

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

Facultad de Salud

Programa de Psicología



ARTE VISUAL: CREATIVIDAD Y CONSUMO DE MARIHUANA EN PROCESO
DE FORMACION UNIVERSITARIA.

Presentado Por:

Talía Yaritza Gelvez Gelvez

Hillary Yuliana Pérez Acevedo

Psicólogas En Formación

Pamplona, Colombia

2019

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

Facultad de Salud

Programa de Psicología



ARTE VISUAL: CREATIVIDAD Y CONSUMO DE MARIHUANA EN PROCESO
DE FORMACION UNIVERSITARIA.

Presentado Por:

Talía Yaritza Gelvez Gelvez

Hillary Yuliana Pérez Acevedo

Psicólogas En Formación

Psi. Mgs. Sandra Licette Padilla Sarmiento

Directora de tesis

Pamplona, Colombia

2019

Agradecimientos

El poder cumplir cada uno de nuestros sueños es motivo de agradecimiento a cada una de las personas que hacen parte de ellos; por eso, en la culminación de nuestro trabajo de grado primero queremos agradecer a Dios por permitirnos llenar de bendiciones cada día para seguirnos esforzando y dedicarnos a seguir luchando por cumplir el primer escalón profesional: podernos graduar.

Así mismo, agradecemos a nuestra directora de tesis la Psi. Mg. Sandra Licette Padilla Sarmiento que acepto ser nuestra principal asesora para guiar cada paso investigativo, pero sobre todo por motivarnos y brindarnos la seguridad de realizar las cosas de la mejor manera. De igual manera, agradecemos a la Psi. Mg. Blanca Isabel Rozo Santafé, sin duda alguna, una de nuestras mejores docentes en formación investigativa para orientar este trabajo de grado desde seminario de grado.

También agradecemos infinitamente el apoyo incondicional de nuestros padres, por ser los principales motivadores de nuestros sueños, confiar y creer en lo que hemos logrado hasta el momento. Este trabajo es en honor a ellos, en especial a nuestras madres hermosas Nubia Acevedo y Carmen Alicia Gelvez por ser incondicionales: siempre estar presente con cada palabra de aliento, su orgullo de saber que ya culminamos nuestra carrera universitaria, y su dedicación llena de amor y sabiduría.

Tabla de Contenido

RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
Problema de Investigación	14
Planteamiento del Problema	14
Descripción del Problema	15
Formulación del Problema	16
Justificación	17
Objetivos	19
Objetivo General	19
Objetivos Específicos	19
Estado del Arte	20
Investigaciones Internacionales	21
Investigaciones Nacionales	24
Investigaciones Locales	26
Marco Teórico	31
Capítulo I: Creatividad	31
Capítulo II: Sustancias Psicoactivas	47
Capitulo III: Ciclo Vital y Psicología Educativa.	61
Marco Contextual	68
Marco Legal	69
Ley 1090 de 2006	69
Decreto 1844 de 2018	71

Metodología	73
Tipo de Investigación	73
Corte de la Investigación	73
Población y Muestra	74
Técnicas	74
Consideraciones éticas	77
Procedimiento	77
Categorías	79
Resultados	88
Discusión	219
Conclusiones	231
Recomendaciones	235
Referencias Bibliográficas	237
Apendices	254

Lista de figuras

Figura 1. “Arbol de categorias”

79

Lista de tablas

Tabla 1. “Tipos de creatividad según Longoria”	33
Tabla 2. “Tipos de sustancias psicoactivas”	48
Tabla 3. “Definición de categorías”	80
Tabla 4. “Análisis por pregunta de la técnica entrevista semiestructurada a estudiantes”	88
Tabla 5. “Observación participante de las categorías rendimiento artistico/consumo de marihuana del sujeto 1”	129
Tabla 6. “Observación participante de las categorías proceso creativo/consumo de marihuana del sujeto 1”	134
Tabla 7. “Observación participante de las categorías rendimiento artistico /consumo de marihuana del sujeto 2”	136
Tabla 8. “Observación participante de las categorías proceso creativo /consumo de marihuana del sujeto 2”	140
Tabla 9. “Observación participante de las categorías rendimiento artistico /consumo de marihuana del sujeto 3”	142
Tabla 10. “Observación participante de las categorías proceso creativo /consumo de marihuana del sujeto 3”	146
Tabla 11. “Observación participante de las categorías rendimiento artistico /consumo de marihuana del sujeto 4”	147
Tabla 12. “Observación participante de las categorías proceso creativo /consumo de marihuana del sujeto 4”	150
Tabla 13. “Observación participante de las categorías rendimiento artistico consumo de marihuana del sujeto 5”	153
Tabla 14. “Observación participante de las categorías proceso creativo /consumo de marihuana del sujeto 5”	156
Tabla 15. “Observación participante de las categorías rendimiento artistico /consumo de marihuana del sujeto 6”	158
Tabla 16. “Observación participante de las categorías proceso creativo/consumo de marihuana del sujeto 6”	160

Tabla 17. “Análisis por pregunta de la técnica grupo focal”	163
Tabla 18. “Análisis por pregunta de la técnica entrevista semiestructurada a docentes expertos”	177
Tabla 19. “Análisis por sujeto de la técnica descripción de obras por docentes expertos	187
Tabla 20. “Triangulación de técnicas”	200

Lista de Apéndices.

Apéndice A: <i>“Formato de entrevista para estudiantes”</i>	254
Apéndice B: <i>“Formato de entrevista a profesores”</i>	259
Apéndice C: <i>“Formato de observación participante”</i>	261
Apéndice D: <i>“Formato de grupo focal”</i>	262
Apéndice E: <i>“Formato de descripción de obras artísticas”</i>	265
Apéndice F <i>“Formato de consentimiento informado”</i>	266
Apéndice G: <i>“Evidencias fotográficas de las obras realizadas”</i>	268

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo general explorar el proceso de creatividad en seis estudiantes de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona que consumen marihuana para el análisis de su rendimiento artístico. Metodológicamente, está basado en principios cualitativos de corte transversal y alcance descriptivo exploratorio. Además, la aplicación de dos entrevistas semiestructuradas, observación participante, grupo focal y descripción de obras permitieron la triangulación de información para el análisis de las tres categorías estudiadas: proceso creativo, rendimiento artístico y consumo de marihuana; donde se encontró que existen factores externos e internos involucrados en la creatividad; siendo el principal, la disposición por querer hacer una obra. Así mismo, se evidencia que el consumo de marihuana en una dosis perfecta (dos a tres plones), permite mayor generación y divagación de ideas; por su parte, según la descripción de las obras realizada por tres docentes expertos se infiere que bajo el consumo hay mayor desempeño artístico relacionándolo con el dominio técnico y acabado de detalles artísticos. Por cual, se concluye que el consumo de marihuana actúa como un facilitador en el proceso de creatividad debido al efecto causado por esta sustancia en el cerebro: relajación cognitiva y física. De igual manera, se sugiere seguir investigando las mismas categorías y población para la indagación exhausta de las mismas. Por último, dando cumplimiento al último objetivo se diseña una cartilla que contiene técnicas cognitivas, mnemotécnicas y de relajación para estimular la creatividad y otros procesos internos involucrados en el proceso de creación.

Palabras Clave: creatividad, proceso de formación, contexto universitario, rendimiento artístico, proceso de creación, disposición, obra, dosis perfecta, facilitador, relajación, consumo de marihuana.

ABSTRACT

This research aims to explore the process of creativity in six visual arts students from the University of Pamplona who consume marijuana for the analysis of their artistic performance. Methodologically, it is based on qualitative principles of transversal cutting and exploratory descriptive scope. In addition, the application of two semi-structured interviews, participating observation, focus group and description of works allowed the triangulation of information for the analysis of the three categories studied: creative process, artistic performance and marijuana use; where external and internal factors involved in creativity were found; being the main, the willingness to want to make a play. Likewise, it is evident that marijuana use in a perfect dose (two to three plons), allows greater generation and rambling of ideas; for its part, according to the description of the works carried out by three expert teachers it is inferred that under consumption there is greater artistic performance related to the technical mastery and finishing of artistic details. Therefore, it is concluded that marijuana use acts as a facilitator in the creative process due to the effect caused by this substance on the brain: cognitive and physical relaxation. Similarly, it is suggested that further research is made for the same categories and population for the exhausted inquiry of them. Finally, fulfilling the last objective is designed a card that contains cognitive, mnemonic and relaxation techniques to stimulate creativity and other internal processes involved in the creation process.

Keywords: creativity, training process, university context, artistic performance, creation process, disposition, work, perfect dose, facilitator, relaxation, consumption of marihuana.

INTRODUCCIÓN

El consumo de marihuana es un fenómeno social que ha sido estudiado desde la perspectiva epidemiológica, es decir, el riesgo para la salud mental y física teniendo en cuenta las causas, consecuencias y factores derivadas del consumo. A su vez, esta sustancia psicoactiva es reconocida por los beneficios medicinales en el control del dolor y síntomas de enfermedades crónicas/ terminales; así mismo, por su caracterización comercial en la creación de textiles. Sin embargo, alguna vez se han preguntado teniendo en cuenta que ha sido asociada con la alteración de procesos cognitivos como la percepción, memoria inteligencia y/o creatividad: ¿la marihuana puede estimular la creatividad?

Desde hace muchos años, se ha estudiado científicamente la relación entre la marihuana y creatividad obteniendo como resultado, que dicha asociación depende de los rasgos de personalidad y la dosis que ingiera cada persona, así como lo afirma Schafer, Feilding, Morgan, Aganthagelou, Freeman & Curran (2012); el consumo de marihuana estimula el proceso creativo cuando se consume de manera regular en dosis inferiores a 22 miligramos (mg), sin embargo, se debe tener en cuenta los motivos que lo llevan al consumo y los rasgos personales, puesto que son factores influyentes en el proceso creativo.

De acuerdo con lo anterior, la presente investigación está enfocada a indagar el proceso de creatividad en personas consumidoras de marihuana que estudian artes visuales en la Universidad de Pamplona; teniendo en cuenta que el arte es una profesión caracterizada por la sensibilidad, adaptación, innovación en la creación de obras artísticas. Además, el proceso de creación es producto de la inspiración obtenida, por medio de la estimulación interna (motivación, aptitudes) o externa como la exploración del entorno (y en algunos momentos el consumo de sustancias psicoactivas como la marihuana).

Así mismo, los objetivos propuestos en este estudio están encaminados a conocer el proceso de creatividad bajo el consumo de marihuana, teniendo en cuenta los factores involucrados y el rendimiento artístico de la población a investigar. Se realiza un estudio cualitativo que permita la obtención de datos profundos y/o abstractos por medio de la aplicación de las técnicas: entrevistas semiestructurada, observación participante y grupos focales aplicados a seis estudiantes de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona; además, de la selección de tres docentes expertos para la aplicación de una entrevista semiestructurada y por otra parte la descripción de obras realizadas por la muestra seleccionada bajo el efecto del consumo de la sustancia y sin el efecto.

A su vez, la organización de esta investigación se divide en dos procesos: primero, la revisión teórica necesaria para profundizar en las temáticas a estudiar (consumo de marihuana y creatividad), además, de la búsqueda de investigaciones similares; siendo esta información útil para la construcción de objetivos, planteamiento del problema, justificación y metodología. Por su parte, la segunda sección se enfatiza en la recolección de datos y análisis de resultados obtenidos de las técnicas aplicadas, para posteriormente construir triangulación de información para corroborar y/o refutar con teorías ya existentes; también, la realización de las conclusiones y recomendaciones producto de la revisión exhausta de los datos obtenidos y así poder consolidar nueva información para dar validez al presente estudio. Por último, dando cumplimiento al último objetivo se crea una cartilla que contiene técnicas cognitivas, mnemotécnicas y de relajación para estimular la creatividad y otros procesos internos involucrados en el proceso de creación de los artistas en formación.

Problema de Investigación

Planteamiento del Problema

La creatividad es considerada como la capacidad que tiene una persona para crear, inventar objetos o ideas nuevas; según Guilford (1967) citada por Hernández (2018), el proceso creativo es producto del pensamiento divergente, es decir, de aquellos procesos cognitivos enfocados a la solución de problemas, por medio de respuestas diferentes y resolutivas. Por eso, una persona creativa busca diferentes perspectivas de visualizar una situación; además, explora cuál de las opciones encontradas es la más viable para su aplicación. Es común, observar en una persona creativa la experimentación, asociación y búsqueda de ideas novedosas.

Así mismo, se tiene la concepción que las personas creativas se encuentran mayormente en el arte; que para Vanegas (2017) es una relación viable, sin embargo, se debe tener en cuenta, que no siempre un proceso creativo culmina en una obra artística y de igual forma, no todas las veces lo que consideramos arte proviene de una idea creativa e innovadora. Además, para este mismo autor, considerar una obra innovadora es necesario ver el estilo, técnicas, materiales e incluso el tiempo utilizados por el artista para el diseño y posteriormente la exposición de su obra en la cual se tiene en cuenta la aceptación por el público al que va dirigida.

A su vez, las personas creativas están en constante estimulación para mejorar sus habilidades y destrezas, el cual permita aumentar la flexibilidad cerebral necesaria para ajustar y adaptarse al medio; y paralelamente se obtenga la generación de ideas innovadoras y/o la modificación de lo establecido. Por eso, una persona creativa dedicada al arte visual necesita constante inspiración, para la gestación de obras artísticas; que muchas veces es interferida por bloqueos o determinadas informaciones, actitudes, acciones, omisiones o situaciones que dificultan, paralizan o inhiben el desarrollo de la creatividad (Marin T, 2015).

Estos bloqueos creativos pueden generar en los artistas visuales bajo rendimiento artístico y dificultad en la generación de ideas producto de la desconcentración o estrés presentada en ese momento; lo cual hace necesario, la búsqueda de estrategias que disminuyan el malestar cognitivo.

Una de ellas es el uso de la marihuana, que para la Fundación CANNA (2017) esta sustancia presenta un compuesto químico (delta-9-tetrahydrocannabinol /THC) similar a una sustancia que se produce de manera natural en el cerebro; por lo cual el consumo reemplaza las funciones de este sistema, generando efectos placenteros como disminución del estrés a corto plazo. Por eso, el uso de marihuana de cierta forma influye en la estimulación cerebral y manejo de la información procedente del entorno necesaria en la creación de obras artísticas; así mismo en el control de bloqueos creativos.

Descripción del Problema

Teniendo en cuenta que una de las profesiones donde se evidencia el proceso creativo, es el arte visual; puesto que, los artistas visuales buscan tener ideas innovadoras o novedosas al momento de realizar las obras. Para generar estas ideas tienden a buscar estrategias que aumenten la inspiración y por ende su rendimiento artístico; además, de la influencia de factores motivacionales que ayuden a alcanzar el propósito deseado, que es diseñar algo original con la finalidad de exhibirlo.

Sin embargo, como lo afirma Rovira (2018) cuando surge la creencia de que falta creatividad, se generan pensamientos y sentimientos de frustración; por lo que algunos artistas pueden recurrir a métodos alternativos como el consumo de marihuana para relajarse y aumentar la fluidez en la asociación de ideas de forma fácil y única. Para muchos artistas consumir marihuana al momento de pintar funciona como un catalizador cognitivo, puesto que genera alteraciones en el sistema nervioso central; permitiendo la excitación cerebral, la cual provoca una mayor creatividad y efectúa una mejor asociación de ideas (Montesinos E, 2017).

Por lo que Guerri (2018), infiere que el consumo de marihuana pareciera que logra efectos positivos, ya que se ha comprobado que esta sustancia reemplaza las funciones de la dopamina en el cerebro, siendo este neurotransmisor el encargado de producir placer; lo cual ayuda a estimular el pensamiento divergente. No obstante, estos efectos son momentáneos, causados por el consumo bajo de marihuana, siendo 22 gramos la cantidad máxima; además, la estimulación se ve reflejada en personas con creatividad baja, porque en niveles altos de creatividad, distorsiona el pensamiento e inhibe el proceso creativo (Dickens A, 2018).

Por su parte Saunders (2011) citado por Gamero (2013), concluye que ingerir drogas causa distorsión en la percepción del Yo, el cual hace que se genere un contexto, técnica y aplicación de colores distintos a lo cotidiano, a pesar de ello, el consumo no solo genera deterioro físico sino dependencia y tolerancia a su uso; aun así, el consumo de marihuana se usa, por los efectos transitorios y rápidos que posiblemente lleve al proceso de inspiración o de creatividad.

Por lo anterior, el consumo de marihuana puede influir en el proceso de creación, por lo que hace necesario conocer las ventajas y desventajas del uso de esta sustancia para aumentar la creatividad. Por otra parte, el conocimiento de otras estrategias que mitiguen los bloqueos creativos como técnicas relacionadas con la solución de problemas, lluvia de ideas y la valoración de soluciones; además, del uso de herramientas mnemotécnicas, la adecuación cómoda y confortable del espacio de trabajo en ambientes tranquilos, además del aprovechamiento del tiempo libre que ayuden a mantener un equilibrio físico y mental; permite afianzar o desarrollar la creatividad y estimular procesos cognoscitivos básicos involucrados como la memoria y atención (Marín T, 2015).

Formulación del Problema

¿Cómo es el proceso de creatividad en estudiantes de artes visuales de la Universidad de Pamplona que consumen la sustancia psicoactiva marihuana?

Justificación

El consumo de marihuana y la creatividad comparten un estrecho vínculo debido a la demostración sobre cómo la marihuana incrementa la actividad del lóbulo frontal, el cual es el responsable de la capacidad creativa, el pensamiento divergente y la búsqueda de distintas alternativas (Carreño L, 2017). Ratificado también por Uribe A (2019) quien refiere la existencia de tres redes neuronales con fuertes conexiones relacionadas con las habilidades creativas; estas redes se encuentran localizadas, principalmente, en los lóbulos parietales y frontales de los dos hemisferios.

Esta influencia es debido a la alteración cerebral causada por el consumo, el cual cambia la percepción de la realidad; que en el caso de los artistas visuales les permita idealizar de manera más abierta. Por eso, si esta interacción se presenta e interioriza es interesante investigar si realmente se efectúan trabajos artísticos con características excepcionales.

Por lo tanto, la intención de esta investigación es: conocer cómo es la creatividad en personas que consumen marihuana; en el cual se tiene en cuenta los factores involucrados en el proceso de creación de una obra artística. Así mismo, la descripción de obras, y análisis del rendimiento artístico y proceso creativo (en estado normal y bajo el consumo) de los estudiantes de artes visuales para la comparación de los cambios percibidos. Esta exploración permite la refutación o afirmación de algunas teorías que explican la relación entre el consumo de marihuana y creatividad; teniendo en cuenta que según la revisión bibliográfica es poca la información que se centre en la interacción de estos dos fenómenos.

Además, es importante resaltar que desde la psicología definida como la ciencia que estudia y comprende los procesos mentales y el comportamiento humano (Magallón M, 2019), se abordan estas temáticas principalmente desde el área educativa; mediante la búsqueda y aplicación de estrategias que ayuden a potencializar las habilidades artísticas.

Esta potencialización se logra por medio de técnicas de relajación y/o mnemotécnicas que permitan aumentar la creatividad sin estar bajo el efecto de la marihuana, y así evitar que se convierta en un problema físico o mental, el cual pueda afectar a futuro el rendimiento artístico y académico de la población antes mencionada, sino por el contrario, se vean resultados positivos en el ámbito educativo visto desde la psicología.

Por eso, los resultados de este estudio traen beneficios principalmente a las personas investigadas, porque se genera información y un aporte útil para el proceso personal y académico; puesto que se quiere elaborar una cartilla que contenga técnicas cognitivas, mnemotécnicas y de relajación que le permita estimular el proceso de creación. Además, esta investigación aporta a uno de los principales pilares de la Universidad de Pamplona: la generación de investigaciones novedosas porque es el primer estudio realizado a nivel regional; por lo que se estipula que a las personas interesadas se pueda retomar, para validar o refutar los resultados obtenidos, y así, lograr la consolidación de postulados acerca de esta temática.

De igual manera, beneficia a las estudiantes encargadas del proceso investigativo desde la formación académica y profesional como parte del cumplimiento del trabajo de grado y creación de nuevos postulados y generación de conocimientos sobre el uso de la marihuana: no solo como una problemática social, sino como facilitador para la estimulación de la creatividad en personas que dibujan. Por lo tanto, la presente investigación presente un impacto metodológico y social, específicamente en la exploración de temáticas poco estudiadas y cambio de percepciones de la creencia que los artistas son creativos porque consumen marihuana.

Objetivos

Objetivo General

Explorar el proceso de creatividad en estudiantes de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona que consumen marihuana por medio de técnicas cualitativas que permita el análisis de su rendimiento artístico.

Objetivos Específicos

Describir los factores involucrados en el proceso de creación de los artistas visuales en formación sujetos de investigación que detallen la estimulación y/o inhibición de la creatividad.

Comparar el rendimiento artístico de los estudiantes de artes visuales bajo el efecto del consumo de marihuana y en estado normal por medio de la descripción de las obras artísticas realizadas y observación participante que permitan la identificación de posibles cambios en el proceso creativo.

Propiciar herramientas psicológicas que permitan la estimulación del proceso de creatividad en los estudiantes de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

Estado del Arte

Para conocer a profundidad la temática a investigar es necesario la búsqueda de estudios similares realizados con anterioridad, ya que esto permite una mayor orientación y delimitación hacia la problemática que se quiere averiguar. La recolección de información se realizó a nivel internacional, nacional y local. A nivel internacional los estudios se enfocan en la alteración de la conciencia por el consumo de drogas, así mismo, el efecto que genera el consumo de cannabis en facultades superiores difiere en los sexos; por otra parte, el consumo de drogas a nivel internacional es visto como una problemática que se debe controlar y disminuir debido a los efectos nocivos que causan en la salud, por su parte, la creatividad ha sido un constructo estudiado a manera superficial, teniendo como referencias teóricas, la influencia del ser creativo en el ámbito laboral, además, de ver el dibujo como una forma de expresarse creativamente.

En Colombia, los estudios realizados sobre el consumo de cannabis son diversas, sin embargo, los más relevantes se enfocan en la afección o alteración de los procesos cognoscitivos producto del consumo; a su vez, la creatividad ha sido evaluada para evidenciar la relación con el rendimiento académico. Mientras que, a nivel local, se ha investigado sobre los efectos que conlleva el consumo de marihuana y otro tipo de sustancias psicoactivas, teniendo como principales aspectos estudiados, las apreciación de los factores de riesgo, la dinámica de las relaciones familiares con un integrante que consume SPA, además de la influencia social, y como es percibido los efectos después de un proceso de rehabilitación.

A continuación, se presentan de manera general los estudios consultados según su nivel de procedencia, teniendo en cuenta que su organización depende de las temáticas consultadas.

Investigaciones Internacionales

La primera investigación consultada es un estudio en inglés titulado “Investigando la interacción entre la esquizotipia, el pensamiento divergente y consumo de cannabis” realizado por Schafer, Feilding, Morgan, Aganthagelou, Freeman & Curran (2012); en el cual se concluyó que el cannabis aumenta de manera aguda la esquizotimia y el uso crónico se asocia con tasas elevadas de psicosis. Los individuos creativos tienen niveles más altos de esquizotipia, sin embargo, los vínculos entre el consumo de cannabis, la esquizotipia y la creatividad no han sido investigados. Investigamos los efectos del cannabis fumado de forma natural sobre la esquizotipia y el pensamiento divergente, una medida de la creatividad.

Se tomó de muestra ciento sesenta consumidores de cannabis que fueron probados en 1 día cuando estaban sobrios; y otro día intoxicado con el cannabis teniendo medidas de estado y rasgo de ambos esquizotipia donde la creatividad fue administrada. Las fracciones del cuartil compararon las más bajas ($n = 47$) y Máxima ($n = 43$) en rasgo de creatividad. El cannabis incrementó la fluidez verbal en los creativos bajo el mismo nivel que el de los creativos altos. El cannabis aumentó los síntomas similares a la psicosis del estado en ambos grupos y el grupo de alta creatividad fue significativamente más alta en la esquizotipia de rasgos, pero esto no parece estar vinculado al cambio de fluidez verbal. Aumenta el consumo agudo de cannabis pensamiento divergente según lo indexado por la fluidez verbal en creativos bajos.

Otra investigación aborda la relación entre el consumo de marihuana y la creatividad, este estudio se titula “efectos del cannabis en una muestra universitaria: atención, memoria, creatividad y ansiedad”, realizada por Rodríguez, García, Martínez & Muñoz (2011), cuyo objetivo es describir los efectos del consumo frecuente de cannabis sobre los procesos cognitivos superiores como atención, memoria y creatividad, así como la posible influencia de parámetros ansiógenos.

Para este estudio se utilizó una muestra de 25 sujetos de las provincias de Murcia y Almería (España), escogidos aleatoriamente; de los cuales 7 son varones y 18 mujeres con edades comprendidas entre 18 y 30 años, subdivididos en dos grupos: consumidores habituales de cannabis o Grupo Experimental (3 mujeres y 7 varones) y no consumidores o Grupo Control (15 mujeres).

Así mismo, las pruebas que se emplearon son: un cuestionario general socio demográfico, el Inventario de Ansiedad Estado/Rasgo (STAI E-R), el test de aprendizaje verbal/auditivo de Rey Verbal (TAVR), una prueba de atención sostenida y una variante de la prueba de creatividad CREA. Teniendo en cuenta los test aplicados, los resultados obtenidos arrojaron diferencias significativas entre los sexos: siendo los hombres más creativos y presentando mayor ansiedad, mientras que las mujeres tienen superioridad en memoria y atención; sin embargo, no pueden ser considerados concluyentes, ya que las pruebas aplicadas produjeron sesgos, además de ser aplicada en una muestra minoritaria y de manera cuantitativa.

De la misma manera, Población (2016) realizó una investigación llamada: “estados alterados del arte: era de la psicodelia, evolución e influencia en el arte de hoy”, en la Universidad de Granada (España). Esta investigación enfatiza como el consumo de sustancias psicoactivas y otras formas de estimular el cerebro alteran la conciencia y la realidad; para eso, se hizo análisis de los procesos de creación y de las nuevas relaciones del artista/creador con el espectador, donde se partió de la hipótesis que la búsqueda del entendimiento del lenguaje es creada bajo la influencia de sustancias psicoactivas, las nuevas tecnologías y otros medios que alteren la conciencia o las experiencias que ha tenido el artista/autor.

Para hacer el análisis de las obras artísticas partimos de la era psicodélica en los años 60, y estudiamos la evolución del arte y del lenguaje psicodélico hasta nuestros días y la influencia que han tenido las drogas en artistas, en sus obras y si estos han delimitado su creación.

Por su parte, Fernández (2013), realizó en España una investigación titulada: “consumo de cannabis en universitarios: etapas de adquisición”; cuyo objetivo fue conocer la prevalencia y el patrón de consumo de cannabis en una muestra de 2.137 jóvenes universitarios de primer ciclo de la ciudad de Girona (España) con edades comprendidas entre los 17 y 35 años, así como estudiar algunas de las variables relacionadas con este consumo, algunas afectaciones en se desarrolló y aprendizaje normal. Se utiliza la metodología cuantitativa, y se aplica a la muestra un cuestionario de elaboración propia.

Como resultados se muestran la necesidad de evitar o retrasar la edad de inicio del consumo de cannabis, en especial entre los chicos, considerar los referentes de conducta del joven para promover conductas saludables, y aumentar la percepción de peligrosidad derivada del consumo de esta sustancia mediante una adecuada información de sus efectos y repercusiones en la salud.

A su vez, Oicata & Velasco (2015), realizaron un estudio sobre “algunas razones para dibujar. Una perspectiva que no trata sobre artistas y niños”; en el cual se planteó, en un primer momento, lo que generalmente acontece con la mayoría de las jóvenes y adultos respecto al dibujo y algunos motivos o factores que conllevan a dejar de practicarlo; por tanto, en un segundo momento, se esbozarán algunas razones y recomendaciones para dejar a un lado (al menos por un momento) estas tradicionales connotaciones y prepararse para asumir el dibujo como una actividad cotidiana que a su vez proporcionará la activación necesaria y el enriquecimiento de procesos perceptivo, cognitivo, emocional, recreativo o íntegros; esto es algo que le compete a todos sin importar la edad, siempre y cuando sus propias condiciones básicas (tanto estructuras como funciones), lo permitan.

Aparte de las investigaciones anteriores, se ha encontrado un estudio en inglés que se enfatiza en la creatividad, su proceso de estimación en el ámbito laboral. Esta investigación se llama "Creatividad y restricciones: Explorando el papel de las restricciones en los procesos creativos de investigación y desarrollo" y fue realizada por Rosso (2014); cuyo propósito es dar sentido a esta tensión en la literatura mediante la investigación de las formas en que las restricciones inhiben y mejoran la creatividad del equipo de trabajo.

Esta investigación descubrió una variedad de restricciones importantes que se pueden organizar en dos categorías amplias: restricciones de procesos y restricciones de productos. Si bien se encontró que las limitaciones del proceso y del producto tienen impactos diferenciales en la creatividad del equipo, este estudio también reveló que, bajo diferentes circunstancias, estas restricciones afectaron la creatividad del equipo de manera diferente. Específicamente, los patrones de dinámica de equipo duraderos, caracterizados como dinámicos de habilitación e incapacidades dinámicas, desempeñaron un papel vital en la forma en que los equipos interpretaban y respondían a las restricciones, y por lo tanto si las restricciones inhibían o mejoraban la creatividad del equipo. Equipos que experimentan el tipo correcto de restricciones en los entornos correctos y que vieron la oportunidad en las restricciones.

Investigaciones Nacionales

A nivel nacional Mariño, Castro & Torrado (2012), realizaron una investigación relacionada con el consumo de marihuana y creatividad titulada: "Funcionamiento ejecutivo en policonsumidores de sustancias psicoactivas". Es un estudio enfocado en comparar el desempeño cognoscitivo de personas que consumen varias SPA y sujetos control mediante tareas que miden el funcionamiento ejecutivo. Esta investigación se realizó en Bogotá teniendo como muestra a 30 hombres (24-28 años) consumidores mínimos de tres clases de sustancias psicoactivas, que referían un desempeño intelectual >85, ausencia de antecedentes personales de trastornos psiquiátricos y enfermedades neurológicas; además otros 30 hombres que no consumían ningún tipo de SPA.

Se usó como técnica la aplicación de pruebas neuropsicologías como: WAIS III, test de stop, el Wisconsin card sorting test (WCST), entre otros; para establecer la comparación en el desempeño en tareas de funcionamiento ejecutivo. Los resultados que arrojó la investigación evidencian la relación entre el consumo prolongado de diferentes sustancias psicoactivas y el bajo desempeño en las funciones ejecutivas, relación en cuanto al tratamiento para estos pacientes, implica la necesidad de incluir la rehabilitación neuropsicología, que permita reducir los déficits cognoscitivos producto del consumo.

Otra investigación congruente a la temática es la realizada por Galván, Guerrero & Vásquez (2017), cuyo título es: “Cannabis: una ilusión cognitiva”. Este estudio tiene como objetivo comparar las creencias acerca del cannabis, su uso y sus consecuencias en adolescentes que usan o no esta sustancia. Este estudio es cuantitativo, descriptivo y transversal que evaluó una muestra probabilística de 156 estudiantes de enseñanza secundaria con un instrumento denominado “ad hoc” que incluyó datos socio demográficos y 22 preguntas acerca de las creencias que tienen los jóvenes sobre cannabis, su uso y sus consecuencias. En los resultados obtenidos recalco que hay diferencias estadísticamente significativas entre los grupos y creencias: el grupo no consumidor percibe mayor riesgo del daño cognitivo y físico; mientras que el grupo que consume cannabis percibe el uso como algo normal y no nocivo para la salud, que ayuda a estimular procesos como la creatividad e inteligencia, además de la curación de enfermedades mentales.

Por otro lado, se encontró una investigación relacionada con la creatividad, titulada “Relación entre la creatividad y rendimiento académico en alumnos de educación básica”. El presente estudio fue realizado por Gallego (2014), cuyo objetivo es analizar la relación entre la creatividad y rendimiento escolar en las asignaturas de educación artística, lengua castellana y matemáticas; por medio de un estudio cuantitativo en donde se utilizaron pruebas neuropsicológicas como: prueba de pensamiento creativo, expresión figurativa y calificaciones académicas; en una muestra representativas de estudiantes de un colegio.

Los resultados arrojados reflejaron correlaciones estadísticamente significativas entre la elaboración y asignaturas de matemáticas, lengua castellana y educación artística; además, se halló una correlación positiva entre originalidad con relación al rendimiento académico de lengua castellana; estos resultados indican la necesidad de desarrollar la creatividad en el aula para mejorar los niveles académicos.

Por último, Acuña, Llamas & López (2018), investigaron sobre creatividad, un estudio realizado en la universidad Militar de Granada Colombia, nombrada: “Creatividad y memoria visual en alumnos de la modalidad virtual de una Universidad de Colombia”; siendo el principal objetivo investigar la relación entre creatividad y memoria visual en la modalidad virtual, mediante un estudio cualitativo descriptivo en una muestra de 1009 estudiantes entre 16 y 35 años, las técnicas usadas son test de Turtle y estilos de aprendizaje. Los resultados mostraron que los estudiantes para ingresar a esta modalidad deben tener altos niveles de creatividad y una buena memoria visual, la cual es empleada cuando se piensa en imágenes.

Investigaciones Locales

En la Universidad de Pamplona, Palis & Rincón (2012), investigaron sobre los efectos del consumo de marihuana en relaciones familiares, cuyo título de la investigación es: “Funcionamiento de la relación familiar con un miembro dependiente al bazuco”; en el cual buscaba obtener el conocimiento de las dependencias, dinámica familiar, alianzas, límites, comunicación, además de factores psicológicos. El objetivo de esta investigación es determinar el funcionamiento de la relación familiar con un miembro consumidor de bazuco a partir de un estudio de caso para el conocimiento de las interacciones del sistema de la familia.

La metodología utilizada en esta investigación es de corte cualitativo de tipo descriptivo-transversal pues no se interviene o manipula el factor de estudio; es decir, solo se observa el fenómeno en situaciones naturales del aquí y ahora.

Las técnicas de recolección de información usadas son observación y entrevista semiestructurada, la población son los sujetos dependientes al bazuco de la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander, cuya muestra es elegida por conveniencia y se lleva a cabo un estudio de caso de hombre de 29 años (profesional en formación y sin un trabajo estable. Como conclusiones en esta investigación se obtuvo que el consumo de bazuco ha causado una disfuncionalidad en la interacción familiar (familia monoparental, conformada por madre e hijos) sin embargo, se han creado algunas alianzas sin ánimo de perjudicar a un tercero, por lo anterior es importante situar a la familia como principal red de apoyo, para superar juntos esa problemática.

Así mismo, Berio (2013) investigo acerca de la “Caracterización psicosocial de las prácticas del consumo de sustancias psicoactivas en jóvenes universitarios en la universidad de Pamplona”. El trabajo desarrollado en esta investigación busca principalmente caracterizar los factores psicosociales y de la relación que influye en el comportamiento adictivo de los jóvenes que consumen sustancias psicoactivas en la plazuela Almeyda, un lugar para el acceso público y en donde ocurre la venta de licor y el esparcimiento nocturno.

El objetivo de esta investigación es describir las características psicosociales del consumo de sustancias psicoactivas a partir de un desarrollo metodológico de investigación cualitativa que permita abordar la comprensión de dichas prácticas en jóvenes universitarios que frecuentan el contexto de la plazuela Almeyda en la ciudad de Pamplona.

La metodología utilizada en esta investigación es de corte cualitativo, cuya población son jóvenes entre los 18 y 25 años que pertenezcan a un programa académico de la Universidad de Pamplona, tomando como muestra a 6 estudiantes que frecuentan la plazuela Almeyda y que se tiene conocimiento que consumen. Las categorías seleccionadas para el análisis de los factores psicosociales fueron: aspectos relacionales de grupos, relación de pares, aspectos emocionales, relación con la familia y situación personal actual.

Por su parte, en el análisis de resultados se encontró que hay una prevalencia en el consumo de personas que tienen la misma ideología, las normas y sus valores, también el incremento del consumo en lugares como la plazuela, sino en otros lugares aun no explorados.

Por su parte, Villamizar & Díaz (2014) indagaron sobre “las narrativas acerca del consumo de sustancias psicoactivas en adolescentes del centro de rehabilitación de la fundación crecer en familia”; para lo cual se trabajó con población relacionada con delitos como hurto, extorción y asesinato. El objetivo de esta investigación es describir las narrativas acerca del origen y el contexto de consumo de sustancias psicoactivas en adolescentes entre 15 y 18 años de la ciudad de Cúcuta.

La metodología utilizada en esta investigación es de corte cualitativo descriptivo, siendo la población los menores pertenecientes a esta institución de rehabilitación, tomando como muestra por conveniencia 8 adolescentes, que tenían como relación el consumo de sustancias; los instrumentos usados para recolectar información fueron protocolos de entrevista a profundidad y de historia de vida, con el fin de obtener la mayor información posible. Con relación a los resultados, se pudo constatar que la mayoría de los jóvenes iniciaban el consumo de sustancias por curiosidad y sustentados en grupo delictivos a los cuales pertenecían, y de los cuales obtenían recursos para el mantenimiento diario; similar al abandono constante por parte de los familiares.

Por consiguiente, Perez & Carvajal (2017) investigaron sobre: “marihuana: conocimiento previo y relación en su posterior consumo en el adulto joven”; esta investigación busca la indagación sobre el conocimiento previo de los adultos jóvenes sobre la marihuana y si este influye en su consumo, para la identificación de la incidencia y el aumento del uso de esta sustancia psicoactiva. El objetivo de esta investigación es explorar la relación que tiene el conocimiento previo acerca de la marihuana en su posterior consumo a través de tres estudios de caso de tipo descriptivo y concientizar a futuro sobre sus efectos nocivos en los adultos jóvenes del programa de psicología de la Universidad de Pamplona.

En el cual hace referencia que el consumo de marihuana causa afectaciones en el individuo a nivel físico, psicológico, limitando su bienestar. La metodología utilizada es de corte cualitativo, tuvo como población 1.406 estudiantes de psicología, tomando tres personas para estudios de caso, donde se usaron técnicas como entrevista semiestructurada, entrevista grupal e historia de vida. Los resultados evidencian la relación que tiene el conocimiento sobre esta sustancia y debido a que el contexto social es un factor determinante conlleva a su posterior consumo.

Por último, Toloza & Contreras (2018) realizaron su trabajo de grado sobre “percepción del riesgo frente al consumo de sustancias psicoactivas en adolescentes del barrio Juan XXIII de la ciudad de Pamplona”. Esta investigación busca la descripción sobre el conocimiento de los determinantes psicosociales, los imaginarios y la comprensión de cada persona frente al consumo de sustancias psicoactivas; cuyo objetivo es describir la percepción de riesgo frente al consumo de sustancias psicoactivas en adolescentes habitantes del barrio Juan XXIII de la ciudad de Pamplona.

Metodologicamente, es una investigación de corte cualitativo a través con un diseño de investigación metodológico de carácter fenomenológico (transversal) que tuvo como población adolescentes consumidores y no consumidores de sustancias psicoactivas con edades entre 14 y 18 años del género masculino y femenino, con un nivel socioeconómico 1 y 2, escolaridad básica primaria y bachillerato y residentes del barrio Juan XXIII. Se utilizó una muestra de 7 participantes, 3 consumidores y 4 no consumidores.

En cuanto a los resultados obtenidos en esta investigación se pudo concluir que los jóvenes no consumidores tienen una percepción alta en cuanto al riesgo y las repercusiones sobre el consumo de sustancias psicoactivas ilegales y baja en cuanto a sustancias legales (alcohol y cigarrillo) pero con un uso moderado.

Referente, a los jóvenes consumidores su nivel de percepción es baja y no pueden proyectar a futuro las consecuencias para su vida personal, social y familiar, puesto que en la actualidad no han obtenido efectos negativos para su vida o su salud de forma contundente; no obstante se pudo extraer a partir de la información proporcionada sobre los jóvenes consumidores, que los factores que causan la iniciación y mantenimiento de dicha conducta de consumo surge en cuanto a la relación con la familia, problemas personales o económicos.

Marco Teórico

La información teórica relevante sobre esta investigación se divide en tres capítulos: El primero se relaciona con un aspecto a investigar denominado creatividad, en el cual es pertinente conocer algunas definiciones, los factores involucrados en este proceso como: personalidad, inteligencia, motivación, genética, contexto; además de las fases del proceso creativo, las barreras que lo obstaculizan y las técnicas que ayudan al mejoramiento de la eficacia en el proceso de creación, también las formas de evaluación sobre creatividad.

El segundo capítulo se enfatiza en las sustancias psicoactivas, necesario para conocer a profundidad: los tipos y formas de consumo, además, de los factores involucrados, los efectos que generan sobre todo el consumo de marihuana que es nuestro punto de interés. Por su parte, el tercer capítulo se enfoca en el ciclo vital profundizando en la población que se va a trabajar, que es la adultez joven; además de incluir el área de la psicología que tiene énfasis esta investigación: la psicología educativa.

Capítulo I: Creatividad

La autora Marín (2015) refiere la creatividad en términos coloquiales como la descripción de cualidades de la persona, procesos o productos vinculados a cualquier campo del saber relacionadas con la originalidad. Además, este término se usa como sinónimo de otras capacidades o aptitudes humanas como la inteligencia, la imaginación o la inventiva. Por otra parte, la creatividad ha sido estudiada desde hace siglos principalmente por la pedagogía y la psicología debido a su punto de interés: la innovación; por eso, la creatividad es definida a manera general como la capacidad que tiene una persona para crear algo nuevo y original. A continuación, se presentan algunas definiciones de diferentes pensadores:

Para Vernon (1989), citado por (Aguilera, 2017) la creatividad es la capacidad de una persona de producir objetos nuevos e ideas originales, intuiciones, reestructuraciones, invenciones u objetos artísticos, que son aceptados por los expertos como de valor científico, estético social o tecnología. Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que todo individuo que tenga la facilidad para crear algo es creativo, y no necesariamente tiene que ser reconocido. Es importante recalcar que la creación no solo se atribuye a personas que se dedican al arte sino también en cualquier área que se desenvuelvan de manera original.

Por su parte, J. P Guilford (1967) citado por (Hernandez J, 2018), se enfocó en la estructura del intelecto; donde refería que una de las operaciones mentales es el pensamiento, el cual se subdivide en convergente, aquel pensamiento relacionado con la experiencia, y el divergente, que se basa en la búsqueda de resolución a los problemas, siendo esto lo que genera la creatividad. Sin embargo, se ha descubierto que los dos estilos de pensamiento influyen en la creatividad, el cual le facilita y estimula la capacidad creadora; no obstante, los seres humanos tienden a utilizar preferiblemente uno de los estilos, según los objetivos que persigan (Iglesias A, 2018).

Otro autor que se enfocó en estudiar la creatividad es Sternberg (1990) citado por Cárdenas (2014) quien indico que la creatividad se deriva de la convergencia entre cuatro atributos: el intelecto, estilo cognitivo, personalidad y motivación. Por su parte, los procesos intelectuales están relacionadas con la cognición, el cual se basan en tres elementos: meta componentes (planificación, solución y evaluación de problemas), componentes de ejecución y componentes de adquisición de conocimientos. A su vez, el estilo cognitivo es el uso de la inteligencia que generalmente es de autogobierno mental; y respecto a la personalidad los atributos comunes es la ambigüedad, la perseverancia y motivación.

Por lo anterior, estudios relacionan la creatividad con varios procesos para descifrar que factores influyen en el proceso creativo. Teniendo como principales incógnitas:

¿La creatividad es un tipo de inteligencia?, ¿existen rasgos de personalidad que definen una persona creativa? ¿ la motivación influye en la originalidad? ¿ las personas creativas tienen una predisposición genética? o ¿el entorno influye en la generación de nuevas ideas? A continuación, se presenta la relación con los distintos procesos.

Creatividad e Inteligencia.

Uno de los aspectos con que se ha relacionado la creatividad es la inteligencia; teniendo en cuenta el concepto de Gardner sobre inteligencia: “(es la habilidad para resolver problemas o para elaborar productos que son de importancia en un contexto cultural o en una comunidad determinada)”, es decir que no solo se basa en su CI sino en aquellas destrezas sobresalientes del individuo; y , a su vez, la perspectiva sobre la creatividad, vista como un fenómeno multidisciplinario, polisémico y multifuncional, basado en tres elementos: individuo (sensibilidad), trabajo (orientación) y otras personas (motivación) que facilitan el proceso creativo (Carevic M, 2018).

Partiendo de lo anterior, Longoria (2004) mencionado por Joachin (2016) presenta seis tipos de creatividad que se relación con la inteligencia sobresaliente de la persona. Los tipos de creatividad se especifican en la siguiente tabla:

Tipo	Definición
<i>Plástica</i>	Este tipo de creatividad se relaciona con las formas, colores, texturas, proporciones y volúmenes; se manifiesta en artes visuales como arquitectura, escultura y pintura; e incluso en otras actividades relacionadas con los espacios, como la cinematografía, la producción televisiva, la coreografía, entre otros.
<i>Fluente</i>	Es la creatividad de los sentimientos, los afectos y las actitudes; en ella predominan los valores, los anhelos y los sueños, lo imaginativo, el simbolismo y el espíritu quimérico, lo religioso y lo místico.

Filosófico	Este tipo de creatividad puede florecer en la generalización del conocimiento e interpretación del mundo.
Científica	Aplica el ingenio y el talento en la investigación de nuevos conocimientos, aprovecha las situaciones en cualquier fase del método y no sólo al elaborar las hipótesis o al generar opciones de solución, como pudiese pensarse superficialmente.
Inventiva	Es la generación de ideas, teorías y recursos para la solución de los problemas del diario vivir; la persona no se limita al diseño de utensilios, herramientas o aparatos, sino que abarca organizaciones y procesos que llegan a constituirse en métodos; básicamente a todo el conjunto producido puede llamársele tecnología.
Social	Es la creatividad en las relaciones humanas; genera las organizaciones e instituciones a través de cuyo funcionamiento se optimiza la convivencia pacífica y proveedora entre los grupos de la sociedad. Su meta es la excelencia en la convivencia feliz, en el bienestar general y particular y en la obtención del bien común.

Tabla 1. Tipos de creatividad según Longoria.

Como conclusión, la creatividad sobresale según el (los) tipo(s) de inteligencia que maneja la persona, por eso, es importante resaltar que las personas creativas no son solamente las dedicadas al arte sino, todas aquellas que tienen originalidad e invención en cualquier ámbito que lo requiera.

Creatividad y Personalidad.

La personalidad es otro aspecto relacionado con la creatividad, el cual busca indagar que rasgos presenta una persona creativa. Antes de hablar sobre dichos rasgos, es pertinente definir el concepto personalidad.

Para Eysenck (1987) citado por Clemente (2018), es “*la suma de los patrones de comportamiento determinados por la herencia y el ambiente que se originan y desarrollan a través de la interacción de los sectores: cognitivo, temperamento, carácter y constitución*”; es decir, el resultado de las interacciones biopsicosociales en las que está inmerso el individuo. Por su parte, una persona para que sea creativa necesita tener interiorizado el sistema que hace la creatividad, sin embargo, según un estudio realizado por Csikszentmihalyi & Chillida (1997), citado por Conde (2015), refiere que no hay rasgos específicos que determinen la creatividad, porque hay una polarización.

Por ejemplo: las personas tienden a ser listos e ingenuos, también son desordenados y disciplinados, alternan la imaginación y la fantasía teniendo en cuenta su realidad, parecen tener tendencias introversión-extroversión, son muy humildes y orgullosos a la vez; además son sensibles y agresivos dependiendo de sensibilidad sobre la situación. Por su parte, Palencia (2017), infiere que los principales rasgos de personalidad de una persona creativa son: fluidez, flexibilidad, originalidad (imaginación) y elaboración que se relaciona con el disconformismo o desacuerdo.

Creatividad y Motivación.

Otro aspecto relacionado con la creatividad es la motivación definida por Woolfolk: “*como un estado que incita, dirige y mantiene la conducta*” (Valdez C, 2016), esto hace que las personas siempre tengan un motivo que le genere satisfacción por realizar cualquier actividad, ya sea de manera intrínseca (motivos personales) o extrínseca (motivos externos). Según Torrance (2000), Stenberg y Lubart (1997) infieren que la motivación extrínseca ayuda a que las personas esperen recibir recompensas tangibles como dinero, fama por realizar algo original e innovador. Por su parte, Amabile (1996) se enfoca en la importancia de la motivación intrínseca como medio para estimular la creatividad, el cual hace que las personas disfruten lo que están haciendo porque les hace realizarlo; por tanto, el proceso creativo es influido por lo que el medio le brinda y lo que la persona siente, aunque es más duradera la motivación interna porque el individuo lo realiza por sus propios medios (Hernandez S, 2015).

La creatividad es Heredada o Adquirida.

Hasta el momento se ha mencionado la relación que tiene la creatividad con aspectos psicológicos, sin embargo, es interesante conocer el papel que presenta la herencia y el ambiente o entorno donde se desenvuelve el sujeto en el proceso de creación; desde hace más de 50 años se ha investigado si la creatividad es adquirida o heredada, llegando a la conclusión que los dos presentan un 50 % de relación. En los dos párrafos siguientes Lorenzo (2018), especifica la conclusión dada con anterioridad.

Por una parte, los defensores de la teoría biológica afirman que la creatividad está ligada a un sistema llamado sistema activador reticular ascendente (SARA). El SARA se encuentra en el tronco encefálico, la puerta de entrada al cerebro, el cual recibe los estímulos provenientes del exterior por los sentidos; los estímulos son enviados al tronco encefálico antes de ser procesados por las áreas superiores del cerebro. Este mecanismo del cerebro para protegerse del exceso de información entrante se conoce como inhibición latente.

La baja inhibición latente se relaciona directamente con la creatividad. Si el cerebro de las personas con baja inhibición latente recibe un estímulo que para otros es irrelevante, en lugar de desecharlo lo procesa y lo archiva en la memoria por si más adelante necesita recuperarlo; esto permite a las personas con baja inhibición latente disponer de más recursos en mente a la hora de combinar, asociar y generar ideas, es decir, a la hora de pensar de forma creativa.

Por otro lado, el cerebro dispone de una capacidad asombrosa para auto moldearse “la neuro plasticidad”; por eso, cada vez que introducimos información nueva en él (algo que ocurre continuamente), el cerebro deja de ser el que era; sus neuronas se reubican y se conectan con otras formando lo que se conoce como redes hebianas, es decir, agrupaciones de neuronas conectadas entre sí. La neuro plasticidad le da la capacidad de moldearse, de cambiar de forma segundo a segundo, lo cual permite aprender cosas nuevas durante toda la vida, siendo una de ellas: pensar de forma creativa.

Creatividad y Sociedad.

De igual manera, la sociedad es un factor determinante en el proceso creativo. Vygotsky fue uno de los psicólogos que se enfocó en indagar la creatividad mediante el estudio del pensamiento por medio de influencias externas o ambientales denominada perspectiva sociocultural de la creatividad, donde integra el individuo, su entorno y cultura para generar procesos de innovación (Maza L, 2014).

Además, la creatividad es abordada por Vygotsky como una función psicológica orientada en dos posturas: en primer lugar, en los procesos cognitivos y, en segundo lugar, está influido por la sociedad, que estimula el aprendizaje, activando funciones superiores como la creatividad denominada como: una actividad cerebral que no solo retiene y reproduce experiencias previas, sino que elabora nuevos planteamientos (Alessandroni N, 2017). Así mismo, Alesandroni (2017), infiere que la imaginación y fantasía es un aspecto importante al momento de ser creativo porque lo habilitan tanto a interpretar y construir novedades, como: transponer propiedades de las cosas, reemplazar unas por otras y combinar propiedades o acciones; estos elementos se caracterizan por procesar libremente los elementos de la experiencia.

También es importante recalcar, que Vygotsky refiere la creatividad, como una función primordial que conduce el desarrollo mental del sujeto; en el cual, incorpora funciones de la imaginación y el pensamiento en conceptos que atravesarían procesos de reorganización psíquica que les permitirían conectarse; y así, le permita revelar su productividad y formación de conceptos.

Obstáculos que Intervienen en la Creatividad.

Hasta el momento se ha mencionado la relación existente entre los procesos de creatividad: inteligencia, personalidad, ambiente y genética; en el cual se infiere que todos influyen en la aparición creativo de la persona.

Sin embargo, es pertinente describir aquellos obstáculos que estancan la creatividad como lo son “bloqueos” como presiones, interferencias, desvíos de atención o malos hábitos en la práctica de los procesos creativos que dificultan la resolución de problemas. Según Simberg (1975) citado por Marín (2015) refiere que los bloqueos pueden ser de origen perceptivo, cultural y/o emocional; el cual son definidos a continuación:

Bloqueos perceptivos.

Son bloqueos mentales que impiden identificar de manera asertiva un problema, lo cual hace dispendioso encontrar una solución. Las principales dificultades son: la imprecisión de límites y alcance de problemas específicos, lo cual hace difícil la búsqueda correcta de la solución; además, la limitación excesiva del problema evita la generación de nuevas ideas y por tanto el estancamiento en una sola solución, y, por último, la incapacidad de definir términos por la ambigüedad de la información.

Bloqueos culturales.

El segundo tipo de barrera se relaciona con las presiones que puede ejercer un contexto determinado, ya sea por el deseo de adaptarse las normas establecidas, la emisión de un juicio antes de tiempo, generalizaciones excesivas sobre las circunstancias, limitación hacia la fe en la lógica, es decir, seguir pautas conocidas. Además, adoptar una noción dicotómica y el exceso o escaso conocimiento de una temática; Otro aspecto importante es el impedimento de fantasear, lo cual permite generar ideas poco convencionales.

Bloqueos emocionales.

Estos bloqueos son introspectivos, se relacionan con la personalidad y las circunstancias cotidianas de cada persona; la mayoría de las barreras se asocian con la inseguridad como temor al ridículo o equivocarse, aferrarse al primer ideal que se le

ocurre, resistencia a abandonar un esfuerzo ya realizado, rigidez de pensamiento desconfianza y falta de voluntad por terminar las ideas o poner en marcha una solución.

Técnicas que Estimulan la Creatividad.

Las técnicas de estimulación para la creatividad ayudan a controlar eliminar los diferentes bloqueos y así mejorar la eficacia del proceso creativo. Para estimular es aconsejable conocer las características de cada técnica y sus objetivos para poder elegir adecuadamente la técnica necesaria en cada momento y en función de objetivos claros. Debe aclararse que las técnicas no hacen que las personas sean creativas; ya que, la creatividad como se mencionó anteriormente es un potencial que puede llegar a desarrollarse o no según una combinación de factores como la personalidad, la motivación, el aprendizaje, las oportunidades y otros condicionantes.

Por eso, las técnicas creativas solo son instrumentos catalizadores que permiten afianzar, estimular y desarrollar la creatividad. Según Marín (2015), entre las técnicas más utilizadas se encuentran:

Técnicas para comprender problemas.

Las técnicas de comprensión de problemas se enfocan en identificar el problema, para así, empezar a descomponer las distintas alternativas de solución encontradas. El análisis morfológico o descomposición de conceptos en ideas principales es una de ellas, además de la lista de atributos (análisis de características) y solución creativa de problemas.

Técnicas para generar ideas en grupo.

Este tipo de técnicas son ideales para estimular el proceso creativo en un aula de clase; puesto que hacen que se cree un entorno nuevo eficaz para la generación resultados originales e innovadores.

En este grupo se encuentra el brainstorming o lluvia de ideas, el psicodrama ideal para examinar problemas mediante juegos de roles estructurados; además, de la técnica denominada Philips que es una discusión de situaciones concretas en grupos de seis personas.

Técnicas para encontrar soluciones.

Otro tipo de técnicas usadas para la estimulación de la creatividad se enfocan en el descubrimiento y análisis de alternativas de soluciones hacia las situaciones presentadas. Las principales técnicas enfocadas hacia la búsqueda de soluciones son: asociaciones forzosas o palabras al azar que busca relacionar las situaciones ya conocidas con lo desconocido; la biónica que es generar ideas a través de la analogía, y la técnica Delphi basada en la detección de datos que permitan anticipar posibles realidades tecnológicas o sociales.

Técnicas para valorar ideas.

La última clasificación de técnicas para estimular la creatividad está enfocada a estimar, criticar las ideas. Algunas formas de realizarlas son mediante el Checklist que permite conocer el grado de eficacia de una solución, se realiza mediante la elaboración de listas. Otra técnica es la mejora del producto, que se basa en criticar el método de trabajo.

Evaluación de la Creatividad.

Un aspecto relevante al momento de considerar que tan creativo es una persona, es evaluar la creatividad. Sin embargo, la medición de la creatividad es muy diversa, debido a la complejidad de este proceso, es decir, los factores intervinientes y teorías explicativas que la conforman. Algunas formas de medición son las siguientes:

Test De Creatividad.

Las pruebas de creatividad son pruebas aplicadas para la medición concreta de un constructor de la creatividad, mediante la selección de las soluciones según el criterio del sujeto. Los test más importantes sobre creatividad es el de Guilford y Torrance, el cual se especifican a continuación:

Test de Guilford. La Batería Structure of the Intellect (SOI), se enfatiza en las habilidades que incluyen transformaciones relativas a la autocorrección de errores acumulados en la experiencia pasada o en la comprensión actual. De acuerdo con esta Batería, destaca el test desarrollado, para evaluar el pensamiento convergente y divergente, está compuesta de pruebas que contienen tareas abiertas en las que no existen respuestas buenas o malas, sino que se valoran de acuerdo con los criterios. Con esta batería se busca medir las cuatro características de la creatividad o factores propuestos por Guilford: Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y Elaboración (Perez V, Carreon F & Narvaez G, 2016).

Test de Torrance. La prueba de Pensamiento Creativo (TTCT), basado en muchos aspectos de la batería SOI de Guilford. El (TTCT), es el test de Pensamiento Divergente más común y el más utilizado. Su funcionamiento es como sucede con el SOI de Guilford, aportar una cantidad de respuestas a estímulos, que pueden ser tanto verbales como de figuras y estos son puntuados según los criterios de Fluidez, Flexibilidad, Elaboración y Originalidad. Cada prueba utiliza formas y modos diferentes de pensamiento, de ahí su complejidad; en las pruebas introduce alguna tarea que es nueva y única de la prueba, muchas de las actividades propuestas son complejas. El test se divide en dos subpruebas de tipo verbal y figurativa, pueden ser aplicadas de diversas formas, tanto individual como colectiva (Perez V, Carreon F & Narvaez G, 2016)

Cuestionarios.

Otra forma de medir la creatividad es por medio de cuestionarios, que son un conjunto de preguntas utilizadas para medir componentes creativos; es una de las técnicas más utilizadas, por su fácil aplicación (Osorio R, 2014).

Auto informes.

La forma más fácil de identificar el talento creativo se realiza mediante la preparación y asignación de tareas que exigen creación e innovación. Además, la calificación de profesores y supervisores es otra herramienta para descubrir habilidades creativas, generalmente en los contextos académicos (García J, 2013)

A nivel general, la creatividad es la capacidad de generar ideas novedosas que se perciban como originales. Igual modo, la creatividad, es un proceso obstruido y estimulado ya sea intrínsecamente (estados de ánimo) o a través del entorno. De su parte, la creatividad también es una facultad cognoscitiva porque necesita la interconexión de procesos cerebrales que lleven a la creación o invención de ideas; el cual se denomina “proceso creativo” y se explica detalladamente en párrafos posteriores serán explicados.

Proceso Creativo.

Este apartado fue tomado de las inferencias de Marín (2015), que no solo define el proceso creativo, sino además especifica las fases de dicho proceso teniendo en cuenta los autores que hablaron de ello. Ahora bien, el proceso creativo es el resultado de un sistema de proceso cognitivos que combina varias capacidades; donde, estas capacidades actúan de manera interdependiente, es decir, cada una presenta una función específica y al mismo tiempo ayuda a otras a cumplir su objetivo. El conjunto de capacidades permite modificar lo conocido o generar ideas a partir de asociaciones de cosas ya existentes, generalmente en la búsqueda de alternativas de solución a problemas cotidianos.

Este proceso cognitivo consta de varias fases que se dan de manera sucesiva y en ocasiones simultaneas que se activan mediante la combinación de diversas operaciones mentales. El primero de hablar de una secuencia de pasos para la creatividad fue J Dewey (1910), quien propuso cinco pasos: encuentro con la dificultad o problema, localización y precisión, búsqueda de soluciones, desarrollo y consecuencias aplicación a posteriores; años posteriores Poincaré (1939) estableció cuatro (4) fases denominadas como proceso cognitivo intuitivo: preparación, incubación, iluminación y verificación. Sin embargo, Csikszentmihalyi (1998) fue quien integro todas las fases: preparación, incubación, intuición, evaluación y proceso de elaboración, este último requiere mayor esfuerzo. Cada una de las fases se define a continuación:

Preparación.

También se denomina fase de sensaciones; en esta primera fase se tiene contacto con el problema, se identifica que, y donde se quiere buscar, además de la acumulación de información para necesaria para el descubrimiento de ideas. Conviene señalar que en esta fase se presenta una alta tensión, frustración y desanimo al no poder bloquear la capacidad de acción.

Incubación.

La segunda fase se denomina distanciamiento del problema, es decir, los procesos cognitivos se enfocan en otra actividad, lo cual hace que haya presencia de reflexión y de respuestas inesperadas, necesarias para la aparición de nuevas ideas.

Intuición, iluminación o insight.

Después de realizar un distanciamiento previo de la situación, se genera una toma de conciencia sobre la idea de solución y aparecen los elementos que parecían incoherentes; lo cual permite la reformulación de la idea necesaria para poder crear algo nuevo.

Evaluación o verificación.

En esta fase se decide si la intuición es certera o no, por lo cual, hace que se la fase más difícil de sobrellevar debido a la autocrítica y toma de decisión que debe realizar. En esta fase puede estar latente un proceso de valoración de críticas para comprobar la utilidad de la idea.

Elaboración.

Esta es la última fase, pero la más compleja, debido que esta consta de mostrar y comunicar la idea de forma comprensible. Se presenta un proceso de verificación constante porque se activan todas las habilidades que requieren en un campo determinado. Por eso, es necesario ser abierto a nuevas ideas.

Modelos Creativos en Artes Visuales.

Las artes visuales son expresiones artísticas de naturaleza exclusivamente visual, que comprenden tanto las artes plásticas tradicionales donde se incluye el dibujo, la fotografía, el grabado, la pintura, la escultura, el cine, el videoarte, el cómic; como el *net art* o arte digital y toda otra forma de expresión artística visual. Así mismo, en las artes visuales el individuo crea y recrea mundos naturales o fantásticos mediante elementos materiales utilizando diversas técnicas que le permiten expresar sus sentimientos, emociones durante y percepciones del mundo que lo rodea (Porporatto M, 2015).

Por su parte, en el proceso artístico se presenta una serie de pasos tanto intuitivos como intelectuales que van desde la idea que surge de una realidad (material o inmaterial) hasta su realización, con la finalidad de querer comunicar algo. La comunicación es el motor de la comunicación, de ella surge la motivación y voluntad que incita a iniciar una obra, adentrarse en el tema que se quiere transmitir y buscar la mejor forma de expresarlo (Torres C, 2014).

A su vez, todo artista visual o plástico durante la creación de una obra se enfoca en las emociones, estados de ánimo, época y situación que quiere representar públicamente.

Además, en la creación de una obra artística se busca representar cualquier idea que surge de cada individuo en algo material; que según Chávez (2008) citado por Candel (2017) está dividido en cinco fases: contemplación o análisis de la realidad externa y de la propia experiencia de vida, gestación de la idea creativa y visualización de modelos, estructuras o esqueletos tentativos de la obra, diseño y elaboración del fundamento de la manifestación (bocetos, planos, borradores, partituras, guiones, coreografías, entre otros); realización concreta de la manifestación que será expuesta al público (lo que puede incluir acopio de recursos materiales y humanos, ejercicios previos, afinación, edición o terminado de la obra), y por último, la gestión de los mecanismos necesarios para la exposición y la comercialización.

Por otra parte, el proceso creativo en el arte está constituido por tres elementos: gusto del artista, voluntad y estética. El gusto del artista se enfoca en las preferencias e ideas que quiere comunicar que pueden ser modificados por el estado de ánimo; por su parte, la voluntad corresponde al impulso anímico creador o deseo de crear, y, por último, la estética en la que surge la experiencia estética, que involucra al espectador. Esta experiencia estética se denomina “contemplación” que es la decodificación de la obra de arte en el pensamiento del espectador donde involucra sentimientos, emociones o conmociones, y los condicionará a su gusto personal o juicio estético (Leon E, 2012).

Igualmente, la IDEA es esencial en el proceso creativo del artista; el cual, permite definir e identificar una o varias ideas combinadas y ofrecer una serie de herramientas para la realización de una obra. Además, la IDEA en una obra de arte se constituye en dos elementos distintos que deben integrarse: el tema y el estilo; el tema es lo que se elige simbolizar y el estilo es el cómo se va a simbolizar.

El tema representa la visión moral y existencial del artista y el estilo su psico-epistemología o el cómo percibe y entiende la realidad. Por lo cual, el resultado es la abstracción concretada de una obra mostrando los valores y virtudes que artista profesa, su visión moral (Rojas R, 2017)

Por esa razón, cuando se pone en marcha un proceso creativo se deben realizar múltiples elecciones que deben permitir contestar el problema tratado con las normas del campo en el que se inscribe el trabajo que se está realizando, de tal modo que un mismo problema tendría diferentes resultados en cada campo específico, de esta forma se debe adaptar cada técnica, habilidad según el marco elegido. En el caso del campo artístico, o también llamado artes visuales Así mismo, en artes visuales es necesario resaltar la importancia que se le da a la forma y belleza del producto (Marín T, 2015).

De la misma manera, la emocionalidad está ligada en el proceso creativo del artista, ya que se involucran recuerdos de la educación recibida, la familia, lugares, olores, imágenes encontradas en algún momento de la vida, la música; que conforme pasa el tiempo se asocian con objetos para dar forma a nuevas imágenes. Por eso, a lo largo de la historia algunos artistas describieron su proceso creativo desde emociones distintas, la depresión, el orden, sensaciones compulsivas y esquizofrénicas, efecto de drogas, sexo cargado de curiosidad y erotismo o cualquier otro sentimiento que el hombre busca satisfacer a lo largo de su vida. Lo cual lleva a la reflexión que la unión entre recuerdos y las asociaciones visuales el artista puede entender su obra y a sí mismo, dotando a ésta de fuerza y originalidad (Rey M, 2014).

En conclusión, el proceso creativo está relacionado de forma inseparable con la innovación entendida como la sucesión de pensamientos y acciones que dan lugar a ideas nuevas y adaptables. Así mismo, el proceso creativo se da en diferentes contextos: neurológico o forma de generación de ideas, el estado anímico que conducen a pensamiento divergente, la influencia cultural, social e individual (rasgos de personalidad); lo cual genera una complicidad entre la obra artística, el artista y el espectador (Cogestec I, 2016).

Capítulo II: Sustancias Psicoactivas

Según la OMS (1997), una sustancia psicoactiva es toda aquella sustancia que al ser introducida al cuerpo causa una alteración en el funcionamiento del sistema nervioso central, además, la susceptibilidad de generar dependencia física y/o emocional hacia la sustancia consumida, modificación de la conciencia, cambios de estado ánimo (MinJusticia ODC, 2019). A continuación, se dan a conocer la clasificación de las sustancias, los datos epidemiológicos, las sustancias más usadas en Colombia reveladas por una encuesta realizada por Global Drugs Survey en 2018, se hace una profundización sobre el consumo de cannabis y las teorías sobre las causas del consumo y, por último, los efectos neurológicos del consumo de marihuana.

Clasificación de Sustancias Psicoactivas.

Las sustancias psicoactivas presentan distintas clasificaciones, sin embargo, retomamos la clasificación de Corbin J (2018); el cual las divide según su legalidad, la forma de consumo y el efecto que causa en el sistema nervioso; Las cuales se especifica brevemente cada subdivisión en párrafos posteriores.

Según su legalidad.

Las SPA son legales o ilegales dependiendo de la legislación de cada país; en Colombia, las drogas legales son el alcohol y el cigarrillo/tabaco, mientras que las drogas prohibidas o ilegales son la marihuana, cocaína, LSD, y sintéticas como el Popper.

Según cómo se consumen.

Otra forma de clasificarse es la forma que es introducida al cuerpo, entre las más comunes esta: las SPA que se fuman como el tabaco o la marihuana, por medio de vía oral se consume el alcohol, estasis o LSD; también se ingieren a través de la inhalación como la cocaína, popper; y de manera inyectable, la más común es la heroína.

Según su efecto sobre el sistema nervioso central (SNC).

La alteración que puede causar las sustancias psicoactivas en el sistema nervioso puede ser en forma de en depresoras, estimulantes o psicodelias. Por su parte, las drogas depresoras causan inhibición en el SNC; algunos ejemplos son el alcohol, los hipnóticos (pastillas para dormir o barbitúricos), los ansiolíticos como los benzodiazepinas, los opiáceos (heroína, morfina, metadona, etc.) o los tranquilizantes. De manera contraria, las drogas estimulantes provocan excitación al SNC, lo que hace que la persona se sienta más activa y permanezca en vigilia, algunos ejemplos son las anfetaminas, la nicotina, la cocaína o la cafeína. Por ultimo. Las sustancias psicodélicas o perturbadoras son aquellas que provocan alucinaciones y cambios exagerados en la percepción como el LSD, la mezcalina, la ketamina y el MDMA.

Por lo anterior, las sustancias psicoactivas tienen alteración en la salud ya que causan una interferencia en el funcionamiento normal del sistema nervioso central. Las drogas más usadas son: el alcohol, la nicotina, la marihuana, el éxtasis, Popper, LSD, cocaína y heroína. A continuación, se especifica cada una de estas sustancias, teniendo en cuenta sus principales efectos en el organismo.

SUSTANCIA	EFFECTOS
Alcohol	El alcohol afecta a la capacidad de autocontrol, deprime (enlentece) el sistema nervioso central. Los principales efectos son la desinhibición, euforia, aumento de la sociabilidad, dificultad para hablar y asociar ideas, descoordinación motora, además los síntomas permanecen durante 18 horas (AEP, 2014).
Nicotina	Dentro de los efectos que causa consumir nicotina, se encuentra: aumento de la tensión arterial y frecuencia cardiaca, hiperglucemia o azúcar alta, incremento del movimiento intestinal, úlceras estomacales y debilitamiento al sistema inmunológico (Johnson J, 2017).

Marihuana	La marihuana provoca en las neuronas la liberación de dopamina, el cual, crea una sensación de bienestar, además del aumento del apetito, ojos rojos; sin embargo, cuando se consume de manera regular a largo plazo causa afecciones cerebrales y adicción a la sustancia (Guerri M, 2018).
Éxtasis	La MDMA es una droga sintética que actúa como estimulante y alucinógeno, que distorsiona la percepción sensorial y temporal, además, se le ha descrito como un entactógeno: una droga que puede aumentar la conciencia de uno mismo y la empatía (NIDA, 2017).
Popper	Esta sustancia es una droga líquida que se inhala; es utilizada con dos fines uno medicinal en cuanto a los tratamientos con envenenamiento por cianuro; y recreativa para obtener estimulación y vasodilatación, así como una sensación de euforia, deseo sexual, relajación de esfínteres, se pierde el foco de atención y el control emocional, físico y cognitivo (Corbin J, 2017).
Cocaína	La cocaína ha sido llamada la droga de los años ochenta y noventa por su gran popularidad y uso extendido en esa década. Sus efectos se presentan casi inmediatamente después de consumir la dosis y desaparecen en cuestión de minutos o después de una hora, los consumidores generalmente se sienten eufóricos, energéticos, conversadores y mentalmente alertas, particularmente con relación a las sensaciones visuales, auditivas y del tacto. La cocaína también puede disminuir temporalmente el apetito y la necesidad de dormir. Algunas personas sienten que la droga les ayuda a realizar más rápido algunas tareas simples, tanto físicas como intelectuales, mientras que a otros les produce el efecto contrario (Dowshen S, 2018).

Tabla 2: "Tipos de sustancias psicoactivas"

Datos Epidemiológicos

De acuerdo con los estudios realizados por el Observatorio de Drogas de Colombia (2015) se muestra que el consumo de sustancias ha incrementado en el país, pasando de un 2,6 a un 3,6% en los últimos 10 años, siendo las drogas más consumidas el alcohol y el cannabis. Este estudio revela también que la edad de consumo oscila entre 15 años a 64 años, siendo cada año la edad de inicio de consumo más temprano. Así mismo, en Colombia se realizó una encuesta por Global Drugs Survey citado por la ATS (2018) sobre el consumo de drogas; cuyo objetivo es revelar el panorama del uso de sustancias en los países latinoamericanos, para el desarrollo políticas públicas en pro de la prevención del consumo y el cuidado de la salud de las personas que usan sustancias psicoactivas.

En los resultados de esta encuesta se concluyó que Colombia fue uno de los países que mayor cantidad de participantes tuvo en América latina con 1.439 encuestados, siendo el 71 % hombres y el 29 % mujeres, teniendo como edad promedio 28 años. En otros datos sociodemográficos se encontró que el 61 % de los encuestados tiene un empleo, el 26 % son estudiantes de tiempo completo y el restante no hace ningún tipo de actividad. No obstante, el 98 % de los encuestados reconoció haber consumido alguna droga legal el último año y el 66 % haber consumido una droga ilegal en el mismo periodo, teniendo en cuenta que hay personas que consumen más de una droga. Por otra parte, se infirió que el alucinógeno más consumido en Colombia fue la marihuana con un 60%, mientras que el porcentaje restante admitió haber consumido LSD y cocaína.

Causas del Consumo de Sustancias Psicoactivas.

La causa del consumo de drogas es desconocida; según la Biblioteca Nacional de los EE.UU (2019) existen diversos factores que influyen. Entre los factores se encuentra los genes de la persona, la acción de las drogas en el cuerpo, la presión social de sus compañeros, el sufrimiento emocional que se vive, la ansiedad, depresión y estrés del entorno.

Esto va asociado a que muchas de las personas que desarrollan un problema de consumo de sustancias tienden a desarrollar trastornos mentales como depresión, déficit de atención, estrés postraumático, adquieren un estilo de vida estresante y caótica siendo una gran causa de baja autoestima. Por eso, existen varias teorías que explican las diferentes que manifiestan el origen de consumo; entre ellas se encuentran:

Teoría biológica de Becoña.

En esta teoría se afirma que el consumo de sustancias psicoactivas es el resultado de un déficit biológico, una causa genética, una lesión o una alteración cerebral que es responsable del mismo. Desde luego, en el campo de las drogas es innegable el papel que las distintas drogas producen en el cerebro y los demás órganos corporales. A pesar de ser considerada reduccionista, no se puede negar la predisposición de la ingesta de algún tipo de drogas (Acuña D, 2014)

Teoría del aprendizaje social.

Esta teoría parte de que la conducta adictiva está mediada por las cogniciones, compuestas de expectativas que son creencias sobre los efectos de la conducta de consumo; las cogniciones están acumuladas a través de la interacción social en el curso del desarrollo, por una parte, y a través de las experiencias con los efectos farmacológicos directos e interpersonales indirectos de la conducta de consumo, por el otro. Así, los determinantes principales para el consumo de drogas son los significados funcionales unidos a la conducta de consumo (ej., para aliviar el estrés que excede su capacidad de afrontamiento) en combinación con la eficacia esperada de las conductas alternativas (Salazar A, 2017).

Teoría de salud pública.

Desde esta perspectiva se explica que el consumo de drogas es un problema social de carácter colectivo que requiere una solución colectiva (Tirado A, 2016).

La Teoría de la Acción Razonada.

Esta teoría señala que "los seres humanos se comportan de una manera sensible, tomando en consideración la información disponible y considerando implícita o explícitamente las complicaciones de sus asunciones. Se asume, entonces, que las conductas que llevan a cabo son conductas voluntarias. Se parte del hecho de que las personas son usualmente racionales y hacen uso de la información que poseen para llevar a cabo su conducta". En este sentido, el consumo de drogas partiría de una decisión racional o, por lo menos, voluntaria del sujeto, quien a partir de la información que posee sobre las drogas decide voluntariamente consumir o no consumir (Ruiz L, 2019).

Factores de Riesgo.

Los riesgos más comunes son: antecedentes familiares de adicción o abuso de sustancias nocivas, exposición al uso de la marihuana a una edad temprana, presión de los compañeros/del grupo, falta de aptitudes adecuadas para enfrentar los problemas, preexistencia de uno o más trastornos de salud mental y el fácil acceso a la marihuana (Capestrano H, 2018). Además, la Biblioteca Nacional de los EE.UU (2019), expone que existe varias etapas del consumo las cuales pueden llevar a la adicción, los jóvenes pasan más rápidamente de etapa que los adultos.

La primera etapa inicia con el consumo experimental caracterizado por la curiosidad de probar las sustancias alucinógenas o para uso recreativo, el consumidor puede disfrutar del hecho de retar a sus compañeros, padres u otras figuras de autoridad. Seguidamente, empieza el consumo regular don de la persona empieza a reemplazar actividades de su vida cotidiana como ir al colegio, trabajo, actividades extras por que le preocupa perder la fuente de droga; además, es característica común de esta fase es que el consumidor en su interior siente tolerancia y capacidad de controlar el consumo. En la tercera etapa el consumidor pierde la motivación y el entusiasmo por asistir a las actividades de su vida cotidiana, presenta cambios de comportamientos y el pensar en consumir drogas puede ser más importante para el que sus relaciones interpersonales.

Por último, llega la adicción donde el consumidor no puede enfrentar su diario vivir sin las drogas, niega su problema y no es capaz de reconocerlo, su estado físico empieza a deteriorarse debido a los factores de riesgo de las sustancias, no puede manejar o tener un control de consumo, empieza a presentar trastornos mentales y conductas suicidas.

Consecuencias del Consumo de Sustancias Psicoactivas.

Conforme a Sagñay (2017), el consumo de drogas trae consecuencias en la salud, a nivel social y económico. A nivel físico el uso de drogas origina diversas enfermedades, daños, perjuicios y problemas en todo el cuerpo humano, así como también puede tener daños en la salud mental de las personas, las enfermedades más comunes son Hepatitis, Cirrosis, Trastornos Cardiovasculares, depresión, paranoia, agresión, etc. La composición química de las drogas afecta directamente el cerebro y causa trastornos en la manera en que las células procesan la información. Mientras más dure la frecuencia con que se consume más drogodependiente se volverá el cerebro.

En el área social, frecuentemente se ven involucrado en agresiones, conflictos, agresiones que en muchas ocasiones se da con su familia haciendo que esta se separe de él y su vínculo con la droga sea más grande e incluso a otros le sirve para entender que su familia es más importante. Además, a nivel económico, el mercado de las drogas y el narcotráfico es uno de los que mayor cantidad de dinero mueven al día entre todos los países y entre ellos mismos contraen muchas deudas. Las personas al caer en este tipo de adicciones afectan en gran parte su economía ya que la expedición y compra de esta no es tan accesible.

Consumo de Marihuana

Como se mencionó anteriormente, existen diferentes drogas, sin embargo, en este apartado se va a profundizar la sustancia psicoactiva (SPA) denominada marihuana (sustancia de interés investigada en este proyecto) siendo una droga que causa efectos cognitivos y fisiológicos, que según el uso que se le dé puede generar resultados positivos o negativos para la persona que la utilice. La marihuana es una mezcla de hojas, tallos y flores trituradas de la planta del cáñamo (*Cannabis sativa*), que puede ser fumada, comida, vaporizada, elaborada de numerosas formas e incluso tomada por vía tópica, es decir, a través de la piel o las mucosas, pero la mayoría de las personas la fuman en porros o cigarrillos (Dowshen S, 2018).

Tipos principales de marihuana.

Existen una gran cantidad de variedades de marihuana, según la planta de la cual se logren las hojas y tallo. Independientemente de su origen, existen otros factores que pueden generar una modificación en los tipos de marihuana existentes, como la cantidad de luz que requiere la planta, el tipo de florecimiento que tenga (puede tratarse de una planta regular, feminizada o auto floreciente) o la época del año en que es obtenida. Un ejemplo es el momento en que es recolectada o la cantidad que cada variedad precisa. Por ejemplo, la marihuana púrpura se produce por la acumulación de ciertas sustancias durante cambios de temperatura (Castillero, 2019).

Así mismo, Casillero (2019) indica los principales tipos de cannabis (cannabis sativa, cannabis indica, cannabis ruderalis e híbridos) que se pueden encontrar de forma natural, a partir de las cuales se han ido hibridando y elaborando mediante selección artificial los cientos de variedades existentes en la actualidad.

Cannabis sativa. Procedente de países con clima tropical como Jamaica, Brasil, Colombia, México, Centro África y en general zonas selváticas de altas humedades y buen sol durante todo el año, la cannabis sativa es una de las más conocidas variedades de planta del cannabis. De hecho, la típica hoja que la gente suele imaginarse al hablar de marihuana suele ser de esta variedad; estamos ante uno de los tipos de marihuana más consumidos. Suelen ser plantas de gran altura, siendo las más frecuentes que se ven en plantaciones al aire libre.

Los efectos psicoactivos de la marihuana extraída de esta variedad tienden a ser activadores y psicoactivos debido a su elevada cantidad de delta-9-tetrahidrocannabinol o THC. Estimula el apetito, la actividad física y social, provocando sensaciones de placidez dándole lugar a cientos de ideas inspiradoras, efectos como olvidar los problemas que le generan preocupación y la persona esté más alegre y con ganas de hacer cosas. En muchos casos su consumo se asocia igualmente a la presencia de alucinaciones, aumentando la posibilidad de desencadenar episodios psicóticos e incluso contribuir a la manifestación de trastornos como la esquizofrenia.

Cannabis Índica. Originaria de países asiáticos, se trata de uno de los tipos de marihuana que se pueden encontrar de forma natural, especialmente en países como la India o Pakistán. Esta variedad tiene un tamaño intermedio, conteniendo hojas mucho más anchas que otras variedades como la sativa. En lo que respecta al tipo de efectos, la variedad índica suele tener un efecto ligeramente narcótico sumándole el vinculado a la relajación física y la analgesia, suele medicarse para ayudar a la hora de controlar dolores muy agudos de enfermedades crónicas, siendo entonces frecuente su uso en el tratamiento del dolor provocado por diferentes enfermedades, así como por sus efectos anticonvulsivos y relajantes.

Cannabis Ruderalis. Oriunda de países como Rusia o Siberia puede encontrarse una tercera variedad natural, la cannabis ruderalis. Esta planta, es considerada como una variedad de cannabis sativa, de pequeño tamaño, tiene bajo contenido en THC y alto en CBD, con lo que sus efectos son más relajantes que activadores.

El cannabis ruderalis a veces se emplea a nivel medicinal; tiene la singularidad de que presenta gran resistencia y la capacidad de florecer independientemente del nivel de luminosidad; También suele ser utilizada en la hibridación para crear otras variedades debido a ello.

Híbridos. Las tres anteriores variedades de cannabis y marihuana mencionadas pueden ser encontradas de forma natural. Sin embargo, en base a ellas el ser humano ha ido creando distintas variedades con el fin de lograr diferentes efectos o bien aumentar la resistencia o proliferación, a través de la selección artificial en viveros y plantaciones. El tipo de efecto que se obtiene en cada caso depende del tipo de híbrido que se haya creado y su procedencia. Es por ello que esta categoría es mucho más heterogénea que las anteriores, puesto que las combinaciones y el cruce de genes hacen que la variedad de productos obtenidos sea muy extensa.

Usos de la Marihuana.

La sustancia psicoactiva que tiene mayor énfasis en esta investigación es la marihuana debido a que es un factor el cual se va a evaluar; los principales usos de la marihuana son para consumo recreativo, para el control/prevenición de una enfermedad y el comercio industrial. La marihuana como uso industrial, se utiliza en la confección de ropa y cestería como para la fabricación de papel; entre los usos textiles, se encuentra desde pañales a bolsos de diseño.

Su utilización presenta varias ventajas, ya que su cultivo es más simple y sostenible que el del algodón y sus fibras son de mejor calidad. Actualmente, se utiliza como material de construcción ya que es un excelente aislante térmico y acústico. Y como biomasa, para la fabricación de biocombustibles, ya que a partir del cáñamo se puede fabricar etanol y biodiesel por igual, con excelentes rendimientos (Manise R, 2017).

Además, Manise (2017), refiere que el uso medicinal es sorprendente por las propiedades que posee esta planta en el control de dolor en enfermedades como el cáncer, además reducción de náuseas y vómitos, reducción de la ansiedad, regulación del sueño, aumento del apetito, reducción de la inflamación, aumento del tono muscular y ayuda en la función motora, tratamiento de espasmos y convulsiones. Y, por último, el consumo recreativo, siendo la más común, este uso se debe al efecto placentero que genera en el cerebro, porque al ser una droga estimulante hace que la persona se sienta feliz, con energía; aunque a veces, puede llegar a generar alucinaciones.

Efectos físicos del consumo de marihuana.

Los efectos del consumo de marihuana pueden ser diferentes para cada persona. Los más comunes incluyen: sensación de felicidad, relajamiento o euforia; reacciones y coordinación más lentas entre los ojos y las manos; mareos; percepción distorsionada del tiempo y la distancia; dificultad para razonar, aprender y recordar; confusión, ansiedad, pánico o paranoia; ritmo cardíaco 20 por ciento a 100 por ciento más rápido. De este modo, presenta aumento de la presión sanguínea, menos interés en las actividades normales; hambre; boca seca; ojos rojos; psicosis, paranoia o alucinaciones: ver u oír cosas que no son reales (más común cuando se consumen dosis más altas de THC). Normalmente, estos efectos duran de dos a cuatro horas después de haber fumado o inhalado marihuana. Si la marihuana se ingiere, los efectos tardan más en comenzar y pueden durar de cuatro a diez horas. La potencia o intensidad de la marihuana depende de la planta y del proceso de extracción (Colorado SW, 2018).

Efectos neurobiológicos del consumo de marihuana.

En el ser humano existe un sistema de receptores denominado sistema endocannabinoide y su principal neurotransmisor es la anandamida. Este químico es similar a un compuesto de la marihuana, llamado tetrahidrocannabinol.

La anandamida juega un papel importante en la memoria y en sensaciones como hambre, los patrones de sueño y el alivio del dolor (lo que implica al circuito de recompensa y sensación placentera), es decir, cuando experimentamos dolor, inflamación, estrés, miedo o tristeza, nuestro cuerpo libera endocannabinoides para reducir o eliminar estas sensaciones desagradables; es por ello por lo que la marihuana tiene efectos de aumentar nuestro apetito, aliviar dolores y libera sensaciones placenteras a nuestro organismo (Garcia A, 2017).

Este mismo autor indica que algunos efectos que causan el consumo de marihuana en el cerebro son: no mejora trastornos psicológicos, disminuye el CI, deteriora el funcionamiento de las áreas cerebrales, afecta el circuito de recompensa, incrementa el ruido cerebral, reduce la creatividad, además, de la reducción de la motivación al logro.

Relación entre el consumo de marihuana y creatividad.

La creatividad ha sido relacionada con el consumo de marihuana debido a los efectos que genera este psicoactivo en el cerebro, específicamente en las funciones cognitivas; por eso, es muy usada la opinión entre los artistas que consumen cannabis que esta planta les ayuda a estimular su creatividad, a expresarse con más claridad y facilidad. Según Alchimia (2015), el uso de marihuana para estimular la creatividad ha sido utilizado desde los tiempos de jazz como fuente de inspiración en conciertos, para componer y para relajarse y sentir la música, además de para olvidarse del cansancio, aportándole un color especial a sus shows.

Así mismo, existe una participación muy alta de consumidores de cannabis en los aspectos más visuales del arte, como la pintura, y la escultura, la televisión, el cine entre otro, donde muchos de ellos reconocen abiertamente consumir marihuana habitualmente porque les permite percibir la realidad y asociar ideas con mayor facilidad (Dickens A, 2018).

Un estudio hecho por científicos londinenses en el año 2011 llegó a la conclusión de que las personas que han consumido cannabis sativa tienen la capacidad de crear conexiones entre ideas y conceptos disociados, que no relacionarían en un estado normal de pensamiento (o de sobriedad, como se quiera llamarle), haciendo funcionar la mente de forma parecida a cuando se es creativo, pero que este efecto solo se producía en personas que inicialmente no eran especialmente creativas. Sin embargo, no todo son ventajas, puesto que fumar marihuana cambia la percepción de la realidad y disminuye la atención; por este motivo, si se usa en exceso es probable que la asociación de ideas sea dispersa y no se realice una consolidación de estas (Alchimia J, 2015).

Otro estudio que se realizó intentó medir la capacidad creativa a través de una evaluación del pensamiento divergente; en donde se observó como el cannabis estimulaba el pensamiento divergente ligeramente, probablemente debido a la psico actividad que produce el THC y la percepción de la realidad o psicosis. Sin embargo, en el estudio se pudo ver como el THC en personas con una alta creatividad no tenía apenas efectos, pero sin embargo se apreció una notoria mejoría en aquellos con una baja capacidad creativa a la hora de expresar ideas. Así mismo, se buscaba determinar realmente la relación que pudiera existir a nivel clínico entre marihuana y creatividad; para ello realizaron un estudio en el que examinaron los efectos de consumir THC en tres grupos (todos ellos sin saber qué cantidades se le estaban administrando ni en qué grupo estaban): uno al que se le administro una baja cantidad de THC a través de un vaporizador, otro al que se le administro una alta cantidad de THC de la misma manera y un último grupo al que se le administro un placebo.

Después se les pidió a los participantes que realizaran una serie de pruebas encaminadas a medir la capacidad creativa, una prueba que medía el pensamiento divergente y otra prueba en la que median el pensamiento convergente o convencional. Los resultados fueron claros, a los que se les administro una alta dosis de THC redujeron sus capacidades creativas mientras los que consumieron dosis más bajas y el placebo mostraron un incremento en las habilidades que estaban midiendo (Dickens A, 2018).

La razón por la que se realiza esta asociación es porque la marihuana está compuesta químicamente por delta-9-tetrahidro-cannabidol (THC). El THC está químicamente relacionado con sustancias similares que se encuentra de forma natural en el sistema nervioso llamadas endocannabinoides, de las cuales la más conocida es la andamina. El sistema endocannabinoide actúa como un modulador de la neurotransmisión cuya función es la disminución de la sinapsis excesiva de las neuronas, además ayuda a la modulación del dolor, reducción de estrés y ansiedad, regulación del estado de ánimo (liberación de la dopamina), estimula el aprendizaje, memoria, apetito, sueño, funciones inmunes y la fertilidad. Los endocannabinoides son sustancias de corta transmisión. Los consumidores de marihuana consumen una cantidad más alta de TCH el cual permanece más tiempo en el cuerpo que los ecannabinoides anulando las funciones normales del cerebro (Fundacion CANNA, 2017).

Por eso, fumar marihuana aumenta el pensamiento divergente, ya que el THC puede aumentar la dopamina al cerebro; en la misma medida va disminuyendo el pensamiento convergente, ya que este funciona mejor cuando hay bajos niveles de dopamina. Además, este efecto solo se da hasta cierto punto, debido a que se asociaron rasgos de pensamiento originales, fluidos y flexibles solo en dosis pequeñas, porque ya en dosis altas (superiores a 22mg de THC) más bien se encontró una disminución de los pensamientos divergentes. Es por esto que se llegó a una conclusión, solo el consumo de cannabis en pequeñas dosis produce el efecto creativo, que los estudios realizados sustentaban (NIDA, 2017).

Por tanto, la relación que existe entre el consumo de cannabis y el proceso creativo es muy conocida pero increíblemente compleja. Al igual que ocurre con muchos de los efectos psicológicos y neurológicos del cannabis, parece que su efecto sobre la creatividad depende de varios factores, entre los que se encuentra la salud mental presente y la frecuencia con la que se consume.

Capítulo III: Ciclo Vital y Psicología Educativa.

En el presente capítulo se enfatiza en la población abordada específicamente en la etapa denominada “adultez emergente”, información necesaria para el conocimiento previo de las características en la áreas de ajuste (física, cognitiva, afectiva, social), así mismo, conductas de riesgo como el consumo de alcohol y sustancias psicoactivas. Sin embargo, primero se describe a manera general algunas características presentes en el desarrollo evolutivo del ser humano. Por otra, se describe el área de la psicología relacionada con la investigación “psicología educativa” teniendo énfasis en las funciones, rol del psicólogo educativo e influencia en la creatividad y consumo de marihuana.

Ciclo Vital.

El desarrollo humano se relaciona con la existencia de los cambios (físicos, psicológicos, cognitivos y sociales) presentes durante la vida de una persona; este proceso inicia en el momento de la fecundación y termina con la muerte. Los cambios se describen y explican de manera sincrónica y diacrónica, es decir, según lo conseguido en un momento concreto (etapa) y los cambios que ocurren ordenadamente según el tiempo. Por otra parte, los cambios evolutivos están influidos por el ambiente y la predisposición genética (Lupon M, Torrents A & Quevedo L, 2012).

Según Papalia, Wendkos & Duskin (2017) el ser humano presenta cambios psicológicos, biológicos y sociales durante su desarrollo que varían según la etapa por la que se está pasando. Los principales cambios son los siguientes:

Después de la concepción se empieza a formar el feto (este proceso se lleva a cabo durante aproximadamente 9 meses), donde es vital el cuidado y alimentación de la madre para que se dé un buen desarrollo del bebé. Al nacer, él bebé empieza a recibir estimulación del ambiente, donde responde por medio de las sensaciones (reflejos); además, biológicamente, en los primeros meses empieza a crecer rápidamente y el cerebro desarrolla más del 80 % de la capacidad que poseerá en la edad adulta.

En la infancia, inicia a dar los primeros pasos y decir las primeras palabras, comienza a ser independiente y a descubrir el medio a través de la curiosidad, el cual ayuda a relacionarse con el entorno y a formar su autoestima. Por consiguiente, en la etapa de niñez temprana empieza su ciclo escolar, donde el pensamiento empieza a hacer más lógico y las asociaciones son más acordes a la realidad, necesaria para seguir a la etapa de la adolescencia considerada como “la etapa del descubrimiento” de otras formas de vida como el amor y demás actividades afines para ser reconocido y pertenecer a un grupo; además, cognitivamente se presenta un racionamiento lógico o pensamiento formal.

Después de la adolescencia sigue la etapa adulta caracterizada por la llegada a la cúspide del desarrollo físico y maduración cognitiva, siendo la principal característica la independencia, que ayuda a tener metas y objetivos claros en etapas posteriores como la adultez media, tardía y la vejez, caracterizada por la experiencia y disminución de la capacidad física y cognitiva.

Adultez Emergente.

La adultez emergente es definida como la transición de la adolescencia a la adultez, comprendida desde los 18 a 29 años; siendo sus principales características la exploración, la inestabilidad, y las posibilidades (Papalia, Duskin & Martorell, 2012). Para estos autores los cambios más comunes en esta etapa son:

Desarrollo físico. En esta etapa el desarrollo físico ha llegado a su fin; las estructuras físicas como extremidades han logrado el tamaño concluyente de crecimiento, los órganos y hormonas presentan una maduración que permite un funcionamiento físico, cognitivo y sexual óptimo. En esta etapa la principal preocupación física es sufrir una enfermedad, además muchos adultos emergentes buscan estilos de vida saludables para mejorar su condición física.

Desarrollo cognoscitivo. En la adultez emergente ya se ha logrado un pensamiento lógico y abstracto que permite la formulación de problemas más compleja, y así mismo, la comprensión sobre lo que sucede de manera más amplia. En esta etapa el desarrollo formal se basa en el pensamiento post formal, que caracteriza por la valoración de consecuencias al momento de tomar una decisión; ya sea de manera pragmática, es decir, la adaptación del pensamiento lógico a las restricciones prácticas reales, como lo son los juicios reflexivos. Otro aspecto es la cognición práctica y social, denominada como la capacidad de tener un pensamiento crítico, es decir, memorizar información, para analizarla y así considerar si es válida o no; este tipo de pensamiento ayuda a la toma de decisiones. Por su parte, la cognición social se refiere a la forma de pensar acerca de otras personas y de las relaciones e instituciones sociales.

Creatividad. La creatividad se inicia en la niñez y se debe conservar, desarrollar y fomentar durante toda la vida, con el estímulo y estimulación permanente con el esfuerzo y la dedicación minuciosa y mimada que pueda crear e innovar. Cada persona lleva en sí la capacidad básica para ser creativa, si algunas no son creativas se debe a diferentes bloqueos u obstáculos que tienen en su creatividad por diversas situaciones del entorno. La edad adulta, lejos de ser una etapa en la cual el ser humano sea poco creativo, es una época donde la capacidad de usar las experiencias vividas, los conocimientos y habilidades adquiridas, le permiten mayor autodominio de su propia conducta y del entorno donde se desenvuelve (Mongui H, 2014).

Ámbito social. La adultez emergente es una época de experimentación antes de asumir los papeles y responsabilidades de los adultos. Algunos factores que influyen hacia la adultez son: género, formación y capacidades académicas (transición a la universidad), combinación del trabajo y educación, expectativas al final de la adolescencia y clase social, planear lo que quieren para su vida, experimentación de la vida independiente y búsqueda de una estabilidad emocional (Jensen J, 2008).

Conductas riesgosas. La mayor parte de los adultos emergentes se encuentran en la dualidad de mantener la salud mental o realizar conductas riesgosas. Los trastornos mentales más comunes son la depresión, esquizofrenia, ansiedad y el consumo de sustancias psicoactivas (Jensen J, 2008).

El consumo de drogas es común y continúa la tendencia a aumentar detectada en la adolescencia y adultez emergente; siendo este elevado consumo relacionado con el retraso en la adquisición de roles adultos, es decir, con el hecho mismo de ser adultos emergentes, de tal forma que, cuando las y los jóvenes adquieran responsabilidades laborales o relacionadas con la formación de una familia limitarán el consumo de sustancias (García M, Parra A & Sánchez A, 2017).

Ideas culturales. Teniendo en cuenta que las ideas culturales son normas políticas, religiosas, sociales y criterios morales que describen la forma de comportarse en una cultura; Piaget y Kohlberg, desarrollaron cada uno, una teoría acerca del desarrollo moral, que en la adultez emergente se evidencia una moralidad autónoma y un razonamiento post convencional respectivamente; el cual, refleja, que en esta etapa se tiene un criterio de autonomía razonada acerca de sus valores y creencias culturales (Jensen J, 2008).

Autoestima y constructo personales. Erick Erikson en su teoría del desarrollo psicosocial de la personalidad abordó dos aspectos importantes: autoestima y constructos personales, primordiales para la resolución de los dos estadios acordes a la etapa de adolescencia y adultez emergente. Los principales estadios referentes a esta etapa: es la resolución de la identidad (saber quién es y que quiere) por medio de los resultados de sus experiencias; y la intimidad frente a aislamiento, que define su forma de relacionarse, donde se comienza a buscar relaciones más íntimas que ofrezcan y requieran de un compromiso por ambas partes, una intimidad que produzca una sensación de seguridad, de no estar solo, de confianza. Cuando se evita este tipo de intimidad suele aparecer la promiscuidad y la soledad, prefiriendo las relaciones superficiales, pero en las que uno no entrega nada de sí mismo que el exponerse a otra persona (Jensen J, 2008).

Área: Psicología Educativa.

El último apartado teórico se basa en el ámbito de la psicología que se enfatiza en la presente investigación; cuya orientación se debe a la propuesta de uno de los objetivos, que busca la creación de estrategias psicoeducativas para la estimulación de la creatividad, además, de resaltar la importancia que tienen en el ámbito académico: el consumo de marihuana y los procesos de creatividad.

El campo de la psicología educativa tiene como objeto de estudio los procesos de enseñanza y aprendizaje en escenarios educativos, ya sean de carácter formal, informal y de educación para el desarrollo humano y el trabajo; el cual buscan intervenir en el proceso de educación y modificación/instauración de comportamiento humano (COLPSIC, 2019). Además, la psicología educativa busca diseñar y establecer los métodos idóneos para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades cognitivas; teniendo en cuenta, principios, teorías y procedimientos para la investigación y aplicación de técnicas que ayuden a mejorar estos procesos (Sevilla M, Guillen J, Sanchez M & Callejo A, 2019).

Funciones de la Psicología Educativa.

Para Sevilla, Guillen, Sánchez & Callejo (2019); las principales funciones de esta disciplina son: la intervención ante las necesidades educativas, por medio del análisis de las diferentes características de cada estudiante para potenciar el desarrollo y el aprendizaje, además del diagnóstico y prevención de posibles dificultades de adaptación y discapacidades funcionales, psíquicas y sociales. La formación y asesoramiento de educadores tanto en su actividad general (métodos de enseñanza y aprendizaje, aplicación de programas psico-educativos) como en el caso de alumnos con necesidades especiales (programas individuales, procedimientos de atención a la diversidad, entre otros).

Además, de la formación y asesoramiento familiar para informar a padres y madres sobre el desarrollo psicológico de los alumnos, también puede intervenir a la hora de ayudar a establecer una estructura familiar adecuada para mejorar el aprendizaje. Por último, la investigación y docencia, orientada a difundir su conocimiento entre los demás profesionales de la educación, los grupos sociales implicados en esta, los propios psicólogos y estudiantes de psicología y otros colectivos profesionales.

Procedimientos y Técnicas de la Psicología Educativa.

Los psicólogos educativos utilizan las técnicas y herramientas propias de la psicología para desarrollar su labor, que comprende básicamente dos procedimientos: diagnóstico e intervención. El diagnóstico sirve para determinar si existen dificultades o incapacidades relacionadas con el aprendizaje, en función de la problemática, la demanda y las necesidades. Las técnicas que se utilizan para llevar a cabo el diagnóstico son la entrevista psicológica, la observación y los test psicológicos, que tienen como objetivo la identificación y explicación de la situación. La intervención se realiza una vez detectados los problemas que dificultan el aprendizaje, para establecer pautas de actuación que incluyen aspectos como técnicas de motivación, concentración y actuaciones específicas en trastornos del aprendizaje (COLPSIC, 2019).

Es importante destacar que la psicología educativa no se reduce a la educación formal, sino que se aplica a contextos tan diversos como el laboral, la educación informal, familiar, militar, el ciudadano, la Internet entre otros, en los que se requiere una interacción entre la transmisión de conocimientos y las destrezas y los valores de una sociedad y las personas que los aprenden. Sin embargo, no hay que olvidar que el hecho educativo debe ser examinado como un todo, mediante la aplicación simultánea y coordinada de los instrumentos teóricos y metodológicos (Salamanca I, 2018).

Por tanto, la psicología educativa es importante para la obtención de aprendizaje significativo, además, de la detección de problemas por medio de investigaciones con el fin de brindar las herramientas mediante la adaptación de las teorías enseñanza-aprendizaje como el andamiaje y la mejora de la actuación educativa con estudiantes y docentes (Vivancos A, 2017).

Psicología educativa y educación superior.

Por su parte, los psicólogos educativos, ayudan a los estudiantes a elegir sus estudios y su futura profesión, diseñan programas educativos, fortalecen las herramientas de aprendizaje de los alumnos, participa en el diseño planes y programas de estudio, participa en la formación docente, participa en el diseño de programas en línea, entre otra muchas cosas más en las que puede participar y contribuir en la calidad educativa. Además, el desarrollo de la educación superior en nuestros días por sus peculiares características y procesos representa un área de especial importancia e interés para los psicólogos; como hecho educativo social e individual requiere la ejecución de una serie de procedimientos en el campo psicopedagógico dentro de un modelo de asesoría y atención integral (Borzenilla A, 2013).

Marco Contextual

La presente investigación se va a realizar en la Universidad de Pamplona. Esta Universidad fue fundada en 1960 por el presbítero Rafael Faria Bermúdez, después de 10 años se consideró como universidad Pública departamental. Los programas que inicialmente se ofertaban era en formación en licenciaturas: matemáticas, química, biología, ciencias sociales, pedagogía, administración educativa, idiomas extranjeros, español – literatura y educación física; sin embargo, en la década de los 80's se creó la tecnología de alimentos, también en años posteriores se iniciaron los campos de ciencias naturales y tecnologías, ingenierías, microbiología, entre otros. Actualmente, la universidad de Pamplona ofrece 43 carreras universitarias y 15 posgrados; además de 4 carreras virtuales y 1 postgrado también virtual.

Por su parte, la Universidad de Pamplona tiene tres sedes una en la Ciudad de Pamplona, otra en Cúcuta y el Campus de Villa del rosario, además de los CREAD. También es importante resaltar de acuerdo con la ley 30 de 1992, la Universidad de Pamplona se identifica como una entidad de régimen especial, con autonomía administrativa, académica, financiera, patrimonio independiente, personería jurídica y perteneciente al Ministerio de Educación Nacional (UniPamplona, 2019).

Por otra parte, la población a investigar pertenece al programa de artes visuales, cuyo registro de acreditación se le dio en el 2008 a través la resolución de registro calificado N°1932. Esta carrera es de modalidad presencial con duración de 10 semestres, la principal característica de este programa es la formación de profesionales capaces de desarrollar propuestas plásticas y proyectos de gestión desde los lineamientos de la crítica y el arte contemporáneos. Actualmente, el programa de artes visuales cuenta con lugares adecuados para el desarrollo de talleres de pintura, cerámica, grabado y escultura; por eso, el diseño de los espacios incluye mesones, lavaderos, tanques, maquinaria, estantes, caballetes y demás enseres requeridos para cada actividad plástica (Unipamplona, 2013).

Marco Legal

La investigación por realizar sobre la relación que existe entre el consumo de sustancias sobre la creatividad en estudiantes de cuarto de semestre de artes visuales de la Universidad de Pamplona se basa en varios aspectos jurídicos: primero sobre el rol del psicólogo en el momento de realizar una investigación, segundo, que artículos de la Constitución política colombiana se asocian con estos atributos, y tercero, la socialización del nuevo decreto sobre el consumo de sustancias psicoactivas.

Ley 1090 de 2006

En el código deontológico de psicología se especifica varias disposiciones sobre el marco jurídico de la labor del psicólogo en cualquier función que desempeñe, por eso, para la realización de esta investigación se toman como base legal los siguientes artículos (COLPSIC, 2019).

Artículo N°1.

Este artículo habla sobre la definición de la psicología considerada como una ciencia sustentada en la investigación y una profesión que estudia los procesos de desarrollo cognoscitivo, emocional y social del ser humano, teniendo en cuenta todos los factores biopsicosociales involucrados en el desenvolvimiento del sujeto. Por eso, los conocimientos deben ser aplicados de forma válida, ética y responsable en favor de los individuos, los grupos y las organizaciones, en los distintos ámbitos de la vida individual y social, al aporte de conocimientos, técnicas y procedimientos para crear condiciones que contribuyan al bienestar de los individuos y al desarrollo de la comunidad, de los grupos y las organizaciones para una mejor calidad de vida.

Artículo N°3.

En este artículo se define que una de las actividades realizadas por el psicólogo es el diseño, ejecución y dirección de investigación científica, disciplinaria o interdisciplinaria, destinada al desarrollo, generación o aplicación del conocimiento que contribuya a la comprensión y aplicación de su objeto de estudio y a la implementación de su quehacer profesional, desde la perspectiva de las ciencias naturales y sociales.

Artículo N°10.

En el presente artículo se estipula que el psicólogo debe: guardar completa reserva sobre la persona, situación o institución donde intervenga, los motivos de consulta y la identidad de los consultantes, salvo en los casos contemplados por las disposiciones legales; además, de responsabilizarse de la información que el personal auxiliar pueda revelar sin previa autorización.

Artículo N°42.

El artículo 42 específico que el psicólogo cumplirá a cabalidad con los deberes profesionales a que esté obligado en las instituciones en las cuales preste sus servicios, salvo en los casos en que ello comporte la violación de cualquiera de las disposiciones de la presente ley y demás normas legales vigentes. En esta última eventualidad, así se lo hará saber a su superior jerárquico.

Artículo N°45.

Este artículo describe que el material psicotécnico es de uso exclusivo de los profesionales en Psicología, sin embargo, específica que los estudiantes podrán aprender su manejo con el debido acompañamiento de docentes y la supervisión y vigilancia de la respectiva facultad o escuela de psicología.

Artículo 47.

En este artículo se define el cuidado de debe tener el psicólogo para la presentación de resultados diagnósticos y demás inferencias basadas en la aplicación de pruebas, hasta tanto estén debidamente validadas y estandarizadas. No son suficientes para hacer evaluaciones diagnósticas los solos test psicológicos, entrevistas, observaciones y registro de conductas; todos estos deben hacer parte de un proceso amplio, profundo e integral.

Artículo N°50.

En el presente artículo se especifica que los profesionales de la psicología al planear o llevar a cabo investigaciones científicas, deberán basarse en principios éticos de respeto y dignidad, lo mismo que salvaguardar el bienestar y los derechos de los participantes.

Artículo N°56.

Este artículo define el derecho que tiene el profesional sobre la propiedad intelectual de los trabajos que elabore en forma individual o colectiva, de acuerdo con los derechos de autor establecidos en Colombia; estos trabajos podrán ser divulgados o publicados con la debida autorización de los autores.

Decreto 1844 de 2018.

En este decreto se realiza una modificación al capítulo 9 del título 8 en el libro 2 de decreto 1070 de 2015: “Decreto Único Reglamentario del Sector Administrativo de Defensa”, el cual se refiere a la prohibición de poseer, tener, entregar, distribuir o comercializar drogas o sustancias prohibidas (MinJusticia, 2018).

Los cambios realizados son los siguientes: primero, que toda sustancia psicoactiva (marihuana, cocaína, heroína o cualquier droga sintética) tiene prohibido el expendido a la comunidad, ya que será considerada como un delito, el cual, se ha de cumplir castigo según los requerimientos propuestos por la justicia colombiana para este tipo de delitos.

Segundo, se mantiene el uso de la dosis personal, sin embargo, aquella persona que consuma en establecimientos públicos recibe una infracción de acuerdo con lo reglamentado en el capítulo 10 del decreto 1070 del 2015 “Decreto Único Reglamentario del Sector Administrativo de Defensa”. Según lo anterior, este decreto busca la disminución de la comercialización de las sustancias prohibidas, para así, disminuir el consumo en la población colombiana, generalmente en la juventud, que son los más expuesto y vulnerables a consumir cualquier tipo de droga.

Metodología

La investigación titulada: “arte visual: creatividad y consumo de marihuana en proceso de formación universitaria” presenta un abordaje cualitativo, es decir, la recolección de información se basa en percepciones e información abstracta de la población. Así mismo, la recolección de datos es transversal con un alcance descriptivo exploratorio, el cual permite el análisis profundo detallado de la información recabada mediante las técnicas: entrevista semiestructurada, grupo focal y observación participante. En los párrafos posteriores se especifica con detalle la información expresada previamente.

Tipo de Investigación

La investigación cualitativa busca comprender un fenómeno social mediante las interpretaciones abstractas. Por eso, esta investigación es de tipo cualitativo, porque, así como lo define Hernández, Fernández & Baptista (2014), es una investigación que recolecta información de una realidad subjetiva, es decir tiene en cuenta las experiencias, percepciones de los participantes para la búsqueda de soluciones a un problema; en el cual comparten ideas generales sin perder el punto de vista de cada uno.

Corte de la Investigación

Esta investigación es de corte trasversal, debido a que el análisis y recolección de datos se realizan en un solo momento (Montano J, 2018). Por eso; la duración de recolección de información en esta investigación se realiza durante varias semanas para dar cumplimiento al objetivo principal que es explorar el proceso de creatividad en los estudiantes de artes visuales de la Universidad de Pamplona que consumen marihuana.

Alcance de la Investigación

El alcance de esta investigación es exploratorio - descriptivo; porque, primero, así como lo afirma Hernández, Fernández & Baptista (2014), la exploración es la indagación de un suceso poco estudiado, con la finalidad de conocer los factores que están involucrados; por tanto, en esta investigación se busca explorar como es el proceso creativo de las personas que consumen marihuana. A su vez, se quiere detallar los factores y características que están presentes en el proceso de creación; teniendo en cuenta, que Hernández & Cols (2014) afirman que el alcance descriptivo busca especificar las características y propiedades de cualquier fenómeno que se esté analizando.

Población y Muestra

Según Tamayo y Tamayo citado por Franco (2014), la población es la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de la población poseen una característica común que es objeto de estudio. En esta investigación la población son 123 estudiantes de artes visuales de la Universidad de Pamplona Sede Principal; de los cuales se escoge a seis estudiantes de artes visuales que están en cuarto semestre y consumen marihuana. Esta muestra es extraída por conveniencia, teniendo en cuenta las características dadas por Hernández & cols (2014) que es una muestra obtenida por la accesibilidad y objetivos de la investigación.

Técnicas

Para la recolección de información en esta investigación se utilizan tres técnicas cualitativas: entrevista semiestructurada, observación participante y grupo focal, además, de la descripción de obras por parte de expertos en artes visuales. A su vez, el protocolo de aplicación de cada técnica se puede visualizar en los apéndices que se especifican a medida que cada una de ellas se define.

Entrevista semiestructurada.

La entrevista semiestructurada es una entrevista que presenta un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Las preguntas delimitan información producto de ciertos aspectos relacionados con el objeto de estudio, a fin de obtener datos más profundos en temas específicos. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos (Troncoso C & Amaya A, 2016).

En esta investigación se aplican dos formatos de entrevista: el primero está enfocado a los participantes sujetos de estudio (apéndice A), el cual consta de 16 preguntas abiertas que abordan las tres categorías exploradas. El otro formato de entrevista consta de cuatro preguntas abiertas que se realizan tres docentes expertos de artes visuales, especificada en el apéndice B (obtención de información como pauta para el cumplimiento del tercer objetivo específico).

Observación Participante.

La observación participante, es un tipo de observación en la que el investigador se sumerge en el contexto objeto de estudio, formando parte del grupo, de los individuos y de la institución. El objetivo es proporcionar una visión lo más completa posible de la realidad, mediante el registro de conductas, acontecimientos y procesos (Hernandez R, Fernandez C & Baptista P, 2014). El formato de observación participante (ver apéndice C) es diligenciado en dos momentos por cada participante; uno de ellos enfatizándose en la observación cuando están realizando la obra artística y la otra en la generación de ideas; además, en ambas observaciones se tiene en cuenta las variantes de observar la conducta en estado normal y bajo el consumo de marihuana.

Grupo focal.

La otra técnica por utilizar es un grupo focal, el cual permite explorar los conocimientos y experiencias de las personas en un ambiente de interacción, para examinar lo que la persona piensa, cómo piensa y por qué piensa de esa manera. Por lo cual, Hernández, Fernández & Baptista (2014), refiere que el moderador también es el encargado de crear un ambiente relajado e informal, en donde las preguntas son respondidas por la interacción del grupo en una dinámica en que los participantes se sienten cómodos y libres de hablar y comentar sus opiniones. Generalmente, los grupos focales requieren cerca de dos horas para cumplir su objetivo. Esta técnica (ver formato en apéndice D) se va a aplicar a los seis participantes investigados para la corroborar y adquirir información relevante para el cumplimiento de los objetivos de la investigación.

Juicio de Expertos en Artes Visuales.

Por otra parte, como proceso complementario se encuentra el juicio de expertos definido por Sterking (2016) como el conjunto de opiniones que pueden brindar profesionales expertos en una industria o disciplina, relacionadas a un proyecto que se está ejecutando. En este caso para la valoración del proceso creativo y rendimiento artístico de los participantes sujetos de investigación, se realiza la descripción de las obras artística (realizadas por los seis estudiantes) por parte de tres docentes expertos en arte visual, en el cual, cada experto analiza las dos obras creadas por cada sujeto (sin efecto y bajo el e efecto) y según su criterio elija la obra que presento mayor proceso creativo y rendimiento artístico. El formato de descripción de las obras artísticas se especifica en el apéndice E.

Consideraciones éticas

En esta investigación se tiene en cuenta lineamientos éticos establecidos en la Ley 1090 (Código deontológico y bioético del psicólogo) capítulos 41 y 42 que refieren toda la responsabilidad y precaución sobre el trabajo con personas en la obtención de información en una investigación. Por eso, es pertinente la elaboración y aplicación del consentimiento informado (ver apéndice I) donde se estipula las condiciones para el desarrollo adecuado de la investigación, como: confidencialidad sobre la información suministrada, el respeto, la elección voluntaria o no de participación en la misma.

Procedimiento

Fase 1.

Para la consolidación del tema de investigación, se realizó la búsqueda de bases teóricas para la profundización acerca de la temática, el cual permitió la generación de ideas sobre: donde, como y para que se investiga la creatividad en consumidores de marihuana. Además, teniendo en cuenta, las condiciones que se querían explorar se seleccionó la población determinando el tipo de muestra a seleccionar.

Fase 2.

Después de la búsqueda exhaustiva de fuentes informativas, se plantea la justificación y objetivos para delimitar lo que se quiere realizar, y así, mismo establecer la metodología, donde se determina que es una investigación cualitativa con alcance descriptivo-exploratorio debido a que es un estudio que no presenta antecedentes regionales. A su vez, se seleccionaron las técnicas utilizadas que son: dos entrevistas semiestructuradas, observación participante, grupo focal y descripción de obras artísticas.

Fase 3.

En esta fase se identifican las categorías a investigar, las cuales son: proceso creativo, rendimiento artístico y consumo de marihuana; además se realiza la definición de dichas categorías para el diseño de los protocolos de validación de las técnicas de recolección de información.

Fase 4.

El análisis de resultados se realiza a través de la triangulación metodológica, que es una técnica de análisis de datos que se centra en el contrastar visiones o enfoques a partir de los datos recolectados por medio de los métodos de recolección (APA, 2019). La triangulación de datos se realiza con la finalidad de interpretar la información que es refutada o afirmada por autores seleccionados en esta investigación.

Categorías

Para la realización de las categorías se tuvo en cuenta los factores en común de las temáticas a investigar: consumo de marihuana y creatividad.

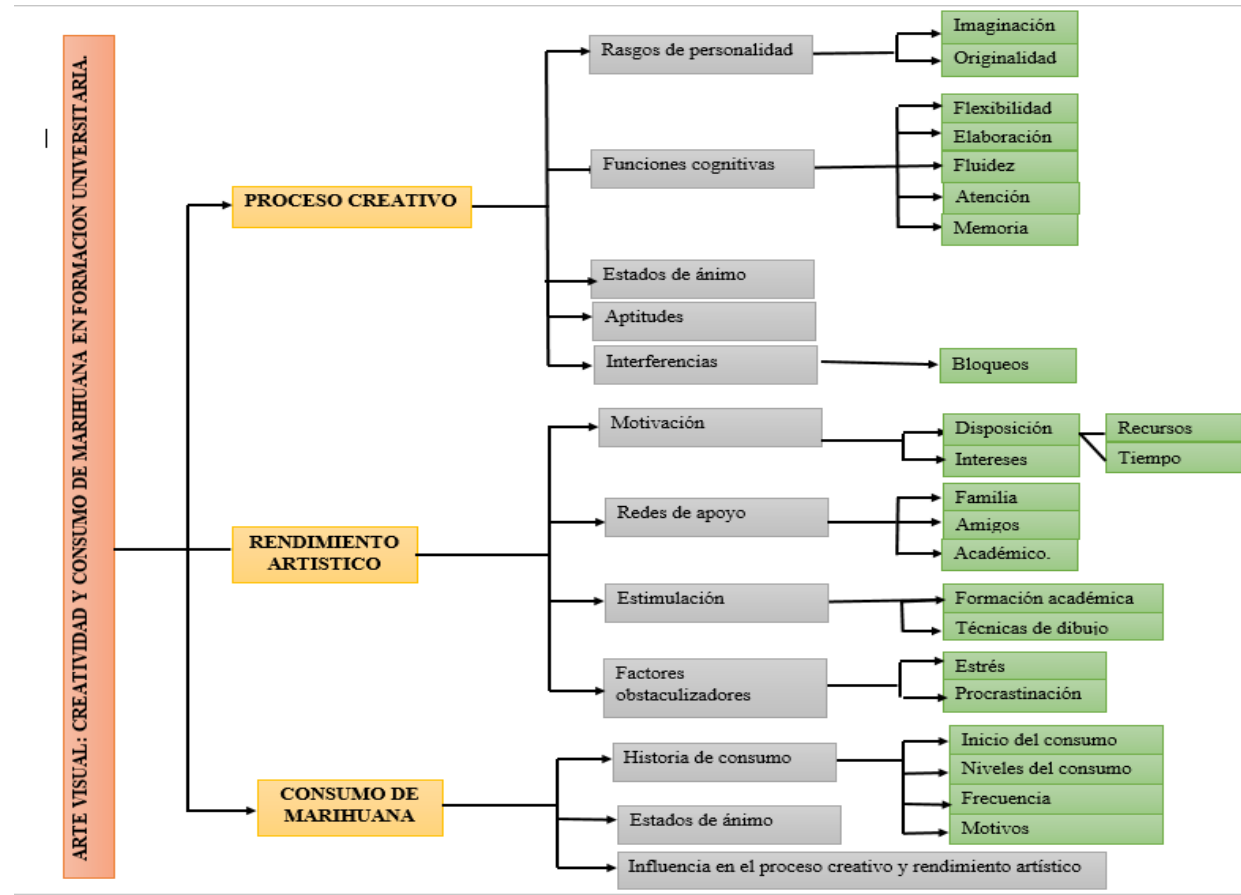


Figura 1: “Árbol de categorías.

Definición de Categorías

Categoría	Subcategoría	Categoría de tercer grado	Preguntas
<i>Proceso creativo</i> Es el resultado de un sistema de procesos cognitivos que combina varias capacidades y rasgos de personalidad; donde actúan de manera interdependiente, es decir, cada una presenta una función específica y al mismo tiempo ayuda a otras a cumplir su	<i>Rasgos de personalidad</i> Es el conjunto de diferencias que reúne un individuo y que lo hacen diferente y único con respecto al resto de personas y caracterizan su forma particular de pensar, sentir y comportarse (García A, 2018).	<i>Imaginación</i> Es un proceso que permite la manipulación de la información sensorial para desarrollar una representación mental (Sanchez J, 2017).	¿Describe la influencia que tiene la imaginación y fantasía al momento de crear una obra artística?
		<i>Originalidad</i> Es la cualidad de hacer cosas nuevas o novedosas, y que las distingue de las copias, las falsificaciones, los plagios o las obras derivadas (Giraldo K, 2017).	
	<i>Funciones cognitivas</i> Se denomina funciones cognitivas a aquellos procesos mentales que nos permiten llevar a cabo cualquier tarea. Hacen posible que el sujeto tenga un papel activo en los procesos de recepción, selección, transformación, almacenamiento, elaboración	<i>Flexibilidad</i> La capacidad que tiene el cerebro para adaptar nuestra conducta y pensamiento a situaciones novedosas, cambiantes o inesperadas (Catalan S, 2018).	
	<i>Fluidez</i> Se refiere a la productividad, es decir, a la capacidad para elaborar un gran número de ideas, relaciones o frases (Anguita E, 2018)		
		<i>Elaboración</i>	

<p>objetivo. El y recuperación de la conjunto de información, lo que le permite desarrollar en el mundo que le rodea (Toribio, 2017).</p> <p>modifica lo conocido o generar ideas a partir de asociaciones de cosas ya existentes, generalmente en la búsqueda de alternativas de solución a problemas cotidianos (Marin T, 2015)</p>	<p>Es la capacidad de profundización y detenimiento en la consolidación de una idea, es la búsqueda de perfeccionamiento y precisión de la acción (Montes A, 2017).</p>	<p>Atención</p> <p>La atención es una cualidad de la percepción que funciona como una especie de filtro de los estímulos ambientales, evaluando cuáles son los más relevantes y dotándolos de prioridad para un procesamiento más profundo (carvalho, 2016).</p> <hr/> <p>Memoria</p> <p>la capacidad o facultad que tiene la mente, por medio de un proceso que ocurre en el cerebro de almacenar, guardar, retener o conservar imágenes, sonidos o situaciones del pasado del ser humano para que puedan ser recordadas, y que los mismos puedan ser reconocidos como tal (Bacigalupi, 2019).</p>	<p>¿Cómo describe su proceso de atención y memoria en la creación de obras artísticas y que estrategias utiliza para la estimulación de estas?</p>
<p>Estados de animo</p>			<p>¿Normalmente, cual (es) es (son) el (los)</p>

	<p>El estado de ánimo el tipo de emoción predominante de una persona en un momento dado, es decir, es una forma de estar o permanecer. Los estados de ánimo pueden ser agradable o desagradable, expansivo o introspectivo y habitualmente se asocia con el humor de la persona en ese momento dado (Martinez A, 2013).</p>	<p>estado (s) de ánimo que usted experimenta para crear una obra artística?</p>		
	<p>Aptitudes Se refiere a las destrezas y capacidades cognitivas que posee o desarrolla una persona para vincular sus habilidades en el ámbito del aprendizaje, comprensión textos y sobre los diversos tipos de razonamiento (Chen C, 2018).</p>	<p>¿Cuáles cree que son las habilidades con las que cuenta y que le han permitido involucrase en el arte?</p>		
	<p>Interferencias Así se denomina al acto y el resultado de alterar el desarrollo de algo (Perez J, 2018).</p>	<p>Bloqueos Detener el funcionamiento normal de algún aparato o mecanismo, interrumpir el suministro de un servicio, o inmovilizar algo que es de alguien (Ucha F, 2013).</p>	<p>¿Cuáles son las situaciones o estados que interfieren en la culminación de sus obras artísticas?</p>	
<p>Rendimiento artístico Se entiende como el resultado del aprendizaje, promovido por la</p>	<p>Motivación Se basa en aquellas cosas que impulsan a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr cumplir</p>	<p>Disposición Se suele usar esta palabra para dar cuenta de la habilidad y actitud que presenta una persona para realizar</p>	<p>Tiempo La palabra tiempo se utiliza para nombrar a una magnitud de carácter físico que se emplea para realizar la medición de lo que dura</p>	<p>¿De qué manera distribuye el tiempo y recursos en su proceso de formación?</p>

intervención pedagógica de los profesores y producido en el alumno (Montoya G, Oropeza R y Ávalos M., 2019)	todos los objetivos planteados (Perez J & Merino M, 2013).	una determinada actividad o tarea (Ucha F, 2013).	algo que es susceptible de cambio (Perez P. & Gardey A, 2013).
--	--	---	--

Recursos

Es un medio de cualquier clase que permite conseguir aquello que se pretende (Perez P. & Gardey A, 2013).

<p>Intereses</p> La afinidad o tendencia de una persona hacia otro sujeto, cosa o situación (Perez P. & Gardey A, 2013).	¿Cuáles son las aspiraciones que motivan su proceso de formación artística?
---	---

<p>Redes de apoyo</p> Es un grupo de personas, miembros de la familia, amigos y otras personas, capaces de aportar una ayuda y un apoyo tan reales como duraderos a un individuo o a una familia (Guerra D, 2016).	<p>Familia</p> Es un grupo de personas unidas por el parentesco. Esta unión se puede conformar por vínculos consanguíneos o por un vínculo constituido y reconocido legal y socialmente, como es el matrimonio o la adopción (Raffino M, 2019).	¿Cuáles son los aportes de su familia, amigos y formación académica en el desarrollo de habilidades artísticas?
---	--	---

Académico

La red de apoyo académico hace referencia a los profesores y compañeros de clase que aportan a su proceso de formación académica y profesional.

Amigo

Un amigo es la persona con la cual se mantiene una relación de amistad, la cual puede definirse como un tipo de relación interpersonal que se caracteriza por un vínculo de afecto, cariño, apoyo emocional y ayuda (Ucha F, 2014).

<i>Estimulación</i>	<i>Formación académica</i>	Según los
Incitación o excitación de algo para acelerar un proceso o avivar una actividad (Porto P, 2015).	La formación académica es un conjunto de conocimientos adquiridos, los cuales son una herramienta que ayuda a consolidar las competencias que posee el individuo para desenvolverse en la vida laboral (Nicuessa, 2015)	conocimientos adquiridos durante la carrera ¿Cómo describe su rendimiento y habilidades artísticas en la actualidad?
	<i>Técnicas de dibujo</i>	¿Qué estrategias utiliza
	Incitación o excitación de algo para acelerar un proceso o avivar una actividad artística (Porto P, 2015).	para aumentar su capacidad de inspiración y

			concentración al momento de crear una obra artística?
<i>Factores obstaculizadores</i>	<i>Estrés</i>		¿Cómo es su rendimiento artístico bajo tensión y estrés?
Un factor obstaculizador hace referencia a aquellos elementos que interfieren en el desarrollo adecuado en una actividad. Estos factores pueden ser físicos o psicológicos (Perez & Gardey, 2014)	Se define como la reacción fisiológica del organismo en el que entran en juego diversos mecanismos de defensa para afrontar una situación que se percibe como amenazante (UniMalaga, 2014).		
	<i>Procrastinación</i>		¿Cómo influye en los resultados artísticos el aplazamiento de actividades y obligaciones académicas?
	Posponer o aplazar tareas, deberes y responsabilidades por otras actividades que nos resultan más gratificantes pero que son irrelevantes (Coelho A, 2019).		
<i>Consumo de marihuana</i>	<i>Historia de consumo</i>	<i>Inicio de consumo</i>	Describa su historia sobre el consumo de marihuana, teniendo en cuenta la edad de inicio, frecuencia y motivos que lo llevan a consumir.
La marihuana es una sustancia extraída de las hojas y las flores trituradas de la	En la historia o antecedentes del consumo de sustancias psicoactivas como la marihuana se tiene en cuenta los motivos que inciden en el uso de drogas, así mismo, la	El inicio de consumo hace referencia a la edad en que la persona empezó a consumir marihuana u otra sustancia psicoactiva. En Colombia, el consumo de marihuana se inicia a los 12 años (ODC, 2019)	
		<i>Niveles de consumo</i>	

planta Cannabis sativa. La marihuana se fuma (junto con los tallos y las semillas) enrolladas en la envoltura de un cigarro (Nora H, 2014)

cantidad de dosis ingeridas. La (Biblioteca Nacional de los EE.UU, 2019),

Además, de la edad de inicio y las afectaciones en la salud física y psicológica debido al nivel de consumo de sustancias (Biblioteca Nacional de los EE. UU., 2019).

La (Biblioteca Nacional de los EE.UU, 2019), expone varias etapas del consumo las cuales pueden llevar a la adicción. Las etapas son: consumo experimental (motivos que los lleva a iniciar el consumo), consumo regular donde se empieza a reemplazar actividades de su vida cotidiana, consumo riesgoso (el consumidor pierde la motivación y el entusiasmo por asistir a las actividades de su vida cotidiana); y, por último, la adicción caracteriza por la dependencia a la sustancia psicoactiva.

Frecuencia

La frecuencia en el consumo de sustancias psicoactivas se relaciona con las dosis que ingiere. El número de dosis que una persona consume depende del nivel de consumo en que se encuentre (Biblioteca Nacional de los EE. UU., 2019).

Motivos

El consumo no solo de la marihuana sino de cualquier otra sustancia psicoactiva tiene diversas causas. Los principales motivos se

<p>asocian con la predisposición genética, influencia de pares, presión y aceptación social, problemas familiares, curiosidad, baja autoestima, sentimientos de soledad, inhibición de estrés y generación de placer (Biblioteca Nacional de los EE. UU., 2019).</p>	
<p><i>Estados de animo</i> El estado de ánimo el tipo de emoción predominante de una persona en un momento dado, es decir, es una forma de estar o permanecer. Los estados de ánimo pueden ser agradable o desagradable, expansivo o introspectivo y habitualmente se asocia con el humor de la persona en ese momento dado (Martinez A, 2013).</p>	<p>¿Qué estados de ánimo experimenta antes durante y después del consumo marihuana?</p>
<p><i>Influencia en el proceso creativo y rendimiento académico.</i> Las propiedades químicas de la marihuana reemplazan las funciones del neurotransmisor dopamina, el cual, es el encargado de generar placer y ayuda a estimular el pensamiento divergente relacionado con la creatividad (Guerri, 2018). Por este motivo se asocia que el consumo de marihuana aumenta el proceso creativo, sin embargo, el rendimiento del artista depende de la cantidad y dosis que ingiera (Dickens, 2018).</p>	<p>¿Cuáles son los cambios que percibe en su proceso de imaginación e inspiración durante y después del consumo de marihuana?</p>

Tabla 3. Definición de categorías.

Resultados.

En las siguientes matrices se encuentra el análisis realizado; efectuado de dos formas: por una parte, se hizo análisis o interpretación general por pregunta teniendo en cuenta la opinión de cada participante, este procedimiento se realizó con las entrevistas y el grupo focal. El otro análisis se hizo por sujeto en el cual se interpretó cada observación participante realizada, además de la descripción de obras por sujeto.

Matriz: Entrevista Semiestructurada a Estudiantes.

Categoría	Pregunta	Respuesta	Análisis
Proceso Creativo	¿Describe la influencia que tiene la imaginación y fantasía al momento de crear una obra artística?	<p>Sujeto 1: “yo manejo el sueño surrealista, sueño lucido, surrealismo y van muy de la mano, el proceso imaginario mío es superior en muchos casos porque no me limito a hacer copias o a decir no voy a pintar una cara, simplemente lo mío se basa en crearme una obra de la nada y pues prácticamente en eso se basa el arte mío a la hora de crear una obra, pero no sabría cómo compartírselo en palabras”.</p> <p>Sujeto 2: “Depende y varía mucho de qué tipo de obra estamos hablando o si ya es cualquier otro medio audiovisual y el pintado, mucha de mi inspiración viene de lo visceral (no bella y no estética, representaciones</p>	Según lo referenciado por los participantes el proceso de imaginación y fantasía depende de la técnica o el movimiento artístico que se esté manejando y del interés del estudiante por esta. En el caso del surrealismo los estudiantes afirman que generalmente buscan ideas asombrosas, que distorsionen la realidad o lo que ya está

muy extrañas muy bizarras, cosas que la gente no utilizaría para lo cotidiano), carnal por ese estilo. Además, me enfoco en la escultura el uso de tintas y el grabado”.

Sujeto 3: “La influencia en la fantasía y la imaginación; bueno en la imaginación si tiene bastante influencia digamos en el banco de imágenes, el que es buen dibujante es porque tiene un buen banco de imágenes, pues a nuestro parecer, en fantasía pues la verdad en fantasía no estoy muy relacionado con el tema, pues la fantasía lo veo más en como en revisiones literarias, pero en plásticas no, pues uno tiene referentes pues eso a la hora de dibujar ayuda bastante pero no fantasía.

Bueno el artista siempre busca salirse de lo común, la intención es crear un como un impacto, pues si es por eso lado tiene todo que ver, pues el deber del artista es como crear ahí como un despertar en algunos aspectos que las otras personas no saben, otra perspectiva; me siento más identificado con el dibujo y pintura”.

Sujeto 4: “Veo que es lo que me piden los profesores y me rijo por el tema que estoy llevando, que es lo ideal

establecido; algo similar al arte visceral el cual busca reflejar el cuerpo humano y los órganos vitales como una forma de expresión artística excéntrica que le den su grado de sofisticación y de novedad a lo que están realizando. Por otra parte, el arte naturalista se generan ideas donde se vea reflejada la realidad cultural y sus demás aspectos (historias, vivencias, ambiente) y el realismo que se centra en mostrar la realidad de manera similar, trayendo a flote a través de un banco de imágenes mentales o que se encuentren presentes en ese momento, vivencias, perspectivas, personas, lugares, entre otras cosas.

para mí, hago una lista de materiales, y hago un boceto y ya, me gusta el surrealismo, la mayoría de veces son estados de contemplación y cómo influyen en mi vida, por lo que me gusta imaginar vainas, me enfoco por el surrealismo porque si me dicen haga esto, yo propongo lo otro”.

Sujeto 5: “Uno estando sobrio puede imaginar, crear las ideas y eso también pero hay algo que cuando uno fuma es como que usted divaga tanto en su cabeza que puede agarrar tantas ideas y unir las para crear algo que sea bueno una composición muy buena, entonces lo que hace es que lo sensibiliza a uno para luego llevarlo a la acción y pues en el momento de la inspiración no es que afecte mucho por lo general en los enfoques está dividido en lo plástico que son dibujos pinturas y lo contemporáneo que tiene que ver con fotografías formas pues siempre me ha gustado más lo plástico por lo que me funciona para poder relajarme ya que soy muy impaciente y poder dibujar y realizar la obra de forma inmediata”.

Sujeto 6: “La imaginación y la creatividad depende de la mente del artista y lo que éste quiera expresar, en mi

Teniendo en cuenta lo anterior, la imaginación se ve reflejada de distinta manera en las diferentes técnicas o movimientos mencionados; sin embargo, la fantasía es más predominante en el arte surrealista y visceral porque se enfocan en cosas fuera de lo común.

caso utilizo el consumo para concentrarme e imaginar mejor sin embargo hay que tener cuidado porque muchas veces se genera una adaptación y es muy feo que un artista dependa de si tiene o no la marihuana, actualmente le he mostrado mucho interés a mi trabajo de investigación sin estar bajo el consumo y me ha ido muy bien, sin embargo no es lo mismo, uno estando sobrio no tiene el mismo efecto que estando bajo el consumo”.

<p>¿Cómo describe su proceso de atención y memoria en la creación de obras artísticas y que estrategias utiliza para la estimulación de estas?</p>	<p>Sujeto 1: “Por lo general cuando quiero generar una idea en sano juicio lo puedo hacer, pero bajo el consumo la imaginación se potencia más a la hora de imaginar, uno va a estar pensando demasiado pero a la vez son dispersos las ideas, o sea puede estar hablando que se yo del celular y terminar hablando de las vacas, imagino tantas cosas que a la hora de redactar una idea es muy confusa, entonces para mí en ese campo si me ayuda, porque el surrealismo es eso como que algo abstracto y absurdo al mismo tiempo. En las obras artísticas por lo general me quedan ideas dispersas entonces voy ciertamente completando de a poco una</p>	<p>Teniendo en cuenta lo que han referido los 6 sujetos se encuentra probablemente que los procesos psicológicos básicos de la atención y la memoria se perciben alterados. El proceso de atención es disperso en la mayoría de los sujetos ya que se distraen con facilidad en el momento de generar ideas, ya sea por factores internos o externos (entorno, tensión,</p>
--	---	---

idea, es rara la idea que me sale así de una vez para crearla”.

Sujeto 2: “De por si tengo una atención muy dispersa, por esa parte me demoro muchísimo en la conceptualización de la idea porque me toma muchísimo tiempo centrarme en que quiero para el final de la obra. En la memoria no creo que tenga que ver con el consumo, pero pues digo yo que entre artistas nuestro banco de memoria se va aumentando según la calidad de imágenes que recibamos al día, entonces supondría yo que en cuanto a la memoria como artistas deberíamos tenerla muy ampliada, pues para mí no es tan amplia, pero es moderada”.

Sujeto 3: “Primero busco la música con la que me gusta trabajar y segundo el espacio lo adecuo, bueno sino tengo el espacio busco como adecuarlo y sentirme cómodo y después de allí ya viene si tengo que tomar un referente y ya después de ahí viene lo que técnicamente demore en hacer. Bastante, la memoria pues de hecho a mí personalmente los datos que recopiló los tengo anotados porque mi memoria si está un poco mal o bueno a caído en deterioro. Yo creo que

interés por realizar la actividad); sin embargo, se presenta una atención focalizada pero no sostenida cuando se está realizando la obra artística. Respecto, a la memoria se evidencia la memoria a largo plazo (memoria fotográfica) por la evocación de su banco de imágenes en un momento determinado. Este banco de imágenes es nutrido a su vez por la fantasía e imaginación de cada participante.

A su vez, las estrategias que utilizan para la estimulación de la atención y memoria dependen de los intereses de cada sujeto, en algunos casos prefieren trabajar por lapsos, escuchar música, estar

no he dormido bien, tampoco me estoy alimentando, tranquilos y la disposición por lo menos antes en comparación de entrar a la que tengan en ese momento. universidad los hábitos que uno va adquiriendo acá en la universidad creo yo que es eso”.

Sujeto 4: “En atención es un problema, porque me da pereza, pero cuando las cosas las debo hacer de una vez me fluyen mejor y en cuanto a memoria siempre escribo porque se me olvidan las ideas o lo que debo hacer”.

Sujeto 5: “Yo soy de los que no se concentran para nada estando sobrio o me da mucha flojera y me distraigo mucho y me voy a hacer otra cosa y se me olvida lo que estoy haciendo y por eso cuando fumo es más para concentrarme”.

Sujeto 6: “En estado sobrio me desconcentro muy fácil y por lo general no termino de hacer lo que estoy haciendo, en cambio en el consumo puedo pasar hasta 6 horas seguidas trabajando en un dibujo, por eso mismo después de consumir y se me pasa el efecto salgo a caminar o una actividad que me mantenga activo ”:

¿Normalmente, cuál (es) es (son) el (los) estado (s) de ánimo que usted experimenta para crear una obra artística?

Sujeto 1: “El estado de ánimo a la hora de crear pues generalmente busco estar calmado, neutral o alegre”.

Sujeto 2: “Como les decía lo mío se trata más de visceral y todo, normalmente cuando quiero hacer algo esculpir algo, trato de estar en un estado no muy armonioso, más triste; y muchas veces utilizo el estado de ánimo para trabajar otras cosas”.

Sujeto 3: ”No, van desde los más como hay días en los que uno no se siente bien con respecto al ambiente al contexto de lo que uno vive y eso, entonces desde ese lado, hasta sentirme como uno se siente pleno, feliz acompañado. Generalmente, fluyo cuando estoy en un estado de ánimo de felicidad como contento”.

Sujeto 4: “Me gusta dibujar cuando estoy feliz, porque cuando estoy triste no me sale mucho, pero en el surrealismo funciona más el estar melancólico, todo depende también de la corriente que nos soliciten para crear la obra, digamos entonces que los estados no influyen porque según lo que uno quiera hacer debe ponerse en la tónica”.

Sujeto 5: “La obra nace del estado de ánimo de uno no es que uno cree la obra sino digamos yo estoy medio

Las emociones o estados de ánimo de los artistas en formación participantes del proyecto de investigación se ven influenciadas según sus discursos por las vivencias diarias, la técnica por la que se orientan y la adaptación a lo requerido por la obra; por ejemplo, para el arte visceral buscan estados de ánimo como tristeza; en el surrealismo estados melancólicos, a diferencia del arte naturalista que expresa colores vivos por lo tanto lo ideal es irradiar alegría. Así mismo, cuando sienten emociones como tristeza utilizan colores opacos y trazos más livianos, a diferencia de cuando se

aburrido, triste o tengo rabia entonces en el caso de cuando tengo rabia los trazos son más fuertes queriendo desahogar eso o cuando estoy triste los colores son más opacos o gama de colores azules y por lo general cuando uno se encuentra fumado está por lo general muy relajado”.

Sujeto 6: “Siempre trato de ajustarme a lo que requiera la obra me gusta por lo general encerrarme en mi cuarto y dibujar, pues mis emociones se ven más reflejadas en el momento de expresarla o mostrarla porque es cuando uno debe estar en sus 5 sentidos para defender esa obra y darla a conocer por lo general creo más bien que las obras ayudan a transmitir sentimientos, sin embargo busco estar feliz, porque siempre plasmo la naturaleza y su belleza como tal”.

encuentran con rabia o bajo tensión porque realizan trazos más fuertes y generalmente se les dificulta concentrarse y realizar algo. Por su parte, dibujar o pintar bajo estados emocionales como la alegría, plenitud o tranquilidad (neutralidad) les permite expresar con mayor facilidad lo que desean plasmar o recrear en una obra artística.

¿Cuáles cree que son las habilidades con las que cuenta y que le ha permitido involucrarse en el arte?

Sujeto 1: “Por una parte sería pues a mí me atrae el dibujo soy muy bueno dibujando, trabajo en la escultura pues en donde me estoy tratando de especializar siempre me ha gustado. y pues la involucración es porque siempre me había gustado, pues antes estudiaba una carrera de ingeniería de sistemas, pues no la culmine porque realmente no me

La principal habilidad que refieren tener la mayoría de los sujetos es el dibujo, además de habilidades manuales o estéticas; conocimiento teórico de procedimientos como la

gustaba quede en octavo semestre hice cierto proceso de homologación y pase a artes. Además, en la carrera se exige primero que todo el proceso creativo no es solamente decir si queda bonito creativo o no, el proceso creativo a la hora de sustentar la obra de cierta manera uno debe tener algo de escritor y saber un poquito de lo que se está hablando y dominar la técnica que se está trabajando. debe ser un 50 y 50 dominar la técnica en la que se va a enfocar y saber cómo sustentar la obra.

Sujeto 2: “Sin duda el dibujo principalmente, y sobre todo en la escultura la pasión por sentir la textura de los materiales y transformarlos; la pintura, y todo el conocimiento que viene de la posición de la luz, percepción y toda esa cosa. En cualidades yo creo que los artistas pueden nacer de cualquier persona porque son técnicas lo que nosotros manejamos y esas técnicas se van desarrollando según la práctica pues que nosotros le demos. Entonces creería que un artista debería tener, principalmente un poco de ego pues para que le de valor a su trabajo y segundo obviamente las ganas de hacer algo por sí mismo”.

posición de la luz y la sombra, percepción de la forma y textura, las cuales han permitido el dominio y manejo artístico (creación y sustentación teoría). También es importante resaltar la pasión por el arte, el talento, la imaginación, la práctica, la disciplina, la paciencia y ego para darle valor a su trabajo.

Sujeto 3: “En el dibujo, a raíz del dibujo llegue a la pintura, entonces creo que lo principal es el dibujo. Pues, dibujo hace casi seis años tomándomelo en serio. y pues, tener bases en dibujo, en la luz y la sombra, y obviamente en historia, la historia en nuestro caso es contexto del arte. También la disciplina y un factor importante la paciencia, de hecho, he conocido gente en la carrera que carecen de la paciencia y los trabajos no son de la mejor calidad. Pero uno sabe que tiene habilidades en estética. Entonces yo creo que la paciencia si uno tiene la paciencia tiene la disposición”.

Sujeto 4: “tengo buena percepción, mi teoría del color si es floja, pero capto muy rápido las técnicas, por lo que busco videos en internet y aprendo rápido; desde que inicié en la carrera me fui dando cuenta que tengo las habilidades y el talento para el arte”.

Sujeto 5: “Habilidades manuales, el desempeño que uno tenga es algo difícil de explicar porque uno por lo general siempre tiene un desempeño mejor que los

demás, yo soy de los que digo que es fácil aprender pero hay personas que se les facilita más que a otras hacer las cosas, también la imaginación para la creación y la base de conocimiento porque uno no puede crear un rostro sin saber los planos del rostro o las medidas que se debe llevar entonces por lo general es importante tener el conocimiento previo para poder llevarlo a la ejecución”.

Sujeto 6: “Desde pequeño me he desempeñado en el dibujo también como gestor cultural qué es dar a conocer el arte a los niños, me guío más por lo plástico y lo audiovisual desde muy pequeño siempre he dibujado teniendo claro lo qué quería hacer y que contaba con las habilidades para desempeñarlo”.

Rendimien to Artístico	¿De qué manera distribuye el tiempo y recursos en su proceso de formación?	Sujeto 1: “Pues la verdad la distribución del tiempo pues yo no le dedico tiempo a hacer la obra, se me va mucho tiempo en la generación de ideas sacar ideas pierdo mucho tiempo; ya a la hora de sacar materiales ya sé lo que voy a hacer entonces empiezo a crear directo a hacer lo que tengo en mente, pero si primero busco experimentar con los materiales”.	En la disposición de recursos los sujetos refieren que siempre buscan tenerlos y que no les falte al momento de crear una obra. Sin embargo, en la distribución del tiempo hay respuestas dispersas;
-----------------------------------	--	---	--

Sujeto 2: “Tiempo por lo general los trabajos son de un día para el día que me lo piden entonces siempre lo dejo para lo último, en cuanto a recursos siempre trato de tener como para que no falten al momento de hacer algo”.

Sujeto 3: “No, todo, si veo que tengo que gastar bastante material me enfatizo en eso, obviamente no sobre la comida el arriendo y eso. Tiempo si todo el que yo disponga, ahí es donde voy creando los malos hábitos hay días en que uno pasa de largo o hay días en los que uno no quiere hacer algo, pero hay días en que uno si sigue”.

Sujeto 4: “Muy mal, procrastinó demasiado y dejo todo para última hora y bajo presión logro crear mejores obras, y en cuanto a recursos siempre tengo así que no me quejo”.

Sujeto 5: “Yo soy muy desordenado y dejo todo para última hora, pero por lo general las cosas me salen bien porque es como que se activara un fusible que me dijera haga esto que le va a salir bien; Yo soy de los que digo que un cuadro nunca está terminado es como cuando

algunos participantes dejan todo para lo último por la procrastinación o realización de otras actividades, mientras que otros sujetos prefieren dedicarse en la generación de ideas porque es en lo que más invierten tiempo, o a veces disponen de tiempo libre para la realización de las obras que necesitan entregar. Solo un sujeto distribuye el tiempo en la entrega de encargos, pinturas y en las entregas académicas.

usted se astea de la obra y ya saca todas sus ideas y todo lo que quiere hacer y ya no sabe qué más cambiarle y ahora lo contemporáneo pues usted puede hacer una obra sin terminar pero si la sabe justificar podría catalogarse como una obra artística ”.

Sujeto 6: “Los recursos son más que todo en el arte materialista por lo general en el tiempo libre siempre tengo encargo de pintura si me toca trabajar en ellas referente a pinturas y dibujos por lo general siempre mantengo comprando materiales y me toca reutilizarlos para no desperdiciar “.

¿Cuáles son las aspiraciones que motivan su proceso de formación artística?

Sujeto 1: “Mis motivaciones pues principalmente porque me gusta, por eso me cambie de ingeniería, que si en algún momento me tengo que esclavizar es en algo que yo quiero y que me gusta”.

Sujeto 2: “Más que todo conocer nuevos escultores y muralistas (no lo he practicado mucho, pero me llama mucho la atención) y también hace poco entre al mundo de la aerografía (pintura con una maquinita un aerógrafo que está conectado entonces se conecta a un compresor y bombea aire y pintura) más acerca de eso, como me inspira seguir conociendo y conociendo más cosas.

En la mayoría de sujetos se evidencia la posible motivación intrínseca, puesto que en sus discursos refieren que las aspiraciones se centran en lo que quieren expresar en su arte (escultura, naturalismo y amor por su tierra), la pasión y gusto por su profesión a futuro el cual los lleva a pensar en el arte

Normalmente, para mí todos los días levantarme es una cosa brutal porque todas las cosas que vemos todos los días vemos cosas diferentes, creo yo que mi inspiración más grande es mi diario vivir. A futuro lo que planeo es exponer así sea una obra en New York y de ahí para adelante lo que venga”.

Sujeto 3: “La intención es ser artista tiempo completo, hasta donde yo pueda, pues uno a medida que va creciendo va mirando, pero, si a nivel laboral el título, seguir los estudios, pero si la intención mía es ser artista tiempo completo”.

Sujeto 4: “A medida que uno avanza en la carrera se va dando cuenta que quiere, ahora mismo quiero enfocarme en escultura pública en comunidades y demás, al principio me gustaba el cine, pero eso ya quedo en el olvido, sin embargo, no me quiero dedicar toda la vida al arte”

Sujeto 5: “Más que todo es el cariño, el aprecio que le tengo al arte desde pequeño y pues desde que empecé a

pintar tenía un buen desempeño y las personas me decían que debía dedicarme al arte y pues el interés mío es que el arte se aprecie más y no solamente como se hace ahora en lo contemporáneo, que usted pone un jabón en un estante y lo justifica y ya lo catalogan como una obra de arte, sino por el contrario inculcar a las nuevas generaciones un nuevo concepto de arte y que las personas admiren el proceso y el trabajo de la obra y que esta hable por sí misma”.

Sujeto 6: “Siempre me proyecto en mi tierra y la cultura que ésta tiene, esa es la fuente de mi inspiración todo lo que tiene que ver con la parte indígena y del Amazonas de la naturaleza también y de su belleza”.

¿Cuáles son los aportes de su familia, amigos y formación académica en el desarrollo de	Sujeto 1: “Desde pequeño siempre me vieron que dibujaba bien, me vieron esas ganas pero en ese momento solo lo tenía en un hobby pero nunca lo veía como en algo que me quisiera desempeñar, partiendo de eso cuando le dije a mi mama que me quería cambiar de carrera, pues mi mama reconoció que lo que a mí me	El apoyo que han recibido la mayoría de los sujetos ha sido percibido de manera positiva; a nivel familiar los apoyan desde la parte económica y motivacional sobre todo en el reconocimiento de sus
---	---	--

habilidades artísticas?	<p>gustaba era eso y que había elegido mal, pero el apoyo de mi familia siempre ha sido indispensable en mi caso los amigos siempre han visto que yo dibujo. A la universidad uno llega con cierto conocimiento y lo que he adquirido es la técnicas, me han brindado las reglas, teoría, seguir ciertos procedimientos, pasos, experiencia a la hora de la creación, adaptarse a una técnica y ser más ordenado a la hora de elaborar algo”.</p> <p>Sujeto 2: “En mi formación académica casi no porque donde estudiaba no nos enfatizaban mucho las artes y eso. Amigos pues desde un principio ellos son como lo que lo impulsan a uno y le dicen que usted dibuja muy bien y por familia pues al principio no les gustaba la idea que estudiara artes por toda la cosa de la plata y este no genera plata y bueno todo el cuento, pero el recorrido en mi carrera como artista se van dando cuenta entonces el apoyo de ellos viene siendo más grande y apoyo más que todo en materiales</p> <p>Sujeto 3: “Bueno, mis amigos digamos apoyo he tenido trabajos en que tenido que tomar fotografía y pues tengo apoyo por parte de mis amigos, están interesados a veces. Por parte de familiares, pues el hecho de ayudar</p>	<p>habilidades artísticas, halagando su trabajo y la mejora o buen desempeño en la realización de sus obras. Por parte de amigos y compañeros han sido fuente de inspiración (modelos), ayudándolos a sobresalir dando a conocer sus trabajos artísticos, reconociendo también sus destrezas artísticas o aconsejándoles en que y como pueden mejorar. Ya desde la formación artística la mayoría de los participantes refieren el aporte de conocimiento teórico como técnicas, procedimientos que les ayudan a perfeccionar la realización de una obra; un sujeto informo que ha</p>
----------------------------	--	--

pues es un apoyo inmenso a mi parecer, en si ha sido un apoyo grande. Bueno yo tuve un mentor cuando tenía trece años, pero entonces tenía que pagarle era el trabajo de él, entonces mi mama me apoyaba económicamente, con materiales, el espacio adecuado en mi casa, en sí".

Sujeto 4: "cada uno en su cuento y yo miro como hago, lo único son las opiniones si están bonitas o no, en realidad no soy tan apegada a mi familia, y en cuanto a mis compañeros cada uno se enfoca en lo suyo, pero ellos le enseñan quizás cosas que no sea capaz de hacer, y en la formación académica el conocimiento aportado en la academia"

Sujeto 5: "Por parte de mi familia tengo un buen apoyo siempre son los que me han dicho que siga y que mejore, en cuanto a la Academia sí he tenido muchos choques porque la Academia tiene un déficit muy grande porque en los primeros 3 semestres que uno debería ver lo adecuado para saber pintar bien, lo hacen muy superficial y mediocrementemente entonces estos 3 semestres me hicieron en algún momento querer

recibido acompañamiento académico desde la etapa escolar. Por otra parte, algunos artistas en formación consideran que, debido a la direccionalidad entre el arte clásico y contemporáneo, no se ha brindado las técnicas y procedimientos de acuerdo con las necesidades, gustos e intereses de los estudiantes.

abandonar la carrera, porque sentía que no estaba haciendo nada además de que después del 4º semestre para arriba todo es contemporáneo y justificar la obra y por lo general ha sido el choque que se ha presentado en la carrera de artes visuales precisamente por lo mismo porque unos están con lo contemporáneo y otros con lo plástico y eso pasa también con los estudiantes y eso ha sido complicado”.

Sujeto 6: “Por mi familia siempre he contado en un 100 por ciento porque por lo general los papás no apoyan mucho cuando uno decide estudiar arte, en mi caso fue al contrario que escogiera muy bien lo que quería y pues desde pequeño vieron la influencia y el amor al arte por lo que me decían que yo hiciera lo que me gustara y pues como lo hacía antes de iniciar en la Universidad me han apoyado desde el inicio en lo referente a mi estudio, pues en mis amigos también he obtenido apoyo en participación de talleres en referentes de sus proyectos, opiniones, consejos y gracias a ellos también he tenido muy buena venta de cuadros y por parte de la Academia por su infraestructura en apoyar a los artistas

en sus proyectos y en los temas muralistas también he tenido un muy buen apoyo ellos”.

<p>¿Cuáles son las situaciones o estados que interfieren a nivel individual o social en la culminación de sus obras artísticas?</p>	<p>Sujeto 1: “pues en mi caso digamos que interfiere, pero no a la vez, porque a veces no voy a clase, pero por otro lado es tiempo que le dedica a la creación, entonces pienso que voy a aprovecharlo perfeccionando una obra”.</p> <p>Sujeto 2: “Social, el mejor ejemplo que hay es el pinche paro, es que eso nos atrasa muchísimo; es que como artista hay muchas cosas que uno le afectan, lo nuestro es mucho más de representan y muchas veces nuestras propias sensaciones cualquier cosa, porque mi inspiración está en el día y cualquier cosa interfiere”.</p> <p>Sujeto 3: “Pues cuando me interrumpen en el trabajo, una vez iniciado un trabajo procuro por lo menos encerrarme y de que nadie me moleste, si evitar las distracciones y evitar también de llegar a un estado de ánimo como bajo o estresarse evitar también eso. Lo que me distrae con mayor facilidad son las salidas en las noches más que todo pues a nivel social, una visita de imprevisto a pues obviamente el consumo, a veces le</p>	<p>Los artistas en formación objeto de investigación refieren que las situaciones más comunes que interfieren a nivel social son los paros académicos, la interrupción cuando están realizando las obras artísticas, las invitaciones a salir, en algunos momentos el consumo de marihuana y para un sujeto la asistencia a clase (pérdida de tiempo). A nivel individual les afecta en la culminación de una obra artística: sentimientos de tristeza o melancolía, las vivencias del día, la frustración, el hecho de</p>
---	--	---

quita bastante tiempo, a veces no, siempre cuando uno consume, porque uno sale da una vuelta y sabe que se va a demorar una hora llega, llega con energía baja, muchas veces deja el trabajo ahí se acuesta a dormir”. buscar la perfección y centrarse mucho tiempo en la obra (generando una adaptación o cansancio ante los errores de la obra).

Sujeto 4: “en el arte considero que una obra de arte nunca está terminada, por lo que uno debe saber hasta dónde parar y tratar de tener muy clara la idea”.

Sujeto 5: “Es más que todo por la frustración, que es lo que pasa muchas veces uno quiere hacerlo de una forma, pero a la hora de hacerla al combinar los colores no es lo esperado, pero lo que uno siempre hace es dejar la obra por un momento y volver a retomarla un tiempo después y por lo general yo siempre pinto cuando quiero mostrar algo y desahogarme”.

Sujeto 6: “Siempre he sido muy cuidadoso con eso de no dejar una obra incompleta y más cuando uno ya va en un semestre alto uno debe proyectar su nivel y su conocimiento y por lo general a mí me interesa llevar es la creación viva que se nota la dedicación por qué

algunas personas solamente se centran en la conceptualización y el trabajo es muy básico, pero llega un momento que es bueno posponer y luego retomar eso ayuda a ver los imperfectos o a que se tengas mejores ideas para culminar lo que se está haciendo”.

¿Cómo es su
rendimiento
artístico bajo
tensión y estrés?

Sujeto 1: “En las semanas de parciales yo siempre me preparo dos semanas o tres semanas atrás, prácticamente termina semana parciales empiezo a trabajar en el proyecto que voy a presentar en el corte y voy generando ideas, y lo que hago lo voy moldeando. Pero entonces desde un principio con la idea para tener avances para la hora de entregarlos no estar atareado haciendo trabajos porque me bloqueo”.

Sujeto 2: “La verdad tengo que decir que trabajo mucho mejor bajo presión, si porque bueno, no sé si a todos, pero a mí por lo general me sucede que cuando estoy probando una técnica nueva siempre estoy probando como hacer las cosas, me planteo como una lista de cosas por hacer y siempre que estoy haciendo una parte de un lista me estoy preocupando por una parte de la lista más adelante. entonces al trabajar bajo presión no

Según las respuestas dadas por los sujetos se puede inferir que existe una divergencia en el rendimiento artístico bajo presión; porque la mayoría participantes se les dificultan el trabajo bajo presión o estrés sobre todo en el momento de generar ideas donde muchos se bloquean o se enojan lo que los lleva al aplazamiento de tareas y en un caso al consumo de marihuana, mientras que otros sujetos sienten que trabajando bajo presión fluyen con mayor facilidad lo que genera

le genero un orden a nada simplemente actuó y hago las cosas que me dice el instinto”

Sujeto 3: “Bastante, digamos el estrés, pues uno estresado no le salen las cosas bien. Pues cuando uno se siente estresado pues yo dejo hasta ahí voy doy una vuelta, en el caso ya tocando el tema de la marihuana afecta el estrés negativamente”.

Sujeto 4: “ A veces me frustró y me bloqueó y no soy capaz de hacer nada, pero si veo que voy mal en la materia voy a hacer lo posible por hacerlo, pero de lo contrario no; sin embargo cuando trabajo con tiempo siempre mantengo corrigiéndole cosas en cambio de corrido te acostumbras a verlo y lo ve bien, entonces a veces si es mejor hacerlo con tiempo, y pues cuando trabajo bajo presión no puedo darme el lujo de dañarlo por lo que me toca hacerlo con calma”.

Sujeto 5: ”La verdad me enojo muy fácilmente por lo que frecuentemente prefiero fumar para sentirme relajado y así poder concentrarme e inspirarme y

que se hagan las cosas en el menor tiempo posible sin detallar a profundidad la obra, llevar un orden o querer modificarla, algo que sucede cuando se tiene mucho tiempo porque efectúan mejoras o correcciones en la obra.

realizar los trabajos que debo hacer y me salgan de la forma como lo espero y yo lo quiero“.

Sujeto 6: “No puedo trabajar bajo el estrés porque en un momento veo que un trabajo no me está dando entonces quiero hacerlo de una forma mejor y lo que hago es empeorarlo, entonces por lo general dejo las cosas ahí y en la noche o al otro día vuelvo a verlas y continuar con la realización de la obra”.

<p>¿Cómo influye en los resultados artísticos el aplazamiento de actividades y obligaciones académicas?</p>	<p>Sujeto 1: “eso es algo que me sucede, porque inicio algo pero siempre la suspendo a cada rato, por eso llega el momento en el que digo que le hago, que le puedo mejorar, entonces siempre entro como en esa batalla como de querer hacerle algo a la obra pero entonces paro porque de pronto pienso que la voy a cagar o no estoy claro en eso, entonces por eso, retomo cada dos días, cada día, dependiendo de los puedo agregarle”.</p> <p>Sujeto 2: “Es brutal, porque hay un momento en que los artistas llamamos el bloqueo artístico es el hueco, estar en el hueco es muy feo porque es muy seguido cuando no sabes cómo hacer las cosas o principalmente es al inicio al tener una idea. Normalmente, usualmente lo más difícil es la idea, por las cosas que pasan por la</p>	<p>Para los artistas en formación que hacen parte del proyecto de investigación el aplazamiento de obras puede influir de dos formas: negativamente, en el caso de que se posponga la culminación de un trabajo y posteriormente no se cuente con el tiempo necesario para ultimar detalles o culminar en su totalidad la obra artística como se desea o se requiere; sin embargo, afecta de</p>
---	--	--

cabeza y todo afecta y obviamente llega un momento en el que uno dice no, no voy a trabajar más y no voy a trabajar más y lo aplaza y lo va aplazando y ya llega y tengo que hacerlo o tengo que hacerlo bajo presión”.

Sujeto 3: “Negativamente, porque uno ya ha tenido en las técnicas para hacerlas uno sabe cuánto se requiere si uno no dispone del tiempo va a hacer todo a las carreras y va a busca a resumir el proceso y eso conlleva a que uno no presente bien en el dibujo la obra”.

Sujeto 4: “Se ve el cambio y pues uno se propone hacerlo mejor porque no hay tiempo”

Sujeto 5: “Cómo lo mencione antes llega un punto en el que uno se acuesta de la obra y simplemente la pospone por un momento y luego la vuelve a continuar, para poder mejorar lo que ya se estaba haciendo porque ya uno se acostumbra a ver lo mismo y ver la obra perfecta que al final ya llega un punto que no sabe qué más hacerle”.

manera positiva los resultados cuando la persona pospone por un lapso corto y luego retoma nuevamente la idea, ya que se ha descansado o despejado la mente, por lo que se pueden observar las características donde se quiere mejorar o cambiar para dar cumplimiento en su totalidad con lo que se desea expresar en la obra artística.

Sujeto 6: “En algunos momentos es bueno posponer, como ya lo había mencionado antes, porque llega a un punto que uno no sabe que más hacerle a la obra en ese momento, entonces lo ideal es despejar la mente y retomar nuevamente lo que se estaba haciendo, así he hecho siempre y me ha funcionado muy bien”.

<p>¿Qué estrategias utiliza para aumentar su capacidad de inspiración y concentración al momento de crear una obra artística?</p>	<p>Sujeto 1: “pues estrategias como tal no tengo, pues lo que había mencionado antes trato de estar en un estado neutro, alegre y pues ya lo otro es el consumo ya adquiero el consumo de la marihuana donde voy a tener ideas en la cabeza y donde simplemente voy a estar seleccionando aquello que me funciona, entonces cada vez que tengo ya esas ideas captadas en ese estado que causa la marihuana, cuando ya me pasa el efecto es cuando yo me siento a mirar esto me sirve, esto me sirve, es algo que hago no prácticamente estando totalmente estando bajo el consumo, sino que trato que sea un 50 y 50”.</p>	<p>Una de las estrategias utilizadas por los sujetos es el consumo de marihuana para la generación de ideas; algunos ejecutan inmediatamente esas ideas, otros por el contrario esperan a que el efecto pase, y empiezan a seleccionar las ideas que más les llama la atención. Otras estrategias que refieren utilizar dependen de sus gustos y tiempo disponible, entre ellas se encuentra: escuchar música, búsqueda de autores</p>
	<p>Sujeto 2: “Utilizo mucho la marihuana, y en otras ocasiones salir a caminar despejarme eso normalmente ayuda”.</p>	

Sujeto 3: “Bueno de inspiración bastantes referentes, referentes al arte, salir a leer bastantes biografías, procedimientos como se caminar a ambientes naturales hacen. En concentración primordial la música, es lo y tranquilos, en algunos casos primero que hago la música y pues evitar las prefieren hablar con niños y distracciones que había nombrado, encerrarme más que personas que los inspiren o todo”. puedan compartir ideas, y en

Sujeto 4: “soy fanática de cerate y escucho la música uno de los casos hacer de él y las ideas vienen, otra cosa que hago es hablar ejercicio y/o consumir algún con niños ya que ellos tienen una imaginación muy tipo de suplemento o vitamina grande y a partir de eso veo que saco, o ver otros para el cerebro. artistas”

Sujeto 5: “Por lo general para inspirarme consumo marihuana, pero también salgo a caminar, me gusta ver la naturaleza me gusta mucho la temática de los indígenas y la naturaleza, rodearme de esta energía ya que me tranquiliza y me ayuda a pensar más claramente, en algunos momentos me acuesto debajo de un árbol y me pongo a pensar qué obra voy a dibujar o crear ya que de cierta forma uno tiene mayor tranquilidad y paz para pensar en esos lugares”.

Sujeto 6: “Por lo general me gusta hacer ejercicios para activarme, aparte de consumir marihuana, también

tomo una vitamina para el cerebro porque el estudio y el consumo debilitan la mente, por eso también me mantengo en constante movimiento, caminando y eso”

Según los conocimientos adquiridos durante la carrera ¿Cómo describe su rendimiento y habilidades artísticas en la actualidad?	los	<p>Sujeto 1: “pues digamos que la mejora si se ha notado, pero obviamente la técnica uno la va adquiriendo acá y la mejora es muy notoria, de 1 a 10, pues en el dibujo si se nota, por ejemplo, yo antes me demoraba 4 horas realizando un rostro y ahora más o menos 20 a 30 minutos realizando un boceto, la técnica siempre ayuda bastante a mejorar. Yo creo que de 1 a 10 en 6 o 7”.</p> <p>Sujeto 2: “No soy para nada un artista típico, ni nada por el estilo creo que me voy más a una línea como te decía vistas viscerales, exóticas, extraños y creo que por ese lado la tengo clara me está yendo muy bien porque tengo un lema de vida que es exteriorizar mi arte para tener de que vivir, todo lo que soy como persona es todo lo que soy como artista, por eso me visto como me visto, me pinto las uñas, tengo el cabello largo y todo eso, entonces yo diría que lo que he aprendido y he adquirido hasta el momento me ha hecho ser lo que soy. Me calificaría en 8,5 porque todavía hay muchas cosas por pulir”.</p>	Los sujetos perciben un cambio notorio en su rendimiento artístico, y es debido a la adquisición de conocimientos teóricos como técnicas y procedimientos utilizados en el arte; además destacan sus destrezas en el dominio teórico y práctico de su inclinación artística (dibujo, pintura, escultura, entre otras). Así mismo, a nivel general se considera un rendimiento artístico en promedio de 7 teniendo en cuenta las valoraciones dadas por cada sujeto en una escala de 1 a 10.
--	-----	--	---

Sujeto 3: “Muy buenos, de uno a diez por ahí un 8 yo creo que a nivel así teórico pues ahí vamos. A nivel práctico me destaco en dibujo y pintura”.

Sujeto 4: “como hay distintos de tipos de arte, entonces son diferentes niveles en cada cosa, sin embargo, me destaco más en dibujo y pues en lo teórico si soy un poco mala”.

Sujeto 5: “Con la Academia aprendí ciertas cosas, pero cómo se lo decía antes el déficit que tiene me obligo a mí a buscar más por mi cuenta de cierta forma me impulsó a seguir estudiando estas cosas y he aprendido mucho y el cambio ha sido bastante notorio además de conocer técnicas que nunca había utilizado y la verdad es un cambio muy grande de uno a 10 considero que mi mejora ha sido por ahí un 7 o 8”.

Sujeto 6: “desde que empecé en la universidad he sentido un cambio bastante notorio, debido a las conceptualizaciones y técnicas que los docentes nos brindan y eso hace una mejora del 100% en mi bastante

		significativa sin embargo de 1 a 10 siento que estoy en un 6 o 7 en hiperrealismo”.	
Consumo de Marihuana	Describe su historia sobre el consumo de marihuana, teniendo en cuenta la edad de inicio, frecuencia y motivos que lo llevan a consumir.	<p>Sujeto 1: “inicie hace 5 años, el consumo lo inicié porque quería y no fue algo que adquirí cuando tenía 16 años yo empecé a consumir a los 23 24 años o sea que yo ya sabía en lo que me estaba metiendo no fue algo que fui adquiriendo desde la infancia y me mal llevo. es algo que hago de forma consciente porque sé que me altera ciertos sentidos y me ayuda a la hora de crear algo y por otro lado el tiempo libre que estoy aburrido como que pereza entonces fumo y me causa sueño entonces me duermo, paso el tiempo así también. Digamos que yo no empecé a consumir por algún problema, porque mi familia está distanciada la verdad no fue por ningún motivo ajeno a eso. En la frecuencia semanalmente 2 a 3 veces.</p> <p>Sujeto 2: “Motivos principalmente no hubo ninguno para probarlo, un familiar consumía marihuana y eso me facilito la entrada a conocerla, motivos no, solo por probarla y al principio no me gusto la sensación y dejé de hacerlo como por tres años y pues volví.</p>	Según lo referido por los sujetos la historia del consumo de marihuana oscila entre 2 años a 7 años, en la mayoría de los participantes fue adquirido en la adolescencia, excepto para un participante que indico que inicio después de los 20 años. Así mismo, los motivos de consumo se enfatizan principalmente por la curiosidad reforzada por la exposición del ambiente puesto que en todos los casos un familiar cercano o su círculo social les facilito tener esa experiencia. Solo un sujeto refirió que el acercamiento al uso de

Evidentemente uno vive muy estresado y más con todo lo que pasa aquí, aunque esto sea un pueblo no deja de ser nada agotador y aunque no lo crean la marihuana si ayuda muchísimo en el estrés y lo ayuda a centrar mucho las casillas. Consumo desde hace 4 a 5 años, la frecuencia es todos los días, digamos que tres veces al día.

Sujeto 3: “Eso viene desde el último año de colegio en el año 2017, cuando no tenía nada que hacer empecé a consumir, lo hacía en compañía al principio y muy rara vez por ahí una a dos veces por mes, incluso había meses en que no lo hacía. Incremente el consumo cuando llegue aquí a pamplona, incremento en un promedio de dos. Siempre lo hago con fines recreativos. Nunca lo he intentado para realizarlo para hacer una obra artística, pues lo he intentado en ese estado, pero no me va tan bien. Para generar ideas si bastantes, cuando se hace en compañía se tiende a reflexionar mucho y se van teniendo varias ideas.

marihuana es debido a problemas personales, y otro participante lo hizo por gusto. Respecto a la frecuencia, los participantes infieren que lo hacen de forma recreativa, teniendo en cuenta que cuando la probaron por primera vez no les gusto la sensación, lo cual genero el uso de esta sustancia rara vez o dejarla de probar por un tiempo prolongado (más o menos tres años para un sujeto); sin embargo, su frecuencia de consumo empezó a aumentar debido a los efectos compensadores como inhibición del estrés y en casos del arte la divagación de ideas producto de la relajación. Por eso, los

Sujeto 4: “hace como año y medio empecé a consumir por curiosidad, un día un primo llegó con marihuana y fumamos, pero ese día no sentí un carajo y luego volví a hacerlo y así, me di cuenta de que ayuda mucho a relajarme y a dormir, la razón para consumir es la inspiración y la divagación cuando lo hago y eso me ayuda a pensar mejor”. participantes refieren que en promedio consumen de 1 a 3 veces por día y en menor cantidad de 2 a 3 veces por semana.

Sujeto 5: “Hace 7 años inicié el consumo fue por curiosidad el querer probar y algo que pasó muy fuerte en mi niñez entonces le dije a un amigo que saliéramos a fumar y el gran problema que yo tuve fue que mi consumo empezó a ser muy habitual desde que inicié y pues actualmente consumo todos los días por lo menos una vez.

Sujeto 6: “todo inicio a los 13 años con la invitación de unos amigos al coliseo, ellos estaban consumiendo y me invitaron, eso me causo mucha curiosidad, lo hicimos y no me gustó mucho, luego hubo un paseo y ahí hicimos de todo, y desde ahí he empezado a consumir por contactos y amigos cercanos al tema, ya

es cuestión de cada quien, en algunos momentos la he dejado cuando siento que estoy consumiendo tanto, he tenido muy buena fuerza de voluntad para no depender de este consumo como artista”

¿Qué estados de ánimo experimenta antes durante y después del consumo de marihuana?

Sujeto 1: “en el consumo durante el consumo digamos que son muy neutro me enfoco a pensar tanto que me quedo callado y en un momento a otro si algo me funciona lo hablo, a veces las personas con las que están al lado me miran y dicen este man de que me habla, pero yo sé que el otro no me está entendiendo. Pienso en voz alta, soy consciente de lo que digo. No me enoja o que me cause alegría, estoy neutro me altera el pensamiento. Después del consumo que queda normal ni aburrido, ni triste, normal. Quizás por el estado que es sacar ideas, entonces cuando salgo de ese estado me siento normal relajado, no necesito volver consumir, mi consumo no es exagerado, es mínimo”.

Sujeto 2: “Durante, todo es igual, estas muy relajado y muy pocas cosas te afectan, mi caso me centro más y después no se la yerba como tal no tiene esas contraindicaciones, bueno eso guayabo después de

Según los sujetos objeto de investigación el estado de ánimo que sienten bajo el consumo de marihuana es normal o neutro, es decir, que no hay expresiones fuertes de emociones como tristeza o felicidad; lo que experimentan es un estado de relajación o tranquilidad, solo altera el pensamiento; aunque algunas veces causa risa. Además, cuando se consume marihuana y antes presenta sentimientos de tristeza o aburrimiento tienden a estar reflexivos. La emocionalidad después del consumo, no

fumar y todo eso. A mí no me produce algo fuera de lo usual. Me libero más, soy más de impulsos”.

Sujeto 3: “Durante, no diría que felicidad, pero si un estado de euforia, pues no el hecho de estar gritando, pero si está en un estado de disposición de hacer un chiste de hablar con los amigos, salir a caminar y después pues cansadísimo, siente el cansancio físico, uno llega es a dormir o a comer algo”

Sujeto 4: “Cuando estoy bajo el efecto me da risa por todo y ya después cuando le pasa el efecto uno queda cansado y se duerme instantáneamente, pero nada más sigue normal”.

Sujeto 5: “depende de su estado de ánimo de antes porque me ha pasado que estaba triste y me pongo a fumar y me pongo más filosófico entonces son cuestiones que van ahí variantes por lo general son situaciones de euforia y ya siente el bajonazo que le da hambre sueño.

Sujeto 6: “por lo general uno se mantiene relajado, ya son efectos más de hambre y sueño, pero por lo general relajado”.

presentan alteraciones; los cambios percibidos son fisiológicos como sensación de cansancio, hambre y sueño.

<p>¿Cómo cree que es su proceso de atención y memoria bajo el consumo de marihuana?</p>	<p>Sujeto 1: “al principio no lograba retener, y ahora es esa adaptación que hace el cuerpo a la sustancias no he notado afectación en mi memoria o pérdida de capacidad no lo he notado, antes bajo el consumo siento que se me potencia”.</p> <p>CANTIDAD: si cuando me sobre paso no puedo hacer nada, no logro captar una idea porque las ideas van a ser muy pendejas y voy a estar pensando en algo y se me olvida a anotarlo y empiezo a pensar en otra cosa y a la hora de realizar la obra. No sabría contarles con peso, en gramos; yo por lo general consumo muy poco, por lo general son dos pipazos, dos punticos, lo hago al momento que quiero dibujar; ya es cuando uno se dedica a meterse unos 4 gramos uno queda es perdido”.</p> <p>Sujeto 2: “la atención en mi caso me centro muchísimo a poner atención en lo que alguien está hablando me quedo centrado en lo que esa persona diga. La memoria, a veces se ve muy afectada la memoria, pero es porque como estas igual de libre para actuar estas igual de libre para pensar entonces muchas cosas se vienen a la mente entonces te desenfocas; pero cuando se centra en algo el mismo estado te centra, es lo que</p>	<p>Según lo referido por los artistas en formación objeto de investigación se puede inferir que el proceso de atención y memoria también se perciben alterados bajo el consumo de marihuana, a pesar de que algunos participantes comenten que estos procesos se potencian bajo este estado. Quizá esta inferencia se deba al proceso de divagación de ideas producto de la relajación bajo el consumo de marihuana; sin embargo, en la divagación se evidencia la carencia de atención focalizada y memoria a corto plazo, ya que tienen muchas ideas que no les permite centrarse en una y tampoco recordarlas con</p>
---	--	--

se llama engome (hacer algo y quedarse ahí concentrado) entonces normalmente eso le sucede a uno eso cuando está pintando o está dibujando”.

CANTIDAD: Normalmente 10 gramos de marihuana pueden durar tal vez una semana y media. Mas o menos 3 gramos, cuando uno consume más uno entra a un estado que se llama la conchera que es no tener ganas de levantar un solo dedo, entonces cuando se llega a ese nivel es no se diría yo, pues en mi caso diría unos 8, 10 gramos si los fumara al día o algo así no quiero hacer nada”.

Sujeto 3: “De memoria fatal, de hecho, las ideas que salen cuando estamos hablando con respecto a arte me toca anotarlas porque se me olvidan. La atención fatal también uno cuenta hablando con alguien o a veces perdió el hilo y no me acuerdo de lo estaba hablando, la escucha también o sea me refiero que uno todo tiempo más hablar no tanto a escuchar”.

CANTIDAD: Pues es complicado porque a veces se hace en pipa o a veces en bareto, con 3 inhaladas ya estoy bien, si ya me paso de esa ya empieza a sentirse

facilidad. Por eso, tienden a anotar todas aquellas ideas que se les ocurre bajo el consumo de marihuana. Posiblemente se vea el proceso de atención focalizada y sostenida cuando se encuentran en estado de “engome” puesto que van a estar concentrados en un estímulo (realización del boceto o los detalles de la obra que estén realizando).

Así mismo, el proceso de memoria y atención bajo el consumo de marihuana varía según el sujeto y la cantidad de marihuana que se consume en el momento. Aunque los sujetos no refieran la cantidad exacta que consumen comentan que hay un punto

más cansado, ya uno siente más la distorsión de la realidad”.

exacto donde creen que pueden empezar a divagar ideas, pero si sobrepasan esta

Sujeto 4: “bastante distraído ya que uno empieza a divagar mucho, de hecho, por eso se inspira uno bajo el consumo, pero divaga mucho, y evito cosas que me distraigan porque si no, no hago nada después, sin embargo, bajo el consumo y en estado normal he hecho buenas obras de arte”.

cantidad causa el efecto contrario, les da sueño y no quieren hacer nada.

CANTIDAD: Hay un punto medio si uno se pasa queda muy trabado y ya después uno no hace nada, pero aproximadamente son dos o tres plones y ya queda uno mejor”.

Sujeto 5: “Precisamente consumo para que mi atención y concentración mejoren y por lo general siempre mantengo anotando las ideas que surgen para que luego no se me olviden”.

CANTIDAD: eso se mide en plones o pipas la marihuana tiene un punto en el que lo puede poner eufórico pero sí sobre pasa eso se va a poner muy relajado le va a dar sueño entonces yo evito que me de

sueño y por el contrario me sirva para poder dibujar por ahí con 3 taqueadas de la pipa ya estoy bien, el consumo también depende del estado físico y mental de la persona por lo que a unas personas cierta cantidad les va a ser mayor efecto que a otras”.

Sujeto 6: “Bajo el efecto yo diría que es una concentración muy única porque solamente es usted con la obra por lo general siempre pienso que yo no miro las obras sino ellas a mí, por eso siempre les dibujo ojos, también todo depende del amor que usted le coloque y es lo que está realizando, por lo general siento mejores resultados estando bajo el consumo”.

CANTIDAD: por lo general las pipas se consume, pero a mí no me gusta, prefiero los cigarrillo aproximadamente 2 o 3 gramos diarios”.

¿Cómo cree que influye el consumo de marihuana en momentos de estrés y aplazamiento de tareas?	<p>Sujeto 1: “no influye en nada, siempre permanezco neutro, si me relaja un poco que es lo que me ayuda a sacar ideas”.</p> <p>Sujeto 2: “En cuanto aplazamiento me hace mejor reformular las cosas si necesito aplazarlo o hacerlo pronto, y en cuanto al estrés pues obviamente no diría</p>	Para los participantes entrevistados la influencia que tiene el consumo de marihuana sobre el estrés es percibida a manera general como una ayuda para la
--	---	---

yo que te relaja totalmente, pero si alivia tal vez un 40 % de lo que está estresando en este momento”.

Sujeto 3: “Pues cuando uno siente estrés uno lo hace con la noción de relajarse, pero cuando uno sabe que se va a relajar es porque renuncio al trabajo, es porque me voy a descansar, también lo suelo hacer cuando no tengo sueño en la madrugada, pues salgo lo hago y vuelvo a dormir.

Sujeto 4: “Claro uno se relaja más, y la marihuana le hace creer que tiene más tiempo para hacerlo, por lo que toca saber cuándo consumir”.

Sujeto 5: “Cuando me siento muy estresado fumo y eso me ayuda a calmarme y a pensar mejor las cosas y a divagar, pero por el contrario si usted ya tiene pereza y fuma pues le va a dar más pereza”.

Sujeto 6: “cuando uno está estresado o frustrado, la marihuana me relaja, pero llega al punto que si usted no tiene la droga también se estresa”.

reducción de la tensión o el estrés que presenten en el momento, puesto que los introduce en un estado de relajación corporal y mental. Mientras que en el aplazamiento de tareas puede influir de forma negativa en el momento que solo se dedican a consumir, dejando de realizar otras actividades y posponiéndolas para otro momento.

¿Durante y después del consumo de marihuana como

Sujeto 1: “pues al momento de consumir marihuana lo hago para sacar la idea, pero al momento de plasmarla

La mayoría de los sujetos perciben que su rendimiento artístico es mejor estando en

<p>percibe su no, porque seque no voy a tener dominio sobre mi estado normal, ya que bajo el</p> <p>rendimiento cuerpo cuando ya estoy en forma sobria”. consumo para algunos les</p> <p>artístico? más a hacer una cosa entonces sale más fácil”. motora, para otros es igual en</p>	<p>Sujeto 2: “Debo decir que después del consumo es más alta, pero es por lo que te decía por lo que me concentro los dos estados. Solamente un</p> <p>Sujeto 3: “Durante lo he intentado y no me ha salido, pues cuando voy a dibujar no logro hacer la misma línea sujeto refiere que se siente</p> <p>que hago cuando estoy sobrio, entonces técnicamente mejor dibujando bajo el</p> <p>no ayuda empieza uno a temblar, a veces uno siente consumo porque siempre lo</p> <p>pesadez en los ojos se cansa bastante, sino hay buena realiza de esta manera. Cabe</p> <p>iluminación lo mismo; entonces como que pone lento el resaltar que el consumo de</p> <p>proceso. Después ya no hago nada porque me siento ideas porque les permite marihuana les ayuda en el</p> <p>cansado cuando es una dosis alta por así decirlo; cuando divagar mucho sobre la proceso de generación de</p> <p>es una dosis mínima uno lo hace, pero igualmente sale realidad y desde allí sacar</p> <p>la pesadez el pulso es raro cuando consumo de ideas que les sirva para</p> <p>marihuana”. plasmarla en su obra artística.</p>	<p>Sujeto 4: “Mas inspirado, más distraído y le da sueño oír va a estar relajado, por eso trato de estar en movimiento y escuchar música que me active”.</p>
---	--	---

Sujeto 5: “Por lo general siento que cuando consumo mis ideas fluyen y mis trabajos quedan mejor que cuando lo hago en estado sobrio”.

Sujeto 6: “pues no va a mejorar mi talento, sino más bien por la parte de mejora en ideas, pero dibujando bajo el consumo yo creo que es lo mismo, no cambia mucho”.

<p>¿Cuáles son los cambios que percibe en su proceso de imaginación e inspiración durante y después del consumo de marihuana?</p>	<p>Sujeto 1: “Durante el consumo si me altera el pensamiento, en proceso de sacar ideas me ayuda bastante, después del consumo, me salen ideas, pero algo simple, algo predecible, muy sencilla. Sin consumir he sacado ideas, pero no son mis favoritas, son las que me toca para presentar los trabajos sí o sí. lo hago por salir del plazo”.</p> <p>Sujeto 2: “No le veo ninguna conexión al consumir y la inspiración tal vez el efecto hace que al momento de pensar las cosas sea un poco más objetivo. Después es difícil tratar de concentrarse”.</p> <p>Sujeto 3: “Cuando reflexionamos en ese estado llegamos a ideas imágenes como más surrealistas como</p>	<p>Según lo expresado por los seis sujetos se puede inferir que el consumo de marihuana permite relajarse, por eso, en la mayoría de los sujetos estando bajo el consumo les permite generar mejores ideas, ya que divagan (fluidez y flexibilidad mental) y reflexionan con mayor facilidad. Ahora, después del consumo en general están cansados y prefieren realizar</p>
---	---	---

tirando a fondo bastantes lejanos, figuras distorsionadas, pero yo creo que es más por la reflexión, no tanto porque estoy en ese estado. Porque en si ideas tenemos todos los días se nos está ocurriendo cosas. Después del consumo pues hago una revisión, miro referentes si alguien ya hizo algo parecido”.

Sujeto 4: “Yo tengo buena imaginación, pero con la marihuana tengo más posibilidades y es más fluido ya que uno se inspira porque el cuerpo se relaja demasiado, y pues después del efecto la marihuana no deja ningún efecto diferente al normal, quizás un poco de sueño y hambre”.

Sujeto 5: “Por lo general uno imagina es durante el consumo y ya después cuando se le pasó el efecto va a querer realizar actividades que no requiera mucho esfuerzo de pensamiento, como ver una película o dormir por lo general uno divaga tanto que si uno no anota se le olvida lo que pensó y por lo general me he dado cuenta que el fumar hace que uno tenga una pérdida de memoria a corto plazo y es como perder completamente el hilo de lo que uno lleva por un

actividades que no implique esfuerzo cognitivo, solamente se enfocan en las ideas que surgieron durante el consumo para elegir las que pueden servir. Por su parte, en estado normal también tienen ideas que para algunos sujetos son predecibles o para otros es igual ya que de cualquier forma tienen ideas artísticas.

momento, por lo general uno mantiene anotando porque así como las ideas vienen también se pueden ir”.

Sujeto 6: “me relaja mucho y las ideas llegan por montones en el momento de dibujar, pero toca saber hasta qué punto fumar sino se mal viaja, y pues esto nos ayuda a expresar cosas interesantes, pero sin descuidar nuestro estado de salud”

Tabla 4. “Análisis por pregunta de la técnica entrevista semiestructurada a estudiantes.

Matrices: Observación participante.

SUJETO 1

CATEGORIA:	En estado normal	Bajo el consumo de marihuana	Análisis.
Rendimiento artístico			
Entorno físico	Casa de habitación.	Casa de habitación.	El sujeto le gusta realizar sus obras artísticas cuando se encuentra solo en su habitación ya que en este cuenta con las materiales y espacio para trabajar cómodamente.
Actividad	Dibujo en tinta	Mascara en yeso.	La elección de esas técnicas y materiales se vio influida por la

Comunicación verbal	no	<p>El sujeto durante la observación mantuvo una actitud neutra (ni feliz pero tampoco triste), su posición fue relajada resaltando la concentración durante la realización de todo el dibujo. En los primeros minutos busco una agenda donde tenía escritas unas ideas, seguidamente coloco música, busco la bitácora y demás materiales para comenzar a realizar el boceto. Después de 20 minutos comenzó a enfocarse mucho más en</p>	<p>El sujeto durante la observación se mostró tranquilo, relajado con una actitud neutra (ni feliz, pero tampoco triste). Para iniciar coloco música y comenzó haciendo los recortes de yeso, seguidamente busco una taza con agua para sumergir los recortes; minutos después se sentó frente al espejo y comenzó a colocarse los recortes de yeso sobre la cara. Tardo alrededor de 10 minutos en este procedimiento. Posteriormente, espero 5 minutos para poder retirar la máscara de su rostro y empezó a revisar donde le quedo más</p>	<p>disposición y las ideas generadas para la realización de cada una de las obras.</p>	<p>El sujeto no presenta cambios notorios en las expresiones gestuales, actitudes y conducta bajo el consumo de marihuana; durante las dos observaciones estuvo tranquilo relajado y con expresiones neutras. Por su parte desde el rendimiento artístico se visualizó una gran diferencia de tiempo (alrededor de 150 minutos), debido al tipo de técnica usada en cada estado (normal y bajo el consumo). Así mismo, se observó mayor delicadeza y cuidado al manipular los materiales bajo el estado de marihuana que en estado normal; teniendo en cuenta esto, se puedo afirmar que suponen tener un rendimiento más lento por la</p>
----------------------------	-----------	---	---	--	--

la bitácora y a realizar los detalles como realizar sombras, trazado de líneas de acuerdo con lo que quería expresar. Tardo alrededor de 90 minutos en culminar la obra.

delgada. Luego, recorto la máscara teniendo en cuenta una imagen que sirvió de modelo para la creación de su máscara. Minutos después, comenzó a preparar una mezcla para la realización de detalles (Colbon, agua y papel higiénico). Después, buscó la marihuana la prendió y fumo tres plones (cada plon lo fumo en un intervalo de 5 minutos) y comenzó a realizar los detalles de la máscara comenzando por la parte superior derecha. En colocar este material sobre la máscara teniendo en cuenta los detalles vistos en la figura modelo demoro 110 minutos (después de haber transcurrido 60 minutos volvió a fumar de a plon cada 5 minutos), tiempo

dedicación y concentración a los detalles bajo el consumo.

en el que estuvo concentrado en colocar la mezcla y cantidad apropiada según la imagen que estaba observando. Al culminar los detalles la colocó en un lugar que le llegara luz y aire para que se secase rápido. Al otro día se siguió con la observación, inicio buscando los materiales necesarios (pinturas y pinceles) seguidamente busco la marihuana fumo igual que el día anterior y comenzó a realizar pinceladas para ir dándole color y forma a la máscara, en este proceso estuvo alrededor de 120 minutos. Después de esto dejó que se secase y comentó que luego le colocaba los demás

		accesorios que quiere que lleve la máscara de yeso.	
Comunicación verbal	El sujeto durante los primeros 20 minutos mantuvo una conversación fluida; después se concentró en lo estaba realizando y solo se limitó a contestar preguntas que se le realizaban durante la observación relacionados con su proceso de creación.	El sujeto durante la observación mantuvo una conversación fluida comentando cada paso del procedimiento que estaba realizando, así mismo de las ideas que se le ocurrían mientras estaba realizando la máscara, gustos musicales, entre otros. Cabe resaltar que esta conversación fluida fue aproximadamente el 40% del tiempo el cual fue observado, es decir, 90 minutos de los 240 minutos observados.	La comunicación verbal del sujeto es coherente bajo el consumo de marihuana, además, de expresar con mayor facilidad las ideas que se le ocurren mientras está dibujando. La inhibición de la comunicación verbal cuando inicio a realizar los detalles en las dos obras se debe a la concentración en lo que estaba realizando y la música que estaba escuchando.

A nivel general se observó que el sujeto 1 presento una disposición por realizar las obras artísticas puesto que tenía los recursos necesarios para su elaboración, además, de la disponibilidad del tiempo. Respecto al dominio técnico se puede percibir que en las dos observaciones el sujeto demostró el conocimiento teórico acerca del procedimiento a realizar (explicación del paso a paso). Así mismo, en este participante se puede resaltar la concentración durante la realización de las obras, aunque haya sido más notorio bajo el consumo por la mayor dedicación y cuidado al manipular los materiales. Por

último, el sujeto 1 estuvo tranquilo, relajado porque se encontraba en su ambiente natural (casa de habitación), además, que bajo estos estados de neutralidad se le facilita tener mejor dominio técnico y rendimiento artístico.

Tabla 5. Observación participante de las categorías rendimiento artístico/consumo de marihuana del sujeto 1

CATEGORIA:	En estado normal	Bajo el consumo de marihuana	Interpretación
Proceso creativo			
Entorno físico	Casa de uno de sus compañeros.	Casa de uno de sus compañeros.	El encuentro se realizó en casa de uno de sus compañeros porque ese mismo día se hizo el grupo focal y posteriormente la observación. Sin embargo, el sujeto siente mayor comodidad trabajando solo y en su casa de habitación.
Actividad	Generación de ideas.	Generación de ideas.	Esta actividad fue elegida por las investigadoras para observar una de las categorías: el proceso creativo; por lo cual, se entregó hojas, lapiceros y se colocó música (la afinidad de trabajar escuchando música).

Comunicación no verbal	La observación duro 30 minutos. Durante la observación el sujeto estaba en algunos momentos pensativo, otras veces se concentraba en uno de sus compañeros o en punto fijo, en los últimos minutos estaba disperso, intranquilo.	La observación duro 30 minutos. Bajo el consumo de marihuana el sujeto tomo una postura relajada, observaba su alrededor y comenzó a anotar lo que se le había ocurrido en el momento. En algunos instantes se distraía con sus compañeros y comenzaban a hablar de lo que se les ocurría.	Tanto en estado normal como bajo el consumo de marihuana genero varias ideas, sin embargo, tuvo más ideas irreales bajo el consumo. Este sujeto se centró en las ideas fuera de lo común por su preferencia por el surrealismo.
Comunicación verbal	Durante la media hora que se observó al sujeto, el no mantuvo una comunicación verbal con sus compañeros. Solo recitaba algunas palabras en voz baja en algunos momentos.	El sujeto durante la observación mantuvo una conversación fluida con uno de sus compañeros; además en algunos momentos decía en voz alta lo que se le ocurría y luego lo escribía. Al finalizar el sujeto resalto que le gustaban más las ideas que había tenido bajo el consumo, además, se centró en una de ellas para complementar una	Bajo el consumo de marihuana fue muy notorio que el sujeto mantuvo una conversación fluida con uno de sus compañeros sobre ideas que se le ocurría. Esta inferencia se puede relacionar con lo expresado en la entrevista por el mismo sujeto sobre la fluidez de ideas y así mismo hablar sobre lo primero que se le ocurra sin importar la coherencia de lo expresado.

entrega para el cierre del segundo corte.

Por otra parte, el interés por las ideas que genero bajo el consumo de marihuana es especialmente por la divagación que tuvo y que al momento de mezclarlas puede crear algo novedoso, pero sobre todo irreal.

Según lo observado en el sujeto 1 se puede inferir que la iniciación del proceso creativo (contemplación y gestación de ideas) está influido por el entorno y la estimulación que encuentre en ella, puesto que el sujeto durante la observación de estado normal se mostró tenso, intranquilo, mientras que bajo el consumo se relajó y se vio una gestualidad más relajada; lo cual, hace ver mayor fluidez de ideas e interacción verbal.

Tabla 6. Observación participante de las categorías proceso creativo/consumo de marihuana del sujeto 1

SUJETO 2

CATEGORIA: En estado normal

Rendimiento

artístico

Bajo el consumo de marihuana

Interpretación

Entorno físico Casa de uno de sus compañeros.

Casa de habitación.

El lugar donde realice la obra no tiene influencia en su rendimiento artístico, lo que le genera tranquilidad y disposición para

trabajar es tener los materiales y espacio para poder realizar la obra artística.

Actividad	Dibujo a tinta.	Pintura en acuarela	En la elección de la actividad el sujeto pensó lo que quería hacer, empezó a observar un modelo para generar ideas de lo que quería realizar y comenzó a distorsionarla según sus gustos (lo visceral) e idea pensada.
Comunicación no verbal	El sujeto durante la observación se mostró tranquilo, relajado enfocado en lo que quería realizar. Al inicio se sentó sobre la cama y busco los materiales necesarios para iniciar, luego comenzó a observar a su compañero y a realizar un boceto en la bitácora (duro aproximadamente 25 minutos). Seguidamente, empezó a realizar los detalles con tinta de color	El sujeto durante la observación se mostró tranquilo, relajado, concentrado en la pintura, además mantuvo una actitud neutral, aunque en algunos momentos demostró gestos de felicidad, alegría, gusto. Antes de iniciar a realizar la obra busco la marihuana y empezó a fumar, mientras esta fumando empezó a observar a	El sujeto bajo el consumo de marihuana no presenta cambios notorios en su comportamiento, sin embargo, los gestos en el momento de dar a conocer los estados de ánimo son más evidentes; aunque se debe tener en cuenta que puede ser producto de la influencia de sus pensamientos y la interferencia del entorno. Así mismo, se mantiene centrado en lo que está realizando, en un momento se le acabo la tinta

azul, en este proceso permaneció alrededor de 80 minutos. Cuando termino la obra se levantó, la mostró y nos entregó la hoja.

las investigadoras. Cuando se sintió que estaba en el nivel idóneo para pintar dejó de fumar (fueron más o menos 3 plones), busco la bitácora y un grafito de dibujo, luego comenzó a realizar el boceto (demoro alrededor de 20 minutos). Seguidamente busco las acuarelas, busco una posición cómoda para pintar y comenzó a realizar pinceladas y mezclar los colores de las acuarelas según lo que quería expresar en la obra. El sujeto se demoró en la culminación de la pintura alrededor 120 minutos.

y tranquilamente solicito a su compañero que le prestara material para proseguir, lo tomo sin ningún problema y continúo con la ejecución de la idea, sin perder la direccionalidad de lo que quería hacer.

Comunicación verbal

El sujeto durante la observación mantuvo una conversación formal sobre temáticas cotidianas

El sujeto durante la observación, se centró la mayor parte del tiempo en lo que estaba haciendo, y

El sujeto bajo el consumo interactuó mucho menos, en comparación de lo realizado sin estar bajo el efecto de la marihuana;

<p>y referentes a lo que estaba realizando.</p>	<p>respondía brevemente a lo que se le iba preguntando sin distraerse.</p>	<p>esto se debe a la concentración o como ellos lo refieren al “engome” que les permite enfocarse y visualizar cada uno de los detalles en un solo estímulo hasta lograr plasmar lo que desea.</p>
---	--	--

A nivel general se observó que el sujeto 2 presentó una disposición por realizar las obras artísticas puesto que tenía los recursos necesarios para su elaboración, además, de la disponibilidad del tiempo. Respecto al dominio técnico se puede percibir que en las dos observaciones el sujeto demostró el conocimiento teórico acerca del procedimiento a realizar mediante la manipulación de los diferentes materiales que estaba usando. Así mismo, en este participante se puede resaltar la concentración durante la realización de las obras, aunque haya sido más notorio bajo el consumo por la mayor dedicación y cuidado al manipular los materiales. Por último, el sujeto 2 se mostró tranquilo en ambas observaciones, la única diferencia es la mayor expresividad gestual bajo el consumo de marihuana.

Tabla 7. Observación participante de las categorías rendimiento artístico/consumo de marihuana del sujeto 2.

CATEGORIA: En estado normal

**Bajo el consumo de Interpretación
marihuana**

**Proceso
creativo**

Entorno físico	Casa de uno de sus compañeros.	Casa de uno de sus compañeros.	El encuentro se realizó en casa de uno de sus compañeros porque ese mismo día se hizo el grupo focal y posteriormente la observación. Sin embargo, el sujeto siente mayor comodidad trabajar solo y en su casa de habitación.
Actividad	Generación de ideas.	Generación de ideas.	Esta actividad fue elegida por las investigadoras para observar una de las categorías: el proceso creativo; por lo cual, se entregó hojas, lapiceros y se colocó música (la afinidad de trabajar escuchando música).
Comunicación no verbal	La observación duro 30 minutos. Durante los primeros minutos de la observación el sujeto se concentró en la hoja y empezó a hacer trazos en la hoja. Luego se	La observación duro 30 minutos. El sujeto durante la observación estuvo concentrado en la música que estaba de fondo realizando	Las expresiones gestuales en el sujeto tanto en estado normal como bajo el consumo no variaron; sin embargo, en estado normal la concentración del sujeto se veía

levantó de la silla y salió de la habitación. El tiempo restante se estuvo parado dando la espalda a sus compañeros y empezó a describir lo que se le ocurría, en este tiempo se vio reflejada una actitud pensativa como si estuviese creando un dialogo consigo mismo (colocaba el lapicero en el mentón haciendo suaves movimientos con su cabeza). movimientos rítmicos con la cabeza; además, empezó por describir algunas ideas que se le ocurría, trascurridos alrededor de 15 minutos empezó a hacer trazos como formando un boceto. influenciado por la tensión mientras que bajo el estado de la marihuana se observaba más relajado.

Comunicación verbal	La observación duro 30 minutos. El sujeto durante la observación los primeros minutos inicio una conversación con uno de sus compañeros. Después, que salió de la habitación estuvo callado y pensativo.	La observación duro 30 minutos. Durante la observación el sujeto se hizo a lado de uno de los compañeros iniciaron haciéndose comentarios con burlas. Minutos después, empezó a cantar en voz baja y en algunos momentos hablaba con su compañero sobre lo que	En ambas observaciones el sujeto mantuvo una conversación, pero fue más notoria bajo el consumo debido a la permanencia dentro del lugar. Además, se pudo evidenciar que las expresiones verbales pueden generar distracción.
----------------------------	--	--	---

se había ocurrido y de qué manera podría servirle para la creación de una obra.

Según lo observado en el sujeto 2 se puede inferir que la iniciación del proceso creativo (contemplación y gestación de ideas) es posible si se encuentra en un lugar que le genere inspiración como se vio reflejado en la observación en estado normal. El consumo de marihuana le ayudo a inhibir esas expresiones gestuales de tensión y por lo tanto permanecer en un solo lugar para la generación de ideas. Además, en este participante se evidencio la facilidad de generar idas e irlas materializando (creación del boceto).

Tabla 8. Observación participante de las categorías proceso creativo/consumo de marihuana del sujeto 2.

		SUJETO 3	
CATEGORIA:	En estado normal	Bajo el consumo de marihuana	Interpretación
Rendimiento artístico			
Entorno físico	Casa de habitación.	Casa de uno de sus compañeros.	Hay influencia en el lugar donde se está dibujando y las personas que están allí, porque quizás cuando esta solo se sintió tenso, pero cuando lo hizo en casa de su amigo se sintió en más confianza al estar con miembros de círculo social.

			Esta inferencia también se ve influida por la presencia de las investigadoras al verlo dibujar.
Actividad	Retrato a lápiz de una modelo	Retrato a lápiz de una fotografía.	En la elección de la actividad el sujeto pensó lo que quería hacer, hasta decidir que quería realizar el retrato. La elección de esta técnica se debe a la inclinación artística por el realismo expresada con anterioridad durante la entrevista realizada.
Comunicación no verbal	El sujeto durante la observación se mostró tenso, mantuvo poco contacto visual. Al inicio se limitó a pensar que iba a realizar, luego, busco los materiales para realizar el retrato, seguidamente ubico la modelo para empezar a dibujarla. Durante la realización del retrato se concentró en visualizar la modelo y plasmarla en la bitácora, duro alrededor de	El sujeto durante la observación se mostró relajado, se concentró en el retrato manteniendo poco contacto visual con las personas de su alrededor. Durante los primeros 10 minutos se reunió con sus amigos para fumar, cuando se sintió que estaba bajo el efecto de marihuana se sentó en una	El consumo de marihuana ayudó al sujeto a relajarse tal y como lo había expresado con anterioridad. Así mismo, se pudo observar que el dedico más tiempo a realizar el retrato bajo el consumo que en estado normal, el cual se evidencio en la concentración que tuvo para la observación de rasgos faciales. Según esta observación se puede inferir que bajo el consumo tienden

	<p>20 minutos en este proceso. Después de realizar el boceto de mirar la modelo y empezó a mejorar algunos rasgos y características del retrato. El retrato lo termino en 30 minutos.</p>	<p>silla aislado de los demás y comenzó a realizar el retrato concentrado en su teléfono y la bitácora donde estaba realizándolo. Duró aproximadamente 40 minutos en terminarlo, después de esto entrego el retrato y se retiró del lugar.</p>	<p>a enlentecer su proceso de creación de la obra porque tienden hacer más cuidadosos al momento de ser los trazos para no dañar la obra artística o el retrato realizado.</p>
<p>Comunicación verbal</p>	<p>El sujeto durante la observación mantuvo una conversación formal sobre temáticas cotidianas y referentes a lo que estaba realizando.</p>	<p>El sujeto en esta observación solo hablo durante el consumo, luego, dijo que se sentía relajado y se concentró en lo que estaba realizando: el retrato.</p>	<p>El cambio que tuvo el sujeto del discurso (hablar a no decir casi nada) puede verse influenciado por el consumo, porque en este estado se centran en un solo estimulo y se olvidan de los demás. Así mismo, los rasgos de personalidad también podrían están inmersos, ya que el sujeto muestra rasgos de introversión los cuales se reflejan en las dos observaciones, solo se limita a hablar sobre lo que se pregunta y bajo el consumo inhibe</p>

sus deseos de socializar por centrarse en la obra artística. Así mismo, este cambio se debe a la fácil distracción y divagación de ideas durante el consumo.

A nivel general se observó que el sujeto 3 presento una disposición por realizar las obras artísticas puesto que tenía los recursos necesarios para su elaboración, además, de la disponibilidad del tiempo; sin embargo, factores obstaculizadores como “ser observado” ya sea en su ambiente natural o en casa de sus compañeros posiblemente influya de manera negativa en el dominio técnico y rendimiento artístico, puesto que se mostró tenso y evitaba cualquier contacto visual y algunas veces verbal con los espectadores. Por lo tanto, se puede percibir que en las dos observaciones el sujeto demostró el conocimiento teórico acerca del procedimiento mediante la manipulación de los materiales necesarios para realizar los retratos, pero se mostró menos tensionado bajo el consumo donde se evidencio mayor dedicación y cuidado al manipular los materiales.

Tabla 9. Observación participante de las categorías rendimiento artístico/consumo de marihuana del sujeto 3.

CATEGORIA:	En estado normal	Bajo el consumo de marihuana	Interpretación
Proceso creativo			
Entorno físico	Casa de uno de sus compañeros.	Casa de uno de sus compañeros.	El encuentro se realizó en casa de uno de sus compañeros porque ese mismo día se hizo el grupo focal y posteriormente la observación. Sin embargo, el sujeto siente mayor

			comodidad trabajar solo y en su casa de habitación.
Actividad	Generación de ideas.	Generación de ideas.	Esta actividad fue elegida por las investigadoras para observar una de las categorías: el proceso creativo; por lo cual, se entregó hojas, lapiceros y se colocó música (la afinidad de trabajar escuchando música).
Comunicación no verbal	La observación duro 30 minutos. Durante la observación el sujeto se sentó en una posición cómoda, centro su mirada en la hoja; en los primeros minutos empezó a realizar trazos sobre el borde superior de la hoja, después empezó a realizar trazos como si fuese a construir un boceto (rostro), y en los últimos minutos escribió algunas ideas que se le habían ocurrido.	La observación duro 30 minutos. El sujeto durante la observación se aisló de sus compañeros, durante los primeros minutos cruzo los brazos, centro su mirada en un punto fijo sobre la pared con una actitud seria. Alrededor de transcurrir alrededor de 15 minutos cambio su foco de atención y empezó a observar la hoja comenzó a hacer trazos	En las dos observaciones mantuvo una actitud seria, además en este sujeto se resalta la concentración en un solo estímulo sin importar las distracciones intervinientes del ambiente.

		y escribir ideas que se le ocurrían.	
Comunicación verbal	La observación duro 30 minutos. El sujeto durante la observación estuvo callado, se centró en la actividad que estaba realizando. Solo recitaba en voz baja algunas notas musicales.	La observación duro 30 minutos. En esta observación el sujeto estuvo callado centrado en lo que posiblemente estaba “pensando” o “imaginando”.	El sujeto tanto en estado normal como bajo el consumo de marihuana presento inhibición de expresiones verbales.

En las dos observaciones el sujeto 3 inicio su proceso creativo por la realización del boceto y después empieza la contemplación y gestación de la idea (escribir ideas); además, en este participante se resalta la atención selectiva y focalizada reflejada en la inhibición verbal y concentración en un punto fijo (la hoja o un lugar en la pared). Así mismo, ya sea bajo el consumo o estado normal sus ideas esta enfocadas hacia un mismo interés (realismo).

Tabla 10. Observación participante de las categorías proceso creativo/consumo de marihuana del sujeto 3.

SUJETO 4			
CATEGORIA:	En estado normal	Bajo el consumo de marihuana	Interpretación
Rendimiento artístico			
Entorno físico	Casa de habitación.	Casa de habitación.	El sujeto prefiere dibujar cuando se encuentra en su casa aislada del mundo, porque al trabajar en grupo se distrae con mayor facilidad y se

			le dificulta disponerse a realizar una obra artística. Por eso, en su casa se relaja y se concentra con mayor facilidad. Además, en casa tiene los materiales y espacio adecuado para la realizar una obra artística.
Actividad	Autorretrato a lápiz.	Retrato a lápiz de una fotografía.	La elección de esta técnica y materiales se debe a la disposición de los materiales por su mayor facilidad de dominio y manejo de estos.
Comunicación no verbal	En relación con su comportamiento, al inicio estaba tensa, nerviosa, no sabía que obra realizar (durante 10 minutos pensó la idea), luego se puso cómoda, coloco música para relajarse un poco y empezó a dibujar, en el boceto se demoró aproximadamente 20 minutos, para posteriormente realizar detalles y poder culminar su obra	En los primeros minutos busco los materiales y la fotografía que iba a retratar, seguidamente busco la marihuana y comenzó a fumar, cuando se sintió en un estado “perfecto” en el que evidencio una actitud relajada, emociones neutras, el cual le ayudo a centrarse en su obra; acompañando ese momento	El consumo de marihuana le permitió al sujeto demostrar una postura más relajada, tranquila, centrada en su dibujo sin estar preocupada por la presencia de las observadoras; en comparación de cuando no estaba bajo el efecto de la marihuana, que se mostró inquieta, insegura de lo que podría pintar, por lo que busco estrategias como la postura (dio la espalda a las

	<p>en lo cual demoro 30 minutos más, durante la observación mantuvo la interacción necesaria cuando se le preguntaba por lo que estaba haciendo, en algunos momentos acariciaba a su gato y seguía en la culminación del dibujo.</p>	<p>con música de su interés, comenzando a realizar trazos para el boceto; y sombras, brillos, entre otras cosas, para la construcción del retrato. En ese momento el tiempo aproximado en la culminación de este trabajo fue de 70 minutos.</p>	<p>observadoras, para centrarse en lo que iba a realizar e ignorar que la estaban observando), el lugar y la música de su agrado.</p>
<p>Comunicación verbal</p>	<p>El sujeto al inicio demoro aproximadamente 10 minutos en decidir que quería realizar su propio auto retrato, posteriormente busco inmediatamente los implementos necesarios para iniciar con el trabajo, durante la observación la persona respondía solo a lo que se le preguntaba o por el contrario permanecía en silencio.</p>	<p>Al inicio de la observación el sujeto comento que quería experimentar en el retrato una idea de distorsionar algunas características de las imágenes. Además, durante toda la observación mantuvo una conversación formal respondiendo algunas preguntas realizadas por las investigadoras sobre su proceso de creación.</p>	<p>Se evidencia significativamente mayor fluidez verbal de la estudiante cuando está bajo el consumo, pues se le facilita expresar sus ideas de manera tranquila y relajada, que cuando no está bajo el efecto, en el cual se muestra tímida y solo responde muy puntalmente a lo que se le pregunta, sino solamente permanece en silencio hasta el final.</p>

A nivel general se observó que el sujeto 4 presento una disposición por realizar las obras artísticas puesto que tenía los recursos necesarios para su elaboración, además, de la disponibilidad del tiempo. Respecto al dominio técnico se puede percibir que debido a la tensión que estaba experimentando en el momento se le dificulto al inicio la manipulación de los materiales para la realización del retrato, sin embargo, se mostró más segura bajo el consumo de marihuana reflejando mayor concentración y delicadeza al momento de utilizar cada elemento.

Tabla 11. Observación participante de las categorías rendimiento artistico/consumo de marihuana del sujeto 4

CATEGORIA:	En estado normal	Bajo el consumo de marihuana	Interpretación
Proceso creativo			
Entorno físico	Casa de uno de sus compañeros.	Casa de uno de sus compañeros.	El encuentro se realizó en casa de uno de sus compañeros porque ese mismo día se hizo el grupo focal y posteriormente la observación. Sin embargo, el sujeto siente mayor comodidad trabajando sola y en su casa de habitación.
Actividad	Generación de ideas.	Generación de ideas.	Esta actividad fue elegida por las investigadoras para observar una de las categorías: el proceso creativo; por lo cual, se entregó hojas,

lapiceros y se colocó música (la afinidad de trabajar escuchando música).

Comunicación no verbal	<p>La observación duro 30 minutos. El sujeto durante la observación estuvo en silencio, realizando rayas o trazos en la hoja mientras con la otra mano se tocaba la cabeza de manera pensativa, al finalizar la observación dijo que a pesar de que se sentía en confianza con sus compañeros, prefería estar sola en su habitación para generar ideas, a menos de que no quisiera hacer nada, ahí si se sentiría a gusto estando con sus amigos, por lo que expreso brevemente las ideas que se le habían ocurrido en el momento a las observadoras y a sus compañeros.</p>	<p>La observación duro 30 minutos aproximadamente; después de fumar se notó significativamente que se relajó y entro en ambiente, empezó a cantar y a mover la cabeza y las manos al ritmo de la música, posteriormente, dejo a un lado la hoja y empezó a decir algunas ideas que se le ocurrían en ese momento, escuchando a los demás compañeros y complementando sus ideas propias y aconsejando las de los demás dando su opinión.</p>	<p>El sujeto bajo el consumo de marihuana se mostró más relajada que en estado normal, y aunque por referencia de ella misma las ideas producidas en las dos observaciones no se visualizaron cambios notorios ya que se sintió más satisfecha con las ideas bajo el consumo.</p>
-------------------------------	--	---	---

Comunicación verbal	Durante la observación el sujeto mantuvo una conversación con uno de sus compañeros acerca de las ideas que se le habían ocurrido, por lo que le estaba comentando a esta persona, para definir más detalles de lo que se había imaginado.	En este momento el sujeto mostro mayor fluidez verbal, expresando con mayor facilidad lo que pensaba, lo que quería o como se sentía en ese momento de manera autónoma.	En este aspecto el sujeto presenta una adecuada expresión verbal para su edad, sin embargo, la timidez o la tensión de ser observada por personas diferentes a su círculo social puede causar que no diga en su totalidad todo lo que piensa, sin embargo, el consumo de marihuana lo que genera en ella es que se relaje y empiece a decir las cosas de forma más tranquila y fluida sin, centrarse tanto en el entorno o en las personas que están allí.
----------------------------	--	---	--

Según lo observado en el sujeto 4 se puede inferir que la iniciación del proceso creativo (contemplación y gestación de ideas) está influido por el entorno y la estimulación que encuentre en ella, puesto que el sujeto durante la observación de estado normal se mostró tensa, intranquila, mientras que bajo el consumo estuvo relajada demostrando mayor fluidez de ideas e interacción verbal.

Tabla 12: Observación participante de las categorías proceso creativo/consumo de marihuana del sujeto 4.

SUJETO 5

CATEGORIA: Rendimiento artístico	En estado normal	Bajo el consumo de marihuana	Interpretación
Entorno físico	Casa de habitación.	Casa de habitación.	El sujeto realiza las obras artísticas en su habitación porque en él tiene los materiales necesarios y espacio suficiente que le permiten realizar la obra artística.
Actividad	Retrato a lápiz de una fotografía.	Retrato a lápiz de una fotografía.	El sujeto con anterioridad había elegido las fotografías que quería realizar a través del retrato a lápiz. La elección por esta técnica se debe inclinación artística por el realismo y colores oscuros el cual le generan mayor comodidad para el manejo del contraste de la luz y la sombra.
Comunicación no verbal	El sujeto durante la observación se mostró tranquilo, concentrado en la fotografía y como lo iba a plasmar en la bitácora. Al inicio busco los materiales para realizar	El sujeto durante la observación mostro una actitud somnolienta debido al consumo de marihuana, estuvo tranquilo, concentrado	La comunicación no verbal del sujeto en estado normal y bajo el consumo no tiene cambios significativos, solo el verse somnoliento, las demás actitudes

el retrato, seguidamente empezó a realizar el boceto de la fotografía (en este procedimiento demoro aproximadamente 20 minutos). Cuando empezó a realizar los detalles del retrato coloco música, además, comenzó a intercambiar lápices según el grosor y trazado teniendo en cuenta la luz y sombra de la fotografía. Otro elemento usado fue goma de borrar para eliminar aquellos detalles que cambian la esencia del retrato. En la realización de detalles duro alrededor de 40 minutos en este proceso. Al terminarlo, lo volvió a visualizar hizo un gesto de agrado lo arranco de la bitácora y lo entrego a las investigadoras.

y en algunos momentos sentimientos de euforia por la interacción con su compañero y las investigadoras. Al inicio busco los materiales, se sentó sobre la cama y comenzó a realizar el boceto de la fotografía (demoro alrededor de 20 minutos), seguidamente comenzó coloco música y empezó a realizar los detalles del retrato, intercambiando los lápices según el contraste de luz y sombra que quería darle a retrato (este proceso demoro alrededor de 90 minutos). Cuando termino la obra hizo un gesto de agrado, se recostó sobre la cama lo arranco de la bitácora y lo entrego a las investigadoras.

permanecen igual. La interacción con las personas depende de la temática que se esté hablando y el nivel de confianza que haya.

Por otra parte, el tiempo que dedico en cada obra varia; es menor en estado normal que bajo el consumo; esta inferencia se debe a dos razones observadas: el cuidado al realizar los detalles en los retratos, ya que, el trazado de líneas y sombras fue más delicado bajo el consumo que en estado normal; y por otro lado la dimensión de la bitácora (las mediciones), bajo el consumo utilizo una bitácora más grande que en estado normal.

Comunicación verbal	El sujeto durante la observación mantuvo una conversación formal sobre temas referentes a lo que estaba realizando y sobre técnicas, corrientes y estilos relacionados con el arte.	El sujeto en esta observación mantuvo una conversación fluida sobre temáticas cotidianas, ideas que se le ocurrían y le comentaba a su compañero experiencias sobre trabajos artísticos; además, de responder preguntas relacionadas con el arte.	El sujeto en estado normal y bajo el consumo mantuvo una conversación con las investigadoras, cabe resaltar que fue más fluida bajo el estado de marihuana, aunque es importante incluir que pudo influir la presencia de un compañero de clase.
----------------------------	---	---	--

A nivel general se observó que el sujeto 5 presentó una disposición por realizar las obras artísticas puesto que tenía los recursos necesarios para su elaboración, además, de la disponibilidad del tiempo. Respecto al dominio técnico se puede percibir que en las dos observaciones el sujeto demostró el conocimiento teórico acerca del procedimiento a realizar (explicación del paso a paso). Así mismo, en este participante se puede resaltar la concentración durante la realización de las obras, aunque haya sido más notorio bajo el consumo por la mayor dedicación y cuidado al manipular los materiales. Por último, el sujeto 5 estuvo tranquilo, relajado porque se encontraba en un lugar que le generaba confianza y disposición para trabajar (casa de habitación).

Tabla 13. Observación participante de las categorías rendimiento artístico/consumo de marihuana del sujeto 5

CATEGORIA: En estado normal

**Bajo el consumo de Interpretación
marihuana**

**Proceso
creativo**

Entorno físico	Casa de uno de sus compañeros.	Casa de uno de sus compañeros.	El encuentro se realizó en casa de uno de sus compañeros porque ese mismo día se hizo el grupo focal y posteriormente la observación. Sin embargo, el sujeto siente mayor comodidad trabajar solo y en su casa de habitación.
Actividad	Generación de ideas.	Generación de ideas.	Esta actividad fue elegida por las investigadoras para observar una de las categorías: el proceso creativo; por lo cual, se entregó hojas, lapiceros y se colocó música (la afinidad de trabajar escuchando música).
Comunicación no verbal	En ese momento él solo escuchaba las ideas de los demás y miraba su teléfono, de manera pensativa, cuando se le pregunto mostro una imagen de un artista	Después de fumar dejo de mirar directamente el teléfono y empezó a tomar apuntes, para plasmar brevemente en la hoja la perspectiva y los	Cuando no está bajo el consumo se muestra inseguro de lo que quiere hacer, por lo que busca ideas en internet o de artistas reconocidos para posteriormente imitarlas, pero

reconocido, por lo que aseguro que quería copiar tal cual como estaba ahí, pero que la técnica que el artista empleaba, los colores y texturas eran complejas por lo que debía pensar si lo realizaría o no finalmente.

detalles que quería que en la obra resaltaran, teniendo en cuenta también los materiales y las tonalidades que debía llevar y en los lugares donde deberían ir.

cuando está bajo el consumo se arriesga a cambiar o modificar detalles según la preferencia que él tenga en el momento para realizar la obra y culminar detalles.

Comunicación verbal	Durante la observación que duro aproximadamente 30 minutos, el sujeto refirió que a él no se le facilitaba mucho la generación de ideas, sino el hecho de copiar, y cuando debía generar una idea nueva, sin ser copia, prefería fumar ya que en esos efectos sentía que las ideas fluían.	Después de fumar, refirió que quería hacer la obra del artista, y que le iba a cambiar algunas cosas como colores, y que ya no lo haría con escala de tonos vivos, sino de colores grisáceos, para darle un toque más antiguo, y sofisticado, por lo que lo haría en carboncillo y no en óleo.	El sujeto tiene una buena interacción verbal con las investigadoras como con su medio (compañeros), pero cuando está bajo el consumo expresa con mayor seguridad y tranquilidad sus ideas, que cuando no está bajo ningún efecto, porque se limita un poco más y su fluidez verbal disminuye.
----------------------------	--	--	---

Según lo observado en el sujeto 5 se puede inferir que su proceso creativo posiblemente inicie primero en la creación del boceto, debido a que no presta mayor atención a la generación de ideas; generalmente bajo el consumo crea ideas relacionados con el cambio de tonalidades y contrastes de los colores vistos en una imagen modelo. Además, bajo el consumo de marihuana se mostró más seguro; lo cual permitió evidenciar mayor interacción verbal y fluidez de ideas teniendo en cuenta un modelo o imagen vista.

Tabla 14. Observación participante de las categorías proceso creativo/consumo de marihuana del sujeto

SUJETO 6

CATEGORIA: En estado normal
Rendimiento
artístico

Bajo el consumo de
marihuana
Interpretación

Entorno físico	Casa de habitación.	Casa de habitación.	El sujeto realiza las obras artísticas en su habitación porque en él tiene los implementos o materiales necesarios y espacio suficiente que le permiten realizar la obra artística.
Actividad	Dibujo a carboncillo.	Dibujo a carboncillo.	Efectuó la realización de dos dibujos a carboncillo, desde la corriente surrealista, él normalmente se inclina más por dibujar la naturaleza y reflejar los colores que en ella se observa, pero decidió hacer algo diferente a lo que normalmente realiza.
Comunicación no verbal	El sujeto pensó inicialmente que iba a realizar un dibujo en tonalidades negras u oscuras por lo fue a buscar los materiales requeridos como color y lápiz, se	Bajo el consumo el sujeto no cambia mucho su actitud, lo único que se refleja notoriamente es la expresión de las emociones de manera	El sujeto fue muy colaborativo, atento, interactuó adecuadamente con las investigadoras y el entorno que lo rodeaba, no se evidenció que estuviera ansioso o nervioso,

	<p>ubicó en un lugar cómodo para posteriormente iniciar con la creación del dibujo, se notó tranquilo, sonriente, concentrado en lo que estaba haciendo, sin dejar de interactuar con las personas que estaban en ese momento y con las investigadoras, hasta el momento de culminar con su trabajo en el cual demoro aproximadamente 40 minutos.</p>	<p>más intensa y libremente. Se pudo evidenciar la generación de ideas, la búsqueda de materiales para poder efectuar sus ideas de la mejor forma posible (se demoró aproximadamente 50 minutos) en la realización de un dibujo a carboncillo, sin perder la interacción con las personas que estaban en su entorno.</p>	<p>mostró una buena generación de ideas y rendimiento artístico.</p>
<p>Comunicación verbal</p>	<p>El sujeto durante la observación mantuvo una conversación formal y buena fluidez verbal al expresar lo que iba a realizar paso a paso como técnicas, estilos preferidos a las investigadoras, hasta que culminó su trabajo.</p>	<p>La persona se mostró más habladora y sonriente de lo normal, sin embargo, la fluidez y coherencia con la que hablaba si se veía reducida, en cuanto a su rendimiento, se demoró un poco más, por el tiempo que se tomaba para reflexionar si estaba haciendo bien o no su trabajo.</p>	<p>El sujeto en estado normal y bajo el consumo mantuvo una adecuada coherencia con las investigadoras, cabe resaltar bajo el consumo mantiene su fluidez verbal pero no es coherente.</p>

A nivel general se observó que el sujeto 6 presentó una disposición por realizar las obras artísticas puesto que tenía los recursos necesarios para su elaboración, además, de la disponibilidad del tiempo. Respecto al dominio técnico se puede percibir que en las dos observaciones el sujeto demostró el conocimiento teórico acerca del procedimiento a realizar (explicación del paso a paso). Así mismo, en este participante se puede resaltar la concentración durante la realización de las obras, aunque haya sido más notorio bajo el consumo por la mayor dedicación y cuidado al manipular los materiales. Por último, el sujeto 1 estuvo tranquilo, relajado porque se encontraba en su ambiente natural (casa de habitación), además, que bajo el consumo expresa con mayor intensidad los estados de ánimo de felicidad y agrado.

Tabla 15. Observación participante de las categorías rendimiento artístico/consumo de marihuana del sujeto 6

CATEGORIA: En estado normal		Bajo el consumo de Interpretación	
Proceso creativo		marihuana	
Entorno físico	Casa de habitación.	Casa de habitación.	El encuentro se realizó en casa de este sujeto, por motivos de espacio y comodidad, además por la disposición de prestarla para hacer la observación de manera grupal.
Actividad	Generación de ideas.	Generación de ideas.	Esta actividad fue elegida por las investigadoras para observar una de las categorías: el proceso creativo; por lo cual, se entregó hojas, lapiceros y se colocó música (la

			afinidad de trabajar escuchando música).
Comunicación no verbal	El sujeto se mostró empático, tranquilo, siempre atento a las indicaciones que las observadoras le generaban, durante la observación que duro aproximadamente 30 minutos, daba a conocer sus ideas a los otros compañeros y posteriormente iba anotando lo que él decía o lo que los demás compañeros le iban complementando, para que no se le fueran a olvidar, debido a que ese espacio según él le sirvió para pensar en la entrega de su proyecto final y sobre la temática central de la obra.	Cuando fumo marihuana, según él consideraba que era el estado perfecto, se mostró tranquilo, relajado, pero de cierta forma sus expresiones fáciles reflejaban alegría y nostalgia, al hablar sobre sus ideas y sobre la cultura indígena tan propia que él deseaba reflejar o dar a conocer a través del arte.	En su comportamiento no cambio mucho el hecho de consumir o no marihuana, en lo que se evidencio notoriamente es el hecho de sentir las sensaciones o emociones de forma más intensa, que el generar ideas bajo el consumo ocasiona que la persona tenga mayores perspectivas acerca de lo que se tiene pensado o lo que se desea hacer.
Comunicación verbal	Desde el inicio de la observación que duro aproximadamente 30 minutos, se mostró tranquilo,	En este caso el sujeto después de fumar, retomo la idea del trabajo de la cultura indígena	El sujeto afirma que estando bajo el consumo se tiene una mayor amplitud de las ideas, por lo que

<p>mantenía una buena interacción con sus compañeros y amigos, hablando sobre ideas que le gustaría realizar, en donde incluía todo lo referente a la belleza de las culturas indígenas de Colombia, y que quería realizar este trabajo para entregarlo en una asignatura en el tercer corte académico.</p>	<p>colombiana y de sus bellos paisajes y empezó a idealizar acerca de los detalles que quería incluir en la obra, como paisajes, animales, perspectivas colores, tamaños y como conceptualmente iba a defender o exponer su obra.</p>	<p>facilita expresarlas de la misma forma ante los demás, y lo que proporciona aún más esto es, el entorno en el que se encuentra es su ambiente natural o frecuente (su habitación), además de estar en confianza o con personas conocidas, ya que los otros participantes son amigos y las observadoras las había conocido con anterioridad hace algún tiempo. Sin embargo, la coherencia se ve deteriorada bajo el consumo porque dice lo que piensa sin tener sentido en algunos momentos.</p>
---	---	--

Según lo observado en el sujeto 6 se puede inferir que la iniciación del proceso creativo (contemplación y gestación de ideas) está enfocado en su mayor motivación “mostrar su cultura amazónica”, además, el consumo de marihuana le ayudo a divagar más sobre los detalles, colores y técnicas que pudiese utilizar en la materialización. Sin embargo, es importante resaltar que en ambas observaciones el sujeto evidencio ideas similares.

Tabla 16. Observación participante de las categorías rendimiento artístico/consumo de marihuana del sujeto 6

Matriz: Grupo Focal.

Número de personas en el grupo focal: 6 sujetos

Moderadores Talía Gelvez e Hillary Pérez.

Presentación de la temática a debatir El grupo focal consta de 11 preguntas relacionadas con las tres categorías a investigar (proceso creativo, rendimiento artístico y consumo de marihuana). Por su parte, las indicaciones para el buen desarrollo de este son: Escuchar la pregunta, el que desee contestar levanta la mano, el sujeto que quiera afirmar o refutar la respuesta dada por otros de sus compañeros lo realiza después de que el haya terminado.

El grupo focal tiene una duración aproximada de 90 minutos.

PREGUNTAS	RESPUESTAS	ANALISIS
1. ¿Desde su profesión como es vista la creatividad?	<p>Sujeto 5: como a la hora de crear obras originales.</p> <p>Sujeto 3: capacidad de innovación.</p> <p>Sujeto 5: uno como artista intenta no copiar, la originalidad, referenciarse, uno busca su estilo propio, composición propia; por lo menos no es bueno replicar, yo antes era muy de copiar, pero ahora intento crear diferentes composiciones, o me baso en fotografías.</p> <p>Sujeto 6: Para mí siempre ha sido importante, porque a mí no me ha gustado pegarme de pinturas ajenas sino siempre me gusta sacar lo mismo y siempre con mi escultura y así identificarme cada vez que voy a exponer.</p> <p>Sujeto 3: en nuestro caso es el punto de partida para producir.</p>	<p>Para los artistas en formación objeto de investigación, la creatividad es importante en el ámbito en el que se encuentran, ya que la consideran como la capacidad de innovación, la cual se centra en la generación de ideas y la forma de ejecutarlas o presentarlas. Sin embargo, en el arte se ven reflejados enfoques o corrientes que exigen que sean más</p>

Sujeto 6: No sólo viéndolo desde las obras sino desde el lado de gestión para una comunidad, por ejemplo, ya cuando los artistas crean y apoyan a las personas para que así tengan una oportunidad o un espacio que se ocupen.

Sujeto 4: Algo esencial para el artista, como algo que tenemos pero que se desarrolla con la práctica, la capacidad de desarrollar ideas nuevas.

Sujeto 1: buscar la solución de algo, innovando desde arte. Es de forma directa de ser un agente que crea necesita mucha imaginación.

Sujeto 6: Pues depende de ella misma porque si pone a copiar imágenes se va a cerrar, pero si ella se pone a buscar temas como dice el compañero (sujeto 4) busca referentes y toda esas cuestiones y lo más importante la práctica. Pues he visto compañeros que iniciaron pailas (mal) no crean nada y ahorita están muy bueno. Por ejemplo, ahora uno está exponiendo dos creaciones.

Sujeto 6: creo que es muy difícil.

Sujeto 3: No lo he visto de verdad.

Sujeto 5: las personas que no llegan con creatividad a la carrera se van aprendiendo, aunque no sea tan creativo realizo composiciones. Creo que es muy difícil. Incluso los que no llegamos con creatividad buscamos después de algún tiempo tratar como es, por lo menos, yo

creativos que otros; por ejemplo, en el arte plástico se busca la creación de obras originales e innovadoras, sin hacer copias; mientras que, en el arte contemporáneo como el hiperrealismo, los sujetos dicen que solamente la persona se dedica a copiar la realidad tal cual, y que solamente se necesita tener un buen dominio conceptual, sin ser una persona que desborde creatividad. A su vez, los sujetos refieren que la creatividad es un proceso que se va adquiriendo y/o fortaleciendo con la práctica y el dominio de las técnicas.

no soy muy creativo, pero soy de buscar referentes, composiciones.

Pero no es que me imagine un personaje como lo hace el sujeto 6.

Sujeto 4: Pues no le va a afectar en lo técnico porque lo exige la academia y usted lo que sabe, bueno al principio los primeros tres semestres. Pues después le empieza a exigir creatividad para la creación del proyecto. Pues los profesores no están pendientes de que se copia o no, igual se va a graduar de artista y lo otro es que le va a ir muy bien en copista.

Sujeto 5: depende si es restaurador o no, no importa si copia. Por ejemplo, Ariadna (docente) me decía que solo copiar o duplicador profesionales le pagan millones por restaurar una obra.

Sujeto 4: Es que en el arte hay muchas corrientes. Si las personas se dedican a copiar, en el hiperrealismo se dedican a copiar (la fotografía) entonces no les iría tan mal. Si no le va bien con la anatomía del cuerpo, se mete en el cubismo y ahí sobresale.

Sujeto 5: pues ahí, es necesario saber anatomía para poder desmembrar la anatomía cubista.

Sujeto 3: dentro de la práctica se encuentran espacios como para cambiar algo, en sentido de los colores según la técnica. Pues dentro de la práctica si se da para innovar, así no tenga la creatividad la puede desarrollar, tiene que ser con la práctica. Van de la mano no pueden estar separadas no saldría nada, incluso los hiperrealista, las

fotografías que pintan son fotografías que ellos toman, el trabajo en conjunto es autónomo no están copiando, solamente están tomando una fotografía, pero el trabajo de fotografía es válido. Puede que no tengan el mismo fuerte en sentido de los movimientos artísticos, pero técnicamente la tienen y fuera de eso manejan concepto. Para mí es algo muy válido.

Sujeto 1: Excelente estudiante, dibujante de ahí a que sea creativo. Sería que se dedicara hacer en copias.

Sujeto 2: Para mí es algo fundamental porque desde allí podemos crear cosas diferentes, en mi caso me gusta crear obras con ideas excéntricas yaqué me gusta lo visceral. Además, consideró que un artista todos los días necesita tener ideas y pues con las técnicas va perfeccionándola. Y respecto a un artista que no es creativo, pero si cuenta con las habilidades puedo decir que eso depende mucho de la corriente o el estilo porque hay movimientos como el hiperrealismo que solo es copiar imágenes o fotografías se defiende más con la parte conceptual.

2. ¿Cómo crees que es el proceso creativo en la realización de	<p>Sujeto 3: En estado sobrio se fluye más.</p> <p>Sujeto 6: pero hay momentos que cuando estamos en el salón fumamos.</p> <p>Sujeto 3: cuando usted hace una obra es porque tiene disposición de hacerla.</p>	<p>Según lo referido por los sujetos se puede inferir que el proceso creativo inicia con la búsqueda de fuentes de inspiración (vivencias diarias, observar a</p>
--	---	---

obras
artísticas??

Sujeto 5: Yo no lo vería tanto en el fumar sino en querer y no querer.

Sujeto 6: usted lo hace es más para relajarse

Sujeto 5: yo lo hago a veces por eso. A veces puedo estar muy pegado, pero si quiero pintar y pinto; o hago el dibujo.

Sujeto 6: Viéndolo así, fumado y sobrio es lo mismo, el mismo resultado, la misma pereza o las mismas ganas. en mi caso el proceso creativo yo lo formo antes de crear la obra. Después, miro a ver si le hago un cambio, si me gusta o no.

Sujeto 4: Mi proceso creativo es bueno, soy de crear más cosas de calidad que de cantidad.

Sujeto 5: Lo que les mencionaba a ellos ahorita, no es tanto fumar o no fumar, sino la disposición de uno querer hacer, o que usted tiene una idea y como la quiero plasmar; entonces así este choncho usted por lo menos puede ir a hacer boceto, puede estar usted sano y también, entonces estar decidido a plasmar eso.

Sujeto 3: En mi caso estando trabado mi proceso es más lento, más amotro y al final termino haciendo nada. Por ejemplo, en formatos grandes la posición del lápiz, el pincel es distinta. La amotricidad me pongo muy tronco. En la generación de ideas se tiene más panorama a veces bajo el consumo, porque si uno se pasa me pongo lento se me caen las cosas, hay fluidez dependiendo de la cantidad.

compañeros, entre otros); seguidamente empieza la generación de ideas, en el cual un participante refiere que ahí mismo describe como lo va a materializar (colores, formas, estilo, textura, composición, entre otros elementos). A nivel general el proceso creativo se puede dividir en tres pasos: la generación de la idea, generación del boceto o plasmar la idea a manera general y por último la realización de los detalles.

Por otra parte, el proceso creativo se ve influido por la disposición del artista y el consumo de marihuana. En la generación de ideas se tiene mayor panorama o divagación bajo el consumo según lo

Sujeto 5: La generación de ideas depende de la cantidad que uno está consumiendo, a veces me levanto con energía usted se pega tres plones y queda bien, pero si me ha pasado eso también. Por eso muchas veces choncho uno hace el boceto, a veces no boceto hago.

Sujeto 4: si hago algo bajo el consumo no me queda igual, también depende de las ganas que uno tenga al hacer eso.

Sujeto 1: Primero sería tener la idea ya clara, y ahí sería las variantes, el cambio que uno haría, los materiales y todo eso. Primero la idea clara y después si lo otro.

Sujeto 2: Mi proceso creativo se genera día a día, pues para mí el diario vivir es una forma de inspiración ya que todos los día puedo generar algo nuevo. Siempre empiezo enfocándome en algo que vi ya sean mis compañeros u otras cosas, luego empiezo a realizar como un boceto con todas las ideas que se me vienen a la cabeza y ya después empiezo a perfeccionar detalles. Cuando no quiero hacer nada las escribo para después llevarlas a cabo.

referido por los sujetos, sin embargo, la realización de detalles se ve afectada bajo este estado ya que muchas veces es percibida como lenta por la sensación de amotricidad, la falta del dominio de los materiales o técnicas; aunque para algunos participantes es igual puesto que depende más de la disposición de realizar o no la obra artística.

<p>3. ¿Describa cómo comenzó la inclinación o interés por el arte visual?</p>	<p>Sujeto 6: pues la verdad por mi hermano, porque yo tenía pensado con el futbol supuestamente y pues mi hermano me hablo de la carrera, me vine para acá intentarlo y me gusto.</p> <p>Sujeto 5: yo más que todo por mi criatura, pues yo pensaba irme para Tunja para la UETC, pues lo del arte no ve veía haciendo otra cosa, y es en lo único que medio me destacaba.</p>	<p>Los sujetos refieren que hay tres aspectos en común, los cuales son: la curiosidad por hacer ideas propias y novedosas, seguido por el interés de mejorar su rendimiento artístico</p>
---	--	---

Sujeto 3: Pues yo ya venía trabajando en esto desde hace tiempo, y por último la vocación, en la cual la mayoría de los sujetos están esperando era graduarme porque me estaba quedando grande el bachillerato. Pues la tenía clara desde niño que quería hacer. dijeron que no se veían

Sujeto 4: No me veía haciendo otra cosa, incluso quería ser bióloga, pero el arte me gustó más, el deseo de crear mostrar tus ideas, la motivación de explorar. haciendo otra cosa diferente a estudiar artes visuales y mejorar sus técnicas artísticas.

Sujeto 1: Pues no se si fue para mí, cuando estaba pequeño me dijeron en la escuela no copie, esa forma de querer yo hacer mi picachu perfecto me llevo a eso, a querer perfeccionarme yo mismo. Querer perfeccionar algo que estaba haciendo del dibujo como tal, entonces por eso parte del dibujo me fui interesando por otras ramas.

Sujeto 2: desde pequeño me ha gustado dibujar, pero mi familia casi no me inculcaba eso y ya después cuando salí del colegio decidí dedicarme a esto porque es lo que me gusta y ya empecé a manejar más técnicas y procedimientos y así ir perfeccionando mis dibujos mis obras.

<p>4. ¿Cómo influye la motivación y estados de ánimo en el</p>	<p>Sujeto 3: disposición, si uno está dispuesto trabaja de buena manera, pero estados de ánimo obviamente influyen bastante, como artista hay que dejarse llevar por las emociones, hay sacarle provecho a drenar las emociones. El drenaje es de cada uno.</p> <p>Sujeto 5: Pues para mi es lo mismo.</p>	<p>Según lo referido por los sujetos lo más importante es la disposición del artista que tenga al momento de realizar una obra. Respecto a los estados de</p>
--	--	---

rendimiento artístico al momento de la creación de una obra?

Sujeto 6: algunas personas deprimidas pintan y hay otras que con el tema de la droga que no tiene para consumir también pintan. Yo a veces pinto cuando no quiero consumir, me distraigo pensando.

Sujeto 4: Muchísimo, no me gusta trabajar con ira, cuando estoy triste muchas veces no termino el dibujo o no me queda como quiero, así que no lo tomaría como una obra de arte, prefiero pintar cuando me siento relajada o alegre.

Sujeto 1: Si no me siento bien no creo nada, porque no soy capaz de crear algo así, cuando me siento enojado o incomodo no creo nada porque no me siento bien así simplemente es como una barrera que no permite ver la cosa como más clara.

Sujeto 2: La motivación sin duda influye mucho, como decían mis compañeros la disposición es lo que hace querer o no querer hacer algo, eh, los estados de ánimo también influyen, pero uno adecuada o trasforma según lo que quieres expresar. Lo importante creo yo que es la disposición.

ánimo les permite drenar emociones que experimentan en un momento determinado ya sea alegría, tristeza o melancolía; también depende de lo que el artista tiene que expresar en la obra (entregas académicas o para vender) y por último la preferencia de emociones o estados de ánimo para trabajar, para algunos sujetos les gusta trabajar alegres o en un estado neutro mientras que otros lo hacen melancólicos o tristes. Sin embargo, sino están motivados o no cuentan con la disposición para hacerlo no hacen nada.

5. ¿Cómo describe su rendimiento artístico?

Sujeto 5: el mío muy bajo, depende si es por calidad o cantidad, porque yo en producción no hago bastantes. Ya en cuanto a calidad intento hacer los dibujos bien, pero últimamente casi no me dan ganas pintar.

El rendimiento artístico los sujetos lo relacionaron desde dos perspectivas: cantidad (producción) y calidad. Desde

Sujeto 3: si por lo menos el sujeto 6 produce bastante, en mi caso no produzco tanto, pero cuando algo me gusta que quede bien técnicamente, o lo mejor posible.

Sujeto 6. No, pues, la verdad más que todo yo le puedo decir que sí, pero lo hago más por un compromiso que por una pasión, porque muchas veces que no quiero pintar, pero me toca.

Sujeto 4: La academia y como me va, lo veo más como una nota o una obligación, por lo general me gusta trabajar más en la casa que en la universidad, por eso tengo notas bajas.

Sujeto 1: Mi rendimiento artístico digamos es un poco lento al momento de realizar una obra; no son de mucho de hacer obras no soy tanto de cantidad; si quiero hacer una obra la hago pero que quede bien. No soy de hacer una obra y luego otra porque no estoy buscando la perfección en el dominio de las técnicas, simplemente que me enfoco en algo, ahorita me gusta es la escultura y me enfoco en eso como tal.

Sujeto2: Como lo había dicho, yo estoy enfocado en lo visceral lo extraño y desde allí creo que me está yendo muy bien, y pues considero que mi rendimiento ha aumentado en cuanto a calidad me gusta que los obras queden bien según lo que quiero expresar y obviamente el manejo adecuado de la técnica que estoy utilizando. Tampoco soy de realizar muchas obras, me gusta enfocarme en una

la calidad la mayoría de los sujetos refieren que prefieren realizar pocas obras pero que tengan una buena demostración de técnicas y sustentación teórica al momento de exponer la obra artística. Sin embargo, un sujeto refiere que el solo no tiene rendimiento por calidad sino por cantidad, pero este último lo realiza más por compromiso que por gusto.

y hasta que crea que la tengo terminada, me doy mi tiempo para iniciar otra.

-
6. ¿De qué manera cree que influye el consumo de marihuana en el rendimiento artístico?
- Sujeto 5:** Yo no soy de si fume o no fume, dibujo o no dibujo, yo soy más de cómo me siento.
- Sujeto 3:** también va en la cantidad que uno consuma, si uno consume mucha cantidad pues se queda pegado y no hace nada.
- Sujeto 4:** Se pone uno más sensorial bajo el consumo, y según lo que se haya consumido porque por lo general si sobrepasas la cantidad te da pereza y no haces nada.
- Sujeto 1:** Digamos que yo, cuando yo quiero hacer la idea me la pego total solo saco la idea y listo, y cuando estoy en un nivel intermedio empiezo a hacer algo.
- Sujeto 6:** Soy como más pantallero, porque yo sano o fumado le pinto igual, sino que a mí me gusta la sensación de estar fumado escuchando música, no solo me voy a para a pintar si no me voy a poner a cantar me desahogo. La droga más fuerte para no pintar es que me falte la música.
- Sujeto 2:** Pues a mí estando bajo el consumo o normal hago dibujos, lo que sí puedo decir es que el consumo de marihuana me ayuda a relajarme y céntrame por mucho más tiempo en lo que estoy haciendo.
- El rendimiento artístico bajo el consumo de marihuana es percibido principalmente desde la cantidad: entre más consumo menor dominio motriz se tiene; pero si el consumo llega al punto exacto les ayuda a generar ideas o para iniciar a hacer algo. En este aspecto hay dos sujetos que refieren que bajo el consumo o normal su rendimiento es el mismo, se enfatizan es en la sensación que genera estar fumado (relajación). Por otra parte, un sujeto manifiesta que su rendimiento artístico no se ve influido por el consumo sino por el estado de ánimo y

		disposición de querer dibujar o realizar una obra artística.
7. ¿Qué elementos considera necesarios para obtener un buen rendimiento artístico?	<p>Sujeto 6: La paciencia y la práctica.</p> <p>Sujeto 5: la luz, los materiales.</p> <p>Sujeto 4: Es importante tener un buen espacio que sea cómodo, limpio, con buena luz, buena música y lo más importante la disposición y los materiales.</p> <p>Sujeto 1: el ambiente, calmado, estar solo en un nivel intermedio.</p> <p>Sujeto 3: la disposición y el espacio, los materiales también.</p> <p>Sujeto 2: sin duda tener una idea y tener disposición para llevarla a cabo, el ambiente influye mucho en el que uno se sienta tranquilo a gusto.</p>	Según lo referido por los seis sujetos, los principales elementos para mantener un buen rendimiento artístico son: la música, la disposición, la práctica, los materiales adecuados, comodidad (incluye el espacio y estados de ánimo) y la paciencia.
8. ¿cuéntenos como inicio el consumo de marihuana?	<p>Sujeto 6: No me acuerdo, porque cuando inicié lo hice por picardía, por el Flow y todo eso. Pero luego uno se da cuando que es para el desestres, pero en pintar no.</p> <p>Sujeto 3: Uno le va encontrando justificación a esto.</p> <p>Sujeto 6: Yo no iba tanto por el sabor sino por la sensación. Porque quería sentir la locura en mi cabeza, pero en mi caso en la primera no sentí nada, pero en los ojitos apagados si se notas.</p> <p>Sujeto 4: No me acuerdo como inicio el consumo y pintar. Pero lo inicie por curiosidad, pero no sentí nada, luego volví hacerlo a ver</p>	Esta pregunta se enfocó en la interacción del consumo de marihuana y dibujar, en el cual se obtuvo como principal respuesta que no recuerdan como fue esa primera experiencia, sin embargo, resaltan que no lo realizan por pensar que el consumo de marihuana los hace más

si lo había hecho mal, y la primera vez que dibuje y fume, sobre pase el límite y no hice nada.

Sujeto 1: porque la primera vez que fumé no me hizo nada, pero con el tiempo fui fumando más y más.

Sujeto 2: La verdad yo tampoco cuando fue que inicie a dibujar y consumir, yo lo inicie haciendo mucho más seguido para no sentirme tan estresado.

creativo sino por: la sensación de pintar bajo ese estado, la inhibición del estrés o relajación y costumbre.

9. ¿Según su percepción como es la creación de obras bajo el consumo de marihuana?

Sujeto 5: de 1 a 10 yo le pondría un 10.

Sujeto 1: Hay veces que uno esta tan concentrado, tan inmerso en la traba.

Sujeto 5: va lo mismo, la disposición, no es tanto la traba sino el estado de ánimo.

Sujeto 6: A veces la emoción, esa sensación no deja trabajar, sobre cuando estás muy trabado.

Sujeto 4: Por lo general las ideas fluyen más bajo el consumo, pero como tal bajo el consumo o no el rendimiento no varía mucho.

Sujeto 6: en un estado perfecto para pintar con marihuana de 1 a 10 yo le pondría un 10.

Sujeto 3: Yo de uno a 10, por ahí un 5 o un 6.

Sujeto 5: antes dibujaba, pero cuando empecé a consumir me dediqué más al arte.

Sujeto 1: yo fumado me dedico más al detalle.

Para los artistas en formación objeto de investigación, la creación de obras bajo el consumo de marihuana se ve influida principalmente por lo que se va a hacer; es decir, es positivo si es para generar ideas porque ayuda a tener mayor panorama. Sin embargo, cuando se están plasmando o realizando un obra depende del sujeto la y cantidad que ingiera; cuando los sujetos están en un estado perfecto del consumo tienden a “engomarse” o

Sujeto 5: la paciencia, porque yo sano me levanto y tengo que irme a caminar o a joder a alguien, y cuando fumo puedo estarme 30 a 40 minutos sin que yo me dé cuenta de eso.

Sujeto 6: Pero vea que el sujeto 3 se engoma en el dibujo y se sienta 4 a 5 horas seguidas a dibujar.

Sujeto 2: uff, yo fumado también me dedico más al detalle porque uno en ese estado se engoma y hace que se centre mucho más en lo que se está haciendo, hasta por horas.

concentrase en los detalles con mayor cuidado y dedicación, pero cuando sobrepasan esa cantidad no realizan nada, esto se debe a que pierden el dominio motriz y se les dificulta el manejo adecuado de los materiales y técnicas.

A nivel personal de cada sujeto solo uno manifiesta que bajo el estado de marihuana su rendimiento es bajo calificando entre 5 a 6; mientras que otros dos sujetos refieren que bajo ese estado su rendimiento es bueno calificando en la valoración máxima de una escala de 1 a 10.

10. ¿Cuáles son los cambios que percibe en su proceso de

Sujeto 6: En mi caso me hizo experimentar en lo que quiero mejorar. Creo que me familiarice con eso.

El principal cambio en la imaginación e inspiración que resaltan los sujetos es la expansión de su banco de

imaginación e inspiración durante y después del consumo de marihuana?

Sujeto 4: El hecho de consumir y dibujar me ha ayudado a ver las cosas y el arte de otra manera o de forma más detallada, tengo otra percepción de las cosas.

Sujeto 1: a mí sí me ayuda bastante, pues cuando me dedico y estoy solo, fumo y empiezo a realizar mis obras y sacar ideas. Me aporta muchas ideas, se me hace más fácil mezclar algo, me concentro.

Sujeto 3: Igual es como uno lo maneje, no le voy a decir que gracias a fumar tengo ideas, pero si hay más panorama de las ideas, ya reflexivo claro que depende de la cantidad de consumo.

Sujeto 5: pues yo la cague con empezar a fumar y dibujar al mismo tiempo, no pinto sin estar trabado, se creció ahí de la mano, yo digo que también me acostumbre a estar pintando trabado porque cuando no estoy trabado me siento como muy impaciente. Cree el hábito de fumar.

Sujeto 2: Como lo dije yo me inspiro en el día a día, pero debo admitir que fumado tengo muchas más ideas y diferentes perspectivas de una cosa o lo que quiero realizar.

imágenes o ideas, debido a que estar bajo el consumo de marihuana con una cantidad moderada permite experimentar, percibir, mezclar ideas para tener diferentes perspectivas. Sin embargo, un sujeto refiere que él no puede percibir este cambio ya que inicio a consumir y dibujar al mismo tiempo.

11. ¿describa cómo es su rendimiento artístico desde que inicio el

Sujeto 6: No, porque ya dependeríamos de eso.

Sujeto 5: A mí me pasa, es lo que acabado de decir es un hábito, soy más paciente cuando estoy fumado.

Sujeto 6: la verdad si nos pasa a la mayoría, porque me ha pasado a mí, pero ahí es donde uno debe controlarse.

En esta pregunta los sujetos no describieron su rendimiento, pero si resaltaron que les ha permitido generar más ideas, desestresarse. Sin embargo, no

consumo de marihuana?	<p>Sujeto 5: Cuando uno quiere dibujar se fuma un plon para sentirme más chimba.</p> <p>Sujeto 3: eso es de uno, es una maña de atribuirle dotes artísticas a la marihuana.</p> <p>Sujeto 4: Como le mencioné antes en el proceso creativo si las ideas fluyen, pero en mi caso, el rendimiento artístico no varía mucho.</p> <p>Sujeto 1: Me ha ayuda a generar mejores ideas para plasmarla en lo que estoy creando.</p> <p>Sujeto 2: Pues me relaja, y eso me ayuda a estar más concentrado y hacer mejor las cosas, claro que estando normal también lo puedo hacer bien, solo que me gusta sentir ese efecto que genera estar fumado.</p>	<p>atribuyen su rendimiento artístico al consumo de marihuana; porque esta práctica es una maña, un hábito creado del cual no dependen para la realización de una obra artística.</p>
-----------------------	---	---

Tabla 17. Análisis por pregunta de la técnica grupo focal.

Matriz: Entrevista semiestructurada a Docentes Expertos.

Pregunta	Respuesta	Metaanálisis
¿Describa el proceso creativo desde la perspectiva del arte?	Experto 1: El proceso creativo es el medio por el cual se hace posible la realización de una idea. El proceso creativo dispone de herramientas y métodos	Los docentes expertos de artes visuales consideran que el proceso creativo requiere de herramientas y métodos en donde se parte de la reflexión desde la crítica, ya que

con los cuales hace tangible ciertos pensamientos y hace viable la solución de un problema.

Experto 2: Respondiendo a la 1ª pregunta el proceso creativo parte de la reflexión desde la crítica, como su mismo nombre lo dice todo es un proceso donde no nos interesa tanto el final como tal, sino una reflexión que se suele hacer en el inicio hasta el final del proceso.

Experto 3: desde mi perspectiva debe haber primero una formación intelectual y filosófica, sino hay una aproximación filosófica de la vida y de la existencia yo creo que todo proceso creativo puede que surja pero sería poco potente, entonces considero que debe haber un proceso de extrañamiento con el problema de la vida y de la existencia, parra que en términos artísticos se plantee algo que valga la pena, extrañamiento es lo que se refiere a términos antiguos a la crítica, Kant definía la crítica como sacar aquello que está oculto para volverlo público y discutirlo, ju Kong definía la crítica como el arte de no dejarse gobernar, es decir el arte de no permitir

desde la crítica se puede cambiar o ver la perspectiva de las cosas de diferentes maneras y poder trasmitirlo a través del arte, para lograr este proceso es importante tener una formación desde la academia en lo intelectual y filosófico de la vida y de su realidad. Otro aspecto importante es la disciplina para efectuar de manera adecuada el proceso creativo y culminar la obra artística.

ser sometidos a un poder arbitrario o absolutista que no está sustentado de una manera racional o demostrativa, entonces en esa medida pienso que el espíritu crítico sobre todo en el arte tiene mucho que ver con la cuestión de la aproximación a la mirada de como esa crítica se manifiesta en términos de enseñar al ser humano a ver de otra manera, piensa en como las pinturas europeas del siglo XVI retrataban las guerras como espectaculares puestas en escena absolutamente hermosas, el caballo con una iluminación perfecta, erguido sobre la batalla y la verdad es que las guerras no son así, de hecho son bastante horribles y siniestras en cuanto al impacto que tienen con la muerte; cuando un artista retrata una guerra de otra manera, está cambiando la mirada, enseñando al ser humano a ver de otra manera, en esa medida para ser crítico y creativo tiene que haber un acercamiento, filosófico, así como un conocimiento histórico y una actitud política, para mí son esos tres elementos muy importantes.

Considero que la creatividad se ve reflejada en mayor medida en el arte plástico ya que el contemporáneo es más reflexivo o juego semiótico, es jugar con la resignificación de conceptos, de hecho el discurso legitimador del arte conceptual se plantea dado que el arte siempre ha buscado representar ciertas ideas de lo grotesco, lo sublime y el arte conceptual proyecta quitar el paso de la representación y pasemos a dar a conocer la idea directamente, por lo que abandona lo tradicional de lo plástico a ser un juego de elementos y de resignificación de objetos en la cotidianidad, por eso pienso yo que en lo plástico no cualquiera pinta bien, o esculpe bien, por lo que necesita disciplina a diferencia de arte conceptual que cualquiera hace cualquier estupidez y dice que es arte, siendo muy diferente del proceso creativo.

¿Cómo cree que debe ser el proceso de memoria, atención e imaginación para la	Experto 1: La memoria aporta al creador multitud de referencias sonoras, literarias, gráficas y demás que pueden operar como insumos para la elaboración de alguna pieza visual. La atención es necesaria ya que la pieza artista presupone de una	Según lo referido por los docentes expertos; la memoria es la memoria es fundamental en la retención de referencias percibidas a través de los sentidos, para que posteriormente puedan ser evocadas de su
---	---	--

realización de obras artísticas?

idea o acción que requiere atención para definir su acabado. La imaginación es importante ya que propone caminos, conexiones y otras posibilidades para establecer objetos artísticos.

Experto 2: Podríamos decir para la 2ª que trabajamos más con el día de la memoria y la atención no tanto la imaginación, podemos decir que se aborda desde diferentes puntos de vista, teniendo en cuenta que también está la imaginación la creatividad la recursividad, creo que en este caso más importante es el proceso de memoria que es lo que se suele hacer es cuando es recordar y recordar sobre sucesos que han pasado sean buenos o sean malos que está bien donde salimos decir una frase como que mete el dedo en la llaga que se sienta el dolor para que ahí pueda producir.

Experto 3: debe haber una formación técnica bastante rigurosa, porque la técnica genera mayor análisis y aproximación rigurosa y se entrena la atención, la visión, la sensibilidad, entonces enfatizo mucho en la parte técnica y el rigor.

banco de imágenes en la elaboración de una obra artística. Por su parte, el proceso de atención es útil para la realización de acabados (detalles); y el proceso de imaginación aunque no es primordial permite la generación de nuevas posibilidades para el proceso artístico.

Así mismo, estos tres procesos se pueden fortalecer mediante el entrenamiento; además, del dominio técnico para tener un mayor análisis y aproximación a lo que se quiere realizar.

¿Qué estrategias y técnicas considera necesarias para la estimulación del proceso creativo

Experto 1: Ver películas, leer todo tipo de material de interés: novelas, libros especializados, novelas gráficas, cómic, etcétera; tomar fotografías, escribir de las experiencias personales e importantes. Escuchar música diferente. Llevar registro escrito y gráfico en bitácoras.

Experto 2: Yo creo que una de las estrategias importantes o una de las técnicas que uno podría considerar para este proceso creativo es ser terco, intentarlo una y otra vez, hay una de las cuestiones que nosotros siempre tenemos es que cuando hay un proceso fallido que se puede decir así o un intento fallido no se abandona, eso sirve como proceso de reflexión para llegar a un material final normalmente con los chicos de artes digamos que para el proyecto final se trabaja de 3 semestres antes o sea que estamos hablando que técnicamente son 4 semestres en los que están haciendo un proceso reflexivo para llegar a un material final.

Experto 3: es muy importante el aprendizaje técnico y lo que se maneja en las artes plásticas como

Según lo referido por los docentes expertos se puede inferir que las estrategias necesarias para la estimulación de la creatividad se dividen en dos: la búsqueda de fuentes de inspiración y el dominio de técnicas artísticas. La búsqueda de fuentes de inspiración se puede hacer mediante: la lectura crítica y búsqueda de referentes teóricos y artísticos, escuchar música o llevar registros escrito y grafico en bitácoras.

Otro aspecto complementario es la actitud y disciplina que tenga la persona, como lo refiere uno de los expertos el hecho de ser “terco” y a pesar de que las cosas no siempre salgan como se esperan, se aprendan de esos errores y se busque ser cada día mejor.

el dibujo la pintura, el color, luz, sombra, se ha perdido eso en las academias debido a una irrupción del arte contemporáneo y conceptual, eso conlleva a una falencia en el mundo de las artes. Recomiendo al autor Robert Librace es un pintor realista que inspira bastante, he tratado de aprenderle mucho a él como pintor y dibujando; y otro artista que apele en otros ámbitos es el pintor polaco Beksinky.

En su proceso de formación a estudiantes ¿cuales interferencias o distractores cree que influye en la realización de obras artísticas?

Experto 1: El temor a dañar el proceso. Cuando se dibuja, pinta o realiza otra actividad plástica o visual, más contemporánea, se tiene el "miedo" de dañar el proceso con alguna línea, escala tonal diferente, matiz o propuesta de diseño que altere lo que ya se ha hecho en anteriores ocasiones, es decir, que el miedo a proponer otras posibilidades en el proceso de la obra de arte puede generar cierta monotonía.

Experto 2: Yo creo que uno de los distractores grandes que hoy en día y al mismo tiempo son los medios, digo al mismo tiempo porque lo curioso o lo interesante debería ser es que nos aporte más

Entre las interferencias consideradas por parte de los docentes expertos se encuentra el temor a dañar la obra o que no se culmine de la forma como se espera. Otro factor relacionado son las redes sociales o nuevas tecnologías; de acuerdo con esto porque los estudiantes ya no buscan una fuente confiable que les aporte los conocimientos teóricos de manera valida o fundamental además de ser un posible distractor en cuanto al tiempo que se le pueda dedicar. Además la realización de otras actividades que pospongan la realización de algo, por lo que se refiere que la disciplina es

conocimiento pero al mismo tiempo los medios sobre todo en las redes sociales sino que hace que sea un distractor muy fundamental teniendo en cuenta que los chicos ya no buscan una fuente fidedigna sino más bien como lo 1º que les llegue es lo que consumen y al igual que vuelven es como personas solamente consumidoras de imágenes pero de imágenes malas.

Experto 3: la falta de disciplina en el mundo universitario por lo que es importante formarla, también en términos de dificultad de ingresar a la educación superior, otro aspecto es la formación eclesial en los colegios en donde se ven los formalismos y las jerarquías rígidas, otro hecho que entorpece el proceso es la ubicación geográfica de la institución si es en zona armada, y la falta de materiales que no hay videobeam, televisores en una carrera de plásticos, y otros implementos básicos.

fundamental y más en la educación superior para que a futuro se evidencie como profesional.

Por su parte, la ubicación de la institución educativa y su accesibilidad es otro distractor; además, modelos educativos rígidos que no permiten que el estudiante sea crítico y aporte conocimiento desde las diferentes perspectivas que este tenga, y por último la falta de materiales institucionales o materiales propios de la carrera como pinturas, yeso, carboncillo, etc.

¿Qué efectos cree que genera el consumo de

Experto 1: No lo sé, como observador externo a la práctica, creo que debe haber algún tipo de estado

En el momento de describir las obras se les solicito a los docentes expertos centrarse en

marihuana en el proceso creativo y rendimiento artístico de los estudiantes que lo usan?

mental, corporal y anímico que potencialmente coaccione la producción artística en aspectos formales, cromáticos, espaciales e intencionales.

Experto 2: Pues es interesante la pregunta respecto al consumo de marihuana que sería en este caso que sabemos que entorpece un proceso, sabemos que entorpece la idea desde la creatividad para los estudiantes de artes pero también han salido estudios donde hay personas o artistas que han probado estar bajo la influencia de sustancias psicoactivas o alucinógenas en donde el proceso creativo se puede llegar a decir que es algo interesante desde la reflexión y crítica sobre todo la sociedad.

Experto 3: de casualidad las obras que elegí todas eran bajo el efecto, y no lo sabía, por lo que el consumo influye en la inspiración concentración y en la realización de las obras, pienso que en efecto hay distintos tipos de concentración como las imaginarias, analíticas, relacionadas con la atención y la recepción y no creo que en obras literarias

el proceso creativo y rendimiento artístico y de las obras en las que se evidenciaran estos aspectos en mayor medida; luego, de culminar la descripción se les pregunto acerca de los efectos que consideraban se generaba en el consumo, a lo cual les sorprendió saber que la mayor cantidad de obras seleccionadas fueron las realizadas bajo el consumo. Por lo que refirieron que podría existir un estado, mental, corporal y anímico que ocasione que se refleje un mejor proceso de creatividad y rendimiento artístico en cuanto a aspectos cromáticos, espaciales e intencionados, por lo que puede surgir un trabajo bastante interesante; pero teniendo en cuenta que es importante que la persona sin ningún efecto tenga un buen dominio de técnicas, para que se pueda plasmar lo requerido de la mejor manera posible, sino por el contrario se entorpecería lo efectuado.

se obtuvieran los mismos resultados, por el contrario, resultados negativos.

Puede existir una movilidad en términos de imaginación, creatividad y la inspiración, pero no podría decir que generar una obra impactante bajo este efecto pues no sabría decirlo, yo pienso que el proceso creativo es un proceso intelectual y racional en esa medida, una obra puede ser estéticamente más valiosa bajo el consumo de marihuana, pero no sabría decirte en términos políticos, críticos y de abordaje a partir de la realidad y de las plásticas, también es muy subjetivo en la formación del artista, si se está formando en su vida sobria, está formando en estos aspectos críticos y filosóficos, el día que realice una obra artística bajo el efecto de la marihuana puede surgir algo bastante interesante.

Tabla 18. Análisis por pregunta de la entrevista semiestructurada a docentes expertos.

Matriz: Resultados Descripción de Obras.

Sujeto	Experto	Descripción obra A (sin el efecto de la sustancia)	Descripción obra B (bajo el efecto del consumo)	Conclusión del experto	Análisis.
1	1	<p>Corriente: grabado posible tema bizantino.</p> <p>Técnica utilizada y estilo: el sujeto trabaja con un punzón sobre una radiografía dibujando en diferentes y después entintando, colocando un papel encima y pasando por la prensa.</p> <p>Observaciones: es un trabajo donde falta textura, sombras para más contraste por todo su proceso desde la técnica se entiende que es solo una copia ya que no tiene numeración.</p>	<p>Corriente: bizcocho bidimensional.</p> <p>Técnica utilizada: se pinta y se adorna con diferentes materiales utilizando como base un molde de un rostro.</p> <p>Observaciones generales: El trabajo es más recursividad más que creatividad. Es más, un elemento decorativo que no se considera arte es más una artesanía.</p>	<p>El trabajo numero 1 es más considerado arte tiene un proceso que denota trabajo está centrado con timidez y falta fondo, pero se demuestra índices de creatividad por la composición.</p>	<p>Según la opinión de 2 docentes expertos la obra A fue considerada como un grabado que presenta dominio de la técnica y de composición, sin embargo, fue catalogada como una posible copia o reinterpretación de otra obra. Por su parte, la obra B fue considera como un elemento decorativo, solo</p>

2	<p>Corriente: Realismo simbólico.</p> <p>Técnica utilizada: Escultura/mascara. Arte Grabado simbólico.</p> <p>Observaciones generales: Es una representación que emplea signos figurativos y simbólicos, la línea del dibujo es igual de gruesa en todo y usa la trama como solución volumétrica. Puedo notar que el sujeto tiene noción de composición, escala y en términos generales el uso de la técnica.</p>	<p>Corriente: No refiere.</p> <p>Técnica utilizada: Escultura/mascara. Arte deco.</p> <p>Observaciones generales: En cuanto al color, usa la armonía análoga de matices los cuales son terciarios. En la máscara no solo hay color sino también objetos decorativos como orlas y piedra pigmentadas. Se puede notar que el uso del color determino los objetos decorativos o estos fueron causa del color.</p>	<p>Son dos procedimientos diferentes y lo que veo es el resultado de procesos técnicos de figura y color. No sé cuál fue la causa de ambas piezas así que señalar si esta o aquella es mejor escatimaría cosas que en principio habría que comparar, pero en asuntos técnicos me inclino por el grabado (obra A), la imagen en si se acopla con el uso de la línea, la trama de esta y la carencia de espacio figurativo da como resultado una imagen interesante.</p>	<p>para un experto presenta un sentido estético llamativo y técnicamente bien logrado.</p> <p>Por eso, teniendo en cuenta lo anterior se puede inferir que la obra A, la cual realizo el sujeto 1 en estado normal posiblemente refleja mayor originalidad y rendimiento artístico.</p>
3	<p>Corriente: El inconsciente del autor polaco Beksinky</p>	<p>Corriente: Mascara.</p> <p>Técnica utilizada: Pienso que escultura</p>	<p>En la Obra B dadas las razones descritas más arriba sobre la obra A. La</p>	

Técnica Utilizada: utilizando quizá máscara B logra despertar Dibujo y grabado estilo utilizando rostro propio un sentido estético surrealista. como base. llamativo y técnicamente bien logrado.

Observaciones generales: No tiene ningún valor creativo en la medida que es una copia del autor Beksinky.

Observaciones generales: Bastante bien logrado, buena elección de adornos y colores.

2	1	<p>Corriente: Rapidrografo y pincel con agua.</p> <p>Técnica Utilizada: Se pinta una figura en papel acuarela y se diluye con un poco de agua para darle volumen, al final se repasa y se delinea.</p> <p>Observaciones generales: El trabajo parece una imagen descargada de internet sin un tema específico.</p>	<p>Corriente: Acuarela y Rapidrografo.</p> <p>Técnica utilizada: Trabajo de acuarela en el que se observa más técnica, manejo de color y al final un delineado para definir contorno.</p> <p>Observaciones generales: Es la adaptación de una serie en el que interesa la copia, como tal hay manejo de color y</p>	<p>Hay mayor trabajo en la obra B, con un rendimiento artístico como tal en el que se observa el manejo de la luz y por su composición.</p>	<p>Según la opinión de 2 docentes expertos la obra B fue considerada como un comic que refleja el dominio de la técnica, mejor acabado en la composición y contraste de la luz; y a pesar de ser considerado copia demuestra</p>
----------	----------	---	--	---	--

		técnica donde se demuestra creatividad.		creatividad por el manejo del color y contornos. Por su parte, la obra A fue considerada por un experto como una construcción personal, inferencias que los demás docentes omitieron haciendo referencia a una obra que no presenta manejo compositional.
2	<p>Corriente: Comic</p> <p>Técnica utilizada: Dibujo ilustración.</p> <p>Observaciones generales: Los matices están en la gama de los azules, es un ser imaginado con referencia al cuerpo humano y quizá a otros animales.</p>	<p>Corriente: Comic</p> <p>Técnica utilizada: Dibujo ilustración.</p> <p>Observaciones generales: Es una copia de un personaje femenino, al parecer es acuarela, la composición está enmarcada como en viñetas.</p>	<p>Escojo la A ya que sugiere la creación del personaje, no sé si tiene alguna referencia, pero sugiere que la construcción fue personal. La segunda es una réplica muy conocida de este personaje por la razón de esta película, no hay un ejercicio propositivo de forma y color. La primera posee más un carácter de originalidad.</p>	<p>creatividad por el manejo del color y contornos. Por su parte, la obra A fue considerada por un experto como una construcción personal, inferencias que los demás docentes omitieron haciendo referencia a una obra que no presenta manejo compositional.</p>
3	<p>Corriente: Fantasía animada comic.</p> <p>Técnica utilizada: Dibujo con micropunta y bolígrafo y tinta.</p>	<p>Corriente: Personaje de comic.</p> <p>Técnica utilizada: Dibujo con algunas tintas de color micropunta.</p>	<p>Hay un buen manejo anatómico la A, pero la B tiene mejor acabado en la composición por lo que la B me resulta mejor.</p>	<p>Por eso, teniendo en cuenta lo anterior se puede inferir que la obra</p>

Observaciones generales: No refiere.

Observaciones generales: No refiere.

B, el cual realizo el sujeto 2 bajo el consumo de marihuana posiblemente refleje mayor originalidad y rendimiento artístico.

3	1	<p>Corriente: Retrato. Técnica utilizada: Grafito sobre papel bond 28. Observaciones generales: Se nota más detalle y trabajo en el que se observa el manejo de la luz, se concentra en la cara y descuida el cabello.</p>	<p>Corriente: Retrato. Técnica utilizada: Grafito sobre papel bond 28. Observaciones generales: Se podría decir que es un boceto como tal, en el que la sombra está muy plana y no respeta las luces.</p>	<p>En la obra A se observa más trabajo y dedicación, la técnica es mejor y demuestra un manejo de mediadas y proporción, hay proceso, pero le falta más acabado se recomienda que el trabajo sea más limpio.</p>	<p>Teniendo en cuenta la elección de todos los docentes expertos la Obra A se evidencia mayor trabajo, dedicación, dominio técnico en cuanto a tonos, medidas,</p>
---	---	---	--	--	--

2	<p>Corriente: Retrato.</p> <p>Técnica utilizada: Dibujo realismo.</p> <p>Observaciones generales: Rostro femenino, la escala tonal es baja por lo que parece en su sentido grafico “delicado” y no solo esto sino por la línea y el tramado, su escala (forma) no tonal y composición son buenas.</p>	<p>Corriente: Retrato.</p> <p>Técnica utilizada: Dibujo realismo.</p> <p>Observaciones generales: Muy parecida a la representación A, aunque la composición está un poco hacia la derecha, la forma en que le da volumen al dibujo es por la trama. No termino la representación.</p>	<p>Las dos se parecen, proporción y composición. Por lo cual, se puede inferir que por unanimidad la obra A realizada por el sujeto 3 en estado normal posiblemente refleje mayor originalidad y rendimiento artístico.</p> <p>Muy psicológico, la mirada y pose del rostro, nos muestra con cierta sensación y mensaje de indiferencia seducción, realmente no encuentro la palabra correcta, puede ser o no ser lo que anteriormente dije. De ambas escojo la primera (obra A) el proceso técnico, composición y demás evidencia un mejor proceso artístico.</p>
<hr/>			
3	<p>Corriente: Retrato realista.</p> <p>Técnica utilizada: Lápiz .</p>	<p>Corriente: Retrato realista.</p> <p>Técnica utilizada: Lápiz.</p>	<p>Pareciera que el retrato A en la medida de que esta más acabado tiene mayor impacto estético, toda la</p>

		Observaciones generales: No refiere.	Observaciones generales: No refiere.	composición del rostro esta mejor terminada.	
4	1	<p>Corriente: Grafito sobre papel Durex. Retrato.</p> <p>Técnica utilizada: Dibujo de grafito sobre Durex en el que trabajo rostro.</p> <p>Observaciones generales: falta manejo de sombras, se recomienda no repasar líneas y practicar por proporción la ubicación de los ojos, el trabajo está un poco sucio.</p>	<p>Corriente: dibujo sobre papel pergamino y retrato.</p> <p>Técnica utilizada: dibujo experimental de contorno de sombras con la técnica de entramada, donde sugiere rostros y cuerpos.</p> <p>Observaciones generales: es interesante la técnica ya que refleja un proceso artístico en una reflexión de experimentación.</p>	<p>en el trabajo B hay mayor creatividad, el contraste de papel y grafito le da una buena composición, si se trabaja más puede ser una buena obra.</p>	<p>Según la opinión de 2 docentes expertos la obra B fue considerada como un retrato que presenta mayor dominio técnico a pesar de ser una obra experimental. A diferencia de un experto que considera que la obra A presento mayor acabado</p>
	2	<p>Corriente: retrato.</p> <p>Técnica utilizada: realismo.</p> <p>Observaciones generales: la forma</p>	<p>Corriente: realismo social.</p> <p>Técnica utilizada: dibujo realismo.</p>	<p>De estas escojo la A que avanzo más en el acabado, cosa que veo en ambos dibujos, no acabo en términos técnicos, el</p>	<p>composicional, aunque tenga trazos sucios.</p>

representada es definida por el contorno de la mancha y la línea, no sé si esto indica que no se terminó el trabajo.

Observaciones generales: en este dibujo hay un pequeño texto a la derecha y dice “todas las líneas hacen parte de la composición” supongo que se refiere a las líneas paralelas verticales que cortan algunos cuerpo representados de manera lineal. En algunas zonas se nota el borrado, parece más un dibujo a medio comenzar.

segundo (B) dice: “experimental” más algunas zonas indican más y esta especulación que les dio pereza o algo paso que impidió la conclusión de la representación. En la primera y segunda hay muchas cosas interesantes, desde la técnica y sentido

Por eso, teniendo en cuenta lo anterior se puede inferir que la obra B, el cual realizo el sujeto 4 bajo el consumo de marihuana posiblemente refleje mayor originalidad y rendimiento artístico.

3	<p>Corriente: retrato desconocido, realismo 2D.</p> <p>Técnica utilizada: dibujo a lápiz.</p> <p>Observaciones generales: no se entiende, si esta</p>	<p>Corriente: dibujo del grupo humano, algo expresivo.</p> <p>Técnica utilizada: dibujo a lápiz.</p> <p>Observaciones generales: mismo comentario de la A.</p>	<p>La obra B tiene una técnica más particular y subjetiva y pienso que genera algo más fuerte que el retrato, pues al ser niños proyecta algo similar a una escena siniestra.</p>
---	--	---	---

inconclusa o era la intención.

5	1	<p>Corriente: retrato.</p> <p>Técnica utilizada: grafito sobre bond, dibujo proporcionado casi en su totalidad en el que imita un rostro.</p> <p>Observaciones generales: trabajo un poco tímido en el que intenta hacer contrastes.</p>	<p>Corriente: retrato.</p> <p>Técnica utilizada: grafito y color blanco sobre papel edad media. Buen manejo de claro a oscuro, falta mejorar en proporción.</p> <p>Observaciones generales: Buen trabajo en el que se observa manejo espacial, el contraste del blanco y negro ayudo mucho para el impacto visual.</p>	<p>El trabajo B tiene mejor calidad y mejorando unos detalles sería una buena obra para exponer. Se nota la dedicación y sobre todo en la composición, el centro de interés que son los ojos.</p>	<p>Según la opinión de 2 docentes expertos la obra B fue considerada como un retrato que expreso con mayor claridad los contrastes, se evidencio la composición, la proporción y la aproximación a la técnica de interés. Por su parte, la</p>
	2	<p>Corriente: retrato.</p> <p>Técnica utilizada: dibujo realismo.</p> <p>Observaciones generales: dibujo figurativo de un rostro</p>	<p>Corriente: retrato psicológico.</p> <p>Técnica utilizada: dibujo realismo social.</p> <p>Observaciones generales:</p>	<p>Considerando el aspecto técnico en sentido amplio y el resultado final como representación, elijo la imagen A. en ella hay mejor uso de la anatomía,</p>	<p>obra A para un experto presenta mejor uso de la anatomía y composición.</p>

masculino, no sé si es de una referencia real o imagino algunas formas, es un hombre indígena, quizás a medias. El sombreado es a medias, el manejo anatómico es aceptable. Tiene un pequeño problema de composición está un poco a la izquierda, la figura geométrica no concuerda con el volumen del rostro (la figura del ojo).

anatónicamente tiene problemas, perspectiva está mal, igual que la representación sobre la tela sobre la nariz; en su mensaje creo que es muy interesante el uso del contraste claro y oscuro y la mirada del espectador hacen de la imagen algo de cierta curiosidad.

tiene composición, aunque el mensaje podemos contrastar algunos aspectos: en la B el uso del espacio negro genera más fuerza en su presentación y en esta también la “experiencia estética se logra más en termino personales”.

Por eso, teniendo en cuenta lo anterior se puede inferir que la obra B, la cual realizo el sujeto 5 bajo el consumo de marihuana posiblemente refleje mayor originalidad y rendimiento artístico.

3	Corriente: indígena precolombino.	Corriente: mujer al parecer árabe.	Pienso que la obra B tiene mayor trabajo, la cual refleja mejor aproximación de la expresión del rostro. La mirada está bien lograda y posee una buena (aunque
	Técnica utilizada: dibujo a lápiz.	Técnica utilizada: dibujo quizá con grafito.	
	Observaciones generales: no refiere.	Observaciones generales: buen manejo de la figura humana.	

principiante)
 aproximación al manejo
 de la luz blanca.

6	1	<p>Corriente: rostro fantasía.</p> <p>Técnica utilizada: grafitos B sobre papel acuarela.</p> <p>Observaciones generales: buen manejo de contornos y volumen, buen manejo de luces demuestra creatividad.</p>	<p>Corriente: rostro o fantasía.</p> <p>Técnica utilizada: carboncillo sobre papel edad media.</p> <p>Observaciones generales: buen formato, manejo de proporción, define luces y predominan sombras lo que hace que sea tenebrista. Falta trabajar un poco más.</p>	<p>Es más interesante el trabajo B en el que se observa mayor proceso, falta de acabado, pero es lo mismo que ayuda a captar la atención del espectador.</p>	<p>Teniendo en cuenta la elección de todos los docentes expertos la Obra B presenta mejor proporción, luces, sombras en el que se refleja mayor creatividad y dominio técnico. Por lo cual, se puede inferir que por</p>
	2	<p>Corriente: ilustración surrealismo.</p> <p>Técnica utilizada: dibujo simbolismo.</p> <p>Observaciones generales: creo que el</p>	<p>Corriente: ilustración surrealista.</p> <p>Técnica utilizada: dibujo (retrato) simbólico.</p>	<p>Escojo la B esta imagen genera una mejor lectura de la intención que supongo en ambas imágenes, era generar una experiencia de asombro y</p>	<p>unanimidad la obra B realizada por el sujeto 6 bajo el consumo de marihuana posiblemente</p>

uso de la técnica a **Observaciones** perturbación. La técnica y refleje mayor carboncillo se relaciona **generales:** rostro de un la invención del paso de originalidad y con el tema tenebroso ser humano que se un rostro a otro, logra rendimiento que representan las mezcla con un ser mejor su representación artístico. formas. La escala de animal, la técnica se que en la imagen A, la B grises genera en la relaciona con el resuelve mejor las formas imagen, una imagen fenómeno representado, que relaciona al fondo imaginada, por supuesto metamorfosis. El uso de como no lo hace la surrealista. El dibujo deja la anatomía es bueno en representación A. ver que no está la expresión del rostro. terminado, carece de algunas zonas,

3	<p>Corriente: muerte, violencia.</p> <p>Técnica utilizada: dibujo, micropunta y color negro, quizá lápiz.</p> <p>Observaciones generales: hay una muestra de violencia que apelan a figuras de la</p>	<p>Corriente: pulsión de muerte, ambigüedad del ser humano.</p> <p>Técnica utilizada: carboncillo.</p> <p>Observaciones generales: buena aproximación estética, aunque carente de conocimiento técnico.</p>	<p>Diría que la obra B pues retrata lo que autores como RLS tederson en la literatura, o Freud en el psicoanálisis plasman con el otro yo o el inconsciente, la idea de que más parte pulsional habita en el ser humano.</p>
----------	--	--	--

naturaleza como la
serpiente.

A nivel general, en la descripción generada por los docentes sobre las obras artísticas, los expertos perciben que estando bajo el efecto del consumo de marihuana se aprecia mejor el rendimiento artístico y proceso creativo, resaltando que en varias de las obras seleccionadas tienen recomendaciones acerca del proceso artístico. Además, en dos de los sujetos (3 y 6) los docentes eligieron por unanimidad la misma obra, solo que en el sujeto 3 presento mayor desempeño la obra realizada sin el efecto de la sustancia (obra A) mientras que el sujeto 6 se vio reflejada mayor originalidad y rendimiento en la obra realizada bajo el efecto de la marihuana (obra B).

Tabla 19. Análisis por sujeto de la técnica descripción de obras por docentes expertos.

TRIANGULACION.

TÉCNICAS	Entrevista	Observación	Grupo Focal	Metaanálisis
CATEGORÍA	Semiestructurada	participante		
Proceso creativo	En el análisis del proceso creativo se tuvieron en cuenta varias subcategorías; en primera instancia se investigó la influencia de los rasgos de personalidad enfocados en el arte: la imaginación y originalidad, por su parte, que la imaginación está presente según la técnica o corriente artística, mientras que la originalidad depende de la fluidez de ideas que el sujeto genere donde se encontró que 3 de los 6 sujetos tiene mayor predominancia en este rasgo de personalidad.	Durante la observación se evidencio en los sujetos que la imaginación y generación de ideas se ve influida por la tensión que estén sintiendo en el momento. Además, los estados de ánimo que demuestran son neutrales. Respecto a los procesos cognitivos: la atención es dispersa, se distraen en lo que dicen o hacen las otras personas, viéndose reflejado en la memoria a corto plazo; también las interferencias presentes en el ambiente o en el entorno como lo son el	La creatividad es la capacidad de innovar y de efectuar las ideas de la mejor manera. Para los artistas la creatividad depende de la corriente por las que se inclinen; por ejemplo, en el arte plástico se busca la creación de obras originales e innovadoras, sin hacer copias; mientras que, en el arte contemporáneo como el hiperrealismo, los sujetos dicen que solamente la persona se dedica a copiar la	Para los artistas la creatividad es la capacidad de innovación que no solo está enfocada en la generación de ideas sino en la descripción y sustentación de estas. Por eso, en el proceso de creación la imaginación y originalidad depende de la corriente artística que utilicen, ya que algunas vanguardias exigen mayor generación de ideas novedosas que otras que por el contrario se centran en la imitación

Otro aspecto indagado son los procesos cognitivos presentes en el proceso creativo, principalmente la atención y memoria; respecto al proceso de atención se encontró que es disperso en la mayoría de los sujetos ya que se distraen con facilidad en el momento de generar ideas, ya sea por factores internos o externos (entorno, tensión, interés por realizar la actividad); sin embargo, se presenta atención focalizada pero no sostenida cuando se está realizando la obra artística. Respecto, a la memoria se evidencia la memoria a largo plazo (memoria fotográfica) por la evocación de su banco de ruidos, el teléfono, las personas y las conversaciones que estos mantienen influyen en la culminación del proceso creativo. A nivel general, el proceso creativo observado en la mayoría de los sujetos inicia con la contemplación y gestación de ideas; solo un sujeto inicia con el boceto y prosigue con las primeras fases. Además, algunos sujetos realizan seguidas las tres primeras fases: contemplación, gestación de ideas y materialización de las mismas o el boceto. realidad tal cual, y que de la realidad solamente se necesita enfocándose más en la parte conceptual de la obra. Por ejemplo, el surrealismo exige mayor fluidez de ideas novedosas irreales, mientras que el hiperrealismo se centra más en la dominar la parte teórica de la obra. Así mismo, las habilidades artísticas que presente el artista se pueden estimular o reforzar con la práctica y dominio de las técnicas, el cual inicia por la curiosidad de dibujar prosiguiendo por el interés de mejorar y culminando por este proceso creativo se

de imágenes en un momento determinado. Este banco de imágenes es nutrido a su vez por la fantasía e imaginación de cada participante.

Por su parte, las emociones o estados de ánimo de los artistas en formación participantes del proyecto de investigación se ven influidas según sus discursos por las vivencias diarias, la técnica por la que se orientan y la adaptación a lo requerido por la obra; por ejemplo, para el arte visceral buscan estados de ánimo como tristeza; en el surrealismo estados melancólicos, a diferencia del arte naturalista que

ve influido por la añadirlo en su estilo de disposición de querer o vida, es decir, no realizar la obra convertirse en su artística, y por otra parte vocación.

del estado en que se Otro aspecto en común encuentran: si es normal es la prevalencia de o bajo el consumo. estados de ánimo

neutrales o alegres, sin

Por su parte, el proceso embargo, varían según creativo se ve reflejado la disposición y lo que el en las habilidades que artista quiere poseen los sujetos; en el representar; además, de cual se encontró en la utilización del común aspectos como la mecanismo de curiosidad por hacer sublimación o de ideas propias y drenaje emocional novedosas, seguido por basándose en el interés de mejorar su experiencias, rendimiento artístico y observaciones y por último la vocación, sensaciones que se van donde la mayoría de los moldeándose con las sujetos dijeron que no se

expresa colores vivos por lo tanto lo ideal es irradiar alegría. Así mismo, cuando sienten emociones como tristeza utilizan colores opacos y trazos más livianos, a diferencia de cuando se encuentran con rabia o bajo tensión porque realizan trazos más fuertes y generalmente se les dificulta concentrarse y realizar algo. Por su parte, dibujar o pintar bajo estados emocionales como la alegría, plenitud o tranquilidad (neutralidad) les permite expresar con mayor facilidad lo que desean plasmar o recrear en una obra artística.

veían haciendo otra cosa diferente a estudiar artes visuales y mejorar sus técnicas artísticas. Algo importante en el proceso de creación es la disposición y motivación que el sujeto tenga para generar ideas y llevarlas a cabo; sin embargo se tiene en cuenta que los estados de ánimo influyen, cuya preferencia es la emocionalidad neutra y de alegría. Además, de drenar emociones y adaptar las mismas según lo que el artista quiere representar. vivencias del diario vivir. Además, procesos cognitivos como la atención y memoria son indispensables en el proceso creativo; ya que les permite a los artistas consolidar una idea general para realizar la obra artística. En estos aspectos, los sujetos infieren que su proceso de atención es complejo ya que se distraen con facilidad y en el caso de la memoria es más predominante la memoria a largo plazo por la evocación de ideas de su “banco de imágenes”

Además, dentro del proceso creativo se tuvieron en cuenta las aptitudes o habilidades que le han permitido involucrarse en el arte a los sujetos, en el cual se infirió que la principal habilidad es el dibujo además de habilidades manuales o estéticas; conocimiento teórico de procedimientos como la posición de la luz y la sombra, percepción de la forma y textura, las cuales han permitido el dominio y manejo artístico (creación y sustentación teoría). También es importante resaltar la pasión por el arte, el talento, la imaginación, la práctica, la disciplina, la

Además, el entorno o ambiente en el que se encuentran los artistas influyen también en los procesos cognitivos como la atención (focalizada) y memoria (Corto plazo); estas interferencias pueden ser intrínseca como estados de frustración, estrés y adaptación a la obra que se ven reflejados en el proceso de creación, y en cuanto a las interrupciones a nivel académico se encuentran los paros realizados en la universidad, la no realización de clase por parte de los docentes o

paciencia y ego para darle valor a su trabajo.

la inasistencia por los alumnos.

Las interferencias fue otro aspecto investigado, hallando que los factores externos están relacionados con los paros académicos, interrupción y perdida de clases, mientras que a nivel individual la frustración, estados de ánimo bajos (triste o melancólicos), adaptación visual a la obra (los errores son desapercibidos).

Rendimiento Artístico	En la categoría de rendimiento artístico se indagaron factores que movilizan su desempeño; el primero está enfocado en la distribución de recursos y	La distribución de materiales en cada sujeto dependió de la técnica que el sujeto estuviera implementando como: grafitos, carboncillo,	El rendimiento artístico los sujetos lo relacionaron desde dos perspectivas: cantidad (producción) y calidad. Desde la calidad la	El rendimiento artístico está influido por la disposición, los intereses, las redes de apoyo y algunos factores
------------------------------	--	--	---	---

tiempo, donde se evidencio que los sujetos buscan tener los materiales necesarios al momento de realizar la obra artística; a diferencia de la distribución del tiempo que está influido por la disposición de querer hacer algo con tiempo o bajo presión, ya que algunos participantes dejan todo para lo último por la procrastinación o realización de otras actividades, mientras que otros sujetos prefieren dedicarse en la generación de ideas porque es en lo que más invierten tiempo, o a veces disponen de tiempo libre para la realización de las obras que necesitan tinta, pintura, brochas, yeso, las bitácoras); así mismo, el tiempo utilizado es mas largo bajo el consumo de marihuana que sin el efecto de esta. El tiempo oscilo entre 60 minutos hasta 240 minutos. También se evidencio el uso de la música como estrategia para disminuir los niveles de tensión o estrés, además, que les permite concentrarse en la realización de los detalles.

mayoría de los sujetos refieren que prefieren realizar pocas obras pero que tengan una buena demostración de técnicas y sustentación teórica al momento de exponer la obra artística. Sin embargo un sujeto refiere que el solo no tiene rendimiento por calidad sino por cantidad, pero este último lo realiza más por compromiso que por gusto.

El interés por el arte plástico actúa de manera positiva en el entorno agradable para tener un buen desempeño como lo son: obstáculos que inhiben un buen desempeño. Desde la disposición la distribución de los recursos los sujetos buscan tener los materiales adecuados y necesarios para la elaboración de la obra, sin embargo, desde la distribución del tiempo está influido por la disposición de querer hacer algo con tiempo o bajo presión.

A su vez, hay varios elementos que proporcionan un entorno agradable para tener un buen desempeño como lo son: forma de vida, expresar

entregar. Solo un sujeto distribuye el tiempo en la entrega de encargos, pinturas y en las entregas académicas.

En segundo lugar, se exploró los intereses relacionados con el arte, en el cual la mayoría de sujetos presentan una posible motivación intrínseca, puesto que en sus discursos refieren que las aspiraciones se centran en lo que quieren expresar en su arte (escultura, naturalismo y amor por su tierra), la pasión y gusto por su profesión a futuro el cual los lleva a pensar en el arte como su forma de vida dedicándole la mayor parte de su tiempo,

la música, la disposición, la práctica, los materiales adecuados, comodidad (incluye el espacio y estados de ánimo) y la paciencia. la sus sentimientos e ideas. Así mismo, las redes de apoyo son fuente fundamental de ayuda económica, motivacional y académica.

Además, es necesario tener en cuenta que el estrés o tensión y la procrastinación actúan de manera positiva o negativa en el artista según su forma de trabajo; a nivel de tensión o estrés algunos fluyen bajo este estado y otros por el contrario se bloquean, por su parte al aplazamiento de tareas por lapsos largos, se tiende a convertir en un

y la transmisión a las nuevas generaciones un concepto de arte clásico (que la obra artística hable por sí sola, se exprese mucho más mediante la creación y no tanto por el sustento teórico).

A su vez, las redes de apoyo tienen una influencia positiva en el rendimiento artístico, desde la familia se visualiza el apoyo económico y motivacional; los amigos también aportan desde la parte intrínseca (halagos, transmisión de conocimientos y/o críticas constructivas); y desde la formación artística la mayoría refieren el aporte de conocimiento teórico como

bajo rendimiento a diferencia del aplazamiento por lapsos cortos, porque permite detallar varias veces aquellas modificaciones en la obra que se desee entregar.

De igual forma, los artistas evitan este tipo de bloqueos o interferencias usando como estrategias de estimulación el consumo de marihuana y escuchar música de su preferencia (rock, pop, música clásica, rap y música alternativa).

A nivel general, el rendimiento artístico de los sujetos es percibido

técnicas, procedimientos que les ayudan a perfeccionar la realización de una obra, sin embargo algunos consideran que debido a la direccionalidad entre el arte clásico y contemporáneo, no se ha brindado las técnicas y procedimientos de acuerdo a las necesidades, gustos e intereses de los estudiantes.

En lo referente a factores obstaculizadores como el estrés y procrastinación se infiere que afecta tanto positiva como negativamente; bajo tensión se ve influida por la forma de trabajo del artista, ya que algunos fluyen bajo este estado y otros por el

de manera positiva debido al avance técnico y teórico durante el proceso de formación que efectúa que los estudiantes realicen obras de calidad o buen contenido y no de cantidad por solo cumplir con lo requerido.

contrario se bloquean. En la procrastinación el rendimiento artístico se ve afectado por el tiempo; cuando el lapso de posponer la realización de una obra es largo, se tiende a ver un bajo rendimiento a diferencia del aplazamiento por lapsos cortos, porque permite detallar varias veces aquellas modificaciones en la obra que se desee entregar.

En cuanto a las estrategias para la estimulación diferente al consumo de marihuana, para el mejoramiento del rendimiento artístico, cada uno de los sujetos implementa ciertas

herramientas según sus intereses, entre las que se encuentran: hablar con otras personas para generar ideas, caminar en ambientes naturales o descansar al aire libre, también escuchar música según sus cantantes favoritos y buscar referentes a artistas famosos que les genere admiración o inspiración.

Por último, a nivel general, los sujetos perciben un cambio notorio en su rendimiento artístico, y es debido a la adquisición de conocimientos teóricos como técnicas y procedimientos utilizados en el arte; además destacan sus destrezas en el dominio

teórico y práctico de su inclinación artística (dibujo, pintura, escultura, entre otras). Así mismo, a nivel general se considera un rendimiento artístico en promedio de 7 teniendo en cuenta las valoraciones dadas por cada sujeto en una escala de 1 a 10.

Consumo de marihuana.	En la última categoría investigada, se encuentra que el inicio del consumo de marihuana para la mayoría de los sujetos empezó en la adolescencia, principalmente por la curiosidad de probar la sustancia y los efectos que provoca, siendo consumida rara vez; sin embargo, cuando iniciaron a estudiar	En el consumo de marihuana aumento la disposición por realizar porque estuvieron más concentrados o en estado de “engome”; además el tiempo utilizado fue mayor que en estado normal debido a que tuvieron mayor delicadeza y cuidado de manipular los materiales.	La interacción entre el consumo de marihuana y pintar en los sujetos, no es vista como una estrategia que los hace más creativos, sino que lo hacen por: la sensación de pintar bajo ese estado, inhibición del estrés o relajación y costumbre.	El consumo de marihuana en la mayoría inicio en la adolescencia principalmente por la curiosidad de probar las sustancias que lo provoca, siendo ingerida rara vez. Sin embargo, esta frecuencia aumento cuando iniciaron a estudiar artes visuales
------------------------------	--	--	--	---

artes visuales aumento la frecuencia del consumo (1 a 3 veces por día) porque les permite relajarse (según refieren los participantes). Además, los estados que experimentan durante el consumo para la mayoría de los sujetos son neutrales, de alegría, en algunos momentos causa risa, y cuando se está triste y se fuma, se sienten más reflexivos; sin embargo, después del consumo no presentan alteraciones emocionales sino fisiológicas, como cansancio, hambre y sueño. Haciendo referencia a la última subcategoría: la influencia del consumo de

Además, se evidencio el estado de relajación y por lo tanto hubo mayor fluidez de ideas bajo el consumo de marihuana. En algunos sujetos la coherencia verbal se ve alterada.

Para los artistas en formación sujetos de este embargo, este incremento de la frecuencia no es vista como una estrategia para ser creativo sino como una: sensación de placer de pintar bajo ese estado porque inhibe el estrés y relaja. Respecto a la mayor panorama. Sin embargo, cuando se están plasmando o realizando un obra que es percibido depende del sujeto la y principalmente desde la cantidad que ingiera; cuando los sujetos están en un estado perfecto del consumo tienden a “engomarse” o concentrarse en los

de 1 a 3 veces al día. Sin embargo, este incremento de la frecuencia no es vista como una estrategia para ser creativo sino como una: sensación de placer de pintar bajo ese estado porque inhibe el estrés y relaja. Respecto a la mayor panorama. Sin embargo, cuando se están plasmando o realizando un obra que es percibido depende del sujeto la y principalmente desde la cantidad: entre más consumo menor dominio motriz y generación de ideas se tiene; pero si el consumo llega al punto

marihuana en el proceso creativo y rendimiento artístico; se encontró que depende de la cantidad de marihuana que se ingiera y aunque no expresaron la cantidad exacta relataron que existe un punto “perfecto”, el cual les permite relajarse y generar ideas, y en algunos sujetos realizar obras artísticas. Además, los procesos cognitivos como la atención y memoria también se perciben alterados bajo el consumo de marihuana, a pesar de que algunos participantes comenten que estos procesos se potencian bajo este estado. Quizá esta inferencia se deba al proceso de divagación de ideas

detalles con mayor exacto les ayuda a cuidado y dedicación, generar ideas o iniciar a pero cuando sobrepasan hacer algo. En este esa cantidad no realizan aspecto hay dos sujetos nada, esto se debe a que que refieren que bajo el pierden el dominio consumo o normal su motriz y se les dificulta rendimiento y fluidez de el manejo adecuado de ideas es el mismo, lo los materiales y hacen es por la técnicas. sensación que genera A nivel personal de cada estar fumado. sujeto solo uno Así mismo, se debe manifiesta que bajo el tener en cuenta factores estado de marihuana su intervinientes rendimiento es bajo principalmente la calificando entre 5 a 6; disposición de querer o mientras que otros dos no realizar algo el cual sujetos refieren que bajo fue manifestado ese estado su principalmente por un rendimiento es bueno sujetos y corroborados calificando en la por otros participantes.

producto de la relajación bajo el consumo de marihuana; sin embargo, en la divagación se evidencia la carencia de atención focalizada y memoria a corto plazo, ya que tienen muchas ideas que no les permite centrarse en una y tampoco recordarlas con facilidad. Por eso, tienden a anotar todas aquellas ideas que se les ocurre bajo el consumo de marihuana. Posiblemente se vea el proceso de atención focalizada y sostenida cuando se encuentran en estado de “engome” puesto que van a estar concentrados en un estímulo (realización del boceto o los detalles de la obra que estén realizando).

valoración máxima de una escala de 1 a 10. Por su parte, los estados de ánimo no presentan cambios notorios, el principal cambio en la imaginación e inspiración que resalta es la expansión de su banco de imágenes o ideas, debido a que estar bajo el consumo de marihuana con una cantidad moderada permite percibir, mezclar ideas para tener diferentes perspectivas. Sin embargo, un sujeto refiere que él no puede percibir este cambio ya que inicio a consumir y valoración máxima de una escala de 1 a 10. Por su parte, los estados de ánimo no presentan cambios notorios, generalmente los sujetos experimentan emociones neutras, estados de relajación y tranquilidad; la única diferencia se ve reflejada es después del consumo que genera cambios fisiológicos porque les produce sensación de cansancio, hambre y sueño. Respecto a los procesos cognoscitivos básicos como la memoria y atención se perciben alterados; aunque se produzca la divagación de ideas se

Por eso, la mayoría de los sujetos perciben que su rendimiento artístico es mejor estando sin el efecto del consumo, ya que bajo el consumo para algunos les enlentece su coordinación motora, para otros es igual en los dos estados. Solamente un sujeto refiere que se siente mejor dibujando bajo el consumo porque siempre lo realiza de esta manera.

Por otra parte, el consumo de la marihuana les ayuda a reducir la tensión o el estrés que presenten en el momento, puesto que los introduce en un estado de

dibujar al mismo tiempo. presenta la carencia en la atención focalizada y memoria a corto plazo (memoria de trabajo), creativo y proceso (memoria de trabajo), bajo el puesto que la persona no consume de marihuana retiene las ideas que se es percibido le ocurren y pierde principalmente desde la fácilmente el hilo cantidad: entre más conductor; por eso, cada consumo menor uno anota todas aquellas dominio motriz y ideas para que no se le generación de ideas se olviden. Sin embargo, el tiene; pero si el proceso de atención consumo llega al punto focalizada y sostenida se exacto les ayuda a puede ver reflejado bajo generar ideas o iniciar a el estado de engome hacer algo. En este porque se concentran aspecto hay dos sujetos por lapsos largos en una que refieren que bajo el sola actividad consumo o normal su generalmente en la rendimiento es el mismo materialización de la se enfatizan es en la idea (creación del

relajación corporal y mental. Además, el consumo puede influir negativamente cuando se aplazan de tareas, en el momento que solo se dedican a consumir, dejando de realizar otras actividades y posponiéndolas por grandes lapsus y dejándolas para otro momento.

sensación que genera boceto y realización de estar fumado. Por otra parte, un sujeto manifiesta que su rendimiento artístico no se ve influido por el consumo sino por el estado de ánimo y disposición de querer dibujar o realizar una obra artística. Sin embargo, los sujetos refieren que no atribuyen los cambios percibidos en su rendimiento artístico y proceso creativo al consumo de marihuana; porque esta práctica es una maña, un hábito creado del cual no dependen para la sensación que genera boceto y realización de estar fumado. Por otra parte, un sujeto manifiesta que su rendimiento artístico no se ve influido por el consumo sino por el estado de ánimo y disposición de querer dibujar o realizar una obra artística. Sin embargo, los sujetos refieren que no atribuyen los cambios percibidos en su rendimiento artístico y proceso creativo al consumo de marihuana; porque esta práctica es una maña, un hábito creado del cual no dependen para la

En general el consumo de marihuana en un punto perfecto referido por cada sujeto, produce un estado de relajación que facilita la divagación de ideas y en algunos casos la creación de la obra. Sin embargo, los sujetos refieren que no atribuyen los cambios percibidos en su rendimiento artístico y proceso creativo al consumo de marihuana; porque esta práctica es una maña, un hábito

realización de una obra artística. creado del cual no dependen para la realización de una obra artística.

Tabla 20. Triangulación de técnicas.

Discusión

La investigación titulada “arte visual: creatividad y consumo de marihuana en formación universitaria” se realiza desde el enfoque cualitativo para la búsqueda de percepciones o experiencias de los seis sujetos seleccionados para el estudio, apoyados por la revisión de obras de 3 expertos en el tema. Según lo anterior, se tiene en cuenta lo referido por Hernández, Fernández & Baptista (2014) que en la investigación cualitativa se recolecta información de una realidad subjetiva, lo cual hace improbable la generalización de resultados puesto que los datos obtenidos solo son viables en la muestra seleccionada y probablemente si se investigan otras personas de la misma carrera varíen estos resultados.

Así mismo, esta investigación presenta un diseño exploratorio descriptivo, porque busca describir la interacción entre la creatividad y consumo de marihuana, dos temáticas poco estudiadas a manera grupal. Esto hace que sea una temática novedosa, solo se tiene conocimiento de un proyecto de investigación similar realizada en España por Población (2016) que se enfocó en la búsqueda de los vínculos entre los estados alterados de conciencia y los procesos de creación artística.

Partiendo de ello, se tiene como principal interrogante ¿cómo es el proceso de creatividad de los estudiantes de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona que consumen marihuana? el cual se explora mediante tres categorías como lo son: el proceso creativo, rendimiento artístico y consumo de marihuana, mediante dos formas de obtención de información; las técnicas aplicadas a agentes directos o sujetos seleccionados para la investigación donde se recolecta información por medio de la entrevista semiestructurada, observación participante y grupo focal; por otra parte los expertos o docentes de artes visuales que colaboran en la descripción de las obras artísticas y contestando una entrevista semiestructurada.

Ahora bien, para empezar a dar respuestas a la pregunta problema es necesario detallar el concepto de creatividad, que a manera general para un artista en formación de la Universidad de Paplona es la “capacidad de innovación” un aporte similar al referido por Vernon (1989), citado por (Aguilera, 2017); el cual, no es compartida del todo desde el arte, porque esta capacidad de creación no solo está relacionada con generación de ideas originales sino de saber cómo sustentar la obra artística según lo que quiere expresar; también lo dicho por Vanegas (2017) en donde afirma que: “debemos considerar que no siempre un proceso creativo culmina en una obra y de igual manera, no todas las veces lo que consideramos arte proviene de una idea creativa e innovadora”.

La última afirmación de Vanegas (2017), es pertinente para la forma de ser vista la creatividad en el arte, puesto que esta profesión se divide en dos grandes vanguardias el arte clásico y contemporáneo, según los sujetos desde la parte plástica (clásica) la obra habla por sí misma se busca constantemente la innovación, sin embargo, desde la parte contemporánea la sustentación de esta es la que influye en si es llamativa o no, puesto que desde la parte estética las obras tienden a hacer imitación.

Teniendo en cuenta, la primera categoría que es el proceso creativo, la creación artística busca representar cualquier idea que surge de cada individuo en algo material, donde Chávez (2008) citado por Candel (2017) refiere cinco pasos que se realizan de forma lineal; el cual para la mayoría de sujetos inicia en la contemplación del entorno para luego iniciar la gestación de ideas, sin embargo, para algunos sujetos este proceso de creación no es necesariamente lineal, porque lo inician directamente desde la materialización (creación de bocetos), y desde allí empiezan las dos primeras etapas que son la contemplación y gestación de la idea. Además, referente al último paso, la gestión para publicar las obras, es un paso que no es del todo propio del artista sino que se ve influido por lo que le ofrezca el entorno, en caso de los estudiantes se basa en lo que le brinda el docente para sustentar la obra y algunas veces amigos o conocidos que ayudan a dar a conocer sus obras de arte, esto último busca tener reconocimiento para empezar a realizar obras por encargos.

Por su parte, la imaginación y fantasía depende de la corriente que utilicen los artistas, por eso se está de acuerdo con la postura de la autora Noel (2014), quien afirma que: “la imaginación es una realidad reconstruida recreada, mientras que la fantasía es una realidad abstracta, inexistente”. Esta afirmación está muy relacionada con las opiniones dadas por los sujetos puesto que la imaginación se moldea según lo que cada artista quiere expresar teniendo en cuenta sus intereses; sin embargo, la fantasía es más predominante en personas que se enfocan en vanguardias o movimientos más abstractos como lo es el surrealismo, aquel arte que se sale de lo cotidiano.

A su vez, al indagar aquellas aptitudes se encuentra una afirmación útil sobre las habilidades artísticas dada por Da Vinci (2005) citado por Dahik (2016) donde refiere que el dibujo es la principal actividad que lleva a la pintura; inferencia muy similar dada por los artistas en formación sujetos de estudio puesto que su primer acercamiento al arte es el interés por el dibujo desde edades tempranas como un pasatiempo algo que les genera interés, pero que se va perfeccionando cuando se está en una academia, es decir, es tomado como una profesión, donde aprenden el dominio de técnicas el cual les permite el aprendizaje de procedimientos que le ayudan a tener un mejor rendimiento en sus obras artísticas.

Referente a la influencia de los estados de ánimo en el proceso creativo, se comparte la idea de Torres (2014), en el cual refiere que todo artista visual o plástico durante la creación de una obra se enfoca en las emociones, estados de ánimo, época y situación que quiere representar públicamente; puesto que los participantes afirman que sus obras están basadas en estados de ánimo, que muchas veces se adaptan a ellos para recrear situaciones según la vanguardia o corriente; ejemplo claro es el surrealismo donde prefieren estados de ánimo melancólicos, mientras que en el arte naturalista es predominante sentimientos de felicidad y alegría. Otra inferencia acorde es la dada por Collingwood citado por Castro (2017) donde el artista expresa no sus propias emociones privadas sino las emociones que comparte con su público; siendo algo común en los artistas en formación con las entregas a los profesores o por encargos.

Por su parte, esta postura cambia cuando los artistas realizan obras para el drenaje de sus emociones ya que como lo mencionaba Wollheim también citado por Castro (2017) la expresividad se enfoca en la emoción del artista, independientemente del efecto emotivo que tenga en el público. Sin embargo, todas estas afirmaciones son válidas si se tiene en cuenta la influencia que ejerce la disposición o el querer realizar algo, porque para los artistas en formación influye más la disposición o motivación por hacer la obra que los mismos estados de ánimo.

Así mismo, la preferencia de los sujetos por estados de ánimo como tranquilidad y alegría es una inferencia compartida por las conclusiones dadas en una investigación realizada por Estrada, Young e Isen (1994) citados por Ivcevic, Hoffmann & Bracket (2014), donde infieren que sentimientos de alegría facilita tener pensamientos más flexibles y originales que aquellas a las que se encuentra en un estado de ánimo neutral o de tristeza. Sin embargo, se tiene discrepancia sobre el estado de ánimo neutral, puesto que bajo ese estado algunos de los sujetos prefieren generar su proceso de creación, por lo cual, según los resultados evidenciados se podría afirmar que tanto sentimientos de alegría o neutralidad demuestran mayor preferencia para trabajar que estados de tristeza o melancolía.

Un aspecto interesante es el referido por Raquiman & Zaromano (2017) donde afirman que el arte visual no obedece a una simplificación únicamente de los sentimientos; algo evidente en los resultados expuestos con anterioridad, por lo cual es necesario tener presente procesos cognoscitivos básicos como la memoria y atención que hacen parte del proceso de creación. Por eso, desde la parte de la memoria se vio reflejado el banco de imágenes, que según Hardiman (2014) citado por Guillen (2015) es producto de la estimulación diaria de la memoria a largo plazo; sin embargo, teniendo en cuenta lo dicho por García (2009) citado por Ríos & Jiménez (2016) que la atención sostenida y focalizada permite al artista permanecer más tiempo plasmando su obra y utilizando la misma técnica; se vio reflejado en los participantes que el proceso de atención está alterado porque se les dificulta concentrarse en la generación de la idea y en menor medida el estar realizando los detalles.

Además, bajo el efecto del consumo de marihuana estos procesos también se evidenciaron alterados; afirmación compartida con lo referido por el Centro para el Control y Prevención de Enfermedades (2017) porque infieren que el consumo de marihuana a corto y largo plazo en consumidores asíduales (habituales o usuales) afecta en mayor medida (según la frecuencia y tiempo de consumo) al cerebro, específicamente en las partes responsables de la memoria, el aprendizaje, la atención, la toma de decisiones, la coordinación, las emociones y el tiempo de reacción.

Teniendo en cuenta lo referido por Alchimia (2015), que bajo el consumo de marihuana cambia la percepción de la realidad y disminuye la atención; por este motivo, si se usa en exceso es probable que la asociación de ideas sea dispersa y no se realice una consolidación de estas. Esta inferencia es congruente con lo encontrado en la presente investigación porque se vio reflejado que el consumo facilita la divagación en ideas, pero falta de concentración, lo cual genera que se pierda el hilo conductor al momento de expresar una idea y se dificulte la retención de información lo cual denota la inhibición del proceso de atención focalizada y memoria a corto plazo; por lo tanto, se puede deducir que posiblemente el uso de esta sustancia ha influido en la inhibición del proceso de memoria a corto plazo, atención focalizada y sostenida en estado normal.

Por último, en el proceso de creación se deben tener en cuenta aquellas interferencias que obstaculizan la generación de ideas y la materialización de esta; que según Simberg (1975) citado por Marín (2015) existen tres tipos de bloqueos; de lo cuales en la muestra seleccionada solo prevalecen dos, el bloqueo emocional enfocada a todas aquellas interferencias intrínsecas como la frustración, además del bloqueo perceptivo evidenciado en el momento que se adaptan a lo realizado en la obra. Sin embargo, desde los bloqueos culturales no son limitantes para el desarrollo de su arte; las distracciones se generan a nivel social o ambiental, por lo cual se está de acuerdo con lo referido por Parada C (2018) el cual enfatiza que de manera masiva como paros académicos o influencia interpersonal como la salida con amigos.

Ya enfocándose en la segunda categoría investigada: el rendimiento artístico, se indaga primeramente la disposición, que para Ucha (2013) es aquella habilidad y actitud que presenta una persona para realizar una determinada actividad; afirmación congruente con lo expresado por los sujetos puesto que es posiblemente el principal factor que influye tanto en el proceso de creación como en el rendimiento artístico. Ahora tomada desde la distribución de tiempo y recursos, se encontró que los artistas en formación sujetos de estudio antes de iniciar a realizar la obra artística ya tienen los materiales necesarios para su creación; sin embargo, el tiempo se ve influido por dos características: el plazo de entrega y por otra parte el énfasis en las primera fases del proceso creativo (contemplación y gestación de la idea).

Desde el plazo de entrega la procrastinación puede influir positiva o negativamente en el rendimiento artístico según el aplazamiento por lapsus cortos o largos; por plazos cortos como lo refiere Palacios (2014) el artista tiene la posibilidad de hacer su trabajo con calma, posponer y retomar nuevamente; lo cual beneficia positivamente en la mayoría de casos, debido a que no se genera una adaptación visual y técnica de la obra en procesos de creación, sino que se pueden detallar a fondo aspectos o errores que con anterioridad no se habían encontrado. Por su parte, el aplazamiento por lapsus largos afecta negativamente porque puede ocasionar el trabajo bajo presión debido a la reducción del tiempo estipulado y requerido para la culminación de sus compromisos académicos.

Ya viéndose la distribución del tiempo desde el énfasis en las primera fases del proceso creativo, los sujetos refieren que la mayor parte del tiempo administrado se invierte en la generación de la idea, la materialización de esta requiere menor esfuerzo cognitivo. Esta dedicación de mayor tiempo en la gestación de la idea confirma lo dicho por Botero (2014) donde refiere que no importa el oficio, la belleza, ni la creación, ni la durabilidad de sus materiales, sino la idea. Además, este mismo autor infiere que la generación de la idea predomina más en el arte plástico que en el arte contemporáneo; esta inferencia es acorde a lo dicho por los participantes.

Por lo cual se puede afirmar que en el arte plástico es necesario dedicar tiempo para pensar la idea y la forma de materializarla teniendo en cuenta la corriente y una buena técnica por la que se enfoquen o en ese momento deseen utilizar (debido a que unas requieren mayor innovación y dedicación que otras) sin dejar atrás su rendimiento artístico que implica belleza, disposición y calidad de materiales (yeso, pintura, grafito, carboncillo, entre otras cosas), mientras que el arte contemporáneo es más conceptual saber explicar lo realizado, así sea una idea poco sobresaliente y original.

La disposición también se ve inmersa en la motivación al logro, que así como lo define McClelland (1989) citado por Moran & Menezes (2016) es “el impulso de sobresalir, de alcanzar la consecución de metas, de esforzarse por tener éxito”; en los artistas se vio reflejada las aspiraciones a futuro relacionadas con seguir aprendiendo y descubriendo todo lo relacionado con la corriente de su interés; además, es impulsado por la pasión por el arte visual plástica y el perfeccionamiento de sus habilidades a través del dominio técnico.

Así mismo, la motivación al logro es reforzada por la influencia de las redes de apoyo familiar, académico y social; el cual es percibido de manera positiva. A nivel familiar como lo indica Carrillo (2017) el apoyo familiar se refiere a la presencia que deben tener los padres dentro del camino profesional de su hijo en su proceso educativo, no solo desde el sustento económico, sino en la demostración de afecto, la presencia social y/o emocional; en el cual los sujetos afirman que los apoyan desde la parte económica y reconocimiento de sus habilidades artísticas donde halagan su desempeño sobre todo en la mejora o buen rendimiento académico que estos tengan en la universidad (específicamente en la realización de sus obras artísticas).

Desde la parte social, los amigos y compañeros han sido fuente de inspiración o han servido como modelos a seguir, ayudándolos a sobresalir dando a conocer sus trabajos artísticos, reconociendo también sus destrezas artísticas o aconsejándoles en que y como pueden mejorar.

Por su parte, en la formación artística la mayoría de los participantes refieren el aporte de conocimiento teórico como técnicas, procedimientos que les ayudan a perfeccionar la realización de una obra. Sin embargo, se resalta la opinión de algunos sujetos que formación consideran que debido a la direccionalidad entre el arte clásico y contemporáneo, no se ha brindado las técnicas y procedimientos de acuerdo con las necesidades, gustos e intereses de los estudiantes; por lo cual, se está de acuerdo por lo referido por Hernández (2017) que las falencias en el modelo académico de educación superior ocasionan que muchos estudiantes piensen en desertar y los que no lo hacen, busquen estrategias para aprender por si mismos lo que no se les ha enseñado en la institución.

Por otra parte, el rendimiento artístico también presenta algunas interferencias además de los bloqueos explorados con anterioridad, como el estrés y trabajo bajo presión; por lo cual Pereira (2017) infiere que organización en la cantidad de tiempo influye de forma positiva o negativa; en el cual se encontró que cuando un participante se le facilita el trabajo bajo presión logra realizar las obras en menor tiempo y presentar un buen rendimiento artístico, sin embargo cuando esta tensión se convierte en estrés se crean bloqueos perceptivos o emocionales que afectan negativamente su desempeño ocasionando incluso que el artista no desee culminar la obra.

Principalmente por este factor obstaculizador (estrés) se presenta como estrategia de mitigación el consumo de marihuana, puesto que para la mayoría de los sujetos el uso de esta sustancia les permite relajarse. Esta interacción es explicada científicamente por inferencias realizadas por la Fundación CANNA (2017) en el cual afirman que la marihuana está compuesta químicamente por delta-9-tetrahidro-cannabidol (THC) una sustancia similar que se encuentra de forma natural en el sistema nervioso llamadas endocannabinoides (andarina), cuya función es la disminución de la sinapsis excesiva de las neuronas, además ayuda a la modulación del dolor, reducción de estrés y ansiedad, regulación del estado de ánimo (liberación de la dopamina), estimula el aprendizaje, memoria, apetito, sueño, funciones inmunes y la fertilidad.

Por eso, Orozco (2015) refiere que el consumo de marihuana permite la inhibición de sensaciones de estrés, mejora la disposición lo cual facilita la generación de ideas, por lo cual, la mayoría de los sujetos refiere utilizar el consumo de marihuana como estrategia de inspiración y concentración, algunos ejecutan inmediatamente esas ideas, otros por el contrario esperan a que el efecto pase, y empiezan a seleccionar las ideas que más les llama la atención.

Otra estrategia en común utilizada por los artistas en formación sujetos de investigación es escuchar música, que, así como lo afirma Martin (2017) no solo reduce la producción de cortisona (la hormona relacionada con la ansiedad) liberando las tensiones acumuladas, sino también mejora la concentración. Otras estrategias refieren utilizar dependen de sus gustos y tiempo disponible, entre ellas se encuentran: búsqueda de autores referentes al arte, salir a caminar a ambientes naturales y tranquilos, en algunos casos prefieren hablar con niños y personas que los inspiren o puedan compartir ideas, y en uno de los casos hacer ejercicio y/o consumir algún tipo de suplemento o vitamina para el cerebro.

Teniendo en cuenta la última categoría, se encontró que el consumo de la marihuana inicio para la mayoría de los sujetos en la etapa de la adolescencia siendo el principal motivo la curiosidad; inferencia también referida por Volkow (2012) donde afirma que los niños y los adolescentes empiezan a fumar cannabis por muchas razones, entre las más comunes, la curiosidad y el deseo de formar parte de un grupo social, además, el consumo de alcohol y drogas por otros miembros de la familia facilitan el contacto con las drogas.

Por su parte, Cavalie, Devoto, Casanova & Raijenstein (2016) indica que denominar “uso recreativo” del consumo de marihuana convierte su uso como una tolerancia social que inhibe las consecuencias físicas, psicológicas y sociales que conlleva su consumo; esta inferencia es viable en los resultados encontrados a pesar que los sujetos hallan referido que su uso es consciente y que hasta el momento no se ha convertido en una adicción, se evidencia que la frecuencia del consumo para la mayoría de los

participantes se ha convertido en habitual (más o menos 1 a 3 veces al día) a pesar de haber referido que al comienzo consumían en algunas ocasiones; a medida del tiempo ha ido incrementando aproximadamente desde hace un año o después del ingreso a la universidad a estudiar Artes Visuales.

Referente a los cambios en los estados de ánimo, no se está de acuerdo con lo expresado por Hernández (2018) puesto que él considera que los estados de ánimo tienden a ser abruptos y bruscos; en los resultados obtenidos se encontró lo contrario, se mantienen prevaecientes estados de tranquilidad y alegría similares a los expresados en estado normal.

Por lo cual, se puede inferir que el consumo de marihuana no altera la emocionalidad o estados de ánimo, el cambio es notorio en la parte sensitiva, perceptual, motora y fisiológica. Desde esta última postura es congruente con la posición de Hernández (2018); porque los sentidos tienden a ser más receptivos, por ejemplo, los sujetos tienden encontrar mayor contorno a las texturas de los materiales o a la gama de colores usadas. Desde la percepción se altera el pensamiento por lo que se produce la divagación de ideas, en la parte motora se tiene la apreciación de lentitud o amotricidad debido a que el consumo altera el funcionamiento del cerebelo (encargado de la coordinación), además, después del consumo se presentan cambios fisiológicos puesto que se activa el hipotálamo generando sensaciones de hambre y sueño.

Ahora, respecto a la interacción entre el consumo de marihuana y el proceso de creatividad (proceso creativo y rendimiento artístico) depende de la cantidad; por lo cual se tiene en cuenta la conclusión general dada por los autores Schafer, Feilding, Morgan, Aganthagelou, Freeman & Curran (2012); donde infieren el consumo de marihuana estimula el proceso creativo cuando se consume de manera regular en dosis inferiores a 22 miligramos (mg).

Este resultado ciertamente fue encontrado en la presente investigación, aunque no se estableció la cantidad exacta del consumo que les produce esa generación de ideas, los sujetos infieren que existen un punto perfecto o medio que les ayuda a esa divagación de ideas; siendo una aproximación de dos o tres plones (fumadas); si se excede esta cantidad tiende a producir el efecto contrario denominado por los participantes “chonchera” o no poder realizar nada porque se sienten muy alterados o fatigados cognitivamente y físicamente (inhibición de movimientos y pensamientos).

Respecto a los cambios presentes en el proceso creativo y rendimiento artístico bajo el consumo, se evidencia que el uso de esta sustancia altera el pensamiento; que en la generación de ideas es congruente con lo referido por Dickens (2018) donde consumir marihuana habitualmente permite percibir la realidad y asociar ideas con mayor facilidad. Sin embargo, debido a la inferencia de Hernández (2018) sobre la sensación de amotricidad los sujetos tienden a percibir su rendimiento lento y en muchas ocasiones son incapaces de trabajar en la materialización bajo ese estado.

La percepción de lentitud por parte de los participantes se debe a que se centran con mayor delicadeza en cada uno de los detalles, a esto lo denominan “engome” en el cual pueden realizar una actividad durante un largo tiempo, sin sentir agotamiento físico lo que puede llevar a que se evidencie mejor dominio de técnicas y culminación de detalles. Esta inferencia es corroborada según el análisis generado en la descripción de obras realizadas por expertos, donde se encontró que 4 de los seis sujetos bajo el consumo de marihuana realizaron obras donde se denota mayor rendimiento artístico y proceso de creación; también, uno de estos participantes (sujeto 6) obtuvo por unanimidad el criterio de mejor desempeño en la realización de la obra bajo el consumo de marihuana.

A nivel general se puede mencionar que el consumo de marihuana funciona como un facilitador para ser creativo; puesto que el efecto de la marihuana según Colorado (2018) genera sensaciones de relajación; que para Dickens (2018) puede asociar con mayor facilidad para la generación de ideas debido a la percepción de la realidad de diferentes perspectivas.

A su vez el consumo de marihuana acciona la actividad neuronal del lóbulo frontal relacionado con el pensamiento divergente (gestación de ideas) propuesto por Guilford (1967) citado por Hernández (2018). Además, pintar bajo el efecto de esta sustancia causa en los artistas en formación (sujetos de investigación) la pérdida de la percepción de tiempo y dedicarse a los detalles con mayor cuidado debido a lo referido por Hernández (2018) sobre la creencia de lentitud o amotricidad.

Por eso, teniendo en cuenta los resultados obtenidos con la muestra seleccionada y lo dicho por Rodríguez R, García M, Martínez I & Muñoz M. (2011) sobre la importancia de seguir investigando la misma temática desde diferentes perspectivas; se sugiere en primera instancia la utilización del enfoque mixto para determinar de manera cuantitativa la creatividad y rendimiento artístico de la población sujeto de estudio y cualitativamente describir la interacción entre el consumo de marihuana y creatividad.

Así mismo, otras características que pueden variar es indagar conjuntamente la interacción entre la creatividad con la marihuana y otras sustancias psicoactivas que alteren la conciencia; también, comparar el tiempo de consumo (estudiantes de artes visuales de décimo semestre que han consumido durante toda la carrera y estudiantes de primer o segundo semestre que tienen poco tiempo del uso de la marihuana); por otra parte, aumentar la muestra seleccionada. Todas estas sugerencias permiten tener información más verídica y confiable para la consolidación de datos que refuten o afirmen que el consumo de marihuana facilita el proceso de creatividad.

Conclusiones

El presente estudio cualitativo titulado “arte visual: creatividad y consumo de marihuana en formación universitaria” tiene como objetivo principal la exploración del proceso de creación bajo el consumo de marihuana, el cual hace parte de la pregunta problema planteada; la búsqueda de respuesta se enfatizó en tres categorías indagadas (proceso creativo, rendimiento artístico y consumo de marihuana) por medio de técnicas de recolección de información como la entrevista semiestructurada, grupo focal y observación participante, que permiten obtener percepciones detalladas para dar respuestas a las incógnitas planteadas.

En esta investigación se demuestra de manera deductiva que el consumo de marihuana facilita el proceso de creatividad, confirmando que bajo el consumo existe mayor divagación de ideas producto del efecto causado por el uso de esta sustancia en el organismo “sensación de relajación”. Esta sensación permite la activación de partes neuronales encargadas del pensamiento divergente que permite la generación de ideas, para posteriormente ser convertidas en una “idea general” materializada en una obra artística.

Del mismo modo, este estudio presenta un diseño descriptivo-exploratorio, es necesario la inclusión de afirmaciones específicas que detallan características presentes en las categorías investigadas. La descripción de los factores involucrados en el proceso de creación comprueba que efectivamente existen elementos intrínsecos o extrínsecos que afecta de manera positiva o negativa el proceso creativo como en el rendimiento artístico.

El principal elemento que predispone el proceso de creatividad del artista en formación es la disposición de querer o no realizar una obra artística. Por su parte, la presencia de estados de ánimo en el momento del proceso de creación facilita la adaptación de las emociones a lo que se quiere expresar según la corriente de interés o lo requerido; además de utilizar los estados de ánimo como un mecanismo de sublimación.

Así mismo, se resalta que anímicamente prevalecen estados de neutralidad y alegría independientemente si el sujeto está o no bajo el consumo.

Otro aspecto que influye directamente en la creatividad es la activación de dos procesos cognoscitivos básicos como la atención y memoria porque facilitan la concentración, retención de ideas y así mismo recordarlas mediante el banco de imágenes. Sin embargo, son dos procesos que se perciben alterados sin importar si se ha consumido marihuana (aunque este dato no esté confirmado, posiblemente el uso habitual de la marihuana ha deteriorado la memoria y atención por eso no se evidencian cambios notorios). La atención alterada es la focalizada y sostenida puesto que se distraen con facilidad y/o desisten de realizar una actividad en lapsos cortos, y la memoria a corto plazo se ha deteriorado debido a que se les dificulta retener información inmediata.

Así mismo, la imaginación y fantasía son dos elementos que están relacionados con el concepto de creatividad puesto que buscan originalidad; por eso, son aspectos prevaletes en las primeras fases del proceso creativo (contemplación y gestación de la idea) que varían según la corriente utilizada, en el caso del arte surrealista es necesaria la fantasía e imaginación mientras que en el arte realista importa más la imaginación para la combinación de colores, sombras o contrastes dentro de la obra artística. Además, es importante resaltar que en el arte ser creativo no es solo tener ideas originales sino también saber sustentarlas según lo materializado en la obra artística.

Ahora, los factores que intervienen negativamente en el proceso de creación están relacionados con bloqueos emocionales como sentimientos de frustración o bloqueos perceptivos (adaptación a la obra); además de la influencia social principalmente por interrupciones masivas como paros o interpersonales (salidas con amigos). Son situaciones que inhiben el desarrollo adecuado del proceso de creación, lo cual causa la procrastinación mediante el aplazamiento de actividades que si se realiza por lapsos largos impide la culminación de la obra, y el estrés que causa bloqueos constantes que influyen en desistir de una actividad artística con facilidad.

Sin embargo, la tensión y aplazamiento por lapsus cortos sirven como estrategias para evitar la presencia de bloqueos creativos al realizar una obra artística; puesto que facilita a la persona aprender a trabajar en menos tiempo y descansar por duraciones cortas para observar características que desea cambiar o incluir en la obra.

Por otra parte, al relacionar las categorías de rendimiento artístico y consumo de marihuana se comprueba lo propuesto en el segundo objetivo específico, la comparación del rendimiento artístico de los artistas en formación en estado normal y bajo el consumo. Para la realización de esta comparación se tuvo en cuenta la opinión de los docentes expertos en la descripción de obras; donde se infirió que existe mejor rendimiento artístico en las obras realizadas bajo el consumo puesto que tienen mayor dominio técnico y culminación de detalles; dos características esenciales para la valoración del arte plástico.

De igual forma, esta comparación permite evidenciar los cambios presentes en el proceso creativo y rendimiento artístico bajo el efecto de la marihuana; donde podemos ver que el consumo de marihuana causa en el organismo sensación de relajación, alterando el pensamiento y facilitando mayormente la divagación de ideas, también permite tener mayor panorama para lo que se quiere plasmar. Además, la materialización de las ideas no requiere de esfuerzo cognitivo por lo que hace más fácil “el engome” o concentración para centrarse por tiempo prolongado en la misma actividad. El engome, a su vez permite trabajar con mayor delicadeza el cual muchas veces se ve reflejado en el rendimiento artístico.

Los cambios mencionados con anterioridad solo son viables si los artistas en formación sujetos de estudio consumen la cantidad exacta donde expresan la sensación de estado perfecto; sin embargo, si la exceden causa “chonchera” o inhibición de pensamientos, cansancio y sensación de somnolencia. Respecto a la cantidad exacta es medida por medio de plones que varía según la tolerancia que tenga el organismo a la sustancia, generalmente oscila entre 2 a 3 plones (fumadas).

Teniendo en cuenta, que el consumo de marihuana tiene una historia de inicio desde la etapa de la adolescencia y que su uso ha pasado de ser ocasional a habitual debido al consumo por el efecto de inhibición del estrés y relajación; se está utilizando como facilitador o estrategia de estimulación de la creatividad conjuntamente con actividades como: escuchar música, búsqueda de referentes artísticas, caminar al aire libre, hablar con niños, hacer ejercicio, entre otros.

Por eso, la elaboración de la cartilla psicoeducativa va orientada a la estimulación de la creatividad mediante la implementación de técnicas cognitivas para el reforzamiento de la imaginación y fantasía, actividades mnemotécnicas que permita mejorar los procesos de atención y memoria; además, técnicas de relajación para el control de sensaciones de estrés. Para la elaboración de las estrategias se tuvo en cuenta la opinión dada mediante una entrevista semiestructurada por los docentes expertos de artes visuales y de información bibliográfica detallada en el marco teórico.

Recomendaciones

En base a los resultados obtenidos en la presente investigación, se presenta de manera detallada en los párrafos posteriores una serie de recomendaciones o sugerencias para tener en cuenta, principalmente para las personas interesadas en seguir indagando el proceso creativo bajo el consumo de marihuana. Estas recomendaciones están subdivididas en dos características; por una parte, las sugerencias a nivel metodológico relacionada con la muestra, población, corte y diseño de investigación, por otro lado, según los factores indagados en la muestra seleccionada.

Para iniciar, es importante resaltar que los resultados obtenidos en esta investigación no sean generalizados en la población, debido a que pueden variar, dependiendo la edad, el semestre académico, el tiempo de consumo, entre otras características; y aun más cuando estas dos categorías (consumo de marihuana y proceso creativo) no habían sido abordadas en conjunto, siendo aun un tema que no ha sido explorado en su totalidad y no se tienen teorías sólidas que permita la consolidación de información para ser expresada a nivel general. Por lo tanto, es necesario investigar este fenómeno conjuntamente, pero modificando aspectos metodológicos para así crear nuevo conocimiento empírico.

Teniendo en cuenta lo anterior, como primera sugerencia a nivel metodológico está lo relacionado con la modificación del tipo de investigación, preferiblemente si es un estudio mixto, el cual permita determinar cuantitativamente el nivel de creatividad de la muestra y el grado de consumo de marihuana; y cualitativamente la descripción de factores involucrados en el proceso de creatividad. El cambio del tipo o enfoque de estudio permite la obtención de datos estadísticos y percepciones de cada sujeto para la indagación más detallada de la interacción de estos dos fenómenos estudiados.

Por otra parte, se obtendrían resultados interesantes al realizar comparaciones entre subgrupos de la población (artes visuales); teniendo como características de selección de la muestra: inicio del consumo, la frecuencia en cuanto al uso de la marihuana en la actualidad, encontrarse cursando decimo semestre o segundo semestre.

Esta comparación es pertinente para indagar si el tiempo que llevan consumiendo marihuana para relajarse afecta el proceso de creación artística. Así mismo, efectuar otro paralelo entre estudiantes de artes visuales que consuman marihuana y estudiantes que no la usen; permite generar la existencia o negación del proceso de creatividad bajo el consumo de marihuana. En este aspecto es pertinente hacer un estudio correlacional-mixto el cual permite indagar si existe una relación entre el consumo de marihuana y creatividad. Además, el cambio de una de las categorías: el consumo de marihuana por una temática más general como sustancias psicoactivas, permite conocer los efectos que generan en el pensamiento divergente, conciencia y la afectación que tiene en la gestación de ideas y materialización de la misma.

Referente a los factores involucrados o categorías, se enfatiza principalmente en determinar la cantidad exacta de dosis de marihuana ingerida para obtener los efectos perfectos relacionados con la divagación de ideas y “engome”. En este aspecto se podría relacionar los resultados que se obtengan en esta investigación con el estudio científico realizado que afirma que la cantidad exacta son 22 mg de marihuana (estudio realizado por Schafer G, Feilding A, Morgan C, Aganthagelou M, Freeman T & Curran V; 2012)

Otro aspecto, importante a sugerir para las personas que deseen continuar este estudio o quieran realizar uno similar; es que apliquen las técnicas de relajación y de creatividad propuestas en la cartilla psicoeducativa en diferentes grupos de artistas en formación teniendo presente, si son consumidores o no, la edad y el semestre académico, con el fin de validar si se obtienen efectos satisfactorios con estas técnicas, o por el contrario sean modificadas y mejoradas por otras de mayor impacto. Por otra parte, se recomienda la implementación de campañas o de un plan de acción desde el área de la psicología de la salud para la mitigación del consumo de marihuana, sin embargo es necesario tener presente el hecho de seguir investigando esta problemática psicosocial del consumo de marihuana con la interacción que tiene en el proceso creativo en la misma población establecida en esta investigación.

Referencias Bibliográficas

- Acuña D. (2014). Factores biológicos que predisponen la dependencia. *Neurociencia y conducta*, 51-61. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de https://www.google.cl/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiExre2I7ziAhWG11kKHYBFACYQFjAAegQIBhAC&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F5615660.pdf&usg=AOvVaw3JU_x028I43n4NQZyA3Wn_
- Acuña H, Llamas F, y Lopez V. (2018). Creatividad y memoria visual en alumnos de la modalidad familiar de una Universidad de Colombia. *Revista logo y tecnologia*.
- AEP. (01 de 04 de 2014). *Alcohol: Que es y cuales son sus efectos*. Recuperado el 24 de 02 de 2019, de <https://enfamilia.aeped.es/vida-sana/alcohol-que-es-cuales-son-sus-efectos>
- Aguilera. (2017). *creatividad e innovación organizacional*. Obtenido de <http://anamariaaguilera.com/el-pensamiento-divergente/>
- Aguilera A. (2017). *Pensamiento divergente: ¿que papel juega en la creatividad?* Recuperado el 21 de 05 de 2019, de <http://anamariaaguilera.com/el-pensamiento-divergente/>
- Alchimia J. (16 de enero de 2015). *¿El Cannabis te hace más creativo?* Obtenido de <https://www.alchimiaweb.com/blog/cannabis-creatividad/>
- Alegsa A. (2019). *Definición de técnicas de dibujo*. Obtenido de <http://www.alegsa.com.ar/m/Dic/tecnica.php>
- Alessandroni N. (2017). Imaginación, creatividad y fantasía en Lev S. Vygotski: una aproximación a su enfoque sociocultural. *Actualidades en Psicología*, 45-60. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ap/v31n122/2215-3535-ap-31-122-00045.pdf>

- Anguita E. (2018). *Desarrollo Creativo: Fluidez*. Recuperado el 31 de 05 de 2019, de <https://educrea.cl/desarrollo-creativo/>
- APA. (2019). *La Triangulación: Definiciones y Tipos*. Recuperado el 31 de 05 de 2019, de <http://normasapa.net/triangulacion-definiciones-tipos/>
- ATS. (2018). *Colombia en los resultados de la encuesta mundial de drogas 2018*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://www.acciontecnicasocial.com/colombia-en-los-resultados-de-la-encuesta-mundial-de-drogas-2018/>
- Bacigalupi. (2019). *Definición de Memoria*. Obtenido de <https://www.esalud.com/la-memoria/>
- Berio. (2013). *Caracterización psicosocial de las prácticas del consumo de sustancias psicoactivas en jóvenes universitarios en la universidad de Pamplona*. Pamplona.
- Biblioteca Nacional de los EE.UU. (2019). *MedLine Plus*. Obtenido de <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/001522.htm>
- Botero. (2014). *El arte de antes y el de ahora*. Obtenido de <https://www.elespectador.com/opinion/el-arte-de-antes-y-el-de-ahora-columna-523857>
- Borzenilla A. (2013). *Rol del psicología educativa en la educación superior*. Recuperado el 20 de 08 de 2019, de http://docenciaeinnovacionupelipb.blogspot.com/2012/07/rol-de-la-psicologia-educativa-nivel_08.html
- Candel J. (2017). *Proceso de creación en una obra de arte*. Recuperado el 17 de 08 de 2019, de <http://elpincho.net/blog/proceso-creacion-obra-arte>
- Capistrano H. (20 de septiembre de 2018). *Signos y Síntomas de la Adicción a la Marihuana*. Obtenido de <http://www.sanjuancapistrano.com/adiccion/marihuana/sintomas-efectos>

- Cardenas A. (2014). *Creatividad*. Recuperado el 25 de 06 de 2019, de <https://es.slideshare.net/anitta1976/creatividad-2974378>
- Carevic M. (2018). *Teoria de la creatividad*. Recuperado el 21 de 12 de 2018, de <https://www.psicologia-online.com/teoria-de-la-creatividad-2607.html>
- Carreño L. (2017). *Cuatro artistas nos cuentan cómo, cuándo y para qué fuman marihuana*. Recuperado el 25 de 06 de 2019, de https://www.vice.com/es_latam/article/qkqjgx/cuatro-artistas-nos-cuentan-como-cuando-y-para-que-fuman-mariguana
- carvalho. (2016). *Definición de Atención*. Obtenido de <http://www.hablemosdeneurociencia.com/que-es-la-atencion/>
- Castro. (2017). Una aproximación al complejo emotivo del art. *AISTHESIS N°62*, 67-83. Recuperado el 27 de 11 de 2019, de <https://scielo.conicyt.cl/scielo>
- Catalan S. (2018). *¿Qué es la Flexibilidad Cognitiva o Mental?* Recuperado el 31 de 05 de 2019, de <https://www.cognifit.com/es/flexibilidad-cognitiva>
- Cavalié M, Devoto J, Casanova J y Raijenstein G. (2015). Consecuencias de la marihuana: consecuencias del llamado uso recreativo. *Anuario de investigacion USAL*, 149-150. Recuperado el 25 de 02 de 2019, de <https://p3.usal.edu.ar/index.php/anuarioinvestigacion/article/view/3598/4455>
- Chen C. (2018). *Actitud y aptitud*. Recuperado el 31 de 05 de 2019, de <https://www.diferenciador.com/diferencia-entre-actitud-y-aptitud/>
- Clemente S. (2018). *La teoria de la personalidad de Eysenck*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://lamenteesmaravillosa.com/la-teoria-de-personalidad-de-eysenck/>
- Coelho A. (2019). Obtenido de <https://www.significados.com/procrastinar/>
- Cogestec I. (2016). *PROCESO CREATIVO: DEFINICIÓN, MODELOS Y DOMINIOS DE INTERÉS. UNA REVISIÓN DE LITERATURA*. Recuperado el 19 de 08 de 2019, de [http://cogestec.ingenio.com.co/db/separated/2016%20\(53\).pdf](http://cogestec.ingenio.com.co/db/separated/2016%20(53).pdf)

- Colorado SW. (20 de septiembre de 2018). *Los efectos del consumo de marihuana pueden ser diferentes para cada persona. Los más comunes incluyen:*. Obtenido de <https://www.colorado.gov/pacific/marihuana/marihuana-efectos-inmediatos-en-la-salud>
- COLPSIC. (2019). *Campo de la Psicología Educativa*. Recuperado el 18 de 05 de 2019, de <http://www.colpsic.org.co/productos-y-servicios/campo-psicologia-educativa/92>
- COLPSIC. (2019). *Ley 1090 de 2006*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://www.colpsic.org.co/quienes-somos/ley-1090-de-2006/182>
- COLPSIC. (2019). *Psicología de la educación*. Recuperado el 18 de 05 de 2019, de <https://www.cop.es/perfiles/contenido/educacion.pdf>
- Conde L. (2015). *LA PERSONALIDAD CREATIVA: UN SISTEMA COMPLEJO* EDUARDO CHILLIDA Y MIHALY CSIKSZENTMIHALYI. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de www.hipnologica.org/index.php/articulos-1/cuestiones-generales/165-la-personalidad-creativa-un-sistema-complejo
- Corbin J. (2017). *Popper: qué es y cuáles son los efectos de esta droga*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://psicologiaymente.com/drogas/popper>
- Corbin J. (12 de enero de 2018). *Sustancias psicoactivas que son y como se clasifican*. Recuperado el 27 de enero de 2019, de <https://psicologiaymente.com/drogas/sustancias-psicoactivas>
- Dahik. (2016). Factores que determinan el desarrollo de la habilidad para dibujar. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH: REVISTA CIENCIA E INVESTIGACION*, 26-29. Recuperado el 26 de 11 de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es › descarga › articulo>
- Daza, C. (2019). *SIGNOS Y SÍNTOMAS DE LA ADICCIÓN A LAS DROGAS Y EL ALCOHOL*. Obtenido de Hospital San Juan Capestrano: <https://www.sanjuancapestrano.com/adiccion/sintomas-efectos/>

- Debora H. (2015). *Significado de estudio*. Recuperado el 01 de 06 de 2019, de <https://significado.net/estudio/>
- Diaz J. (30 de 01 de 2018). *La creatividad como modo de vida*. Recuperado el 22 de 02 de 2019, de <https://miradorsalud.com/la-creatividad-modo-vida/>
- Dickens A. (2018). *La estrecha relacion entre la marihuana y creatividad*. Recuperado el 19 de 08 de 2019, de <https://www.florprohibida.com/blog/relacion-entre-marihuana-creatividad/>
- Dickens A. (2018). *La estrecha relacion entre marihuana y creativivdad*. Recuperado el 25 de 02 de 2019, de <https://www.florprohibida.com/blog/relacion-entre-marihuana-creatividad/>
- Dowshen S. (2018). *Cocaina*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://kidshealth.org/es/teens/cocaine-esp.html>
- Dowshen S. (2018). *LSD*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://kidshealth.org/es/teens/lsd-esp.html>
- Dowshen S. (2018). *Marihuana*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://kidshealth.org/es/teens/marijuana-esp.html>
- Fernandez N. (2013). Consumo de cannabis en universitarios: etapas de adquisición. *Dialnet* , 1-18.
- Franco Y. (06 de junio de 2014). *Poblacion y muestra: Tamayo y Tamayo*. Recuperado el 31 de enero de 2019, de <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/poblacion-y-muestra-tamayo-y-tamayo.html>
- Fundacion CANNA. (2017). *El cannabis y el sistema endonocannabinoides*. Recuperado el 19 de 08 de 2019, de <https://www.fundacion-canna.es/el-cannabis-y-el-sistema-endocannabinoide>
- Gallego S. (17 de Enero de 2014). *Relacion entre la creatividad y rendimiento academico en alumnos de educacion basica*. Recuperado el 25 de Enero de 2019, de

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2392/gallego%20dueñas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Galvan G, Guerero M & Vasquez F. (2017). Cannabis: una ilusión cognitiva”. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 95-102. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <http://www.redalyc.org/pdf/806/80650840007.pdf>
- Gamero A. (2013). *Bryan Lewis Saunders: 47 autoretratos con 47 drogas*. Recuperado el 26 de 02 de 2019, de <http://lapiedradesisifo.com/2013/07/31/bryan-lewis-saunders-47-autorretratos-con-47-drogas/>
- Garcia A. (27 de septiembre de 2017). *Consecuencias de fumar marihuana ¿Qué daños causa en el cerebro?* Obtenido de <https://blog.cognifit.com/es/consecuencias-fumar-marihuana-adiccion-cerebro/>
- Garcia A. (2018). *Todo sobre los factores y rasgos de la personalidad ¿Qué nos hace ser quienes somos?* Recuperado el 31 de 05 de 2019, de <https://blog.cognifit.com/es/rasgos-personalidad/>
- Garcia J. (2013). *Los autoinformes*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://es.slideshare.net/jackie1062/los-autoinformes>
- Garcia M, Parra A & Sanchez A. (2017). *Implicación en los estudios y consumo de drogas de adultos emergentes universitarios*. Recuperado el 20 de 08 de 2019, de <http://www.apuntesdepsicologia.es/index.php/revista/article/view/650/478>
- Giraldo K. (2017). *Originalidad — Valor Personal*. Recuperado el 31 de 05 de 2019, de <https://www.katgegiraldo.com/originalidad/>
- Guerra D. (2016). *Definición de Redes de Apoyo*. Obtenido de <http://www.davidguerra.com.mx/redes-de-apoyo/>
- Guerra M. (30 de 01 de 2018). *La marihuana o cannabis y sus efectos secundarios*. Recuperado el 24 de 02 de 2019, de <https://www.psycoactiva.com/blog/la-marihuana-efectos-secundarios/#comments>

- Hernandez. (2018). *Un viaje por el cerebro de un marihuanero*. Recuperado el 1 de 12 de 2019, de <https://www.eltiempo.com/salud/efectos-en-el-organismo-cuando-se-fuma-marihuana-268940>
- Hernandez D. (2017). *la calidad de la educaciòn en colombia*. Obtenido de <https://www.las2orillas.co/la-calidad-la-educacion-colombia-una-mirada-critica/>
- Hernandez J. (2018). *Estructura del intelecto*. Obtenido de https://prezi.com/txen_-8ndvst/teoria-de-la-estructura-del-intelecto-de-guilford/
- Hernandez R, Fernandez C & Baptista P. (2014). Definicion del alcance de la investigacion que se realizara: exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo. En F. C. Hernandez R, *Metodologia de la investigacion* (págs. 88-101). Mexico: McGRAW.HILL/INTERAMERICANA EDITORES S.A DE C.V.
- Hernandez R, Fernandez C y Baptista P. (2014). Seleccion de la muestra . En F. C. Hernandez R, *Mtodologia de investigacion* (págs. 170-194). Mexico : McGRAW-HILL /INTERAMERICANA EDITORES.S.A DE C.V.
- Hernandez R; Fernandez C & Baptista P. (2014). Los procesos de investigacion cualitativa. En H. R, & F. C. P, *Metodologia de la investigacion* (págs. 355-381). Mexico: McGRAV W.HILL.I.INTERAMERICANA EDITORES.S.A DE C.V.
- Hernandez S. (2015). *Relación entre la creatividad, la inteligencia y la motivación*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://www.gestiopolis.com/relacion-entre-la-creatividad-la-inteligencia-y-la-motivacion/>
- Iglesias A. (2018). *¿Qué son el Pensamiento Divergente y Convergente y la solución RSS?* Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://www.elmundo.es/economia/2017/11/07/5a01a15be2704e79268b45bf.html>
- Isaza J. (2016). *10 formas de estimular la creatividad y la innovación*. Obtenido de <https://bienpensado.com/10-formas-de-estimular-la-creatividad-y-la-innovacion/>

- Ivcevic, Hoffmann & Bracket. (2014). *Artes, emociones y creatividad*. Recuperado el 27 de 11 de 2019, de <https://www.fundacionbotin.org> > creatividad > artes y emociones 2014
- Jensen J. (2008). *Adolescencia y adultez emergente: un enfoque cultural*. Mexico: Pearson Educacion .
- Joachin C. (2016). *La creatividad: conceptos, tecnicas y aplicaciones*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html
- Johnson J. (22 de 02 de 2017). *Nicotina ¿conoces todos sus efectos?* Recuperado el 24 de 02 de 2019, de <https://www.nicorette.es/preparate-para-dejarlo/nicotina-conoces-sus-efectos>
- Leon E. (2012). *El proceso creativo en el arte*. Recuperado el 17 de 08 de 2019, de <http://esteticamar.blogspot.com/p/el-proceso-creativo-en-el-arte.html>
- Lorenzo F. (2018). *La creatividad ¿se hereda o se aprende?* Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://asociacioneducar.com/monografias-docente-neurociencias/monografia-neurociencias-francisco-lorenzo-parada.pdf>
- Lupon M, Torrents A & Quevedo L. (12 de 07 de 2012). *Tema V: Desarrollo del ciclo vital*. Recuperado el 22 de 02 de 2019, de https://ocw.upc.edu/sites/all/modules/ocw/estadistiques/download.php?file=370508/2012/1/54664/tema_5._desarrollo_el_el_curso_del_ciclo_vital-5314.pdf
- Magallon M. (2019). *Psicologia*. Recuperado el 21 de 05 de 2019, de <https://www.saludterapia.com/glosario/d/87-psicoterapia.html>
- Manise R. (2017). *Todo sobre el cannabis: Usos, efectos, legalidad y mas*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://ecocosas.com/salud-natural/canamo-cannabis-marihuana-usos-efectos-legalidad/?cn-reloaded=1>

- Marin T. (14 de marzo de 2015). *teoria sobre la creatividad*. Recuperado el 10 de febrero de 2018, de http://www.imaginar.org/taller/ttt/2_Manuales/Teoria_creatividad.pdf
- Mariño N, Castro J & Torado J. (2012). Funcionamiento ejecutivo en policonsumidores de sustancias psicoactivas. *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, 49-64. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rpsua/v4n2/v4n2a04.pdf>
- Martinez A. (2013). *¿Qué es el estado de ánimo?* Recuperado el 31 de 05 de 2019, de <https://www.antonimartinezpsicologo.com/estado-de-animo>
- Maza L. (17 de enero de 2014). *La Teoría Histórico Cultural de Vigotsky como fundamento del desarrollo de la creatividad a partir de estrategias lúdicas*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/cursosdeforum/la-teoria-historico-cultural-de-vigotsky-como-fundamento-del-desarrollo-de-la-creatividad-a-partir-de-estrategias-ludicas>
- MinJusticia. (1 de octubre de 2018). *Decreto 1844*. Recuperado el 15 de febrero de 2019, de <http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%201844%20DEL%2001%20DE%20OCTUBRE%20DE%202018.pdf>
- MinJusticia ODC. (27 de enero de 2019). *Sustancias psicoactivas* . Recuperado el 27 de enero de 2019, de <http://www.odc.gov.co/problematika-drogas/consumo-drogas/sustancias-psicoactivas>
- Mongui H. (2014). *CREATIVIDAD EN LAEDAD ADULTA PARA LA PROMOCIÓN Y MANTENIMIENTO DEL CUIDADO DE LASALUD*. Recuperado el 19 de 08 de 2019, de <http://bdigital.unal.edu.co/20329/1/16434-51308-1-PB.pdf>
- Montano J. (29 de mayo de 2018). *Investigacion trasversal: características. metodologia, ventajas*. Recuperado el 31 de enero de 2019, de <https://www.lifeder.com/investigacion-trasversal/>

- Montes A. (2017). *Creatividad Profesional: elaboracion*. Recuperado el 31 de 05 de 2019, de https://es.wikiversity.org/wiki/Creatividad_Profesional
- Montesinos E. (2017). *El arte y la marihuana*. Recuperado el 25 de 06 de 2019, de <http://www.infocannabis.org/el-arte-y-la-marihuana/>
- Montoya G, Oropeza R y Ávalos M. (2019). *Definición de Rendimiento Artístico*. Obtenido de <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/1877/1759>
- Morales P. (2015). *teoria fundamentada*. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-62762015000200001
- Moran & Menezes. (2016). LA MOTIVACIÓN DE LOGRO COMO IMPULSO CREADOR DE BIENESTAR: SU RELACIÓN CON LOS CINCO GRANDES FACTORES DE LA PERSONALIDAD. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 31-40. Recuperado el 1 de 12 de 2019, de *International Journal of Developmental and Educational Psychology*
- Nicuesa. (2015). *Definicion de formacion academica*. Recuperado el 08 de 08 de 2019, de <https://www.definicionabc.com/general/formacion-academica.php>
- NIDA. (2017). *¿El cannabis aumenta la creatividad?* Recuperado el 19 de 08 de 2019, de <https://www.semillas-de-marihuana.com/blog/cannabis-ayuda-estimular-creatividad/>
- NIDA. (28 de 10 de 2017). *Abuso de MDMA o extasis*. Recuperado el 24 de 02 de 2019, de <https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/serie-de-reportes/abuso-de-la-mdma-extasis/que-es-la-mdma>
- NIDA. (2018). *La heroína*. Obtenido de <https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/drugfacts/la-heroína>
- Noel. (2014). La imaginación y sus imaginarios como paideia. *Revista Científica de Investigaciones Regionales*, 55-73. Recuperado el 26 de 11 de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4675884>

- Nora H. (2014). *Definición de consumo de marihuana*. Obtenido de <https://www.intramed.net/contenidover.asp?contenidoid=84364>
- Observatorio de Drogas de Colombia. (2015). *Reporte de drogas Colombia*. Recuperado el 6 de 12 de 2019, de www.odc.gov.co/Portals/1/publicaciones/pdf/odc-libro-blanco/OD0100311215_reporte_de_drogas_de_colombia.pdf
- ODC. (2019). *Situación del consumo de drogas en Colombia*. Recuperado el 8 de 08 de 2019, de <http://www.odc.gov.co/problematika-drogas/consumo-drogas/situacion-consumo>
- Oicata A y Velasco M. (2015). Algunas Razones para Dibujar. Una Perspectiva que no Trata Sobre Artistas y Niños. . *Dialectica*, 33-57.
- Osorio R. (2014). *Cuestionario*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://www.nodo50.org/sindpitagoras/Likert.htm>
- Orozco T. (2015). *Marihuana, fuente de inspiración* . Obtenido de <https://www.alchimiaweb.com/blog/cannabis-creatividad/>
- Palacios M. (2014). *El arte de procrastinar*. Obtenido de <http://www.visionindustrial.com.mx/industria/capital-humano/procrastinacion-el-arte-de-dejar-las-cosas-para-despues>
- Palencia S. (2017). *¿Cuáles son las características de la creatividad?* Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://vidaacademicaenlinea.cenart.gob.mx/blog-hablemos-de-educacion-artistica/2017/12/19/cuales-son-las-caracteristicas-de-la-creatividad-25/>
- Palis & Rincon . (2012). *Funcionamiento de la relación familiar con un miembro dependiente al bazuco*. Pamplona-Colombia .
- Papalia E, Wendkos S y Duskin F. (2017). *Desarrollo humano*. España: Editorial MC Graw Hill.

- Papalia, Duskin & Martorell. (2012). *Desarrollo Humano*. Obtenido de <https://psicologoseducativosgeneracion20172021.files.wordpress.com/2017/08/papalia-feldman-desarrollo-humano-12a-ed2.pdf>
- Pereira. (2017). *Trabajo bajo presión como estrategia de motivación para las organizaciones en Colombia*. Recuperado el 1 de 12 de 2019, de <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/16312/S%E1nchezBravoClaudi;jsessionid=F6B27A8F37FF4AA4128E3A1954A64A70?sequence=1>
- Perez & Carvajal . (2017). *Marihuana: conocimiento previo y relación en su posterior consumo en el adulto joven*. Pamplona.
- Perez & Gardey. (2014). *Definición de factor*. Recuperado el 8 de 08 de 2019, de <https://definicion.de/factor/>
- Perez J & Merino M. (2013). *Definición de Motivación*. Obtenido de <https://definicion.de/motivacion/>
- Perez J. (2018). *Definición de Interferencia*. Obtenido de <https://definicion.de/interferencia/>
- Perez P. & Gardey A. (2013). *Definición de Intereses*. Obtenido de <https://definicion.de/interes/>
- Perez P. & Gardey A. (2013). *Definición de Recursos*. Obtenido de <https://definicion.de/recursos-materiales/>
- Perez P. & Gardey A. (2013). *Definición de Tiempo*. Obtenido de <https://definicion.de/tiempo/>
- Perez V, Carreon F & Narvaez G. (2016). *Bateria de evaluacion del pensamiento creativo (VP-FA.14)*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <ftp://ftp.repec.org/opt/ReDIF/RePEc/ibf/rgnego/rgn-v4n3-2016/RGN-V4N3-2016-1.pdf>

- Poblacion J. (5 de febrero de 2016). *Estados alterados del arte: Era de la psicodelia, evolución e influencia en el arte de hoy*. Recuperado el 13 de octubre de 2018, de <http://hdl.handle.net/10481/43511>
- Porporatto M. (2015). *Artes visuales*. Recuperado el 16 de 08 de 2019, de <https://quesignificado.com/artes-visuales/>
- Porto P. (2015). *Definicion de estimulacion* . Obtenido de <https://definicion.blog-porto633>
- PSICOCODE . (2018). *Pensamiento Creativo: Concepto, Autores y Modelos*. Obtenido de <https://psicocode.com/psicologia/pensamiento-creativo-concepto-autores/>
- PSICOCODE. (8 de abril de 2018). *Pensamiento creativo: autores, conceptos y modelos*. Recuperado el 27 de enero de 2019, de <https://psicocode.com/psicologia/pensamiento-creativo-concepto-autores/>
- Raffino M. (2018). *Concepto de aprendizaje*. Recuperado el 01 de 06 de 2019, de <https://concepto.de/aprendizaje-2/>
- Raffino M. (2019). *Concepto de familia*. Recuperado el 01 de 06 de 2019, de <https://concepto.de/familia/>
- Ramirez F. (2015). *Los bloqueos de la creatividad: un muro entre la posibilidad y la acción*. Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/los-bloqueos-de-la-creatividad-un-muro-entre-la-posibilidad-y-la-accion/>
- Raquiman & Zaromano. (2017). Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza*. *Estudios pedagogicos*, 439-456. Recuperado el 27 de 11 de 2019, de <https://scielo.conicyt.cl/scielo>
- Rey M. (2014). *El proceso creativo en las obras de arte*. Recuperado el 19 de 08 de 2019 , de <https://culturacolectiva.com/generales/el-proceso-creativo-en-la-obra-de-arte>
- Rios & Jimenez. (2016). Activación de las redes neuronales del arte y la. *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*, 47-60. Recuperado el 27 de 11 de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo>

- Rodriguez R, Garcia M, Martinez I & Muñoz M. (2011). Efectos del cannabis en una muestra universitaria: atención, memoria, creatividad y ansiedad. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 123-132. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de http://infad.eu/RevistaINFAD/2011/n1/volumen5/INFAD_010523_123-132.pdf
- Rojas R. (2017). *La idea en el proceso creativo de una obra de arte*. Recuperado el 17 de 08 de 2019, de <https://republica.gt/2018/01/21/la-idea-en-el-proceso-creativo-de-una-obra-de-arte-eiconico/>
- Rosso B. (2014). Creativity and Constraints: Exploring the Role of Constraints in the Creative Processes of Research and Development Teams. *Sage journals* , 1-14.
- Rovira I. (2018). *Existe una relacion entre drogas y creatividad?* Recuperado el 25 de 02 de 2019, de <https://psicologiaymente.com/drogas/relacion-drogas-creatividad>
- Ruiz L. (2019). *La teoría de la acción razonada: ¿cómo podemos predecir una conducta?* Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-de-accion-razonada>
- Sagñay, J. (2017). *Las drogas: Causas más comunes de uso y cómo prevenirlo*. Obtenido de Instituto de Neurociencias.
- Salamanca I. (2018). *Acerca de la Psicología Educativa*. Recuperado el 20 de 08 de 2019, de <https://institutosalamanca.com/blog/psicologia-educativa/>
- Salazar A. (2017). *Drogadiccion juvenil por aprendizaje social*. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de <https://www.milenio.com/estados/drogadiccion-juvenil-por-aprendizaje-social-ospina>
- Sanchez J. (2017). *¿Cómo se relacionan creatividad, imaginación e inteligencias?* Recuperado el 31 de 05 de 2019, de <https://vidaacademicaenlinea.cenart.gob.mx/blog-hablemos-de-educacion-artistica/2017/11/18/como-se-relacionan-creatividad-imaginacion-e-inteligencias-2/>

- Schafer G, Feilding A, Morgan C, Aganthagelou M, Freeman T & Curran V. (2012). *Investigating the between shizotypy, divergent thinking and cannabis use*. Recuperado el 17 de 06 de 2019, de <http://discovery.ucl.ac.uk/1348009/2/1348009.pdf>
- Sevilla M, Guillen J, Sanchez M & Callejo A. (2019). *Psicología Educativa*. Recuperado el 18 de 05 de 2019, de <https://cuidateplus.marca.com/familia/nino/diccionario/psicologia-educativa.html>
- Sterking. (2016). *juicio de expertos*. Obtenido de <https://proyectospositivos.wordpress.com/2016/05/11/que-es-el-juicio-de-expertos/>
- Tirado A. (2016). El consumo de drogas en el debate de la salud pública. *Scielo*, 1-11. Recuperado el 27 de 05 de 2019, de www.scielo.br/pdf/csp/v32n7/1678-4464-csp-32-07-e00177215.pdf
- Tolosa y Contreras. (2018). *percepción del riesgo frente al consumo de sustancias psicoactivas en adolescentes del barrio juan XXIII de la ciudad de pamplona*.
- Toribio. (2017). *Definición de Funciones Cognitivas*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/81360552/Las-funciones-cognitivas>
- Torres C. (2014). *El proceso de creación artística*. Recuperado el 17 de 08 de 2019, de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/torres_p_am/capitulo2.pdf
- Troncoso C & Amaya A. (2016). Entrevista: guía práctica para la recolección de información en salud. *Scielo*, 329- 332. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v65n2/0120-0011-rfmun-65-02-329.pdf>
- Ucha F. (2013). *Definición de Bloqueo*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/general/bloqueo.php>
- Ucha F. (2013). *Definición de Disposición*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/general/disposicion.php>

- Ucha F. (2014). *Significado de amigo*. Recuperado el 31 de 05 de 2019, de <https://significado.net/amigo/>
- UniMalaga. (2014). *Definicion de estres*. Recuperado el 04 de 06 de 2019, de <https://www.uma.es/media/files/tallerestr%C3%A9s.pdf>
- Unipamplona. (22 de marzo de 2013). *Artes visuales*. Recuperado el 3 de febrero de 2019, de http://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portalIG/home_1/recursos/facultades/artes/26052009/artes_visuales.jsp#
- UniPamplona. (1 de enero de 2019). *Carreras universitarias*. Recuperado el 3 de febrero de 2019, de carrerasuniversitarias.com.co/universidades/universidad-de-pamplona
- UniPamplona. (1 de enero de 2019). *Reseña historica de la Universidad de Pamplona*. Recuperado el 3 de febrero de 2019, de http://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portalIG/home_1/recursos/universidad/31032009/resena_historica.jsp
- Uribe A. (2019). *El cerebro de la creatividad*. Obtenido de <https://adigai.com/blog/el-cerebro-de-la-creatividad/>
- Valdez C. (7 de octubre de 2016). *Motivacion, conceptos y teorias principales*. Recuperado el 27 de enero de 2019, de Csikszentmihalyi (1997) citada por Matud en 2004, refiere que.
- Vanegas M. (2017). *La producción del arte y la creatividad. Una mirada desde la neurociencia cognitiva*. Recuperado el 25 de 06 de 2019, de https://www.google.cl/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiMnMPx7oXjAhUOwlkKHR5_DbkQFjAAegQIBhAC&url=http%3A%2F%2Fbdigital.unal.edu.co%2F68114%2F1%2F70100-370375-1-PB.pdf&usg=AOvVaw3hIaidTfoLOa5vaGYvopfu

Villamizar & Diaz . (2014). *las narrativas acerca del consumo de sustancias psicoactivas en adolescentes del centro de rehabilitación de la fundación crecer en familia*. Pamplona.

Vivancos A. (2017). *Psicología educativa*. Recuperado el 20 de 08 de 2019, de <https://psiqueviva.com/psicologia/psicologia-educativa/>

Volkow. (2012). *Marihuana lo que los padres deben saber*. Recuperado el 1 de 12 de 2019, de *Marihuana lo que los padres deben saber*

Apéndices

Apéndice A: Formato entrevista semiestructurada para estudiantes

**FACULTAD DE SALUD
PROGRAMA DE PSICOLOGIA
ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA**

Ciudad _____ Fecha: _____
Sexo: _____ Estado civil _____ Edad: _____
Nivel socioeconómico: 1 _____ 2 _____

La presente entrevista es dirigida a estudiantes de artes visuales de la Universidad de Pamplona que están participando en la investigación “**arte visual: creatividad y consumo de marihuana en proceso de formación universitaria**” que tiene como objetivo explorar el proceso de creatividad en estudiantes de artes visuales de la Universidad de Pamplona que consumen marihuana por medio de técnicas cualitativas que permita el análisis de su rendimiento artístico. La entrevista consta de 16 preguntas abiertas relacionadas con las categorías: proceso creativo, rendimiento artístico y consumo de marihuana. Cabe mencionar que esta entrevista es confidencial y solo con fines investigativos.

Preguntas.

1. ¿Describe la influencia que tiene la imaginación y fantasía al momento de crear una obra artística?

2. ¿Cómo describe su proceso de atención y memoria en la creación de obras artísticas y que estrategias utiliza para la estimulación de las mismas?

3. Normalmente, cual (es) es (son) el (los) estado (s) de ánimo que usted experimenta para crear una obra artística?

4. ¿Cuáles cree que son las habilidades con las que cuenta y que le ha permitido involucrarse en el arte?

5. ¿De qué manera distribuye el tiempo y recursos en su proceso de formación?

6. ¿Cuáles son las aspiraciones que motivan su proceso de formación artística?

7. ¿Cuáles son los aportes de su familia, amigos y formación académica en el desarrollo de habilidades artísticas?

8. ¿Cuáles son las situaciones o estados que interfieren a nivel individual o social en la culminación de sus obras artísticas?

9. ¿Cómo es su rendimiento artístico bajo tensión y estrés?

10. ¿Cómo influye en los resultados artísticos el aplazamiento de actividades y obligaciones académicas?

11. ¿Qué estrategias utiliza para aumentar su capacidad de inspiración y concentración al momento de crear una obra artística?

12. Según los conocimientos adquiridos durante la carrera ¿Cómo describe su rendimiento y habilidades artísticas en la actualidad?

13. Describa su historia sobre el consumo de marihuana, teniendo en cuenta la edad de inicio, frecuencia y motivos que lo llevan a consumir.

14. ¿Qué estados de ánimo experimenta antes durante y después del consumo marihuana?

15. ¿Cómo cree que es su proceso de atención y memoria bajo el consumo de marihuana?

16. ¿Cómo cree que influye el consumo de marihuana en momentos de estrés y aplazamiento de tareas?

17. ¿Durante y después del consumo de marihuana como percibe su rendimiento artístico?

18. ¿Cuáles son los cambios que percibe en su proceso de imaginación e inspiración durante y después del consumo de marihuana?

Apéndice B. Formato de entrevista semiestructurada para profesores de Artes visuales.

**FACULTAD DE SALUD
PROGRAMA DE PSICOLOGIA
ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA**

Ciudad _____ **Fecha:** _____
Sexo: _____ **Estado civil** _____ **Edad:** _____
Nivel socioeconómico: 1 _____ **2** _____

La presente entrevista es dirigida a profesores del programa de Artes visuales de la Universidad de Pamplona con la finalidad de conocer las percepciones que tienen acerca del proceso creativo y formas de estimularlo, el cual aporten información a la investigación **“arte visual: creatividad y consumo de marihuana en proceso de formación universitaria”** que tiene como objetivo explorar el proceso de creatividad en estudiantes de artes visuales de la Universidad de Pamplona que consumen marihuana por medio de técnicas cualitativas que permita el análisis de su rendimiento artístico. La entrevista consta de 4 preguntas abiertas relacionadas con las categorías: proceso creativo, rendimiento artístico y consumo de marihuana. Cabe mencionar que esta entrevista es confidencial y solo con fines investigativos.

Preguntas.

1. ¿Describe el proceso creativo desde la perspectiva del arte?

2. ¿Cómo cree que debe ser el proceso de memoria, atención e imaginación para la realización de obras artísticas?

3. En su proceso de formación a estudiantes ¿Cuáles interferencias o distractores cree que influye en la realización de obras artísticas?

4. ¿Qué estrategias y técnicas considera necesarias para la estimulación del proceso creativo?

5. ¿Qué efectos cree que genera el consumo de marihuana en el proceso creativo de los estudiantes que la usan?

Apéndice C. Formato de observación participante.

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE SALUD
PROGRAMA DE PSICOLOGIA**

OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

El presente formato de observación participante registra las actividades en las que se nos permite participar y observar a la persona investigada como parte de recolección de información para la investigación “**Arte visual: creatividad y consumo de marihuana en proceso de formación universitaria**”; el cual permita el análisis de las categorías: proceso creativo, rendimiento artístico y consumo de marihuana, con la finalidad de explorar el proceso de creatividad en estudiantes de artes visuales de la Universidad de Pamplona que consumen marihuana.

CATEGORIA A OBSERVAR	Proceso creativo y rendimiento artístico bajo el consumo de marihuana. Proceso creativo y rendimiento artístico sobrio.
ENTORNO FISICO	
ACTIVIDAD (lo que se va a realizar)	
COMUNICACIÓN NO VERBAL (gestos, expresiones y/o comportamiento antes, durante y después de los investigados)	
COMUNICACIÓN VERBAL (interacción de las investigadoras sobre la actividad realizada)	
RESULTADOS (Observaciones finales sobre la actividad realizada)	

Apéndice D. Formato grupo focal

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE SALUD
PROGRAMA DE PSICOLOGIA

GRUPO FOCAL

El presente grupo focal está dirigido a estudiantes de artes visuales de la Universidad de Pamplona que están participando en la investigación “**Arte visual: creatividad y consumo de marihuana en proceso de formación universitaria**”; el cual consta de 3 preguntas abiertas relacionadas con las sobre las categorías: proceso creativo, rendimiento artístico y consumo de marihuana. Cabe mencionar que este grupo focal es de carácter confidencial y solo con fines investigativos.

Número de personas en el grupo focal:	
Moderadores: Talia Gelvez e Hillary Pérez.	
Presentación de la temática a debatir (indicaciones generales para el desarrollo del grupo focal).	
PREGUNTAS	RESPUESTAS
12. ¿Desde su profesión como es vista la creatividad?	Sujeto 1: Sujeto 2: Sujeto 3: Sujeto 4: Sujeto 5: Sujeto 6:
13. ¿Cómo crees que es el proceso creativo en la realización de obras artísticas??	Sujeto 1: Sujeto 2: Sujeto 3: Sujeto 4: Sujeto 5:

	Sujeto 6:
14. ¿Describa como comenzó la inclinación o interés por el arte visual?	Sujeto 1: Sujeto 2: Sujeto 3: Sujeto 4: Sujeto 5: Sujeto 6:
15. ¿Cómo influye la motivación y estados de ánimo y el rendimiento artístico al momento de la creación de una obra?	Sujeto 1: Sujeto 2: Sujeto 3: Sujeto 4: Sujeto 5: Sujeto 6:
16. ¿Cómo describe su rendimiento artístico?	Sujeto 1: Sujeto 2: Sujeto 3: Sujeto 4: Sujeto 5: Sujeto 6:
17. ¿de qué manera cree que influye el consumo de marihuana en el rendimiento artístico?	Sujeto 1: Sujeto 2: Sujeto 3: Sujeto 4: Sujeto 5: Sujeto 6:
18. ¿Qué elementos considera necesario para obtener un buen rendimiento artístico?	Sujeto 1: Sujeto 2: Sujeto 3: Sujeto 4: Sujeto 5: Sujeto 6:

19. ¿cuéntenos como inicio el consumo de marihuana?	Sujeto 1: Sujeto 2: Sujeto 3: Sujeto 4: Sujeto 5: Sujeto 6:
20. ¿Según su percepción como es la creación de obras bajo el consumo de marihuana?	Sujeto 1: Sujeto 2: Sujeto 3: Sujeto 4: Sujeto 5: Sujeto 6:
21. ¿Cuáles son los cambios que percibe en su proceso de imaginación e inspiración durante y después del consumo de marihuana?	Sujeto 1: Sujeto 2: Sujeto 3: Sujeto 4: Sujeto 5: Sujeto 6:
22. ¿describa cómo es su rendimiento artístico desde que inicio el consumo de marihuana?	Sujeto 1: Sujeto 2: Sujeto 3: Sujeto 4: Sujeto 5: Sujeto 6:

Apéndice E: Formato de descripción de obras artísticas.

Elemento de la obra para describir	SUJETO _____	
	Obra A	Obra B
Corriente		
Técnica utilizada		
Observaciones		

Según lo descrito ¿En qué obra se refleja mayor originalidad e inspiración? ¿Por qué?

Apéndice F. Formato consentimiento informado.

Yo, _____, identificado con cédula de ciudadanía número _____ de _____, manifiesto mi participación voluntaria en la investigación **“Arte visual: creatividad y consumo de marihuana en proceso de formación universitaria”** que tiene como objetivo explorar el proceso de creatividad en estudiantes de artes visuales de la Universidad de Pamplona que consumen marihuana por medio de técnicas cualitativas que permita el análisis de su rendimiento artístico; realizado por las psicólogas en formación Talía Yaritza Gelvez Gelvez identificada con C.C 1094281065 de Pamplona e Hillary Yuliana Pérez Acevedo identificada con C.C 10942845089 de Pamplona del programa de psicología de la Universidad de Pamplona.

Por lo cual, se me ha informado de los riesgos, ventajas y beneficios del procedimiento, así como la garantía sobre el respeto, la dignidad, el bienestar recibido como participante; si llegado el caso, deseo retirarme de la investigación y no colaborar más, no se generarán perjuicios ni críticas en dicho caso. Por lo tanto, tengo presente que las psicólogas en formación cuentan con pleno conocimiento de las normas legales y de los estándares profesionales que regulan la conducta de la investigación estipuladas en la ley 1090 del 2006 artículo 2 de los principios generales. Así mismo, la confidencialidad por parte del investigador sobre la información obtenida de las personas en el desarrollo de su trabajo como futuras profesionales en el área de la salud, por lo que revelarán tal información a los demás solo con mi consentimiento o de mi representante legal (si cuento con uno), excepto en aquellas circunstancias particulares en que no hacerlo llevaría a un evidente daño de mí integridad o de una tercera persona.

Por consiguiente, autorizo a la Psicólogas en formación antes mencionadas, para la socialización de resultados de los datos obtenidos solo como ejercicio académico, manteniendo como secreto profesional la privacidad de mis datos personales como: nombre, número de cédula, número de contacto y evidencias fotográficas que muestren mi rostro.

De dicha forma, manifiesto que he leído y comprendido este documento, por lo cual acepto su contenido.

Firma del participante

C.C:

Firma Psicólogas en formación

Hillary Yuliana Pérez Acevedo

C.C: 1094284509

Talia Yaritza Gelvez Gelvez

C.C: 10949281065

Apéndice G: Evidencias fotográficas de las obras realizadas por los sujetos.

Sujeto	Sin efecto	Bajo el efecto del consumo de marihuana
1	 A pencil drawing of a human skull, viewed from a three-quarter perspective. The skull is resting on a white, ruffled collar. The drawing is done with fine lines and shading, giving it a realistic but somewhat ethereal appearance.	 A colorful, ornate mask, possibly a carnival or theatrical mask. The mask is primarily white with blue and gold accents. It has a smiling mouth and large, expressive eyes. The mask is adorned with a gold and blue decorative headpiece.
2	 A blue-toned drawing of a creature, possibly a dragon or a mythical beast. The creature is depicted in a crouching or walking pose, with its body covered in scales or fur. The drawing is done with thick, expressive blue lines and shading.	 A drawing of a person wearing a mask and a fur collar. The person is depicted in a seated or crouching pose, with their body covered in a dark, textured material. The drawing is done with a mix of colors, including blue, purple, and yellow.

3



4



5



6

