



VICERRECTORÍA ACADÉMICA
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, jurados, y el director del trabajo de grado titulado, **“Elementos del arte urbano hip-hop para fortalecer el pensamiento fluido, flexible y elaborado en los alumnos del curso 705 del Colegio Roberto Velandía como medio educativo, para fomentar el desarrollo de la creatividad en la adolescencia”**, presentado en la modalidad de monografía por el estudiante **Walter Delgadillo Cañón** (C.C. 1.019.080.264 - Código 2012177004), consideramos que dicho trabajo de grado cumple los requisitos necesarios para su aprobación, por las siguientes razones:

El trabajo monográfico entregado da cuenta de una reflexión pertinente respecto a la articulación de prácticas urbanas con las prácticas pedagógicas e investigativas que promueve la Licenciatura. Reconfigura los estereotipos de enunciación propios del hip-hop en una posibilidad amplia y formativa donde el diálogo con las artes escénicas permite reconocer el potencial educativo de aspectos corporales, gástricos y sonoros

En Bogotá, a los treinta (30) días del mes de noviembre de dos mil diecisiete (2017).

Jurado Ángela Valderrama

Calificación: 4.6

Firma: 

Jurado Karina García

Calificación: 4.6

Firma: 

Director César Falla

Calificación: 4.6

Firma: 

Calificación final (Promedio de los tres): 4.6

**ELEMENTOS DEL ARTE URBANO HIP HOP PARA FORTALECER EL
PENSAMIENTO FLUIDO, FLEXIBLE Y ELABORADO EN LOS ALUMNOS DEL
CURSO SETECIENTOS CINCO (705) DEL COLEGIO ROBERTO VELANDIA.**

Walter Andrés Delgadillo Cañón

Cód. 2012177004

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS

BOGOTÁ D.C. 2017

**ELEMENTOS DEL ARTE URBANO HIP HOP PARA FORTALECER EL
PENSAMIENTO FLUIDO, FLEXIBLE Y ELABORADO EN LOS ALUMNOS DEL
CURSO SETECIENTOS CINCO (705) DEL COLEGIO ROBERTO VELANDIA.**

Walter Andrés Delgadillo Cañón

Código: 2012177004

INFORME DE INVESTIGACIÓN COMO OPCIÓN DE GRADO.

Tutor:

Mg César Andrés Falla Sánchez.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS

BOGOTÁ D.C.2017

Dedicación:

Primero que todo a Dios que me dio su gracia para realizar esta investigación.

A mi madre Araminta Cañón, que estuvo durante este proceso académico.

A mi hermano y maestro Enrique Cañón, que me enseñó qué es ser un “B Boy” y me apoyó en el camino de la cultura hip hop; aportándome sus conocimientos en cada uno de los contenidos de esta cultura y mostrándome el valor de la disciplina.

A mis hermanos, que me han apoyado incondicionalmente.

A la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional, a todos los maestros que me apoyaron en la construcción de mi rol de docente para poder finalizar esta investigación acción educativa.

A la práctica efectiva realizada en el colegio Roberto Velandia, por la cual surge esta investigación.

A todos los alumnos del curso 705 quienes se dispusieron para realizar este proyecto investigativo.

Al profesor y tutor César Falla, por su ayuda y comprensión.

Y, al profe Eduardo Guevara, que desde la práctica pedagógica creyó en la construcción de proyectos educativos a partir de las artes urbanas.

1. Información General



FORMATO

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

Código: FOR020GIB

Versión: 01

Fecha de Aprobación: 10-10-2012

Página 5 de 101

Tipo de documento	TRABAJO DE GRADO
Acceso al documento	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. BIBLIOTECA FACULTAD DE BELLAS ARTES
Título del documento	Elementos del arte urbano hip hop para fortalecer el pensamiento fluido, flexible y elaborado en los alumnos del curso setecientos cinco (705) del colegio Roberto Velandia.
Autor(es)	DELGADILLO CAÑON, WALTER ANDRES.
Director	CÉSAR ANDRÉS FALLA ANDRADE
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional. 2017. 96p
Unidad Patrocinante	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. UPN
Palabras Claves	Creatividad, adolescencia, tribu urbana, pensamiento divergente, pensamiento convergente, pensamiento fluido, flexible, elaborado, arte urbano, hip hop.

2. Descripción

Este texto se desarrolla en el siguiente orden: en el primer capítulo se anuncia la justificación donde se establece la importancia de este texto, por otro lado se expone el problema al cual se le busco dar una solución durante la realización de esta monografía. En el capítulo dos se aclaran los conceptos de cultura hip hop, arte urbano, tribu urbana, creatividad, pensamiento divergente, flexibilidad, fluidez, elaboración y adolescencia. Luego se establece la relación que tuvo cada uno dentro de la investigación. En el capítulo tres, se hablará de la metodología implementada en esta monografía (I.A.E., investigación acción educativa), analizando los procesos en el aula de clase, procesos de enseñanza aprendizaje. Reflexionando, reestructurando, revaluando y cuestionando cada planeación de clase implementada en el aula. En el capítulo cuatro se analizarán los instrumentos de recolección de información y, para finalizar, hablaremos de las conclusiones y los hallazgos encontrados durante el desarrollo de esta investigación. Se dará cuenta del cómo se fortaleció la creatividad en los adolescentes a partir del *break dance*, rap y grafiti. Por último, se expondrán los anexos.

3. Fuentes



FORMATO

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

Código: FOR020GIB

Versión: 01

Fecha de Aprobación: 10-10-2012

Página 2 de 3

<http://www.universidadcultural.com.mx/online/claroline/backends/download.php?url=> . OMS. (s.f). Desarrollo en la adolescencia. Tomado de: http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/

Pérez, J. I. (2011). Más allá del ruido. En Reina C. (Ed.), *Historia, memoria y jóvenes* (pp. 93-100). Bogotá, Colombia: Metalmorfosis social.

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and imitacion in childhood*. New York: Morton.

Reina, C. (2011). *Historia, memoria y jóvenes en Bogotá: de las culturas juveniles urbanas de finales del siglo XX a las manifestaciones identitarias juveniles en el siglo XXI*. Bogotá, Colombia: Metalmorfosis Social.

Restrepo Gómez, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*. 45-55. Tomado de: <http://www.redalyc.org/pdf/834/83400706.pdf>

Ruiz Gutiérrez, S. (2010). *Práctica educativa y creatividad en educación infantil*. (Tesis doctoral). Tomado de: http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR_RUIZ_GUTIERREZ.pdf?sequence=6

Sternberg, R. J. y Lubart, T. I. (1997) *La creatividad en una cultura conformista*. Barcelona: Paidós

Ungar, V. (2009). Adolescencia y culturas urbanas. *Controversias en Psicoanálisis de Niños y Adolescentes*. 4. Tomado de: http://www.controversiasonline.org.ar/images/stories/Controversias/controversias_n4_esp/ungar.pdf

Varela, E. (2015). *Sistematización de los contenidos didácticos en las experiencias artísticas del programa tejedores de vida con los niños y niñas de cero (0) a tres (3) años*: UPN. (Monografía) Tomado de: <http://repositorio.pedagogica.edu.co/xmlui/bitstream/id/2934/TE-11415.pdf>

Vigotsky, L. (1986). *Imagination and creativity in the adolescent*. University of Chicago.

Vigotsky, L. (1990). *Imagination and creativity in childhood*. *Soviet Psychology*, 28, pp. 84- 96.

Walls, E. G. (2009). *Graffiti, Hip - Hop, rap, breakdance. Las nuevas expresiones artísticas*. Tomado de: <http://www.eduinnova.es/monografias09/graffitirap.pdf>

<file:///D:/Downloads/NavarroLozano.pdf>

4. Contenidos

La presente investigación intenta buscar de qué manera los contenidos del arte urbano “hip hop” fortalecieron el desarrollo de la creatividad artística en los adolescentes de séptimo grado del colegio Roberto Velandia; identificando la relación que existe entre el arte urbano hip hop como expresión escénica y el pensamiento creativo. Para ello, se implementó una investigación acción educativa con la intención de utilizar la tribu urbana, hip hop, como un medio que desarrolle las capacidades artísticas creativas en el adolescente.

5. Metodología

Para esta investigación se determinó la utilización del método investigativo I.A.E. *Investigación-Acción- Educativa* fundamentada desde la teoría propuesta por Jhon Elliot (2000). Con esta se busca analizar las acciones humanas dentro del aula de clase, comportamientos de los adolescentes a partir



Código: FOR020GIB

Versión: 01

Fecha de Aprobación: 10-10-2012

Página 5 de 5

de los problemas prácticos propuestos por el arte urbano hip hop. Como ellos reciben información de estos contenidos, estos causan una transformación en cada estudiante; para que después estos contenidos fortalezcan el desarrollo de la creatividad en los alumnos objeto de estudio.

6. Conclusiones

A modo de conclusión, se puede notar la influencia del arte urbano hip hop en la adolescencia, específicamente en la población trabajada del colegio Roberto Velandia del curso 705. Por este motivo, el arte urbano hip hop funciona como un puente para el fortalecimiento de la creatividad en los adolescentes; puede ser la herramienta para fortalecer el pensamiento fluido, flexible y elaborado en los alumnos. Por otro lado, evidenciar la vinculación del proceso universitario y los procesos de formación informales en el aprendizaje, práctica y enseñanza del hip hop propició en el investigador cualificar sus procesos artísticos permitiendo asignar sentido a un ejercicio de desarrollo profesional. Dicho lo anterior, el investigador utilizó herramientas extracurriculares fuera de la academia, prácticas culturales urbanas y tribus urbanas de barrio para que fueran articulados con los saberes y contenidos aprendidos y practicados en la academia. De esta manera, se propició la creación de un proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula de clase. Es importante resaltar la relación que tiene el teatro y el hip hop, se pudo notar que desde el proyecto de aula, planeaciones y diarios de campo transitaban contenidos teatrales por medio del hip hop. Por este motivo, fue pertinente movilizar los contenidos de creatividad y hip hop con actividades desde las artes escénicas que estimularon en los alumnos el interés y un trabajo en equipo. Los contenidos del hip hop produjeron un reto en cada alumno llevando cada tarea y ejercicio hasta sus últimas consecuencias dada la afinidad de los alumnos con los temas propuestas.

Por otro lado se identificó y se analizó los problemas de la creatividad, la adolescencia y las tribus urbanas, que en su articulación posibilitaron el estudio del fortalecimiento de la creatividad en los alumnos del curso setecientos cinco (705) del colegio Roberto Velandia, de esta manera el arte urbano hip hop funciono como un puente para el fortalecimiento de la creatividad en los adolescentes. De acuerdo a lo anterior se diseño e implemento un proyecto de aula que permitió la articulación entre los elementos del hip hop y los contenidos de la creatividad, fortaleciendo el pensamiento fluido, flexible y elaborado en los adolescentes, de esta manera se buscó resignificar el hip hop en el aula de clase, creando un canal de comunicación entre el sistema didáctico alumno-saber-profesor. Por otro lado se definieron categorías y sub categorías que permitieron analizar las relaciones entre los contenidos de la creatividad, los elementos del hip hop y la experiencia pedagógica diseñada, que posibilito la vinculación del proceso universitario, y los procesos de formación informales, propiciando en el aula de clase un proceso de enseñanza aprendizaje.

Elaborado por:

WALTER ANDRES DELGADILLO CAÑÓN

Revisado por:

Fecha de elaboración del Resumen:

00

0

00

Resumen (Abstract)

En este trabajo se describe y se analiza de que manera el break dance, rap y grafiti posibilitan el fortalecimiento del pensamiento fluido, flexible y elaborado en los alumnos del curso setecientos cinco del colegio Roberto Velandia ubicado en el municipio de Mosquera Cundinamarca. De acuerdo a lo anterior, lo primero que se realiza es identificar los problemas del pensamiento creativo en la adolescencia y las tribus urbanas, que en su articulación posibilitan el estudio del fortalecimiento de la creatividad. Por otro lado se diseña y se implementa un proyecto de aula que permita la articulación entre los elementos del hip hop y los contenidos de la creatividad, posibilitando el pensamiento fluido flexible y elaborado en la adolescencia. De esta manera el trabajo termina definiendo categorías y sub categorías de análisis que permitan analizar las relaciones entre los contenidos de la creatividad, los elementos del hip hop y la experiencia pedagógica diseñada para posibilitar en la población seleccionada el fortalecimiento del pensamiento fluido, flexible y elaborado.

A partir de lo anterior se utiliza el arte urbano hip hop como medio o puente que posibilita el fortalecer la creatividad en los alumnos, resignificando el arte urbano hip hop en el aula de clase, construyendo un canal de comunicación a partir del arte urbano entre el sistema didáctico, alumno-saber-profesor. Por otro lado esto posibilitó la vinculación del proceso universitario y los procesos de formación informales, la práctica del arte urbano hip hop, propiciando en el aula de clase un proceso de enseñanza aprendizaje.

TABLA DE CONTENIDOS

CAPÍTULO 1	12
INTRODUCCIÓN.....	12
1.1. Planteamiento del problema	14
1.2. Justificación.....	16
1.3.1 Objetivo general:.....	19
1.3.2 Objetivos específicos:.....	19
CAPÍTULO 2 MARCO TEÓRICO	20
2.1. Arte urbano	20
2.2. Tribu urbana.....	21
2.3 Hip Hop	25
2.3.1 D.J.....	26
2.3.2. M.C- Maestro de ceremonia-rap.....	26
2.3.3. Break Dance	27
2.3.4 Grafiti	27
2.4. Creatividad	29
2.5. Creatividad artística	35
2.6. Pensamiento divergente	37
2.7. Fluidez	39
2.8. Flexibilidad	40
2.9. Elaboración	40
2.10. La adolescencia una etapa para fortalecer la creatividad.	41
2.11. Desarrollo psicológico en la adolescencia	45
2.12. Desarrollo social en la adolescencia	46
CAPÍTULO 3 METODOLOGÍA	48
3.1. Fases metodológicas.....	49

3.1.1 Fase metodológica Nº 1, deconstrucción de la práctica	49
3.1.2 Fase metodológica Nº 2, construcción.....	51
3.1.3 Fase metodológica Nº 3, análisis.....	51
3.2. Instrumentos para la recolección de datos	52
3.2.1 Proyecto de aula “Arte urbano hip hop en el aula de clase para estimular la creatividad” .	52
3.2.2 Contexto y sus agentes	53
3.2.3 Propuesta de intervención: proyecto de aula.....	55
3.2.4 Planeación de clases	57
3.2.5 Diario de campo	58
3.2.6 Material audio visual.....	58
3.2.7 Trabajos y dibujos de los estudiantes	59
3.2.8 Observación	59
CAPÍTULO 4 ANÁLISIS.....	61
4.1. El movimiento para el diálogo “ <i>break dance</i> ” fortaleciendo el pensamiento fluido.	64
4.2. La expresión gráfica “ <i>graffiti</i> ” para la construcción de la identidad fortaleciendo el pensamiento flexible.....	70
4.3. Poesía rítmica “rap” como medio de expresión para el fortalecimiento del pensamiento elaborado.....	75
CAPÍTULO 5 CONCLUSIONES.....	91
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS	95

IMÁGENES Y TABLAS

Tablas

Tabla 1 Fases del proyecto	57
Tabla 2 Categorías de análisis	62

Imágenes

Imagen 1 Estudiantes practicando movimientos para la construcción de la partitura corporal	66
Imágenes 2, 3, 4 y 5 Alumnos X y Y realizando sus pasos de break dance	67
Imágenes 6, 7, 8 y 9 Estudiante Z realizando sus pasos de baile	69
Imágenes 10, 11 y 12 Muestras de grafiti propuestas por los estudiantes X y Y	72
Imágenes 13, 14, 15 y 16 Muestras de grafiti creadas por el alumno Z	74
Imagen 17 Estribillo compuesto por el alumno X	77
Imagen 18 Mejoramiento del estribillo compuesto por el alumno X	78
Imagen 19 Poesía “Para mi prima” creada por el alumno Z	81
Imagen 20 Estribillo creado por el alumno Y	82
Imagen 21 Perfeccionamiento del estribillo creado por el alumno Y	83

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

La presente investigación intenta buscar de qué manera los contenidos del arte urbano “hip hop” fortalecieron el desarrollo de la creatividad artística en los adolescentes de séptimo grado del colegio Roberto Velandia; identificando la relación que existe entre el arte urbano hip hop como expresión escénica y el pensamiento creativo. Para ello, se implementó una investigación acción educativa con la intención de utilizar la tribu urbana, hip hop, como un medio que desarrolle las capacidades artísticas creativas en el adolescente.

Dando cuenta que la creatividad artística no solo transita por el pensamiento o es una capacidad cognitiva que solo se enfoca en el cerebro; esta se traslada al cuerpo, a la palabra, permitiendo que el alumno genere una variedad de soluciones a un problema establecido. Buscando diferentes alternativas que innovan, que transforman, que aportan nuevos significados en las nociones que presentan en su entorno; abriendo un interés y reconocimiento de habilidades artísticas que desconocían, pero que practicaban es sus grupos de tribus urbanas.

Este texto se desarrolla en el siguiente orden: en el primer capítulo se anuncia la justificación donde se establece la importancia de este texto, por otro lado se expone el problema al cual se le busca dar una solución durante la realización de esta monografía. En el capítulo dos se aclaran los conceptos de cultura hip hop, arte urbano, tribu urbana, creatividad, pensamiento

divergente, flexibilidad, fluidez, elaboración y adolescencia. Luego se establece la relación que tuvo cada uno dentro de la investigación.

En el capítulo 3, se hablará de la metodología implementada en esta monografía (I.A.E., investigación acción educativa), analizando los procesos en el aula de clase, procesos de enseñanza aprendizaje. Reflexionando, reestructurando, revaluando y cuestionando cada planeación de clase implementada en el aula. En la primera etapa de la metodología se pudo evidenciar, a partir de las observaciones realizadas, dificultades en el aula e inconvenientes en el proceso de enseñanza; en busca de lo anterior, se realizó un proyecto de aula, a partir de los intereses y las necesidades de los adolescentes del curso 705 del colegio Roberto Velandia. Se departirá sobre cómo se ejecutó, qué contenidos se movilizaron durante cada fase del proyecto de aula y cómo se integraron contenidos escénicos, elementos del hip hop y contenidos de la creatividad.

En el capítulo 4 se analizarán los instrumentos de recolección de información y, para finalizar, hablaremos de las conclusiones y los hallazgos encontrados durante el desarrollo de esta investigación. Se dará cuenta del cómo se fortaleció la creatividad en los adolescentes a partir del *break dance*, rap y grafiti. Por último, se expondrán los anexos; dentro de ellos un trabajo visual realizado con los alumnos del curso 705 que fue uno de los resultados importantes de esta investigación. Una propuesta de un video clip que estableció a los alumnos en un lugar extra cotidiano, en un espacio escénico y donde se puede evidenciar los contenidos movilizados en el aula.

1.1. Planteamiento del problema

En la actualidad, los adolescentes son afectados por su entorno, por las nuevas tecnologías, por grupos de personas pertenecientes a tribus urbanas. Son influenciados por la moda, por sus amistades, por el comportamiento de sus familiares, y, a partir de estas experiencias, construyen su identidad. Esto se refleja en el aula de clase, donde los alumnos muestran la construcción de su identidad de diferentes maneras como su forma de vestir o de actuar.

En el momento de realizar las observaciones al curso 705 se evidenció que, al proponer actividades teatrales de improvisación, algunos alumnos recurren a expresiones comunes para salir rápido del ejercicio. Mientras otros estudiantes no realizaban el ejercicio tomando una actitud apática en clase, comportamiento como de no querer hacer nada de lo propuesto por el profesor. Esta situación reflejaba el desinterés en torno a la clase y la poca intención de explorar su pensamiento creativo, tomando como camino comportamientos cómodos y perezosos frente a las actividades.

Durante varias sesiones se evidenció el desinterés de parte de los alumnos frente a la clase de teatro que se estaba implementado en ese momento. Por este motivo, se buscó tomar otras vías que incentivaran a los alumnos a permanecer y participar en la clase de teatro. Se realizó una caracterización de la población objeto a la cual se aplicó esta investigación y se pudo notar que los alumnos líderes de la clase, los estudiantes con más edad que evidenciaban un liderazgo dentro del grupo, la mayor parte del tiempo durante la clase escuchaban música rap.

La otra actividad durante la clase fue realizar dibujos, letras, grafitis en sus cuadernos; cuando el profesor pasaba por los puestos podía notar el interés que le ponían los estudiantes a sus dibujos. Estos dibujos reflejaban violencia, malas palabras, groserías hacia sus compañeros de clase o caricaturas burlándose de sus profesores de planta. Por esto, fue evidente la dificultad a la hora de realizar la clase de teatro, prácticamente se obligaba al alumno a participar de las actividades propuestas desde la planeación de la clase. Es ahí donde el proceso enseñanza aprendizaje no lograba un desarrollo óptimo durante las sesiones, arrojando una variedad de vacíos tanto para el practicante como para los alumnos. Por este motivo, se propuso un proyecto de aula donde se utilizaron los elementos del hip hop con el objetivo de hablar con referentes comunes entre los alumnos, para, de esta manera, utilizar el hip hop como vehículo que fortaleciera la creatividad artística en los adolescentes. En pro de esto se investigó sobre la tribu urbana hip hop y qué tipo de canciones escuchaban con mas frecuencia los alumnos del curso (705). El resultado que arrojó fueron varios grupos con canciones que influenciaban al adolescente a consumir sustancias psicoactivas, a robar y a asumir actitudes que no aportaban a la construcción del sujeto como una persona favorable para la sociedad. De esta manera, se abordó el hip hop como un arte escenico articulado por un conjunto de diferentes prácticas artisticas, donde se evidencian las artes danzarias, por medio del *break dance*; las artes plásticas o artes visuales, por el grafiti y las artes musicales, por medio del rap. A partir de lo anterior se buscó abordar el hip hop con otro tipo de contenido o lenguaje artistico, esto buscando que el alumno reconstruyera la imagen negativa que tenía del hip hop, buscando que la nueva imagen del hip hop no aportara letras y contenidos que hablaran de violencia o de drogas; sino que,

mejor, hablara de arte y de lo especial que es el lugar donde viven, de su contexto; se buscó la resignificación del hip hop en el aula de clase. Por otro lado, al investigar sobre la etapa en que se encontraban los alumnos (la adolescencia) se pudo establecer que esta etapa es donde los sujetos sufren diferentes cambios psicológicos, físicos y hormonales, entre otros. Esta etapa es considerada como el camino o tránsito por donde el sujeto pasa de pensar como un niño a un joven adulto que esta en busca de su identidad; por este motivo, se abordó la adolescencia desde el desarrollo psicológico y el desarrollo social. De esta manera, se planteó el fortalecimiento de la creatividad en la adolescencia, abordando la creatividad desde el pensamiento fluido, flexible y elaborado para la construcción de un pensamiento divergente; pensamiento que fortalece la creatividad en el alumno.

De esta manera, a partir de las problemáticas particulares de los adolescentes y las necesidades de este curso (problemas en torno a la creatividad y su gusto por las tribus urbanas) se realizó la esta investigación donde surgió esta pregunta problema:

¿Cómo el break dance, el rap y el grafiti posibilitan el fortalecimiento del pensamiento fluido, flexible y elaborado del estudiante?

1.2. Justificación

Las aulas y los ambientes escolares de los diferentes países iberoamericanos están siendo habitados por una gran diversidad de culturas juveniles, por sistemas simbólicos singularizados y propios, ante los cuales la escuela no siempre tiene suficiente sensibilidad o

adecuadas estrategias de comunicación. Por ello es preciso pensar que, al programar o diseñar proyectos de educación artística para los jóvenes, tengamos en consideración esta gran diversidad de los modos de vivir lo cultural. (Pimentel, 2011)

El siguiente proyecto investigativo se realizó a partir de las necesidades de los alumnos de séptimo grado del colegio Roberto Velandia; donde se evidenció, en las observaciones y la práctica efectiva realizada el primer semestre del año 2016, un interés por las tribus urbanas; alumnos pertenecientes a estas culturas juveniles, influenciados por sus ideologías y creencias. En algunos adolescentes es común la búsqueda de nuevas experiencias y así logran una interacción con las tribus urbanas; estas construyen una imagen social creando una identidad en el alumno. Estas, por lo general, están alejadas de espacios escolares o no están direccionadas hacia el proceso de enseñanza aprendizaje; son los adolescentes quienes vinculan las tribus urbanas dentro del aula de clase. Por este motivo, el profesor puede proponer una mirada mediadora para potenciar las cualidades artísticas de los adolescentes.

Al notar que dentro del aula de clase los alumnos presentaban interés por aprender los contenidos del hip hop, pero poco se interesaban por el teatro y menos por fortalecer su creatividad, se realizó desde esta investigación un proyecto de aula utilizando los contenidos del hip hop pero teniendo como tema central el fortalecimiento de la creatividad. Por este motivo se realizó esta investigación buscando una *transposición didáctica* en el aula, logrando una comunicación entre docente y alumno que propicie referentes comunes.

En la interacción con los alumnos se evidenció que varios de ellos escuchaban rap y les gustaba el baile, también el dibujo. Por estos motivos se eligió trabajar con la tribu urbana hip hop en esta investigación. El hip hop se delimitó en tres contenidos específicos que son: *break dance*, rap y el grafiti. El hip hop como arte escénico permite desarrollar una serie de capacidades que aportan a la construcción personal, educativa y social de los adolescentes.

Como se puede evidenciar en el planteamiento del problema, estos alumnos seguían el camino fácil frente a cada actividad teatral propuesta por el profesor. La creatividad puede ser estimulada con experiencias y referentes cotidianos por medio del hip-hop, buscando que los alumnos amplíen sus conocimientos en esta práctica y, de esta manera, fortalecer su creatividad artística.

Los adolescentes, a partir de sus experiencias cotidianas, crean. No solamente se puede desarrollar la creatividad en la academia (el colegio), cada vivencia del adolescente puede provocar una variedad de soluciones a un problema integrando lenguajes artísticos, en este caso la poesía, música, pintura y danza, entre otras; donde el trabajo en conjunto propicie la transformación en los alumnos, estimulando el desarrollo de la creatividad artística con el fin de ampliar las posibilidades de expresión, comunicación y prácticas artísticas. Ya que uno de los objetivos de la educación básica según la ley general de educación es:

Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores

del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo. (Ley General De Educación, 1994, art. 20, lit. a).

Dada esta normativa se puede establecer al arte y la creatividad como un campo de formación que prepara al alumno para la vinculación con la sociedad y el trabajo; estableciendo las artes en un estado de nivel similar de la creatividad, de lo científico, social, tecnológico, entre otros.

1.3.1 Objetivo general:

1. Describir y analizar de qué manera el break dance, el rap y el grafiti posibilitan el fortalecimiento del pensamiento fluido, flexible y elaborado en los alumnos del curso 705 del colegio Roberto Velandia.

1.3.2 Objetivos específicos:

1. Identificar y analizar los problemas de la creatividad en la adolescencia y las tribus urbanas que en su articulación posibilitan el estudio del fortalecimiento de la creatividad en un proyecto de aula.

2. Diseñar e implementar un proyecto de aula que permita la articulación entre los elementos del hip hop y los contenidos de la creatividad, posibilitando el pensamiento fluido, flexible y elaborado.

3. Definir indicadores y categorías que permitan analizar las relaciones entre los contenidos de la creatividad, los elementos del hip hop y la experiencia pedagógica diseñada para posibilitar en la población seleccionada el fortalecimiento de la creatividad.

CAPÍTULO 2 MARCO TEÓRICO

Para abordar y dar respuesta a la pregunta que guió y orientó esta investigación acerca de cómo el *break dance*, el rap y el grafiti fortalecen la creatividad en el alumno en cuestión; fue necesario establecer definiciones de las categorías: *Creatividad, Adolescencia y arte urbano*. Lugares conceptuales que permitieron sustentar teóricamente el trabajo investigativo que se realizó.

A continuación se desarrollarán dichas categorías, las cuales arrojan una variedad de subcategorías que enriquecieron el marco teórico de este escrito.

2.1. Arte urbano

(...) En el arte urbano, por ejemplo, se reciclan escenarios y entornos y el artista, bajo una mirada irónica o subversiva pero colorista, interviene ese espacio público con el objetivo de sorprender a los espectadores con llamativos mensajes, cuyo contenido encierra, generalmente, una crítica política o social que suele invitar a la reflexión. (Walls, E., 2009)

Basados en el anterior enunciado, se puede afirmar que se llama arte urbano o arte callejero a todas las expresiones artísticas en la urbe (en el espacio urbano); intervenciones

artísticas en parques, avenidas, lugares públicos, entre otros. Estas manifestaciones, por lo general, se direccionan a sorprender al público con mensajes críticos y políticos.

Dentro del arte urbano, o *Street art*, se visualizan una variedad de expresiones o disciplinas artísticas, entre ellas están: el circo, el teatro de calle, el grafiti, el performance, entre otras. Una de las manifestaciones artísticas que engloba el arte urbano es el hip hop. Por este motivo, al hablar de hip hop estamos dialogando con el arte urbano, expresiones que se visualizan en espacios no convencionales que intervienen en la calle con propuestas escénicas, interactuando con la música, la pintura y la danza. El arte urbano surge a partir de los ritos y manifestaciones artísticas propuestas en los grupos de tribus urbanas. Cuando los integrantes de una tribu se reúnen muestran sus gustos musicales y gustos artísticos que propician elementos escénicos para sus ceremonias. Con estos elementos recrean actos representativos en lugares o espacios no convencionales dentro de la ciudad.

2.2. Tribu urbana

La cultura hip hop nace en Estados Unidos en los años 70'. El MC produce rimas sobre un tema en concreto encima de una base musical realizada por un DJ, el '*Disc Jockey*' empieza a finales de 1970 con el fenómeno del *Turntablism,s*. Se puede decir que en Colombia es una tribu urbana o subcultura, ya que sus orígenes no son colombianos. Las tribus urbanas son grupos de personas direccionadas por una misma ideología que influye en su manera de vestir, actuar y vivir. A continuación, veremos dos definiciones del concepto de tribu urbana:

La Tribu Urbana, podría definirse entonces como el grupo o asociación de individuos principalmente jóvenes que siguen o rigen de acuerdo a las ideologías establecida desde una subcultura o contracultura, que se producen y evolucionan en los espacios netamente urbanos (Alvis, 2012, pág. 3).

Teniendo en cuenta lo anterior, por lo general, estos grupos están compuestos por jóvenes que se identifican con alguna ideología. Estas, generalmente, están conformadas por adolescente en busca de su identidad; son jóvenes en busca de amigos, con dificultades en su núcleo familiar y que encuentran en el grupo (tribu) un lugar donde pueden opinar, dialogar y algo como protección mutua.

Por otro lado López (2014) define lo que es una tribu urbana de la siguiente manera:

Una tribu urbana es un grupo de personas que se comportan de acuerdo a diversas ideologías originadas y desarrolladas en una ciudad. Se caracterizan por vestir de forma similar, congeniar en los mismos hábitos y lugares de reunión, compartir formas de pensar, sentir y hablar (López, 2014, pág. 1).

Un punto importante que tocan Alvis y López es el tema de lo urbano, de cómo estos grupos se originan, crecen y se fortalecen en la ciudad, compartiendo tiempo, espacios, maneras de vestir y actuar frente a la ideología propuesta por cada tribu urbana. Se lidera por un grupo de personas que llevan más tiempo en la tribu, ellos son quienes dirigen y fomentan su ideología a las otras personas para que su grupo crezca.

A continuación Alvis (2012) muestra algunas características de una tribu urbana, características que se evidencian en sus integrantes:

La música: cada grupo tribal adopta un género musical con el cual se identifican, sea por sus letras, ritmos, bailes lo cual se internaliza y marca identidad cultural juvenil. Esto se genera como producto del consumo local, global o de su propia creación. **La estética:** los estilos juveniles marcan la diferencia en su vestuario, corte de cabello, accesorios, que los hace diferentes a los demás y únicos al interior del grupo. **El lenguaje:** este es la manifestación de las formas de expresión oral que diferencia de lo igual de la sociedad, a través de la combinación lingüística o creación de códigos de comunicación propios de la tribu. (Alvis, 2012, pág. 6).

Como se dice anteriormente, cada tribu urbana presenta unas maneras únicas y propias en cuanto al vestuario, la música, el baile, los gestos, el lenguaje corporal y estético y con estas busca crear un símbolo común que las identifique. Dentro de la cultura hip hop se puede apreciar un vestuario con ropa ancha, gorras y zapatos anchos; sus gestos y su expresión verbal muy arraigadas a su barrio. Su escritura (tómese como forma de expresión o comunicación) es el rap, donde expresan sus vivencias y sus problemas, buscando una forma de protesta es sus composiciones y logrando que por su habilidad creativa sean reconocidos dentro de la tribu. Pero también presentan un lenguaje corporal por medio del *break dance*; aquí se dan unas batallas que no son a golpes lastimando su cuerpo; las batallas demuestran el cuidado de su cuerpo, la disciplina en torno al entrenamiento que los lleva a realizar una variedad de pasos y acrobacias al

ritmo de la música. No se puede olvidar el grafiti ni el D.J. que son elementos del hip hop que hacen que esta tribu urbana se complete con danza, música, dibujo y canto.

Es importante notar que hay una forma de identificación en cada tribu urbana, identificarse con un estilo de música, una danza, un vestuario, etc.; esto permite un sentido de pertenencia en el individuo. Como lo dice Alvis:

Cuando hablamos de tribus, vemos el poder social que lleva a las personas a cambiar un estilo para pertenecer a un grupo, ser reconocido dentro del, más aún, cuando hablamos que los jóvenes están en búsqueda de identidad, o de la consolidación de la misma. (Alvis, 2012, pág. 6).

Basados en esta afirmación, se puede pensar que es tan fuerte el poder que ejerce la tribu urbana que puede provocar que una persona renuncie a sus creencias y forma de vida del pasado para apropiarse del estilo de vida y las reglas de la tribu.

En las instituciones educativas varios alumnos son influenciados y pertenecen a grupos de tribus urbanas. Ya que el espacio escolar es un lugar de encuentros, de diálogo y de luchas de poder; afectado por una variedad de problemas sociales, sintiendo prejuicios en el modo de ver su cultura, su forma de vestir y hablar frente a la sociedad. Al respecto Alvis (2012) menciona:

Razón que lleva a muchos estudiantes a sentir que tanto la escuela como la aulas son espacios en los que sus modos de vivir y sentir no tienen sentido, motivo que empuja la

creciente deserción escolar, pues la escuela como institución los incluye formalmente pero los excluye culturalmente (Alvis, 2012, pág. 8).

Nace en este proyecto la inquietud por observar estas tribus urbanas, cómo se pueden utilizar en el espacio escolar para fortalecer o transmitir un contenido enseñable, analizar sus características, su manera de enseñar o transmitir el conocimiento, si se puede llamar de esta manera, y cómo se pueden reorganizar en el aula con un fin educativo. Esta inquietud se puede relacionar con la siguiente afirmación, “En varios de los intentos reformistas comienza entonces a plantearse una preocupación por la inclusión. Adaptar el lenguaje, adoptar las tecnologías, crear espacios específicos juveniles parece ser algunas de las líneas propuestas” (Rodríguez, 2002, citado por Alvis, 2012, pág. 8).

2.3 Hip Hop

Para que las artes populares, urbanas y de la calle sean consideradas, dentro del ámbito artístico como *creativas, de calidad, innovadoras y/o diversas*, tienen que reunir todo el trabajo artístico en el cumplimiento de estos requisitos y a donde se puede dirigir todo el trabajo creativo con aportes de las instituciones y los agentes que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El Hip Hop contiene cuatro expresiones o elementos principales: la creación y el desarrollo del Emceem: o MC8, este es el estudio y aplicación de la conversación rítmica, la poesía y el lenguaje divino de la calle, el *Graffiti Art* o arte del aerosol, es el estudio y aplicación de la caligrafía de la calle, el arte y la escritura a mano en las calles, el *Deejayin* o DJ encargado

del estudio y aplicación del rap en la producción musical y el *Breakin* o *Break dance*, que más adelante se desarrollará; así como también otros elementos secundarios como, el *Beat Box*, la moda callejera, el lenguaje callejero y el espíritu de emprendimiento callejero. (KRS One, 2009, P. 30).

Se puede entonces establecer que dentro de las artes urbanas se encuentra el hip hop que se compone de cuatro elementos los cuales son: D.J., M.C- maestro de ceremonia-rap, break dance y grafiti.

2.3.1 D.J.

Los DJ's fueron los primeros en acuñar el término "hip - hop", pero nadie parece ponerse de acuerdo sobre su significado. Literalmente en inglés "hip" es saltar y "hop" cadera. Y sobre la expresión "Hip - Hop" algunos de los pioneros, de la vieja escuela de Nueva York, opinan que hace referencia al gesto, al movimiento de los DJ's al saltar de un giradiscos a otro en sus sesiones: "you hip and you hop (Walls, 2009, pág. 30).

2.3.2. M.C- Maestro de ceremonia-rap

Rhythm and poetry, es decir ritmo y poesía. Es una forma de definir el rap desde la traducción de las palabras (Castiblanco, 2005). Es el rapero el creador de diferentes textos poéticos que riman al tiempo de un compás, logrando la interacción entre la pista y la letra, sonido y texto. El rap rompe con los lazos del *funk* y radicaliza sus signos de identidad callejeros, utilizando un lenguaje más soez y combativo. Aparece con el Rap la figura del M.C. (Maestro de

Ceremonias) que si en un principio era el cantante que acompañaba y apoyaba al D.J., más tarde se convirtió en el protagonista de la composición música. La escritura del M.C. o rapero se convierte en historias urbanas que suelen componerse a partir de rimas y versos, considerándose como el poeta urbano; poeta moderno que transforma sus vivencias y referentes en canciones, logrando un juego entre el ritmo y la palabra.

2.3.3. Break Dance

Pérez (2011) lo define como:

Estilo de baile poco convencional, guardando ciertas proporciones con bailes rituales de origen africano, combinando movimientos de acrobacia, artes marciales y pasos de bailes de moda. Por todo lo anterior la acepción *Break Dance* puede referirse al hecho de romper la danza o romper el baile, sobre todo en lo que se refiere a lo que la hacía distinta a otros bailes de moda (pág. 94).

El *Break dance* también es entendido como el estudio y la aplicación de las formas de danzas de la calle. Esta danza utiliza acrobacias y movimientos aeróbicos que conllevan a perfeccionar el cuerpo y aliviar el estrés; es una danza de expresión personal, un lenguaje corporal de la calle (KRS One. 2009).

2.3.4 Graffiti

Como primera medida se definirá la palabra graffiti que deriva de la palabra italiana *graffiare*, “garabatear”. Los arqueólogos, desde el siglo XIX, denominan ‘*graffiti*’ a la escritura o

realizada en lugares públicos, en lugares no convencionales. Esta costumbre, muy extendida entre los ciudadanos romanos, consistía en inscripciones con contenido político, amoroso, etc. Actualmente conocemos por grafiti a las inscripciones y pintadas urbanas realizadas con aerosol o *sprays* sobre un muro de la ciudad, que en ocasiones se convierte en vandalismo olvidando la esencia del grafiti que propone un mensaje, con diferentes colores y texturas. Sus orígenes se sitúan en Nueva York a principios de los años 70 del pasado siglo y dentro de un contexto de crisis económica y social que invitaban al inconformismo, a mensajes con intenciones revolucionarias, propuestos por los adolescentes inconformes del estado actual de su contexto. (Walls, 2009, pág. 6). Para concluir se puede relacionar al Sr. Walls en el sentido de definir como:

(...) El hip hop es el movimiento urbano cultural y artístico de protesta más implicado con la cultura del grafiti. Surgido a finales de los años 60 del siglo XX de mano de las comunidades afroamericanas y latinoamericanas de barrios populares neoyorquinos como Bronx, Queens y Brooklyn, la verdadera filosofía del Hip-hop lucha contra la violencia, la droga y el racismo. (Walls, 2009, pág. 30).

A partir de este marco referencial, y para esta monografía en el colegio Roberto Velandia, los alumnos mostraron interés en torno a los contenidos del hip hop. Se evidencia que en los estratos uno, dos y tres la cultura hip hop es aceptada. La poesía rítmica rap se escucha con frecuencia por los adolescentes, una de las culturas urbanas con cierta acogida en algunos sectores juveniles es el Hip Hop, en la medida que es un movimiento que reúne una gran

cantidad de jóvenes identificados por medio de las expresiones en torno a este lenguaje artístico.

KRS One (2009) dice al respecto:

El contenido de este tipo de música es revolucionario, protestante, muchos cantantes provocan que los adolescentes se apropien de esta música de manera violenta, influenciado de manera negativa, generando en el adolescente un interés por consumir drogas, por ser violento en la sociedad (One, K. 2009).

2.4. Creatividad

En la actualidad, la creatividad es más importante que nunca. El cambio climático global está imponiendo cada vez más exigencias, tanto a los países ricos como a los pobres. Existe una creciente necesidad de energía en el planeta. Incluso los países occidentales desarrollados luchan por adaptarse al constante cambio de la realidad económica; y no podemos afrontar ninguno de estos retos con los métodos de actuación tradicionales. Los desafíos del siglo XXI nos exige idear nuevas formas de pensamiento, de modo que es vital que educadores y responsables políticos comprendan tanto el proceso de pensamiento creativo, como el de logro creativo (Informe Fundación Botín, 2014)

La creatividad es un proceso del pensamiento, un mecanismo intelectual a través del cual se asocian ideas o conceptos, dando lugar a algo nuevo, original. Implica la redefinición del planteamiento, del problema, para dar lugar a nuevas soluciones. (Álvarez, E., 2010, pág. 5).

Partiendo de las anteriores premisas se puede afirmar que la creatividad es un tema de estudio que durante décadas, y por diferentes autores, es definida como mecanismo del pensamiento, proceso de pensamiento, actividad mental, asociación de ideas, paradigmas, entre otros; con el fin de dar soluciones alternativas a un problema en específico.

Elisa Álvarez, en su texto *creatividad y pensamiento divergente* (2010, pág. 5), define la creatividad como un proceso de pensamiento el cual va ligado a un problema que durante su exploración y desarrollo busca una variedad de soluciones. Este proceso se denomina pensamiento creativo.

Natalia Larraz afirma que la creatividad es la habilidad de realizar o crear algo nuevo. El término creatividad proviene de la expresión latina “*creare*” que significa “hacer algo nuevo”. Larraz expresa al respecto:

En términos de habilidad implica pensar que ésta se puede desarrollar, ya que todos somos creativos en algún grado, Por tanto, la creatividad es una habilidad del ser humano que concentra los planos sensoriales, intelectuales y emocionales y que permite generar soluciones novedosas, distintas y valiosas. (Larraz, 2013, pág. 155).

Según las definiciones anteriores, se puede decir que la creatividad está ligada a la habilidad que tiene el ser humano como un proceso de pensamiento. Esto con el objetivo de buscar soluciones novedosas a un problema establecido.

Desde esta perspectiva evidencia que la persona creativa desarrolla un grado de inteligencia que le permite buscar diversidad de soluciones a un problema. La creatividad se trata de la disposición que tiene el individuo a partir de factores motivacionales que desarrollen su pensamiento creativo. Estos factores causan un interés por parte de la persona logrando que su pensamiento crezca, se potencialice y se reproduzca en su personalidad; esto asociado con una vida de trabajo, disciplina y dedicación por parte de la persona con el objetivo de buscar el fomento del pensamiento creativo. Esto tendrá como resultado un producto que se convierte en una obra creativa.

En esta investigación se identificó cómo la cultura hip hop, en un contexto social e histórico, aportó a la construcción de un proceso creativo, utilizando los elementos de esta para propiciar problemas al sujeto. Problemas que se proponen buscando fortalecer el pensamiento fluido, flexible y elaborado, con el fin de generar un interés en el alumno para buscar una variedad de soluciones con dicho lenguaje artístico; *hablando y creando* desde la motivación, que va ligada a la producción creativa, Elisa Álvarez propone: “La motivación extrínseca o exterior que son intensivos que se proporcionan de afuera, como las notas evaluativas, miedo a perder el año, miedo al castigo, motivaciones externas que hacen que el alumno busque soluciones a un problema” (Álvarez, E., 2010, pág. 9).

Por otro lado, la creatividad, o el proceso creativo, es una de las habilidades del pensamiento que permite integrar procesos cognitivos para el logro de una idea o pensamiento nuevo. Es la habilidad de buscar una variedad de soluciones a un problema establecido. El

proceso creativo busca nuevas rutas, diferentes caminos que aportan un tránsito para proponer ideas o pensamientos nuevos.

El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo (Esquivias, S., 2004, pág. 3).

Diversos autores toman la creatividad usándola tanto en personas en su concepción física como en los procesos creativos mentales de estas. Estas son las ideas creadas, las obras creativas en su término final. También se puede aplicar a los procesos de creación, que están en medio de la persona y el producto final. Es el recorrido que tiene la persona para proponer un producto final creativo. Como lo se puede notar en el planteamiento de Monreal (2000), que afirma que el término de creatividad “se aplica tanto a las personas (creadores, creativos) como a los productos (ideas u obras creativas) o a los procesos creadores o a los entornos y ambientes (educación creadora, familia creativa) y son muchos los componentes que la integran” (Monreal, 2000).

Parafraseando los postulados de otros autores como Sternberg y Lubart (1997) que sus postulados teóricos se centran en que la persona creativa o creadora es una persona que tiene la cualidad y la habilidad de manifestar variedad de soluciones a un problema, buscando nuevas ideas en su producto final como obra creadora.

En la creatividad podemos notar que están vinculadas facetas importantes para el ser humano, habilidades únicas que identifican la persona, estas facetas van desde la mente, el intelecto y el carácter de cada individuo. Este proceso transita por la mente, el pensamiento intelectual y la personalidad, buscando soluciones a un problema establecido.

La creatividad no es solo una característica o capacidad de estudiosos de las artes; no se debe confundir o afirmar que las personas creativas son solo los artistas, esto es contraproducente. La creatividad no es ninguna intuición o capacidad artística. Los artistas, por su profesión, desarrollan el pensamiento creativo con dedicación, pero lo mismo puede hacer un ingeniero, un investigador, un pedagogo, un adolescente, etc. Álvarez (2010) plantea “Aún siendo tan interesantes las conclusiones que conocemos de las investigaciones están teniendo poco impacto en nuestra vida cotidiana, ya que seguimos confundiendo creatividad con intuición o capacidad artística” (pág. 6). Para fortalecer el desarrollo de la creatividad se debe partir de un problema que el sujeto debe identificar para después buscar una variedad de soluciones; este problema provoca un desafío en el adolescente generando un sentimiento de apropiación en torno al problema y logrando en el sujeto pensamientos que creen un proceso: una ruta donde se evidencien ideas nuevas y métodos apropiados para la solución del problema.

Getzels y Csikszentmihalyi elaboran un modelo de descubrimiento de problemas y argumentan que: “la característica más importante de la solución creativa de problemas es sentir que hay un desafío en el ambiente que necesita solucionarse; se debe formular ese sentimiento

como un problema y entonces intentar diseñar métodos apropiados para solucionarlo” (Getzels y Csikszentmihalyi, 1976, pág 23).

La creatividad tiene interacción con el contexto sociocultural de cada persona afectándola como sujeto promotor del pensamiento creativo y también afectando el contexto como el espacio intervenido por el producto final del proceso creativo. Es el contexto que cataloga la obra como elaboración creativa o no elaboración creativa. Son las personas que rodean a este sujeto quienes establecen el valor del producto final.

Csikszentmihalyi es uno de los mayores impulsores del cambio conceptual de la creatividad. Él sostiene que es obra creativa aquella que cambia algún aspecto relevante de la cultura; para él la creatividad no se produce dentro de la mente de las personas sino que es producto de la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural. (Álvarez, 2010, pág. 8).

La creatividad se ve afectada en esta etapa por diversos factores, ya que el adolescente se encuentra en un proceso de su vida donde el pensamiento abstracto y el pensamiento razonable están en incremento, en constante transformación. Por eso es importante el desarrollo de la inteligencia en el sujeto y el desarrollo cognitivo; estos aportan a la construcción del pensamiento creativo para llegar a la producción de un logro adecuado al problema establecido.

2.5. Creatividad artística

Para esta sub-categoría se toma como referente teórico un artículo que se titula *Desarrollo De La Educación Artística En La Educación Secundaria* de Natalia Larraz Navarro. La autora plantea la necesidad de la educación artística y creativa para el desarrollo integral del ser humano, aportando a la construcción sensorial, intelectual y emocional de la persona; porque se puede hablar de creatividad sin hablar de arte, pero hablar de arte sin hablar de creatividad es imposible, ya que estos dos conceptos van de la mano.

Desde los diferentes planes de estudios propuestos a nivel internacional, se potencia el desarrollo de la creatividad como parte integrante de las enseñanzas artísticas, porque se puede hablar de creatividad sin hablar de arte pero no se puede hablar de arte sin hablar de creatividad, ya que son dos conceptos que van estrechamente unidos (Merodio, 1987, citado por Larraz, 2013, pág. 154).

Comprendiendo entonces que *desarrollar la creatividad* puede estar ligado al proceso de la educación artística, ya que se puede afirmar que las artes fomentan la creatividad pero la creatividad no solo está inmersa o vinculada en las artes; se puede ser creativo en cualquier ámbito del conocimiento ya sea científico, político, investigativo entre otros. Pero la educación artística se basa en el proceso creativo, considerando el producto creativo u obra artística como resultado final de este proceso.

La creatividad artística se puede fortalecer tanto en lugares específicos como no específicos; lo que se llamaría lugares formales e informales. Se puede fortalecer y desarrollar desde los primeros niveles de educación hasta los avanzados. En esta investigación lo realizamos en la etapa de la adolescencia, teniendo en cuenta las características y necesidades de cada alumno.

Una postura conciliadora del desarrollo de la creatividad en las diferentes disciplinas sugiere que esta se puede desarrollar en ámbitos específicos e inespecíficos de conocimiento. Además, se considera que la creatividad en la educación artística se puede fortalecer y desarrollar de forma progresiva desde los primeros niveles de instrucción hasta los niveles más avanzados y durante todo el periodo de la escolarización, teniendo en cuenta las particularidades de cada individuo y de cada dominio de conocimiento (N. Larraz, 2013).

Teniendo en cuenta que para este trabajo de grado las artes escénicas son:

Un conjunto variable de prácticas artísticas que, en una perspectiva comunicativa, centran la atención en los procesos de creación y de producción del sentido y en el modo en que este circula a través de la construcción y relación con el espectador (J. Lorente, 2013, pág. 19).

Podemos notar que dentro de las artes escénicas hay un interés por centrarse en el proceso de creación; procesos creativos donde automáticamente se encuentra la relación con el pensamiento creativo para obtener un producto final que presente relación con el espectador. Dentro de las artes escénicas se encuentran diferentes expresiones artísticas como: el teatro, la

danza, el circo, etc.; variedad de manifestaciones escénicas que cuentan con un público, escenario y actores.

La materia denominada *Artes escénicas* se concibe como un instrumento fundamental en una formación integral, ya que no solo se ocupa del estudio de las diferentes manifestaciones de la teatralidad; sino que, además, permite que el alumno desarrolle competencias comunicativas, sociales, expresivas, creativas o las relacionadas con la resolución de problemas y la autonomía personal; estimulando su interacción con el medio y garantizando, por tanto, el logro de fines formativos y propedéuticos asignados a esta etapa.

El arte escénico es entendido como la herramienta que posibilita la formación integral de la persona y permite que esta desarrolle una variedad de competencias; dentro de las competencias a desarrollar se encuentra la creatividad ya que propicia un puente para que el alumno fomente su desarrollo. Son, pues, las manifestaciones escénicas un vehículo que se puede utilizar como excusa para fortalecer en el alumno el pensamiento creativo aportando en la construcción de su etapa de desarrollo.

2.6. Pensamiento divergente

Para Guilford (1967) se pueden diferenciar dos tipos de pensamiento: convergente y divergente.

El pensamiento convergente es un pensamiento totalmente estructurado, lineal, específico, con unos parámetros y reglas establecidas, analítico, formal. Este se basa en establecer el problema y buscar una única respuesta a este (Álvarez, 2010, pág. 11).

El pensamiento divergente es original, libre, no es lineal, no está dentro de unos parámetros específicos. Su intención es dar una variedad de soluciones a un problema, este pensamiento es creativo.

El pensamiento divergente es definido como un proceso mental utilizado para favorecer el desarrollo de ideas creativas explorando gran número de soluciones posibles (Merino, 2012, pág. 19).

Por medio del pensamiento divergente se tiene la posibilidad de descubrir nuevos procesos, nuevas ideas, diferentes técnicas. Teniendo la capacidad de encontrar soluciones a un problema, modifica y replantea los planteamientos y paradigmas establecidos, observando el problema desde diferentes perspectivas, desde diferentes puntos de anclaje, logrando la renovación de esquemas, pautas y planteamientos antiguos, proponiendo nuevas ideas.

El proceso del pensamiento divergente busca generar la capacidad para proponer ideas lógicas a partir de un problema planteado. La solución de este problema debe proponer variedad de respuestas a partir de la información. “La producción divergente hace referencia a la capacidad para generar alternativas lógicas a partir de una información dada, cuya importancia se

evalúa en función de la variedad, cantidad y relevancia de la producción a partir de la misma fuente” (Álvarez, 2010, pág. 11).

El pensamiento divergente no permanece en un plano único, es decir no se queda en un mismo enfoque, se mueve en busca de diferentes ópticas en busca de diferentes maneras de encontrar soluciones a un problema. Desarticula, remueve, flexibiliza y produce nuevas ideas. Este pensamiento explora una variedad de soluciones sin límite abriendo caminos, generalmente, hacia lo original e insólito; destruye ideas y construye nuevos conceptos.

Para Piaget (1962) el fin principal de la educación es formar hombres capaces de hacer cosas nuevas, de crear, de inventar y no solo de descubrir lo que han hecho otras generaciones. Esta idea es apoyada por Guilford (1950) quien piensa que la creatividad es la clave de la educación y la solución de los problemas humanos. Para analizar el producto creativo se proponen los siguientes indicadores a partir de la Dra. María Teresa Esquivias Serrano en su texto “El enigma sobre los referentes del pensamiento creativo y su evaluación”.

2.7. Fluidez

Esta habilidad tiene que ver con la cantidad de ideas generadas por una persona y no así a la calidad de las mismas. Guilford (1977) habla de la fluidez de pensamiento referida a la habilidad que tienen las personas de emitir de forma rápida muchas ideas, pensar en muchas más cosas de las que en un primer momento pueda hacer. Esta dimensión por definición permite tomar en cuenta la producción abundante de ideas, un mayor número de soluciones a situaciones

o problemas. Por tanto en un alumno la fluidez se vería expresada por la aportación de muchas ideas, muchas respuestas, muchas soluciones, etc. (Esquivias, 2009, pág. 9).

2.8. Flexibilidad

Es la habilidad que tienen las personas de desplazarse de una idea otra, de un contexto a otro; dar respuestas variadas, modificar y moldear ideas y superar la propia rigidez. Por tanto, para ser flexible se requiere de visualizar diversas categorías de respuestas. Otra forma de entender la flexibilidad es entendiéndose como cambios, modificaciones, replanteamientos, reorientaciones, reinventiones, reinterpretaciones, y transformaciones de las situaciones u objetivos originales. La flexibilidad por tanto es entendida como la capacidad que tienen las personas para cambiar de modo de pensar y permite realizar clasificaciones de diferentes maneras y abordar un problema desde diferentes perspectivas. (Esquivias, 2009, pág. 9).

2.9. Elaboración

Es la habilidad que tiene una persona para desarrollar y/o perfeccionar una idea o producción original alcanzando niveles de complejidad y detalle. Por lo tanto, la elaboración es la capacidad de agregar elementos, rasgos, etc. Para ello, se pueden utilizar dos o más habilidades para la construcción de un objeto complejo y sofisticado en su elaboración o una idea profunda y/o extensa (Esquivias, 2009, pág. 9).

A partir de lo anterior se puede decir que la creatividad surge en el pensamiento divergente, pero para llegar a obtener el pensamiento divergente se debe transitar en primera

medida por un proceso de pensamiento que tiene fluidez, flexibilidad y elaboración con el fin de dar nuevas soluciones a un problema.

Como conclusión de los contenidos anteriormente mencionados de la creatividad se puede decir que la unión de estos cuatro proporciona un pensamiento creativo, con un producto creativo. En otras palabras, la creatividad es un proceso de pensamiento que tiene fluidez, flexibilidad, elaboración. Sin estimular estos contenidos, en el alumno no se podría llegar a obtener una obra o trabajo creativo. Es la conjugación de las tres las que producen y reproducen la creatividad en el individuo, ya que sin alguna de ellas difícilmente se puede obtener un producto creativo.

2.10. La adolescencia una etapa para fortalecer la creatividad.

Fomentar la creatividad en la educación artística en la etapa educativa de educación secundaria es un tema de gran relevancia debido a su importancia para lograr el desarrollo integral de los estudiantes y debido a su declive educativo en la mayoría de las sociedades. (N. Larraz, 2013, pág. 152).

La adolescencia es definida por la OMS (Organización Mundial de Salud) como “el período de la vida que transcurre entre los 10 y los 19 años” (OMS, s.f.). Se divide en 2 fases: la adolescencia temprana, que abarca desde los 10 a los 14 años, y la adolescencia tardía que comprende desde los 15 a los 19 años. Esta etapa y los primeros años de la juventud son

cruciales, porque en ellas se producen profundos cambios físicos, psicológicos y sociales que impactan el resto de la vida de los seres humanos.

Los alumnos de séptimo grado del colegio Roberto Velandia tienen una edad que está, en promedio, entre los 11 y los 14 años, lo que es denominada adolescencia temprana. En esta etapa, el adolescente presenta cambios físicos, sociales y psicológicos además de presentar cambios en su forma de pensar, desarrollando así un pensamiento abstracto divergente que busca diferentes soluciones a un problema en específico. Dentro del desarrollo psicológico, los adolescentes presentan conflictos con sus cambios físicos; cambios hormonales que producen cambios notorios en su imagen corporal; estos cambios, sumados a otros anteriormente descritos, contribuyen con la construcción de un pensamiento independiente. Por otro lado, dentro de su desarrollo social, los adolescentes cada vez se ven más afectados por aspectos como los medios de comunicación, las redes sociales, la economía del país, el contexto que los rodea, etc.; a partir del contacto con los factores anteriormente descritos, el sujeto empieza a construir un pensamiento crítico en torno a las aptitudes de las personas que los rodean.

Vigotsky (1990) llamó la atención sobre la diferente forma de organizar y representar la realidad al llegar a la adolescencia. El juego y el dibujo dan paso a nuevas formas de imaginación y a unas actividades creativas cualitativamente distintas como lo son la escritura y la música, más influenciada por la experiencia subjetiva y relegada a un ámbito más personal y privado (Limaña-Gras, R. M., 2008). (Merino, 2015, pág. 23).

La creatividad y la imaginación van de la mano durante el proceso de cambio que presenta el adolescente, combinado al pensamiento conceptual convergente y el pensamiento abstracto divergente, es decir el sujeto centra la atención en su pensamiento convergente, su pensamiento estructurado y de esta manera busca desestructurarlo, y para lograr que este pensamiento ya no sea lineal y cuadriculado debe de transitar por el pensamiento divergente. Garaigordobil (1995) dice que este proceso logra una maduración personal, emocional y social teniendo un progresivo desarrollo del razonamiento y de la inteligencia (Limaña-Gras, R. M, 2008).

Debido a lo anterior, para esta monografía fue importante estimular el desarrollo de la creatividad en el adolescente para que tenga una maduración en cada uno de los aspectos de su vida, y pueda salir del colegio como un ser pensante maduro que asume diferentes posturas en torno a los problemas que se presentan en la sociedad, que su imparcialidad sea notable dentro de un contexto pero ¿cómo podemos fortalecer el desarrollo de la creatividad ya que es fundamental en el adolescente? Diferentes autores dicen que la creatividad, a lo largo de los años, se va perdiendo, que esta es más activa durante la infancia y la adolescencia.

Vygotsky diferencia dos tipos de actividad imaginativa o mental, dos formas de pensamiento, las cuales son:

1. Pensamiento reproductivo: resultado de su experiencia
2. Pensamiento combinatorio: resultado de la combinación de su experiencia en formas o actividades nuevas, provocando un resultado creativo a partir de esta combinación.

Entendida así la creatividad, es posible apreciar los procesos de creación desde la más temprana infancia (Limaña-Gras, R. M., 2008).

El adolescente manifiesta su pensamiento al buscar una identidad durante esta etapa, creando un proceso autónomo e investigativo donde busca qué quiere ser y cómo quiere verse frente a su contexto, desarrollando su pensamiento crítico y su capacidad imaginativa. Este individuo es afectado en la construcción de su identidad y en la creación de su forma de pensar, por su familia, escuela y contexto social.

Vygotsky (1990) explica el origen y desarrollo de la creatividad desde un análisis psicológico en el que la imaginación siempre se estructura con elementos tomados de la realidad y depende directamente de la riqueza y la diversidad de la experiencia anterior (Limaña-Gras, R.M., 2008).

Entre más grandes sean las experiencias del adolescente este posee más material para ejecutar un producto creativo, estas experiencias aumentan sus referentes en el momento de crear y aumenta su capacidad creativa. Es por esto que al momento de plantear un ejercicio de creatividad en el aula de clase se planea a partir de las experiencias de los alumnos para lograr el fomento del pensamiento creativo más fácilmente. Si el alumno cuenta con un bagaje de experiencia amplio tiene de donde proponer y así aumentar su capacidad creativa.

Vygotsky (1986) habló de dos tipos de creatividad:

1. Creatividad subjetiva: esta sirve principalmente a la vida emocional y a los conflictos personales permitiendo que sobresalga una vida interior, desarrollando en el adolescente su estado psico-afectivo y su identidad.

2. Creatividad objetiva: esta actividad depende de sus experiencias sociales, donde el adolescente propone imágenes, conceptos, esquemas e ideas nuevas que expliquen su realidad.

2.11. Desarrollo psicológico en la adolescencia

Parafraseando a la licenciada Dina Krauskopof en su libro *El desarrollo psicológico en la adolescencia: las transformaciones en una época de cambios* (1999) define que en la adolescencia el sujeto modifica la definición social y personal del ser humano por medio de procesos de exploración, búsqueda de pertenencia, diferenciación del medio familiar y sentido de la vida. Por esta razón, la adolescencia es un periodo donde el alumno tiene mayor interacción con sus decisiones individuales y psicosociales, generando un pensamiento crítico entorno a las metas que propone el contexto donde habita; ya que tiene como referente su biografía y su presente en la sociedad.

En el texto anteriormente mencionado, la licenciada Krauskopof (1999) propone la etapa de la adolescencia en 3 periodos:

1. Adolescencia temprana: comprende las edades de 10-13 años, es denominada preocupación por lo *físico y emocional*.

2. Adolescencia media: comprende las edades de 14-16 años, es denominada preocupación por la afirmación *personal social*.

3. Adolescencia final: comprende las edades de 17-19 años, se denomina preocupación por lo *social*.

En esta investigación se profundizó sobre el periodo de adolescencia temprana, ya que los alumnos del curso 705 tenían edades promedio entre los 10 y los 14 años. En este periodo los adolescentes, según la licenciada Krauskopof, presentan duelos emocionales a partir de sus cambios físicos, reestructurando su esquema de imagen corporal, necesidades de ser escuchados por sus padres, fluctuaciones de ánimo y una fuerte autoconciencia de sus necesidades físicas, emocionales y sociales. Generan relaciones grupales con individuos que presentan sus mismos gustos. Es en esta etapa donde exploran sus cuerpos y se convierten en seres independientes.

2.12. Desarrollo social en la adolescencia

El adolescente es afectado por diferentes variables en sus vidas, entre ellas las redes sociales, la economía de su familia, la televisión y los diferentes entes de comunicación que afectan su manera de ver la realidad. Su imagen física y emocional es reestructurada, su contexto aporta nuevas imágenes en torno a su pensamiento corporal. De esta manera, el adolescente busca apoyo y comprensión por parte de los adultos que los rodean con el fin de que comprendan sus cambios físicos y emocionales.

Por este motivo, los adolescentes, a partir de las experiencias vividas, buscan construir su identidad a partir de los referentes cotidianos que aporta el contexto en donde habitan. Abandonar su imagen corporal, que tienen desde su niñez, implica perder comportamientos infantiles que los identificaban, adoptando nuevas conductas que provienen de su contexto. El sistema familiar aporta a estas nuevas miradas del adolescente; sus problemas y fortalezas familiares generan una conducta en el individuo.

Estos cambios en el adolescente generan una actitud de responsabilidad frente a la sociedad, ya que sus órganos genitales se convierten en órganos reproductores, la conciencia de su cuerpo se hace más evidente que cuando era un niño. Presentan modificaciones en su voz, su estatura, aumento de peso, cambios que aportan a su construcción de hombre y mujer. Estos cambios son evidenciados por la sociedad, donde el adolescente está inmerso en los estereotipos, comentarios y perjuicios que se dan en la misma.

Para concluir lo anterior, se puede notar la importancia de estimular la creatividad en la adolescencia, pues son los adolescentes el presente y futuro de nuestra sociedad. Además, estimular desde las artes su pensamiento creativo proporciona una variedad de problemas al alumno, a los cuales se debe buscar una variedad de soluciones. Es el problema establecido el que logra fortalecer y estimular la creatividad en los adolescentes, aportando una actitud de reto y de progreso en el alumno que no solo le sirve para las clases sino para su vida diaria. Esta actitud aporta a su vida, al comportamiento que debe tener frente a los problemas cotidianos que él vive, logrando que busque soluciones y no se quede estancado en los problemas.

CAPÍTULO 3 METODOLOGÍA

Esta investigación se realizó bajo el enfoque cualitativo, según Hugo Cerda en su libro *Los elementos de la investigación, como reconocerlos, diseñarlos y construirlos* (Cerda, H., 1993). El autor propone el enfoque cualitativo que se caracteriza por la interpretación, con un aspecto en particular que no puede ser comprendido estadísticamente o por habilidades numéricas como en las matemáticas, pero sí entendido como la evolución de un proceso durante un tiempo determinado, por medio de un análisis diacrónico del material recolectado durante la aplicación de la investigación. Por este motivo, se decide aplicar el enfoque cualitativo en esta monografía, porque el objetivo final no fue arrojar resultados exactos o numéricos, esta investigación evaluó el proceso y la manera en que la población objeto comprende el proyecto de aula, aplicado durante un tiempo determinado para dar respuesta a la pregunta que orientó esta investigación.

Para esta investigación se determinó la utilización del método investigativo I.A.E. *Investigación- Acción- Educativa* fundamentada desde la teoría propuesta por Jhon Elliot (2000). Con esta se busca analizar las acciones humanas dentro del aula de clase, comportamientos de los adolescentes a partir de los problemas prácticos propuestos por el arte urbano hip hop. Como ellos reciben información de estos contenidos, estos causan una transformación en cada estudiante; para que después estos contenidos fortalezcan el desarrollo de la creatividad en los alumnos objeto de estudio.

El método de Investigación Acción Educativa provocó que esta monografía estuviera en un constante cambio; que consiste en la deconstrucción, construcción y discusión de los resultados obtenidos. La deconstrucción se realiza a partir de los resultados de las observaciones ejecutadas en clase, esto pone en evidencia una variedad de problemas a trabajar en el aula. Luego se propone la construcción de un proyecto de aula que trabaje los problemas evidenciados, a partir de planeaciones y diarios de campo. Después se analiza la información en los diarios de campo que genera una reflexión en torno a lo que se puede transformar en el sistema didáctico enseñante-saber- enseñado. Esta investigación se realizó dentro del aula, con la cual, se intervino y se analizó a los adolescentes del curso 705.

A continuación, se demuestra de qué manera las fases de la I.A.E. se utilizaron durante esta investigación.

3.1. Fases metodológicas

3.1.1 Fase metodológica N° 1, deconstrucción de la práctica

Esta fase buscó identificar y analizar los problemas de la creatividad en la adolescencia y las tribus urbanas que en su articulación posibilitan el fortalecimiento de la creatividad en los alumnos. Por este motivo, esta fase se realizó a partir de las observaciones y prácticas efectivas realizadas el primer semestre del 2016. En esta fase se pudo notar que en los alumnos había cierta apatía hacia la clase de teatro y hacia los contenidos que se estaban aplicando. La clase se daba con cierto desorden e inconformismo; a los alumnos no les interesaba lo que se propusiera

en clase, la mayor parte del tiempo se perdió llamando la atención a los alumnos y buscando el silencio y el orden. Además, cuando se plantearon ejercicios de improvisación teatral y escénicos se percibían actitudes apáticas y despreocupadas ya que tomaban caminos cómodos y fáciles para salir de las actividades y no realizarlas.

Por este motivo se buscó saber qué les interesaba a los alumnos del curso 705 del Colegio Roberto Velandia y cómo trabajar a partir de sus intereses y necesidades para fortalecer el desarrollo de la creatividad y buscar el interés de los alumnos por la clase. A partir de realizar las reflexiones *diarios de campo* de esta práctica, se evidenció que uno de los intereses fue el de aprender de los contenidos del arte urbano hip hop. Por este motivo, se plantea el siguiente problema investigativo que busca demostrar como el *break dance*, el rap y el grafiti fortalecen el pensamiento fluido, flexible y elaborado en la adolescencia objeto de estudio.

Después del primer diagnóstico de la población, a partir de las observaciones ejecutadas, se realiza la deconstrucción de la práctica efectiva en artes realizada en el colegio Roberto Velandia. En este bloque de clase se inició trabajando contenidos teatrales, pero se olvidaba la variedad de expresiones que componen las artes escénicas. Por este motivo, se plantea una práctica a partir del arte urbano hip hop como expresión escénica, interviniendo el espacio escolar con dibujo, danza y canto. Lo importante de esta fase fue buscar qué contenidos didácticos del hip hop estimulan la creatividad. Se trabajó con tres de sus cuatro contenidos, utilizamos primero el *break dance*, después el grafiti y finalizamos con el rap.

Después de determinar qué contenidos del hip hop utilizar en el aula, se realizó una transposición didáctica, donde se buscó que a partir del *break dance*, el rap y el grafiti se movilizaran contenidos de la creatividad. Utilizando actividades teatrales para la enseñanza de los contenidos del arte urbano hip hop y, por estos contenidos, transitar aspectos del saber creativo, como lo son la flexibilidad en el pensamiento, fluidez y elaboración.

3.1.2 Fase metodológica N° 2, construcción

Se construye la práctica a partir de observar los intereses por parte de los alumnos frente a las tribus urbanas, específicamente el arte urbano hip hop. Utilizando este para fortalecer la creatividad, se propone un proyecto de aula que busque utilizar sus intereses y sus gustos y transponerlos al aula para que estos generen un estímulo en su pensamiento creativo y, de esta manera, transitar los contenidos. Diseñando e implementando un proyecto de aula que permita la articulación entre los elementos del hip hop y los contenidos de la creatividad; posibilitando el fortalecimiento del pensamiento fluido, flexible y elaborado en los alumnos.

3.1.3 Fase metodológica N° 3, análisis

En esta fase se definen los indicadores y categorías que permitirán analizar la relación que existe entre los contenidos de la creatividad, los elementos del hip hop y la experiencia pedagógica diseñada; con el fin de posibilitar en la población seleccionada el fortalecimiento de la creatividad. De acuerdo a lo anterior, el proyecto de aula se realizó durante siete sesiones que buscaron finalizar con un videoclip donde se analiza la relación entre los contenidos de

creatividad y los contenidos del arte urbano hip hop. Estos contenidos se buscan visualizar en el videoclip final, construido con las representaciones creadas por los alumnos, teniendo como base el objetivo principal de esta investigación que busca fortalecer el desarrollo de la creatividad en la adolescencia (Ver anexo 3, videoclip colegio Roberto Velandia).

3.2. Instrumentos para la recolección de datos

Para la recolección de datos son fundamentales los instrumentos aplicados durante la investigación porque se obtiene la información que se necesita para comprobar las hipótesis y resolver el problema. Por este motivo, de acuerdo con el enfoque y la metodología aplicada para realizar el análisis de información, se utilizaron los siguientes instrumentos: proyecto de aula, planeaciones, diarios de campo, trabajos de los alumnos y material audiovisual como fotos y videos. Estos instrumentos fueron aplicados durante el año 2016 a los alumnos del curso 705 del colegio Roberto Velandia ubicado en el municipio de Mosquera Cundinamarca.

3.2.1 Proyecto de aula “Arte urbano hip hop en el aula de clase para estimular la creatividad”

Como primera parte para este proyecto de aula se sintetizó la información recogida por medio de las observaciones realizadas, donde se pudo establecer un diagnóstico de la población. A partir de este diagnóstico se utilizó el *break dance* para estimular el pensamiento fluido. Los alumnos realizaron movimientos de *break dance* teniendo como premisa la fluidez en cada paso construido; después se utilizó el grafiti con el objetivo de estimular su pensamiento flexible. Se

trabajó con los alumnos el *tag1* y el carácter². El estudiante realizó una variedad de letras y dibujos que evidenciaban la flexibilidad en el pensamiento, pasar de una idea a otra, de dibujar caricaturas a escribir y dibujar caracteres.

Después de esto se estimuló el pensamiento elaborado por medio del rap; donde cada alumno creó un estribillo de la historia de Mosquera. Este estribillo finalizó con la realización de una canción en rap. Dentro de la última fase se elaboró un video clip donde se vinculó el rap y el *break dance*, la danza y el canto, evidenciando los contenidos trabajados durante este proyecto de aula. Este material audiovisual final presenta a los estudiantes en un estado extra cotidiano y habla de la historia de Mosquera, pero al ritmo del rap.

3.2.2 Contexto y sus agentes

La Institución Educativa Roberto Velandia, está ubicada en el municipio de Mosquera, en el barrio El Poblado.

La misión de este colegio es “Contribuir al proceso de formación integral de sus educandos, como futuros bachilleres técnicos, con base en una sólida formación humana, cultural, científica y técnica”.

1 Es la firma que identifica al artista grafitero

2 Dibujo o caricatura que identifica al artista.

Su visión es “Contribuir con su gestión a mejorar las relaciones de convivencia, elevando las condiciones de vida, en procura del desarrollo humano integral y sostenible en la comunidad del área de influencia de la institución, en el municipio de Mosquera, Cundinamarca”. Este colegio fue fundado hace 13 años y cuenta con programas de bilingüismo y proyectos lectores. Asimismo el área de educación artística se encuentra curricularizada desde su fundación.

El Proyecto Educativo Institucional (PEI) señala que: “Educamos y formamos para el desarrollo humano”, y la proyección de sus educandos es de carácter técnica en Gestión Empresarial para su futura vinculación en el área contable y financiera. El trabajo de investigación se realizó con los alumnos de séptimo grado de esta institución educativa, específicamente al curso 705. Este curso se encuentra en el ciclo 3 de desarrollo, con edades promedio entre los 11 hasta los 15 años. La planta territorial es solo para bachillerato y cuenta con dos sedes; en una se ubican los alumnos de sexto a noveno y en la otra los alumnos de decimo y once grado. Tiene más de 25 aulas de clase y amplias zonas verdes donde se trabajó el proyecto de aula. La mayoría de los alumnos llegan al colegio a pie o en bicicleta, pues sus viviendas son aledañas a la institución. El barrio en el que se encuentra ubicada es de estrato 2 y 3 municipal dentro de una zona residencial.

La población específica son los alumnos del curso 705 del colegio Roberto Velandia. Estos presentan gran influencia a través de los medios de comunicación, el internet y las tribus urbanas. Son seguidores de *youtubers*, de grupos musicales, equipos de fútbol y baloncesto. Permanecen parte de su tiempo libre en las redes sociales (Facebook), subiendo videos de rap, de

caídas graciosas y memes, entre otras. Para efectos del trabajo, manifiestan en la clase un interés por subir canciones de rap como *youtuber*. Presentan dificultad en la escritura, por este motivo se evidencian inconvenientes a la hora de crear historias, cuentos, versos entre otros; las pocas cosas que escriben son inspiradas en video juegos violentos, demostrando agresividad en lo que escriben, jugando a plasmar en un papel los pensamientos del asesino del juego por medio del ritmo, involucrándose en el personaje. Manifestando groserías y golpes frente a sus compañeros, problemas de consumo de drogas y una actitud apática frente a la clase de teatro. La mayor parte de su tiempo en clase la utilizan para escuchar música y hacer dibujos en sus cuadernos.

3.2.3 Propuesta de intervención: proyecto de aula.

Objetivo general:

Fortalecer la creatividad en los alumnos del curso 705 del colegio Roberto Velandia, por medio del arte urbano hip hop.

Objetivos específicos:

1. Construir partituras corporales creadas por los alumnos a partir de la danza urbana *break dance que fortalezca el pensamiento fluido.*
2. utilizar el tag y charapter contenidos del grafiti para fortalecer el pensamiento flexible en los alumnos .

3. Elaborar una canción creada por los alumnos que hable de la historia del municipio de Mosquera (Cundinamarca) en poesía rítmica rap, para fortalecer el pensamiento elaborado en los alumnos.

Fase	Sesión	Contenido
<p>Fase 1</p> <p>Construcción</p>	<p>3 sesiones</p>	<p><i>Break dance</i></p> <p><i>footwork</i></p> <p><i>top rocking</i></p> <p>Espacio</p> <p>Ritmo</p> <p>Partitura</p>
<p>Fase 2</p> <p>Realización</p>	<p>3 sesiones</p>	<p>Rap</p> <p>Inicio, nudo desenlace.</p> <p>Improvisación</p> <p>Gesto.</p> <p>Representación</p> <p>Estatus</p>

Fase 3	2 sesiones	Imagen
Elaboración		Gesto

Tabla 1 Fases del proyecto

3.2.4 Planeación de clases

Para la planeación de clases se tuvo como premisa utilizar los elementos del arte urbano hip hop; ya que los alumnos evidenciaron interés frente a estos contenidos. Pero nunca se dejaron de lado o se desvincularon los contenidos escénicos. Es importante aclarar que para realizar la *transposición didáctica del saber sabio* (que en este caso son los contenidos de la creatividad y el Hip hop) se utilizaron lenguajes escénicos para la enseñanza de los contenidos del hip hop, es decir, que las actividades se apoyaron en lenguajes teatrales para, de esta manera, poder transponer efectivamente a los alumnos este saber sabio.

Dentro del contenido *break dance* se utilizaron actividades relacionadas con el teatro como el ritmo, la partitura y el movimiento. Para movilizar los contenidos del rap y el grafiti se utilizaron actividades alrededor de las artes escénicas y la literatura como el texto, el personaje, la acción dramática, el ritmo, el espacio, el estatus y la representación. Es importante recordar que dentro del método de Investigación Acción Educativa siempre se está reflexionando, reestructurando y evaluando lo sucedido en el aula. El proyecto de aula presentó un constante cambio a partir de las reflexiones evidenciadas en cada diario de campo.

3.2.5 Diario de campo

El diario de campo es una narración minuciosa y periódica de las experiencias vividas y los hechos observados por el investigador (Cerde, 2000, p. 249).

Como anteriormente se menciona, por medio de los diarios de campo se llegó a reflexiones que permitían hacer modificaciones a las planeaciones de clase, determinar cuáles contenidos eran pertinentes y cuáles no para esta población. Dentro de los diarios de campo se pudo determinar cuáles eran los elementos del hip hop que aportaban para fortalecer la creatividad; fue a partir de estos que se determinó trabajar con el *break dance*, el rap y el grafiti: ya que, al ser aplicados dentro de la planeación, propiciaron un medio para trasponer contenidos creativos (ver Anexo 1).

El hip hop cuenta con cuatro contenidos. A partir de proponerlos dentro de las planeaciones y reflexionar sobre lo sucedido se tomó la decisión de tomar solo tres de los contenidos del hip hop que se relacionan a continuación:

3.2.6 Material audio visual

Este material se registró con el objetivo de observar el proceso y el avance que evidenciaban los alumnos durante esta investigación. Observar si los contenidos transitaron y fueron apropiados por los estudiantes, realizando un análisis en cada situación propuesta en el aula de clase. El registro audio visual que se toma está compuesto por una variedad de fotos,

durante el proceso de práctica, y un video clip donde se vinculan el *break dance* y el rap, que fue el resultado que arrojó la aplicación del proyecto de aula.

3.2.7 Trabajos y dibujos de los estudiantes

Los anexos evidencian lo trabajado durante las clases, donde se puede observar la creación del nombre artístico del alumno. Esto se realizó a partir del *graffiti tag*. Cada alumno creó una firma que lo identifica, también construyeron un dibujo para el mismo fin. Dentro de estos anexos se puede observar la creación original de estribillos que hablan de lo bello que es para ellos el municipio de Mosquera (Cundinamarca). Se mostró el paso a paso que los llevó a la realización del video clip final, fotos de los alumnos bailando *break dance* y rapeando. Para finalizar, se puede observar el video que arrojó como resultado el proceso de práctica y del cual hacen parte todos los alumnos del curso 705 del colegio Roberto Velandia.

3.2.8 Observación

Para esta investigación las observaciones fueron claves, ya que de esta manera se pudo evidenciar los intereses y necesidades de los alumnos del curso 705 del colegio Roberto Velandia. Por medio de las observaciones realizadas se pudo determinar los problemas de trabajar en el aula y cómo aportar en torno a las necesidades sociales de los alumnos. A partir de las observaciones se construye y se ejecuta el proyecto de aula, que tuvo como tema central la creatividad y giró alrededor de los contenidos didácticos del arte urbano hip hop. También la

observación buscó determinar qué contenidos eran pertinentes para esta población y de qué manera utilizarlos de una forma didáctica en el aula.

De esta manera las técnicas o la forma en que se realizó el análisis de la información que veremos en el capítulo siguiente surge a partir de investigar sobre la creatividad que se concibe como una forma de pensamiento. Por este motivo se escogieron tres categorías de análisis las cuales son: el pensamiento fluido, el pensamiento flexible y el pensamiento elaborado. De acuerdo a lo anterior surgen unas sub categorías de análisis las cuales se pueden observar en la tabla 2 categoría de análisis. Para esto se escogieron el caso de unos alumnos, quienes participaron de la realización del proyecto de aula. En el primer caso donde se analizó el fortalecimiento del pensamiento fluido, se hablara de la alumna X, quien es una mujer que tenía una edad de 12 años, sus características fueron de una persona tímida, callada, que participo poco de la clase. El siguiente alumno Y es un hombre quien tenía una edad de 13 años y sus características fueron de hablar mucho en clase y esto no le permitió concentrarse en la realización de cada actividad. Por otro lado tenemos a la alumna Z, que tenía una edad de 13 años, se caracterizó por ser comprometida con la clase y trabajar en cada actividad propuesta.

En el segundo momento donde se intentó fortalecer el pensamiento flexible en los alumnos, se analizó a la alumna Z, quien tenía una edad de 11 años, sus características en las pocas clases que estuvo fue de una persona sola y tímida. Por otro lado tenemos al alumno Y quien tiene una edad de 11 años y se caracterizó por cumplir la tarea, con una actitud perezosa en clase. El tercer caso analizado en esta etapa, fue al alumno X quien tiene una edad de 14 años,

este presento gran interés por las actividades propuestas identificandose con el arte urbano hip hop.

La tercera etapa, buscó fortalecer el pensamiento elaborado, se analizó al alumno X, quien tenía una edad de 13 años y le gustaba el rap. Por otro lado se analizó el caso puntual de la alumna Y, con una edad de 13 años quien le gustaba el rock, pero al momento de jugar a escribir poesía rítmica, se identificó con la escritura. El tercer caso analizado fue el alumno Z, con una edad de 14 años, golpeaba a sus demás compañeros, su actitud era agresiva en clase, pero le gustaba mucho el rap, motivo por el cual participó en las actividades mejorando su actitud en clase a partir de proponer actividades con los elementos del hip hop.

CAPÍTULO 4 ANÁLISIS

El presente capítulo corresponde al análisis investigativo que permite dar cuenta de los instrumentos para la recolección de información. Así mismo los hallazgos encontrados, con la aproximación a unas posibles respuestas a los interrogantes formulados y la solución a la pregunta investigativa de esta monografía la cual fue: *¿Cómo el break dance, el rap y el grafiti posibilitan el fortalecimiento del pensamiento fluido, flexible y elaborado en los adolescentes?*

A partir de lo anterior se utilizaron tres categorías de análisis anteriormente relacionadas en el marco teórico con sus respectivas sub categorías de análisis para la información, que emergen de un estudio teórico que se realizó respecto a la creatividad, que se había entendido como un proceso de pensamiento que se caracteriza entre otros aspectos por ser un proceso de

pensamiento que tiene fluidez, flexibilidad y elaboración que busca una variedad de respuestas a un problema en específico, las cuales son:

Categoría de análisis	Subcategoría de análisis
Pensamiento fluido	Cantidad de movimientos arrojados por el alumno
	Diversidad en la cantidad de movimientos arrojados por el alumno
Pensamiento flexible	Transformación de la idea de tag y charapter
	Dar la solución del problema entorno a la construcción de un tag y un charapter
Pensamiento elaborado	Desarrollo la idea de estribillo
	Perfección la idea de estribillo

Tabla 2 Categorías de análisis

La tabla anterior da a conocer las categorías y subcategorías de análisis. De esta manera, se analizó cada una de las fases realizadas en la investigación, teniendo una aproximación en torno al objetivo principal de este proyecto, el cual es: describir y analizar de qué manera el break dance, el rap y el grafiti posibilitan el fortalecimiento del pensamiento fluido, flexible y

elaborado en los alumnos del curso 705 del colegio Roberto Velandia. De esta manera, las categorías y subcategorías de análisis surgen a partir de investigar lo planteado por María Teresa Esquivias (2009) cuando propone que el *pensamiento fluido* es la habilidad que tiene el sujeto de arrojar una cantidad de ideas y estas reflejan una diversidad (pág. 8). De acuerdo a lo anterior se propone como subcategoría, analizar la *cantidad de movimientos* arrojados por el alumno, entendiendo cantidad como la asignación numerica a cada movimiento propuesto por el alumno. A partir de lo anterior como segunda subcategoría, se analiza la *diversidad en los movimientos* arrojados por el alumno, entendiendo diversidad como la diferencia o variedad en cada movimiento arrojado por el alumno. Por otro lado, plantea que el *pensamiento flexible* es la habilidad que tiene el sujeto de pasar de una idea a la otra, “transformarla” esto lo lleva a buscar la solución del problema (págs.. 8 y 9). Des esta manera se propone como primera subcategoría analizar la *transformación de la idea* de tag lo cual es la firma que identifica al grafitero, y la idea de charapter que es la caricatura que identifica al grafitero, entendiendo transformar como hacer que algo cambie de forma o aspecto. A partir de lo anterior surge la segunda subcategoría de analisis del pensamiento flexible lo cual es *dar solución al problema establecido*, entendiendo solución como la acción y efecto de resolver una dificultad.

Para finalizar Maria Teresa Esquivias(2009) plantea que el **pensamiento elaborado** es la habilidad que tiene el adolescente para desarrollar la idea y de esta manera perfeccionarla (pág. 9). A partir de lo anterior como primera subcategoría se analiza el *desarrollo de la idea* de estribillo propuesta por el alumno, entendiendo desarrollar como hacer que una idea progrese y crezca sin dejar su esencia inicial. De esta manera la siguiente subcategoría busca analizar como

el alumno *perfecciona la idea* de la construcción de un estribillo, entendiendo perfeccionar como acabar una obra por completo, hacer una cosa mejor o más perfecta.

4.1. El movimiento para el diálogo “*break dance*” fortaleciendo el pensamiento fluido.

La danza es el arte de mover el cuerpo de un modo rítmico, con frecuencia al son de una música, para expresar una emoción o una idea, narrar una historia o, simplemente, disfrutar del movimiento mismo (Educación Física y Deportes (66) (31-37)).

A partir de la aplicación del proyecto de aula, como primera medida se utilizó el movimiento para el diálogo por medio de la danza urbana, *break dance*; ya que dentro del curso 705 se evidenció problemas de agresividad entre los alumnos, la manera de resolver los conflictos era por medio de golpes y groserías. Durante las observaciones realizadas a este curso antes de realizar el proyecto de aula, se observaron dos peleas que propiciaron los estudiantes cuerpo a cuerpo, causando heridas graves en sus rostros; por este motivo, se propone esta danza que aportó nuevos caminos, nuevas vías, para resolver los conflictos en el aula de clase a partir del baile, por medio del movimiento. Como se puede ver en el objetivo de la planeación número dos el cual es: Desarrollar el top roking y footword, movimientos del *break dance* para dialogar con los compañeros en una batalla de *break dance* (ver anexo 1, planeación 2).

De esta manera, recordando lo visto anteriormente en el marco teórico sobre creatividad, se propuso un problema para el fortalecimiento del pensamiento fluido; se propuso durante esta

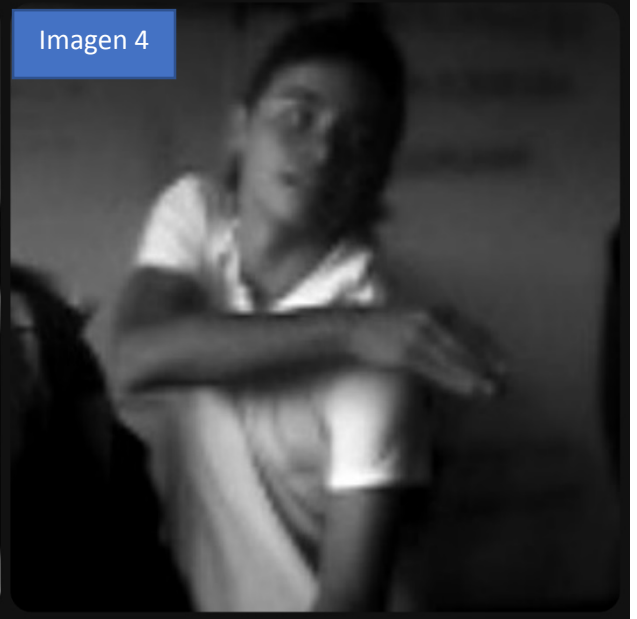
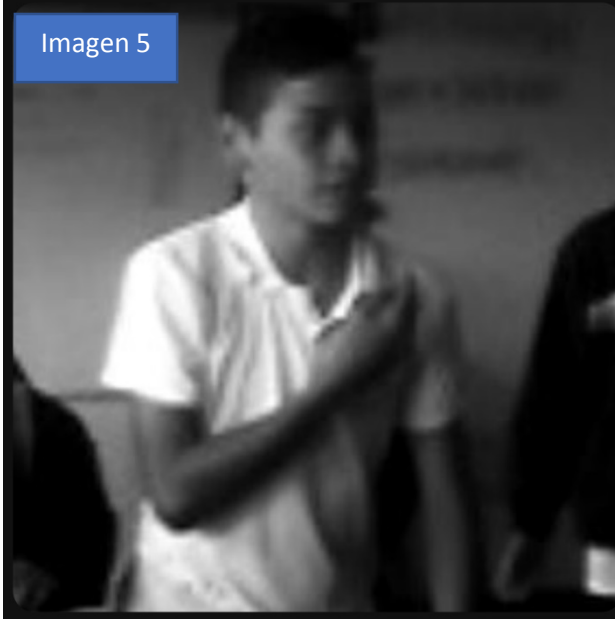
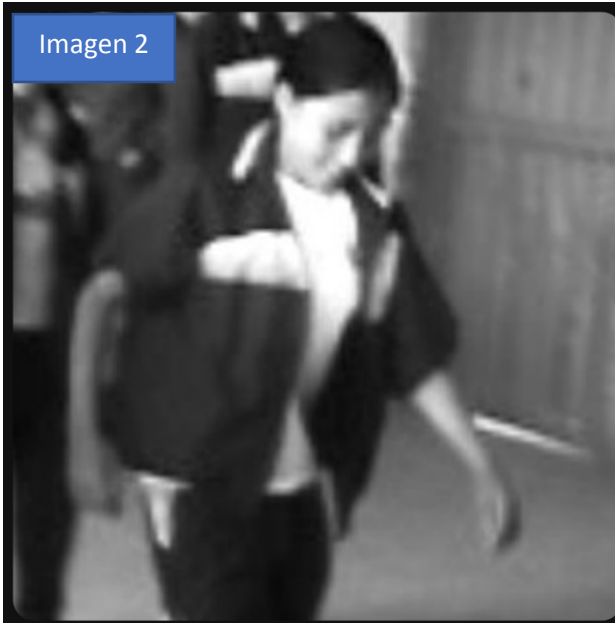
fase la creación de una partitura de movimientos que dialogara con su compañero. Para esto se indagó sobre la danza urbana break dance, buscando cuáles de sus contenidos nos aportarían para fortalecer el pensamiento fluido. De esta manera se utilizaron dos contenidos del break dance: el *footwork*, que son los movimientos en nivel bajo en el break dance, son los pasos o movimientos que se realizan en el suelo apoyando el peso en las manos y en los pies, y el *top rock*, que son los movimientos en nivel alto del break dance, consiste en moverse al ritmo de la música pero estando la mayor parte del tiempo de pie. Se proponen estos dos movimientos para que los alumnos resolvieran sus problemas por medio del baile, sin necesidad de agredirse físicamente. No se permitió ninguna palabra en la batalla de break dance, ninguna comunicación verbal, simplemente los alumnos se comunicaban físicamente, mostrando sus habilidades en el baile y de esta manera poder resolver rencillas y conflictos que pudieran tener.

A partir de estos dos referentes, el alumno tenía que arrojar una cantidad de movimientos para la construcción de una partitura que le comunicara a su compañero toda la rabia que sentía, pero sin agredirse ni física ni verbalmente. En la siguiente foto podemos ver a los alumnos practicando sus movimientos para la construcción de una partitura corporal.



Imagen 1 Estudiantes practicando movimientos para la construcción de la partitura corporal.

En esta primera fase del proyecto de aula denominada *construcción*, se comprende la idea como la habilidad que tiene el sujeto de construir un movimiento. De esta manera, recordando las subcategorías de análisis del pensamiento fluido, como primera medida analizaremos la cantidad de movimientos propuestos por el alumno. De esta manera, se analizó la segunda subcategoría del pensamiento fluido la cual es la diversidad en los movimientos propuestos por cada alumno. Dicho lo anterior, a continuación se presentan tres casos puntuales de los estudiantes X, Y, y Z quienes participaron de la actividad propuesta por medio de la danza para la comunicación; donde utilizaron diferentes partes de su cuerpo en el momento de realizar el movimiento o paso de break dance.



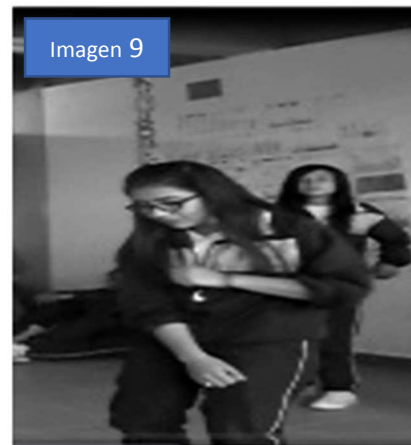
Imágenes 2, 3, 4 y 5 Alumnos X y Y realizando sus pasos de break dance

Como primera medida hablaremos de la estudiante X ella aparece en la Imagen 3 (quien no le gusta el baile, su deporte favorito es el futbol), y participó poco de las actividades. El movimiento que realizó fue el *top rock*. Esta estudiante pocas veces participó en clase ya que la danza no es su fuerte. Durante la sesión, las pocas veces que entró a clase mostró un desinterés por las actividades. Pero, al proponer el juego de enfrentarse a sus compañeros mostrando sus habilidades corporales, se interesó y por este motivo participó. De esta manera la cantidad de movimientos que arrojó esta estudiante fue solo uno.

En la Imagen 4 se puede ver el paso que sirvió como referente para que los alumnos construyeran sus movimientos. Este paso es uno de los movimientos del *toprock*, consiste en llevar un pie adelante y otro atrás como se puede ver en la imagen. El estudiante Y, que aparece en la foto, se enfrenta a su compañero y el primer movimiento que propuso es el que aparece en la imagen.

En la Imagen 5 se logra ver, al alumno Y realiza un movimiento con su mano, donde comunica a su compañero contrincante que él le va poner corazón y fuerza a sus movimientos para derrotarlo. Este movimiento está en un nivel alto y surge a partir de la exploración del footwork contenido del break dance. Por otro lado, este alumno mira fijamente a su compañero contrincante dirigiéndole el movimiento a él; con el fin de identificar con cuál persona quiere retarse para que, de esta manera, resuelvan sus conflictos personales sin necesidad de llegar a los golpes o a palabras groseras.

En la Imagen 6 se observa el tercer movimiento propuesto por el alumno Y. El cual comunica a su compañero que él está debajo de su hombro y, por este motivo, a él le corresponde ganar la batalla. Su mirada esta fija en el contrincante quien se prepara para mostrar sus habilidades en el baile y, de esta manera, vencerlo con su partitura de *break dance*. De esta manera el alumno nos arroja una cantidad de tres movimientos articulados en una partitura de *break dance*.



Imágenes 6, 7, 8 y 9 Estudiante Z realizando sus pasos de baile

En las imágenes 7, 7, 8 y 9 se puede ver a la estudiante Z quien construyó estos movimientos donde utiliza varias partes de su cuerpo. Por un lado, utiliza las manos para comunicar que ella baila mejor que su contrincante. También utiliza sus pies y su cadera para llevar el ritmo de la música, utiliza su cabello y diferentes partes de su cuerpo, proponiendo una variedad de pasos donde está en constante movimiento, provocando a su compañero contrincante para que este prepare también sus mejores pasos en el momento de participar en la “batalla” de *break dance*

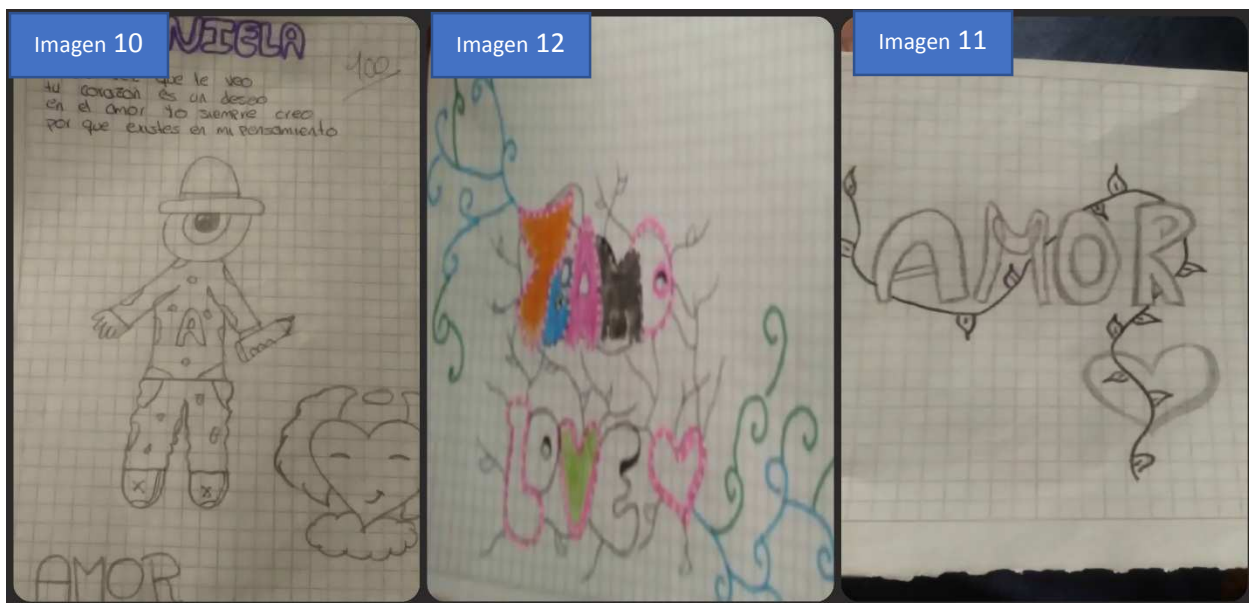
A partir de analizar los movimientos de los alumnos en las anteriores imágenes, se puede afirmar que los alumnos utilizan una gran cantidad de movimientos, logrando cumplir la subcategoría de análisis número uno para fortalecer el pensamiento fluido. Dicho lo anterior se puede identificar la sub categoría número dos para el fortalecimiento del pensamiento fluido, el cual es la variedad de movimientos propuestos por el alumno; para demostrar lo anterior se evidencia que los alumnos presentan movimientos variables, esto quiere decir que dentro de los movimientos propuestos por los alumnos se observan diferentes movimientos con las manos, con los pies y con varias partes de su cuerpo que comunican diferentes cosas. (Ver anexo 1, batallas de *break dance*).

4.2. La expresión gráfica “*graffiti*” para la construcción de la identidad fortaleciendo el pensamiento flexible.

Durante esta etapa se buscó fortalecer el pensamiento flexible en los alumnos por medio del grafiti; esto para aportar a la construcción de su identidad y ayudar en la no estigmatización

del hip hop, ya que muchos ven el el hip hop como la tribu urbana que provoca el consumo de sustancias psicoactivas, el ingreso a la delincuencia y otros comportamientos humanos inapropiados. Por este motivo se propone la contrucción de una identidad que pueda ver en el hip hop una herramienta educativa. De esta manera se investigó qué contenidos del grafiti aportaban al fortalecimiento del pensamiento flexible, y cómo los alumnos se identificaban con este contenido. Para esto se utilizó principalmente un contenido del grafiti denominado *tag*, el cual es la firma que identifica a la persona que realiza la obra.

Por otro lado, se utilizó el segundo contenido del grafiti, el cual fue el *charapter*. Con este se buscó que los alumnos se identificaran por medio de un dibujo, la idea era que cada alumno creara su propio *tag* y *charapter*. Como se puede evidenciar en la planeación numero cinco su objetivo plantea la contrucción de diferentes tag y charapter para hablar de identidad que propicie el fortalecimiento del pensamiento flexible.(ver anexo 1, planeación 5) De acuerdo a lo anterior, a continuación mostraremos 3 casos puntuales de los alumnos X, Y y Z quienes participaron de la clase.



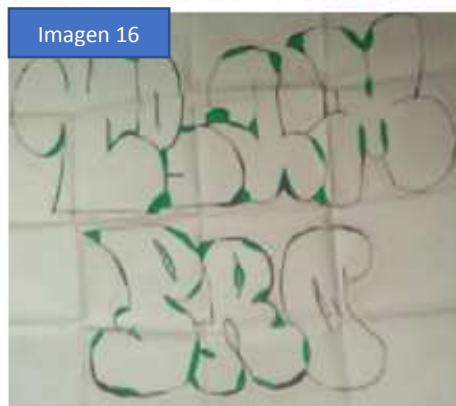
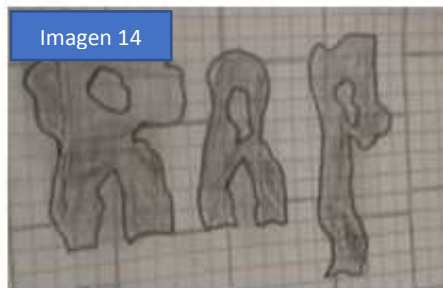
Imágenes 10, 11 y 12 Muestras de grafiti propuestas por los estudiantes X y Y

Imagen 10: Ella es la estudiante X, quien durante todas las sesiones aportó este dibujo. Ella venía de otra institución, llegó nueva al curso 705, tenía pocas amigas y la mayor parte del tiempo se la pasaba interactuando con una sola alumna. Comentó que sus padres se separaron y que era posible que no volviera a la institución educativa, cosa que fue verdad porque no terminó el proyecto de aula. Por este motivo no transformo la idea de trag y charapter planteada en la imagen. En la imagen ella propone un dibujo con una cara abstracta y el cuerpo con manchas en la piel. Se preguntarán por qué está la palabra “amor” debajo del dibujo; como en el curso evidenciaron problemas de convivencia, se buscó trabajar el amor y el respeto hacia el compañero.

Imagen 11: Aquí se presenta el alumno Y, quien durante la clase dijo que él no se identificaba con ningún dibujo ni con ninguna letra y se mostró apático frente a la actividad. Por

este motivo, la opción que se le presentó fue que realizara un dibujo con la palabra “amor”, ya que él no quería crear su seudónimo por medio del *tag*. Este fue el primer grafiti propuesto por el alumno, de una manera rápida ya que solo quería cumplir con la tarea para salir al descanso.

En el segundo trabajo presentado por el alumno Y (imagen 12) se puede ver que el alumno transforma el grafiti, entendiendo transformar como hacer que algo cambie de forma o aspecto, en este caso agregándole letras y colores a su primera idea plateada. Durante las sesiones en que se trabajó el grafiti, el alumno solo le trabajo a su idea para lograr transformarla. El alumno Y se presentó como una persona muy callada durante las sesiones. Su actitud en la clase fue solitaria, pues repetía séptimo grado. Sus compañeros le hacían *bullying*. Al terminar el grafiti los alumnos debían presentarlo frente a toda la clase; cuando a alumno Y le correspondió presentar su grafiti muchos de sus compañeros admiraron su trabajo pidiéndole ayuda para colorear los demás grafitis.(ver anexo 5, grafitis). Terminando las clases, se evidenció cómo el alumno Y dialogaba más con sus compañeros, algo que no sucedió en la primera sesión.



Imágenes 13, 14, 15 y 16 Muestras de grafiti creadas por el alumno Z

En las imágenes 13, 14, 15 y 16 El alumno Z fue uno de los alumnos más interesados en la clase. Él construyó los grafitis que se pueden ver en las imágenes, transformando varias de sus ideas. Esto logró que el alumno diera una solución al problema establecido que fue la construcción de un *tag* o *charapter*. El alumno finaliza la sesión con la creación de un *tag* que lo identifica como grafitero que está representada en la imagen 16 “*clam pro*”. Este alumno tenía familia que pertenecía a la cultura hip hop. Él escuchaba mucho rap y por este motivo se identificó y apropió de la clase; esto lo llevó a trabajar el fortalecimiento de su pensamiento flexible por medio del grafiti. Como se puede observar en las imágenes, el alumno plantea una

variedad de letras y dibujos con diferentes tamaños y colores, algunas tienen más color y forma que otras. Este alumno era uno de los más grandes de la clase, en séptimo grado tenía una edad de 14 años; su carácter era de indisciplinado en la clase, pero trabajaba y hacía parte de las actividades propuestas. Su actitud no fue apática ni grosera en la clase.

A partir de lo anterior se puede analizar de qué manera la expresión gráfica aportó al fortalecimiento del pensamiento flexible en los alumnos. Recordando que la primera subcategoría de análisis del pensamiento flexible, es la transformación de la idea de grafiti, el alumno tenía como principal idea crear una firma y un dibujo que lo identificara. El alumno transformó esta idea, como se puede ver en las imágenes anteriores, entendiendo transformar como hacer que algo cambie de forma o aspecto, y esto nos arroja automáticamente a la segunda subcategoría del pensamiento flexible, que es por medio de la transformación de esta idea que se llega a una solución del problema que se estableció a través de transformarla. El alumno logró encontrar qué tipo de letra y caricatura lo identificaba lo cual es la imagen número 16.

4.3. Poesía rítmica “rap” como medio de expresión para el fortalecimiento del pensamiento elaborado.

Si no podemos dudar de la presencia del sentimiento, especialmente intenso, en el adolescente, tampoco caben sospechas sobre el efecto de determinados tipos de poemas; junto al interés didáctico de algunas estructuras literarias. [...] La actuación docente debe impulsar la poesía, canalizando el torrente emotivo del alumno (Gómez Martín, 2002, p. 12).

En esta tercera y última etapa se utilizó la poesía con el objetivo de fortalecer el pensamiento elaborado en los alumnos, para que a través de la creación de poesías rítmicas el alumno se comunicara y expresara. Lo primero que se realizó dentro de esta etapa fue jugar a escribir las cualidades del compañero por medio de un estribillo corto, para después pasar al frente del curso y expresarlo corporalmente y comunicarlo con los demás alumnos. Como se puede ver en la planeación número seis que su objetivo fue: Reconocer el rap como elemento del arte urbano hip hop para la creación de un estribillo que hable de las cualidades de su compañero. (ver anexo 1, planeación 6)

Al investigar dentro de la cultura hip hop cómo se realiza la composición de una poesía rítmica, y como la improvisación (*freestyle*) es uno de sus contenidos para llegar a lograr la creación de la poesía, se propuso a los alumnos la construcción de un estribillo. De esta manera a continuación hablaremos de casos puntuales de los alumnos X, y Z, quienes participaron de las clases.

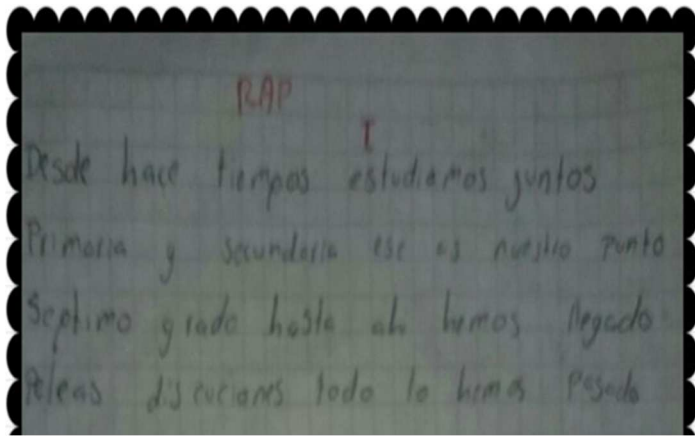


Imagen 17 Estribillo compuesto por el alumno X

“Desde hace tiempos estudiamos juntos

Primero y secundaria ese es nuestro punto

Séptimo grado hasta ahí hemos llegado

Peñas discusiones todo lo hemos pasado”

(Estudiante X)

A partir de la imagen 17 se puede dar evidencia el primer estribillo construido por el alumno X. Este estribillo fue socializado y cantado frente a su compañero por medio del juego que se denominó *batallas de gallos*, juego realizado y popularizado dentro de los integrantes de la cultura hip hop. De esta manera el alumno expresa y comunica a su compañero lo que quería decirle de manera especial durante todos los años compartidos en el colegio.

De acuerdo a lo dicho en el marco teórico para fortalecer la creatividad, se tenía que proponer un problema donde el alumno buscara muchas soluciones. De esta manera, el problema que se propuso al alumno, principalmente, fue la creación de un estribillo (como se puede ver en la imagen). Por otro lado, para estimular el pensamiento elaborado, nos remitimos a las subcategorías anteriormente mencionadas. La primera subcategoría de análisis del pensamiento elaborado dice que para fortalecer este pensamiento el alumno debe desarrollar la idea de estribillo. A continuación, se analizará cómo el alumno desarrolló la idea de escribirle un estribillo a su compañero.

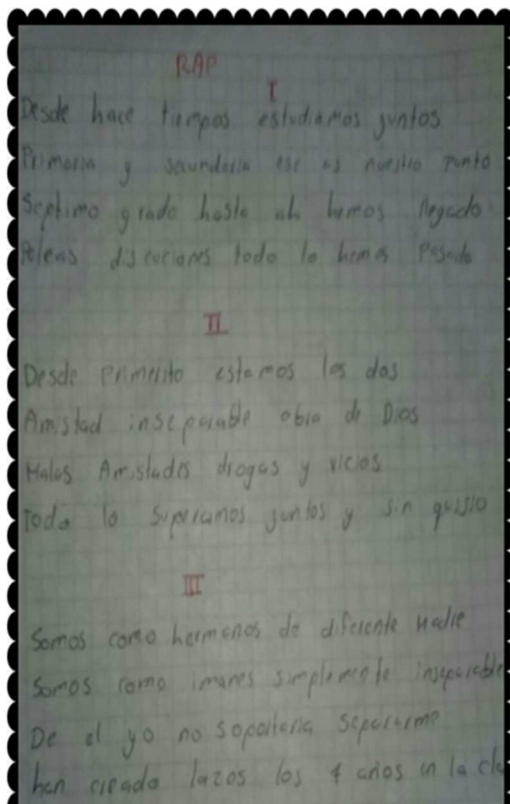


Imagen 18 Mejoramiento del estribillo compuesto por el alumno X

I

Desde hace tiempos estudiamos juntos

Primaria y secundaria ese es nuestro punto

Séptimo y todo hasta ahí hemos llegado

Peleas discusiones todo lo hemos pasado

II

Desde primerito estamos los dos

Amistad inseparable obra de Dios

Malos amistades drogas y vicios

Todo los superamos juntos y sin quicio

III

Somos como hermanos de diferente madre

Somos como imanes simplemente inseparables

De él yo no soportaría separarme

Han creado lazos los 4 años en las clases.

En esta segunda imagen se observa el desarrollo de la idea, entendiendo desarrollo como hacer que una idea progrese y crezca sin dejar su esencia inicial. A partir de lo anterior, el alumno propone la creación de tres estribillos, para este caso toma la primera idea y la desarrolla agregando palabras y expresiones que quiere comunicar a su compañero, esto hace que el estribillo del alumno progrese y crezca. De esta manera, el alumno nos remite a la segunda subcategoría de análisis para fortalecer el pensamiento elaborado, que es perfeccionar la idea de estribillo, entendiendo perfeccionar como acabar una obra por completo, hacer una cosa mejor o más perfecta. Para lograr perfeccionar la idea, al alumno se le pide que en la construcción de su poesía, que contiene tres estribillos dentro de su estructura, se evidencie un inicio, un nudo y un final. Como se puede observar en la imagen, el alumno logra dividirlos en tres momentos, donde trata de buscar un inicio un nudo y un final.

De esta manera, después de analizar el alumno X, analizaremos al alumno Z quien construye la siguiente poesía.

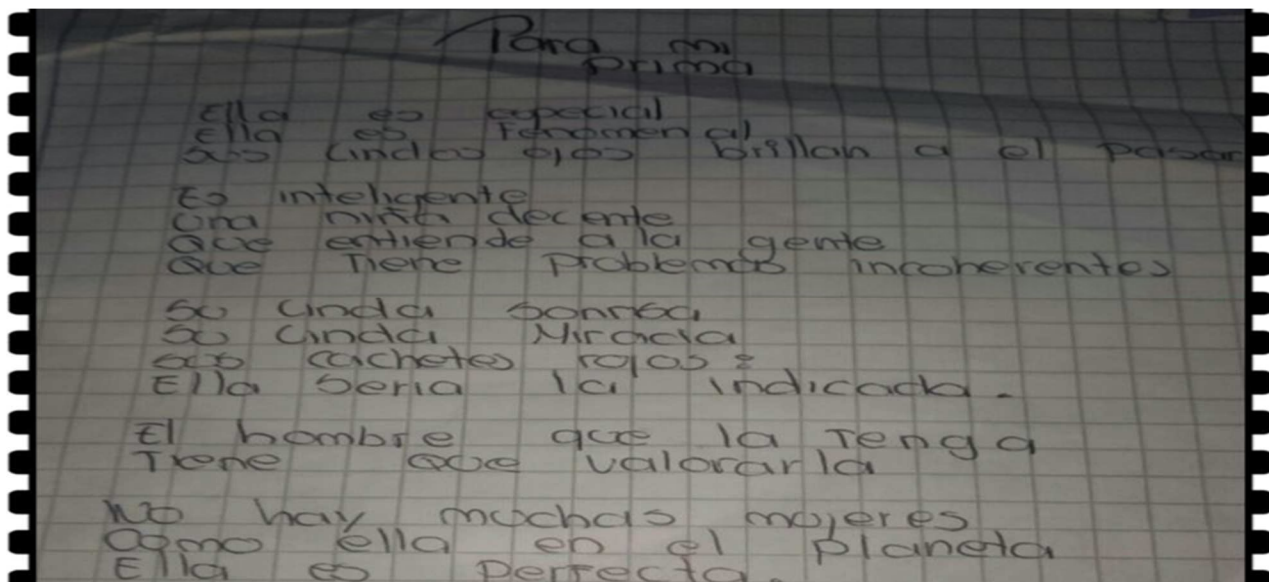


Imagen 19 Poesía “Para mi prima” creada por el alumno Z

El alumno Z crea su poesía dedicada a su prima. Como se puede ver en la imagen, la idea está más completa que la del alumno X, presentando la construcción de cuatro estribillos. Este alumno, igual que el anterior, inició con un pequeño estribillo para después empezar a jugar y componer una poesía rítmica. Cuando este alumno pasa al frente y se introduce una pista musical en el momento de recitar su poesía, esta se incorporó al ritmo musical logrando que sus momentos donde rima se hicieran más notorios que los momentos donde no riman.

A partir de lo anterior, se puede observar cómo a este alumno se le buscó perfeccionar la idea de estribillo; ya no solo tenía que construir un estribillo para después crear una poesía que propusiera un inicio un nudo y un final. Por otro lado, el alumno ahora tenía que buscar cómo adaptar esta poesía al ritmo musical para que, de esta manera, la poesía se transformara en una poesía rítmica.

Como segundo paso en esta fase se buscó la perfección de la idea de estribillo a partir de proponer la creación de una poesía rítmica que hablara de la historia o del lugar donde está ubicado el colegio Roberto Veladía, que es el municipio de Mosquera Cundinamarca. Como se puede observar en el objetivo de la planeación siete que fue: crear diferentes estribillos en poesía rítmica rap a partir de la historia del nacimiento del municipio de Mosquera Cundinamarca, donde se fortalezca el pensamiento elaborado. Para esto, los alumnos debían leer parte de la historia del nacimiento de su municipio y buscar textos y relatos que les sirvieran como referentes para la construcción de sus poesías. De esta manera, a continuación analizaremos los primeros estribillos compuestos por el alumno A.

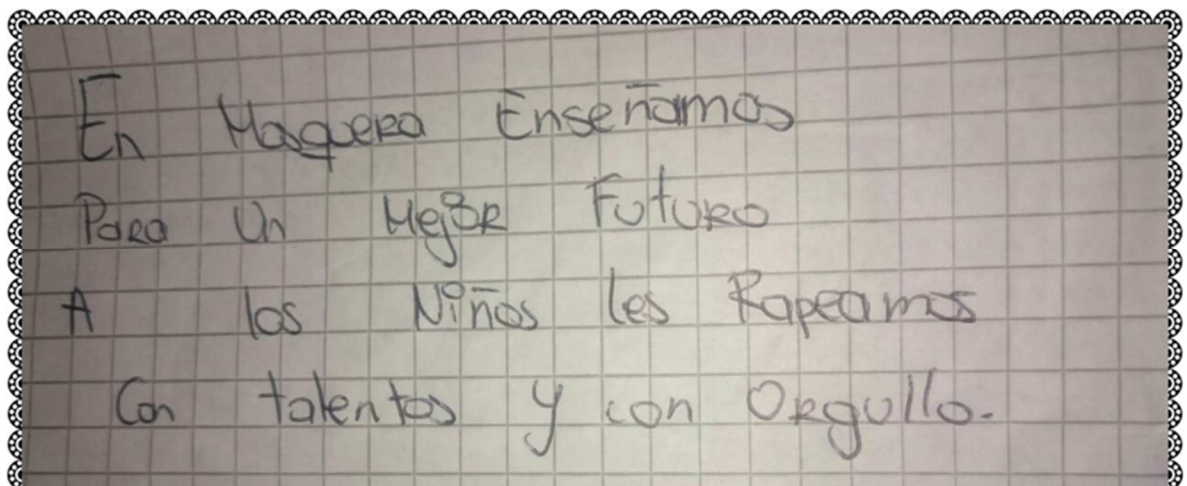


Imagen 20 Estribillo creado por el alumno A

Como se puede ver en la imagen, este es el estribillo creado por el alumno A, quien inicia hablando muy superficialmente de su municipio, esta es la primera idea propuesta por él. ¿Cuál es el objetivo de la actividad? A partir de los referentes y las lecturas realizadas por los alumnos, lograr que en la construcción de los estribillos aparezcan datos del nacimiento del municipio de

Mosquera, de sus antepasados y cómo ellos lograron establecer lo que hoy se llama Mosquera Cundinamarca. De esta manera, analizaremos la manera en que el alumno A perfecciona la idea de crear un estribillo que hable de su municipio.

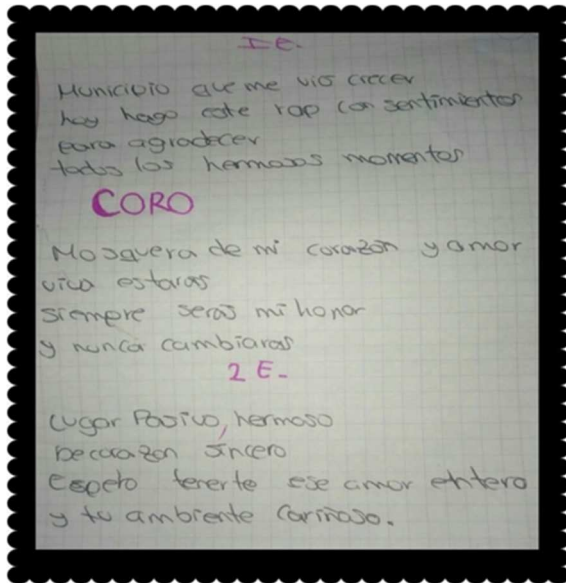


Imagen 21 Perfeccionamiento del estribillo creado por el alumno A

Municipio que me vio crecer

Hoy hago este rap con sentimiento

Para agradecer

Todos los hermosos momentos

Coro

Mosquera de mi corazón y amor

Viva estarás

Siempre serás mi honor

Y nunca cambiaras

2 estrofa

Lugar pasivo, hermoso

De corazón sincero

Espero tenerte ese amor entero

Y tú ambiente cariñoso.

Como se puede observar en el segundo trabajo, presentado por el alumno A, se habla del lugar, del ambiente que se vive y se respira en este. El alumno realiza una expresión sincera en torno al lugar, del aprecio que le tiene a este territorio que lo ha visto crecer. De esta manera, el alumno perfecciona la idea, logrando realizar una poesía rítmica en agradecimiento al municipio de Mosquera, terminando la construcción de la idea de crear un estribillo que se convirtió en una poesía rítmica 'rap' que habla del municipio de Mosquera (Cundinamarca). Por otro lado, analizaremos la construcción final, la cual fue donde se escogieron las diez mejores poesías construidas durante la ejecución del proyecto de aula para articularlas y, de esta manera,

construir una poesía rítmica que diera cuenta del proceso y hablara del municipio de Mosquera; donde se realizó un video con la participación de todos los alumnos. Durante la aplicación del proyecto de aula se trabajó el movimiento para el dialogo, la expresión gráfica y la poesía para la comunicación; durante el registro audiovisual se puede observar a los alumnos utilizando el *break dance* para el diálogo y la poesía rítmica par la comunicación (Ver anexo 1, video 705).

A continuación, se presentará la canción final arrojada como resultado de la aplicación del proyecto de aula, construida por los alumnos del curso 705 del colegio Roberto Velandia

Canción final:

CORO

Somos del colegio Roberto Velandia

Rapeamos, rapeamos con elegancia. (Bis)

Los indígenas chibchas habitaron estas tierras

Las creyeron, fértiles, hermosas y buenas

En esos días cultivando los alimentos

En las tierras más hermosas de estos tiempos.

No por los ladrones ni por ambición

Yo canto esto por Mosquera hoy

Por la gente, por los buenos de estas calles

Por los míos, por los de ellos vengo a cantarles.

Fuerza del hombre y de la mujer

Todos sus habitantes sin dejar caer

La santa iglesia, y la merced

Históricos para Cundinamarca

Ídolos de mis ser....

Buena calle, buena gestación

Hay alegría he improvisación

Yo lo demuestro en esta canción

Puro talento para la creación.

Coro

Somos del colegio Roberto Velandia

Rapeamos, rapeamos con elegancia. (Bis)

Mosquera mi municipio

Donde todos estamos unidos

Luchamos codo con codo

Cuando Mosquera esta con todos

Los policías trabajan por un municipio perfecto

Sin ladrones ni corruptos

Porque a aquí todos trabajamos juntos.

En el municipio de Mosquera,

Donde todo el mundo se esmera

Todo se baña en alegría

La gran mayoría

Ya que tiene una sostenible economía

La agricultura ayuda a la alimentación

Con alimentos de gran sabor

Pero no todo siempre fue así

Una tribu que en libros de historias vi

Eran los chibchas que cuidaban esta región

Que a través del tiempo fue evolucionando

Hasta terminar revolucionando.

Coro

Somos del colegio Roberto Velandia

Rapeamos, rapeamos con elegancia. (Bis)

No sé si se entienda en estos versos

Pero voy hacer muy sincero

Mosquera, de los municipios el mejor

Brindando desarrollo para la nación,

Aquí en el municipio de Mosquera

Se vive la mejor era,

Viviendo el nuevo milenio

Con alegría y conocimiento.

Somos de Mosquera

Donde toda mi gente es buena

Este municipio no es igual a todos los demás,

Toda la gente de Mosquera se alegra

Porque todos los días prospera, con amor y no con guerra,

Pero si no lo cuidamos con amor

Llegará otro y lo dañara sin temor.

Como dice su himno camino de seda

Siempre gente buena que se esmera

Acá termina nuestra improvisación

Espero que hayan entendido en esta canción

Mosquera, por siempre inmortal

Brindando desarrollo y trabajando por la paz.

Coro

Somos del colegio Roberto Velandia

Rapeamos, rapeamos con elegancia. (Bis)

Como se puede observar en la canción y en el registro audiovisual realizado, (ver anexo 1, video 705) los alumnos llevan la idea del estribillo a otro nivel desarrollando y perfeccionando la idea, hablando de los indígenas Chibchas que fueron los primeros seres que habitaron las tierras del municipio de Mosquera, hablando de lugares de patrimonio como la iglesia y la merced, que son lugares históricos en su territorio, del talento de los adolescentes del lugar y las diferentes formas en que ellos conciben su territorio, hablando del himno que los representa como habitantes del municipio, teniendo una mirada de lo bueno y positivo que observan en su contexto. Por ese motivo, uno de los logros de esta monografía fue cambiar la concepción de los alumnos, donde solo se fijaban en las cosas malas que sucedían en su territorio, olvidando que tiene gente que se esmera para construir todos los días un mejor municipio y poder vivir en un mejor ambiente.

Por otro lado, la poesía rítmica aportó al fortalecimiento del pensamiento elaborado; logrando que los alumnos tomaran una idea para después desarrollarla y, de esta manera, llegar a

perfeccionarla. Esto arroja un producto final que fue la construcción de la poesía rítmica inspirada en el municipio de Mosquera, anteriormente presentada.

CAPÍTULO 5 CONCLUSIONES

A modo de conclusión, se puede notar la influencia del arte urbano hip hop en la adolescencia, específicamente en la población trabajada del colegio Roberto Velandia del curso 705. Por este motivo, el arte urbano hip hop funciona como un puente para el fortalecimiento de la creatividad en los adolescentes; puede ser la herramienta para fortalecer el pensamiento fluido, flexible y elaborado en los alumnos. Por otro lado, evidenciar la vinculación del proceso universitario y los procesos de formación informales en el aprendizaje, práctica y enseñanza del hip hop propició en el investigador cualificar sus procesos artísticos permitiendo asignar sentido a un ejercicio de desarrollo profesional.

Dicho lo anterior, el investigador utilizó herramientas extracurriculares fuera de la academia, prácticas culturales urbanas y tribus urbanas de barrio para que fueran articulados con los saberes y contenidos aprendidos y practicados en la academia. De esta manera, se propició la creación de un proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula de clase. Es importante resaltar la relación que tiene el teatro y el hip hop, se pudo notar que desde el proyecto de aula, planeaciones y diarios de campo transitaban contenidos teatrales por medio del hip hop. Por este motivo, fue pertinente movilizar los contenidos de creatividad y hip hop con actividades desde las artes escénicas que estimularon en los alumnos el interés y un trabajo en equipo. Los

contenidos del hip hop produjeron un reto en cada alumno llevando cada tarea y ejercicio hasta sus últimas consecuencias dada la afinidad de los alumnos con los temas propuestos.

Por otro lado, utilizar los elementos del hip hop en el aula fue un reto para el investigador; ya que la cultura hip hop está estigmatizada por la droga, la delincuencia y algunos comportamientos humanos inapropiados. Resignificar el hip hop en el aula fue un canal de comunicación entre el sistema didáctico alumno-saber-profesor. Por este motivo, se buscó cambiar la perspectiva y postura personal que tenía el alumno con respecto al hip hop. Algo que se propuso, y se implantó durante este proceso, fue buscar que el alumno al escuchar rap pudiera tener una mirada subjetiva con respecto a la letra y el contenido; lo anterior con el fin de que juzgue lo que escucha y genere un hábito de escuchar rap con letra que busque fortalecer valores que tengan un contenido diferente a la postura de violencia, drogas, groserías, entre otras. Se buscó que el alumno comenzara a escuchar artistas que propongan letras con contenidos transformadores y que les aporte a la construcción de su identidad dentro de una sociedad.

Es importante enunciar de manera clara cómo se llegó a la solución de nuestra pregunta problema la cual es: *¿cómo el break dance, el rap y el grafiti fortalecieron el pensamiento fluido, flexible y elaborado en los alumnos?* Para dar respuesta a esta pregunta nos ubicamos desde las categorías de análisis de la creatividad propuestas en esta investigación las cuales son, *flexibilidad, fluidez, y elaboración*. Cada una de estas categorías es un proceso de pensamiento que nos arroja un producto creativo. Por esta razón, al analizar nuestros instrumentos de

recolección de información, evidenciamos que cada una de estas categorías se fortaleció de la siguiente manera:

Esta primera categoría da cuenta de cómo se estimuló la *fluidéz* del pensamiento a partir de la danza urbana break dance, entendiendo la *fluidéz* a partir de la definición de Guilford (1977), quien dice que tiene que ver con la cantidad de ideas generadas por una persona y no así a la calidad de las mismas.

Los alumnos del curso 705 del colegio Roberto Velandia proponían la creación de una cantidad de movimientos a partir del *break dance*, pasos fluidos para la creación de partituras corporales, realizando una variedad de movimientos dentro de sus presentaciones con el objetivo de vencer a su oponente en una batalla; para después evidenciar la diversidad en cada uno de los movimientos propuestos por el alumno. A partir de esto, en el video clip se muestra la creación de una partitura de movimientos fluidos que acompañan al maestro de ceremonias, el rapero en el momento de expresar su canción.

La siguiente categoría de análisis de la creatividad que se estimuló durante esta investigación fue el *pensamiento flexible*, entendida desde la Dra. Esquivias Serrano como: “la habilidad que tienen las personas de desplazarse de una idea otra, de un contexto a otro, dar respuestas variadas, modificar y moldear ideas y superar la propia rigidez” (2009, pág. 8).

El pensamiento flexible se estimuló a partir del grafiti. El grafiti fue el medio que se utilizó para que el alumno trabajara en su pensamiento flexible, transformando una idea en otra y esto lo llevó a encontrar la solución del problema.

Por consiguiente, el pensamiento elaborado fue fortalecido a partir de la poesía rítmica rap. Donde el alumno desarrolló la idea de estribillo y, de esta manera, perfeccionó la idea de estribillo componiendo una poesía rítmica rap que habla del municipio de Mosquera, finalizando con un material audio visual realizado por los alumnos.

Acorde a lo anterior, se puede decir que los elementos del hip hop que estimularon la creatividad en los adolescentes del curso 705 del colegio Roberto Velandia fueron:

1. La danza urbana *Break Dance- b boying*
2. Grafiti.
3. La poesía rítmica rap- M.C

Estos tres elementos del hip hop fueron las herramientas que se utilizaron para aportar un granito de arena en el proceso creativo de los alumnos del curso 705; elementos que llevan vinculado las artes danzarias, artes musicales y artes plásticas, disciplinas que componen las artes escénicas. Acorde a lo anterior, de esta manera se describe y se analiza cómo el *break dance*, el rap y el grafiti posibilitaron el fortalecimiento del pensamiento fluido, flexible y elaborado en los alumnos del curso 705 del colegio Roberto Velandia.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

1. Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente: desafío de la mente o desafío del ambiente*. Bilbao, España: Interac ©.
2. Alvis, M. (2012) *Influencia de las tribus urbanas en los jóvenes y la escuela*. *Silogismo*, (10). Tomado de: <http://www.cide.edu.co/doc/investigacion/Influencia%20de%20las%20tribus%20urbanas%20en%20los%20j%C3%B3venes%20y%20la%20escuela.pdf>
3. Bohórquez, W. (2016). *Break Dance una experiencia pedagógica Aportes de la formación corporal del teatro en el desarrollo de dimensiones humanas para adolescentes que participan en procesos de Break Dance*. (Monografía). UPN, Bogotá. Tomado de: <http://repositorio.pedagogica.edu.co/xmlui/handle/123456789/1748>
4. Borquez, S. (Ed) (s.f). *Manual de psicología del adolescente para profesores*. Tomado de: <http://www.universidadcultural.com.mx/online/claroline/backends/download.php?url=L3BzaWNvbG9naWFfZGVfbG9zX2Fkb2x1Y2VudGVzLnBkZg%3D%3D&cidReset=true&cidReq=LPPA>
5. Casas, J. & González, M.J. (2005). Desarrollo del adolescente. Aspectos físicos, Psicológicos y sociales. *Pediatr Integral*. IX (1): 20-24. Madrid.
6. Castiblanco, G. (2005). Rap y prácticas de resistencia: una forma de ser joven. Reflexiones preliminares a partir de la interacción con algunas agrupaciones bogotanas. *Tabula Rasa*. 3. Tomado de: www.revistatabularasa.org/numero-3/castiblanco.pdf

7. Cerda, H. (1993). *Los elementos de la investigación, cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlos*. Quito: Abya Yala.
8. Cerezo, H. (2007). Corrientes pedagógicas contemporáneas. *Odiseo, revista electrónica de pedagogía*. 4, (7). Recuperado el (25 octubre del 2014) de: <http://www.odiseo.com.mx/2006/07/cerezo-corrientes.html>
9. Chevallard, Y. (1998). *La trasposición didáctica Del saber sabio al saber enseñado*. Buenos Aires: Aique. Tomado de: http://www.terras.edu.ar/biblioteca/11/11DID_Chevallard_Unidad_3.pdf
10. Corporación Viva la Ciudad. (2000). *Reconstrucción Comunicación y Culturas urbanas*. Cali: El Duende Proyectos Editoriales.
11. Cubides, H., Laverde, M. & Valderrama, C. (Eds.) (1998). *Viviendo a toda: Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades*. Bogotá D.C.: Siglo del Hombre Editores.
12. Díaz, G. (1998). *Teatro, adolescencia y escuela: Fundamentos y práctica docente*. Buenos Aires, Argentina: Aique Grupo Editorial.
13. Elliot, J. (2000). *Investigación acción en la educación*. Madrid: Ediciones Morata S.L.
14. Espacio virtual (18 de julio de 2007) *Estructura general de las Tesis de Grado*. (Entrada publicada en Wordpress). Tomado de: <https://espaciovirtual.wordpress.com/2007/07/08/estructura-general-de-las-tesis-de-grado/>

15. Esquivias, M. (2004) Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*. 5 (1). Tomado de: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
16. Esquivias, M. (2009). El enigma sobre los referentes del pensamiento creativo y su evaluación. *Revista Digital Universitaria*. 10 (12). Tomado de: <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art88/art88.pdf>
17. Fructuoso, C. & Gómez, C. (2001). La danza como elemento educativo en el adolescente. *Educación Física*. (66). 31-37. Tomado de: <http://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/viewFile/301902/391518>
18. Fundación Botín (2014) *Artes y emociones que potencian la creatividad*. Santander, España: Fundación Botín. Tomado de: https://www.fundacionbotin.org/89dguuytdfr276ed_uploads/EDUCACION/creatividad/artes%20y%20emociones%202014/2014%20Informe%20Creatividad%20ES.pdf
19. Garaigordobil Landazabal, M. (1995). Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Bilbao: Desclée de Brouwer. Biblioteca de Psicología.
20. Getzels, J.W. y Csikszentmihalyi, M. (1976). *The creative vision: a longitudinal study of problem finding in artl*. New York: John Wiley.
21. Gómez Martín, F. (2002) *Didáctica de la poesía en la educación secundaria*. Madrid, España: Ministerio de Educación.

22. Guerrero Arias, P. (2002). *La cultura: estrategias conceptuales para entender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia*. Quito: Ediciones Abya-Yala. Tomado de: http://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1009&context=abya_yala
23. Guilford, J.P. (1950). Creativity. *The American Psychologist*, 5, pp. 444-454.
24. Guilford, J.P. (1967). *The Nature of Human intelligence*. New York: Mc Graw Hill.
25. Guilford, J. P. (1986). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Barcelona: Paidós.
26. Krauskopof, D. (1999). El desarrollo psicológico en la adolescencia: las transformaciones en una época de cambios. *Adolesc. Salud*, 1 (2), San José. Tomado de: http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-41851999000200004
27. Krs One. (2009). *El evangelio del Hip Hop*. Brooklyn, New York: Power House Books.
28. Larraz, N. (2013). Desarrollo de la creatividad artística en la educación secundaria. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 5 (1), pp. 151–161.
29. Ley 115. Ley General de Educación. Bogotá, Colombia. 8 de febrero de 1994. Tomado de: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
30. Limaña - Gras, R.M (2008). Cuando crear es algo más que un Juego: creatividad, fantasía e imaginación en los jóvenes. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy*, 35, 39-43. Tomado de:

https://www.researchgate.net/publication/237027452_Cuando_crear_es_algo_mas_que_un_juego_creatividad_fantasia_e_imaginacion_en_los_jovenes

31. López, E. (2014). Tribus urbanas y su influencia en adolescentes de educación básica” (estudio realizado en los establecimientos públicos del nivel básico de la cabecera departamental de Quetzaltenango). (Monografía). Tomado de: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/22/Lopez-Elvira.pdf>

32. Lorente, J. (2013). Investigar en artes escénicas hoy: Estudios visuales, comunicación y visualidad. *En 2º Congreso Nacional sobre Metodología de la Investigación en Comunicación*. Universidad de Valladolid, España. Tomado de: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/2971>

33. Mancipe, A. & Soto, B. (2016). *Contenidos didácticos del juego dramático para estimular la creatividad en los niños y niñas de transición del Colegio Atanasio Girardot I.E.D.: UPN*. (Monografía). Tomado de: <http://repositorio.pedagogica.edu.co/xmlui/bitstream/id/3886/TE-11479.pdf>

34. Merino Cristóbal, L. (2015) *El Hip-Hop como herramienta socioeducativa durante la adolescencia*. (Monografía). Universidad de Valladolid, España. Tomado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/14414/1/TFG-G%201283.pdf>

35. Ministerio de Cultura (s.f) *Política de diversidad cultural*. Bogotá. Tomado de: http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/de-diversidad-cultural/Documents/07_politica_diversidad_cultural.pdf

36. Monreal, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Madrid: Ed. biblioteca Nueva.

37. OMS. (s.f). Desarrollo en la adolescencia. Tomado de:
http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/
38. Pérez, J, I (2011). Más allá del ruido. En Reina C. (Ed.), *Historia, memoria y jóvenes* (pp. 93-100). Bogotá, Colombia: Metalmorfosis social.
39. Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and imitacion in childhood*. New York: Morton.
40. Reina, C. (2011). *Historia, memoria y jóvenes en Bogotá: de las culturas juveniles urbanas de finales del siglo XX a las manifestaciones identitarias juveniles en el siglo XXI*. Bogotá, Colombia: Metalmorfosis Social.
41. Restrepo Gómez, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*. 45-55. Tomado de:
<http://www.redalyc.org/pdf/834/83400706.pdf>
42. Ruiz Gutiérrez, S. (2010). *Práctica educativa y creatividad en educación infantil*. (Tesis doctoral). Tomado de:
http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR_RUIZ_GUTIERREZ.pdf?sequence=6
43. Sternberg, R. J. y Lubart, T. I. (1997) *La creatividad en una cultura conformista*. Barcelona: Paidós
44. Ungar, V. (2009). Adolescencia y culturas urbanas. *Controversias en Psicoanálisis de Niños y Adolescentes*. 4. Tomado de:
http://www.controversiasonline.org.ar/images/stories/Controversias/controversias_n4_esp/ungar.pdf

45. Varela, E. (2015). *Sistematización de los contenidos didácticos en las experiencias artísticas del programa tejedores de vida con los niños y niñas de cero (0) a tres (3) años*: UPN. (Monografía) Tomado de: <http://repositorio.pedagogica.edu.co/xmlui/bitstream/id/2934/TE-11415.pdf>
46. Vigotsky, L. (1986). *Imagination and creativity in the adolescent*. University of Chicago.
47. Vigotsky, L. (1990). *Imagination and creativity in childhood*. *Soviet Psychology*, 28, pp. 84- 96.
48. Walls, E. G. (2009). *Graffiti, Hip - Hop, rap, breakdance. Las nuevas expresiones artísticas*. Tomado de: <http://www.eduinnova.es/monografias09/graffitirap.pdf>
- <file:///D:/Downloads/NavarroLozano.pdf>