de estos desafíos evidencia la complejidad a la gestión de proyectos artísticos-educativos de gran escala por lo que su gestión estratégica es fundamental para garantizar no sólo la calidad de cada edición, sino también la sostenibilidad y crecimiento a largo plazo.

Para concluir, el proyecto presenta varias áreas de

oportunidad. Se podría aspirar a una transición del enfoque multidisciplinar hacia uno interdisciplinar. Asimismo, sería beneficioso formalizar instrumentos de evaluación conjuntos para medir de manera más precisa las competencias que los estudiantes desarrollan. Para mitigar el desafío de la rotación estudiantil, los estudiantes podrían elaborar manuales de producción o archivos digitales como un sistema de documentación y transferencia del conocimiento. Finalmente, fortalecer el liderazgo estudiantil para asegurar la innovación continua del proyecto.

Referencias

- Crespo Martín, B. (2018). De la hibridación de las disciplinas y los media en las prácticas artísticas contemporáneas. *925ArtesyDiseño*, 5(18), 16-20. <http://revista925taxco.fad.unam.mx>
- Eisenstein, S. (1994). *El montaje escénico*. México: Grupo Editorial Gaceta, S.A.
- Escuela Superior de Tlahuelilpan UAEH. (s.f.). *Antecedentes e Historia*. Escuela Superior Tlahuelilpan: <https://www.uaeh.edu.mx/campus/tlahuelilpan/antecedentes.html#:~:text=Desde%201540%20hasta%20inicio%20del,Fran,cisco%20por%20el%20de%20Servando>
- Escuela Superior de Tlahuelilpan UAEH. (1 de noviembre de 2024). *Las ánimas de San Servando*. Facebook: <https://www.facebook.com/ESTlahuelilpan/posts/pfbid02rAxTvX5UMCO7n8j3h7DcD2OHbaXaFpmw4Hiu9tn4E9wfeZ3o7d5Wco8Ycb78tyvn1>
- Folch, C., Capdevila, R., y Prat, M. (2019). Percepción del Profesorado sobre una Experiencia Multidisciplinaria: Arte y Ciencias en un Grado de Educación. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 38-56. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.743>
- Frega, A. L. (2007). *Interdisciplinariedad: enfoques didácticos para la educación general*. Buenos Aires: Bonum.
- Galicia Moyeda, I. X. (2007). Interdisciplinariedad. 25-41. (A. L. Frega, Entrevistador) Buenos aires: Bonum.
- González-González, N. E., Picazo-Cortés, A. Z., y Alejos-Morales, K. N. (2019). El Efecto de los Equipos de Trabajo Multidisciplinarios en la Creatividad Organizacional. *Vinculatéctica EFAN*, 3(3), 299-305. <https://doi.org/10.29105/vtga3.3-1070>
- Gobierno Municipal de Tlahuelilpan. (1 de noviembre de 2024). “*Recorrido de las ánimas de San Servando*”. Facebook: https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=pfbid02FVXB5RyPEtr7hA3LV15X7L3TOH5MVCAVbVjRziiUjNAH7V7Pv4n7qrvr2FdgWo8ol&id=61565068632771

Gobierno Municipal Tlahuelilpan. (25 de octubre de 2024). *"Caminos de luz. 1er festival de día de muertos, Tlahuelilpan Hidalgo".* Facebook: [https://www.facebook.com/photo/?fbid=1221227374645022887&set=pcb.122122738112502287](https://www.facebook.com/photo/?fbid=122122737464502287&set=pcb.122122738112502287)

Paoli Bolio, F. J. (2019). Multi, inter y transdisciplinariedad. *Problema. Anuario De Filosofía Y Teoría Del Derecho*, 1(13), 347-357. <https://doi.org/10.22201/ijj.24487937e.2019.13.13725>

Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro*. Barcelona: Paidós.

Radio UAEH. (28 de octubre de 2024). *Radio UAEH-Facebook*. Las ánimas de San Servando: <https://www.facebook.com/reel/1234772987732565/>

Sánchez Crespo, A. J. (2023) *Apreciación Artística*. México: Proveedora de Textos Monterrey.

Schmidt, C. (2021). Supporting Creative Musical Mindsets in Ensemble Learning. *Music Educators Journal*, 18-24. <https://doi.org/10.1177/00274321211025081>

UAEH. (2019). *Programa Educativo de Bachillerato General*. Dirección de Educación Media Superior.

UAEH. (27 de octubre de 2024). *Cultura y tradición: Sanctoarte 2024 reúne a cientos en homenaje único*. Boletín Informativo UAEH No. 541: <https://www.uah.edu.mx/noticias/8996/>

UAEH. (1 de noviembre de 2024). *Las Ánimas de San Servando*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo: <https://www.facebook.com/OficialUAEH/posts/pfbid02Zrm5Jc46xM3UrkBcPkHUtzKVHOWhYqzMPfsTlwGxfwm6OOobgZYMTApMZSJMdGTI>

Vilchis Esquivel, L. d. (2017). *Paradigmas metodológicos y matrices pragmáticas de la enseñanza del diseño*. México: Compañía editorial y distribuidora, S.A.

Vilchis Esquivel, L. d. (2019). *Modelo TIME para la elaboración de tesis de posgrado en Artes y Diseño*. México: CEID.

Wallas, G. (2014). *The Art of Thought*. England: Solis Press.