

LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS EN ALUMNOS DE
GRADO 6 DE LA IEM MANABLANCA.

PRESENTADO POR:

CARLOS ANDRÉS RODRÍGUEZ ÁVILA

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA EXTENSIÓN FACATATIVÁ

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y CIENCIAS POLÍTICAS

PROGRAMA DE PSICOLOGÍA

FACATATIVÁ

2019

LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS EN ALUMNOS DE
GRADO 6 DE LA IEM MANABLANCA.

PRESENTADO POR:

CARLOS ANDRÉS RODRÍGUEZ ÁVILA

INFORME FINAL DE PASANTÍAS

ASESOR:

MARCELA FALLA

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y CIENCIAS POLÍTICAS

PROGRAMA DE PSICOLOGÍA

FACATATIVÁ

2019

Tabla de Contenido

Justificación	6
Diagnóstico	7
Objetivos	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos	11
Marco Teórico.....	12
Competencias ciudadanas	12
Tipos:.....	13
Adolescencia	15
Enfoque: Pedagogía por Proyectos.	20
Marco Empírico	22
Marco Metodológico.....	24
Enfoque: Cualitativo	24
Paradigma:.....	25
Método De Elaboración Del Producto:	27
Sistematización de Experiencias:	27
Campos de sistematización:.....	28
Instrumentos/ Teorías:.....	29
Observación Participativa:.....	30

Entrevista Semiestructurada:	30
Registros diarios:	30
Material Audiovisual:	31
Pedagogía por Proyectos:	31
Fases	32
Población Y Muestra:	34
Criterios De Inclusión:	34
Descripción de Actividades:.....	34
Fases de trabajo:	35
Fase 1: Reconocimiento y Socialización.....	35
Sesión #1:	35
Fase 2: Ejecución del proyecto.....	38
Sesión #2:	38
Sesión #3:	41
Sesión # 4	42
Sesión #5	44
Fase 3: Culminación:	45
Fase 4: Evaluación:.....	45
Lineamientos éticos:.....	51
Ley 1090:.....	51

Análisis de Resultados: Sistematización de la Experiencia: Con las Manos en el Arte.	52
Plan de Sistematización:.....	52
Recuperación del proceso:.....	54
Reflexiones de Fondo:	76
Análisis Crítico:.....	83
Puntos de llegada:	90
Referencias.....	93
Anexos	99
Anexo 1. Consentimiento Informado	100
Anexo 2. Evidencias de aplicación	102
Anexo 3. Letra de canciones	103
Real Live Rap:.....	103
El Imperio del Rap:.....	105
Anexo 4. Murales	108

Justificación

En una sociedad en la que aún prevalece la educación tradicional, en la que el maestro es el que se posiciona y brinda sus conocimientos y los estudiantes deben memorizarlo todo y reproducirlo en las evaluaciones; las competencias ciudadanas pasaron del papel a la acción mediante la aplicación de un proyecto que contó con una metodología diferente, innovadora para la población seleccionada y efectiva en su acogida por los estudiantes.

Este proyecto nace a partir de la necesidad encontrada en los estudiantes de la IEM Manablanca de reforzar las temáticas correspondientes a las competencias ciudadanas en el aula y en la vida cotidiana, necesidad que apareció luego de la inmersión en el campo y que se diagnosticó a partir de cuatro fuentes de información. En este caso, los docentes, el área de orientación escolar, los proyectos anteriores y la observación realizada, dieron cuenta de la necesidad de trabajar esta temática con los estudiantes de grado sexto, de la jornada mañana, que conforman tres cursos en total y que presentaban dificultades de tolerancia, respeto y convivencia.

Además de ello, el acercamiento a la población y a la teoría, planteó la necesidad de impartir la temática de competencias ciudadanas y sus tipos de una manera diferente y efectiva, de acuerdo con García (2016), la importancia del arte y de la expresión artística como una herramienta dentro del aula ha venido aumentando a medida que mejoran las estrategias educativas, estimulando la imaginación, la creatividad y el aprendizaje significativo en los niños y evidenciando cambios en la conducta de los estudiantes, que encuentran en el arte una vía de expresión a partir de la creatividad e innovación y del trabajo conjunto con sus compañeros. En relación con lo anterior se formula la siguiente pregunta, que será respondida durante el ejercicio de sistematización de la aplicación: ¿Cómo una práctica pedagógica desde la expresión artística

puede fortalecer las competencias ciudadanas de los estudiantes de grado 6 de la institución IEM Manablanca?

Diagnóstico

A partir de la observación y a la interacción con el medio, se realizó el diagnóstico de las necesidades específicas de trabajo de los estudiantes de la I.E.M. Manablanca teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

1. Contexto: La institución educativa Manablanca, ubicada en el municipio de Facatativá cuenta actualmente con 1450 estudiantes aproximadamente, de acuerdo a los datos proporcionados por la institución, las familias de los estudiantes habitan en el sector dos del barrio Manablanca, son de estratos socioeconómicos uno y dos y son además conformadas por padres jóvenes, en condición de pobreza, con bajo grado de escolaridad completada y en un 80% de ellos se encuentra inestabilidad laboral a pesar de trabajar en su mayoría en empresas floricultoras de la sabana.

Desde los últimos tres años se han trabajado varios proyectos institucionales por parte del comité de convivencia que está conformado por maestros y administrativos del plantel educativo, dentro de ellos se resaltan los proyectos de sexualidad, convivencia y manejo del tiempo libre, en los que se implementan diferentes metodologías y actividades, para disminuir y prevención de problemáticas como el embarazo adolescente, el consumo de spa, la resolución de conflictos y la comunicación.

2. Focos de Atención: Para delimitar los focos de estudiantes o cursos que requieren mayor atención se realizó una comparación de la información recogida de tres fuentes principales:

- Orientación escolar: A partir de entrevistas con la orientadora escolar y con la información disponible en los archivos de esta área, se encuentra que las principales dificultades en cuanto a la convivencia escolar, incluyendo esto el bajo rendimiento académico, las dificultades para resolver conflictos, los estudiantes que han repetido años, se concluye que el nivel que requiere un trabajo diferencial e inmediato son los estudiantes de grado sexto (cinco) de la institución.
- Docentes: A partir de lo anterior se realizaron también entrevistas con los docentes que imparten clases en estos cinco cursos, encontrando que, para ellos, grados sextos son el curso más “difícil” para trabajar, debido a las dificultades disciplinarias y de convivencia que manifiestan, aparte de ello, los docentes manifiestan que los estudiantes de estos cursos son “insoportables”, lo cual brinda un panorama de la necesidad de estos cursos de una intervención.
- Observadores/ Informe de Gestión: De acuerdo con las entrevistas realizadas, se procede a revisar las evidencias que la institución conserva de estos comportamientos en los estudiantes, encontrando en los observadores y en el informe de gestión del año anterior, que varios estudiantes llevan procesos en orientación escolar, en coordinación académica y en coordinación de disciplina, evidenciando además que existe un rango de extra edad en los cursos y que por lo menos cuatro estudiantes por curso están repitiendo el año en la actualidad.
- Proyectos Institucionales: Dentro del proyecto de convivencia escolar se tenía como objetivo, capacitar a los estudiantes para identificar, comprender y manejar los diversos conflictos propios en la institución, fortaleciendo la sana convivencia y la participación democrática, con una metodología participativa que busco fortalecer las

relaciones interpersonales partiendo de espacios cotidianos de reflexión en torno a los principios y valores establecidos en el manual de convivencia, en la que la participación de la comunidad educativa era fundamental. Por otro lado, el proyecto de sexualidad tenía como objetivo facilitar la comprensión de la vivencia de la sexualidad a partir de la implementación del Proyecto para la Sexualidad, ejecutando actividades que conlleven al respeto de la dignidad humana y el pleno desarrollo de la personalidad para los miembros de la comunidad de la Institución Educativa Municipal Manablanca. Se realizó de manera transversal con los docentes de todas las asignaturas, ligando a cada una de ellas con una dificultad a trabajar. Los resultados de este proyecto revelan que tuvo un impacto positivo con respecto a la disminución de los embarazos adolescentes y las agresiones dentro de las aulas de clase.

El proyecto realizado el año pasado del aprovechamiento del tiempo libre el cual tenía como objetivo promover el talento de los estudiantes de modo que se potencien sus capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales, para fomentar valores artísticos, deportivos, sociales que contribuyan al desarrollo de la sana convivencia y el fortalecimiento de la cultura ciudadana.

Y por último, un proyecto alternativo llamado Cultivarte creado por la alcaldía de Facatativá y el banco Davivienda donde el objetivo principal es que los niños y jóvenes logren utilizar su tiempo libre de manera adecuada, para esto se creó una ludoteca en el barrio Manablanca la cual beneficia a 6 barrios en total entre que los que se encuentran, Chico, El pesebre, San Antonio y Cartagenita, según las cifras brindadas por la alcaldía se atienden un promedio de 1600 niños, niñas y jóvenes

mensualmente con edades comprendidas desde los 6 a los 17 años, esta fundación cuenta con programas de asesoramiento de tareas, talleres de lectura y valores, ciencia y tecnología , música, arte y educación financiera, las instalaciones cuentan con un aula virtual , sala de expresión , sala audiovisual y ludotecas (Prensa Facatativá, 2017).

Vale la pena resaltar las opiniones de los mismos estudiantes donde relatan que les gusta mucho ir a la fundación cultivarte, dentro de las opiniones manifestaron que les enseñaron a crear canciones de rap, mediante un taller teórico práctico, enseñando sobre composición musical, escritura, lectura y estructuras. Al finalizar se grabó un video con los estudiantes el cual se llama bienvenidos a mi barrio bajo el nombre de proyecto artesanos de la misma fundación cultivarte en asociación de ICBF, el Centro infantil y juvenil para el desarrollo comunitario y Jóvenes construyendo tejido social. donde se trabajó el sentido de pertenencia y las narrativas experienciales de los estudiantes en su barrio esto es un antecedente relevante para la investigación ya que sus resultados fueron positivos según las directivas de la fundación y los mismos estudiantes, generando un impacto positivo dentro de la comunidad y mayormente en los estudiantes que inspiraron a otros para cantar rap de una manera crítica (Cárdenas, 2017).

A partir de la información recogida de los diferentes entes de la institución se concluye que el curso que requiere una atención diferencial e inmediata es el grado sexto, con sus cinco cursos, por lo cual se orienta el proyecto a la etapa del desarrollo en que se encuentran los estudiantes que es la adolescencia.

El arte como herramienta metodológica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en alumnos de grado 6 de bachillerato de la IEM Manablanca, busca sistematizar el proceso y las actividades realizadas durante el proyecto, así como la percepción de los estudiantes y maestros, realizar una crítica a la misma experiencia, para poder comparar con los resultados que se puedan obtener.

Como se mencionó anteriormente y para continuar con la coherencia y la cohesión de las investigaciones propuestas desde la institución, se decide trabajar desde el proyecto institucional del aprovechamiento del tiempo libre, debido a que este presenta un objetivo y antecedentes que son de gran utilidad para la investigación con los grados sextos.

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las competencias ciudadanas de los estudiantes de grado sexto de la IEM Manablanca mediante herramientas de expresión artística

Objetivos Específicos

Diseñar una estrategia pedagógica basada en la metodología del proyecto con las manos en el arte, utilizando la música rap y la pintura como herramientas para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas.

Identificar aspectos relevantes de la investigación que permitan generar conocimiento mediante la práctica de la experiencia.

Sistematizar la experiencia pedagógica con las manos en el arte enfocada en fortalecer las competencias ciudadanas mediante herramientas de expresión artísticas.

Marco Teórico

Competencias ciudadanas

Para establecer una definición homogénea de lo que son las competencias ciudadanas, el Ministerio de Educación, en el plan de orientaciones para la institucionalización de estas competencias las ha definido como una “serie de conocimientos, actitudes y habilidades comunicativas, emocionales, cognitivas e integradoras que funcionan de manera articulada para que todas las personas seamos sujetos sociales activos de derechos” (Ministerio De Educación Nacional, 2011, p.22), siendo las que garantizan al sujeto una correcta adaptación en sociedad así como su participación en el proceso de garantizar los propios derechos.

Estas competencias se deben desarrollar desde las primeras etapas de educación del individuo, debido a que son cruciales en su crecimiento social, emocional y político, garantizando al ciudadano las capacidades suficientes para desenvolverse en su medio; en este sentido se han clasificado en tres tipos, primero las comunicativas, que permiten una correcta expresión, negociación y entendimiento; segundo las cognitivas que propician una reflexión consciente sobre la realidad, entender a los demás y adaptar las propias opiniones; tercero las emocionales que ayudan a identificar y regular las propias emociones y las de otros; y por último, las

integradoras que requieren de las tres anteriores en el actuar de la vida diaria y personal (Ministerio De Educación Nacional, 2011).

Tipos:

En adición a lo anterior, Rodríguez, Ruiz y Guerra (2007) y el Ministerio de Educación Nacional (2004) definen cada una de las competencias mencionadas de la siguiente manera:

1. **Cognitivas:** Definidas como la capacidad de analizar diferentes puntos de vista además del propio, reflexionar críticamente sobre ello y conocer las consecuencias de los actos y decisiones propios. Entre estas se encuentra la generación de soluciones, el pensamiento crítico, la toma de perspectiva y la consideración de consecuencias.
2. **Emocionales:** Son las capacidades o habilidades que se requieren para identificar las emociones propias y las de otros, así como para responder adecuadamente a estas. Entre ellas se encuentra el manejo de la ira y la empatía.
3. **Comunicativas:** Habilidades que permiten el establecimiento de un diálogo constructivo con otros, entre ellas están la escucha activa o la capacidad de atender y comprender los argumentos ajeno sin necesidad de estar de acuerdo con ellos y la asertividad para expresar las propias opiniones.
4. **Integradoras:** De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (2011), además de las competencias mencionadas, existen las competencias integradoras, definidas como aquellas que reúnen a todas las anteriores en acción, por ejemplo, en un conflicto “se requiere integrar las competencias cognitivas como la habilidad para generar ideas y opciones creativas, las competencias emocionales como la autorregulación de la rabia y las competencias comunicativas como la capacidad para transmitir asertivamente los propios intereses” (p.10).

En este sentido y teniendo en cuenta que las competencias ciudadanas deben formarse desde los primeros años de edad, el área de enseñanza en donde confluyen es el colegio, por lo cual, el ministerio de educación reglamentó la cátedra de constitución y democracia, ética y valores y además, exigió a las instituciones educativas que implementen este conocimiento desde los docentes de todas las demás áreas, con el fin de que los estudiantes conozcan sus derechos y sus deberes a la hora de integrarse a la sociedad.

Adicional a ello, una de las áreas en las que las competencias ciudadanas deben reforzarse es a través de los proyectos pedagógicos, que son “actividades que ejercitan a los estudiantes para la solución de problemas y para enfrentar situaciones relacionadas con el contexto donde viven” (Ministerio de educación, 2011, p.33), de manera que su enseñanza es obligatoria en la medida en que se relacionen e integren los conocimientos, actitudes, valores y habilidades de los estudiantes.

Sin embargo, en la práctica enseñar de manera tradicional el ejercicio y concepto de competencias ciudadanas no resulta significativo para los estudiantes, como lo dice Montoya (2010, citado por Chacón y Sáenz, 2014) al plantear tres falencias importantes en esta metodología de aplicación, primero, la ausencia de estas en los jóvenes de secundaria principalmente, específicamente “la falta de valores y de las normas morales, ya que prima en ellos el irrespeto, los problemas de comunicación y el poco carácter para la realización de las actividades” (p. 27); segundo, la baja inclusión de los jóvenes en los procesos democráticos y políticos, así como el bajo sentido de pertenencia; y tercero, la intolerancia y poca aceptación a las diferentes culturas y maneras de pensar. Por lo cual se plantea el reto de enseñar estas competencias de manera diferencial a las metodologías establecidas y tradicionales, que han demostrado su insuficiencia en la práctica docente.

Adolescencia

En relación con la etapa de desarrollo en la que se encuentran los estudiantes, se hace necesario realizar una revisión acerca de su definición y principales características como apertura hacia la metodología utilizada y su posible efecto sobre los mismos, para lo cual Consuegra (2004) afirma que: “La adolescencia se considera una etapa de transición entre la niñez y la adultez, en la que el sujeto está inmerso en diversos cambios de orden biológicos y psicológicos” (p.5), estos cambios se ven ampliamente influenciados por el medio en el que se encuentra el estudiante, siendo entonces el rol social un aspecto vital en cuanto a la consecución de los logros esperados para esta etapa: “la independencia de los padres, tomar conciencia de la imagen corporal y aceptación del cuerpo. Establecer relaciones con los amigos, así como la adopción de estilos de vida y establecer la identidad sexual, vocacional, moral y del yo” (Hidalgo, González, Hidalgo, 2017, p. 14).

Un comienzo vinculado con vertiginosos cambios corporales originados en la aparición de hormonas que producen la maduración sexual y la posibilidad de la reproducción biológica. Como es sabido, estos cambios implican una profunda y, en ocasiones, trabajosa rearticulación de la identidad, dado que exigen elaborar un perfil de sexualidad preciso, la búsqueda y definición de un objeto de deseo y la primera configuración de la personalidad adulta, proceso que además va acompañado por los primeros atisbos de diferenciación generacional respecto de adultos significativos y su posterior autonomía (UNESCO y OEI, 2008, p. 17).

En ese sentido, el colegio forma parte fundamental del proceso identitario de los estudiantes, entendiendo la identidad como “una categoría de carácter relacional, no es una esencia, supone

simultáneamente un proceso de identificación y otro de diferenciación; se va construyendo como producto de las relaciones sociales en las que participa el individuo; se erige en interacción (desnivelada) con los otros” (Reyes, 2009, p. 2), es un proceso en constante transformación que se realiza durante todo el ciclo vital, sin embargo, el momento de la vida en que se realiza toda una resignificación y reconstrucción de la identidad propia, abandonando las ideas de infancia e incluso los modelos de esta, pasando a ser sujetos críticos y reflexivos que comprenden la realidad en la que están inmersos es la adolescencia y el espacio en el que convergen esas identidades y reflexiones es el colegio.

Los adolescentes viven las escuelas secundarias como parte de los cambios que están experimentando, en ella es posible mostrar la autonomía que van adquiriendo a la vez que construyendo, como parte de los procesos de emancipación en los que se ven envueltos y que los distancia de los valores, objetivos e imaginarios que se construyen en las instituciones de las que forman parte (Reyes, 2009, p. 7).

Sin embargo, de acuerdo con el Informe sobre Tendencias sociales y educativas en América Latina (UNESCO y OIE, 2008), las condiciones sociales y económicas del sujeto, representan una parte importante en cuanto al rendimiento, identificación, desarrollo y mantenimiento del estudiante en el contexto escolar, por lo que, los adolescentes que se ven inmersos en hogares monoparentales y de escasos recursos, o en hogares compuestos por varios hermanos, son presionados a ingresar al mundo laboral mucho antes que a mantenerse en el colegio, por lo cual, se condiciona la permanencia en la educación a la estabilidad laboral del jefe de hogar, que la mayoría de veces es uno de los padres y en algunos casos se habla de los abuelos, tíos o cuidadores, encontrando que el sistema educativo no logra revertir ni mermar los efectos de las condiciones sociales en la escolarización (UNESCO y OIE, 2008).

Para los adolescentes que logran mantenerse en las instituciones educativas a pesar de sus condiciones socioeconómicas, el colegio adquiere cinco posibles significados de acuerdo con Reyes (2009), el primero, un espacio de convivencia, de compartir intereses comunes, ser compañeros, formar relaciones de amistad; segundo, un espacio de escape, en donde se puede actuar de manera distinta a como se actuaría en presencia de los padres o figuras de autoridad, en donde se fomenta la autonomía y la toma de decisiones, escapando principalmente de los conflictos del hogar; tercero, un espacio de represión e injusticia, en el que se controla la expresión y el diálogo es limitado, se aprende a obedecer sin cuestionar y así mismo se aprende a resistirse, tomar posiciones, y defender los propios derechos; cuarto, un espacio de desorden, en el que encuentran la forma de divertirse, además aparece la indisciplina, la desobediencia, el descontrol y en donde los maestros tienen poca o ninguna influencia sobre la conducta de los alumnos; y quinto, un espacio educativo, de formación y aprendizaje para el futuro. Estas diferentes visiones del colegio encaminan al adolescente a tomar una postura, o varias, frente al mismo, de acuerdo con el docente, las metodologías y el grupo de pares al que se haya unido, de allí, surgirán entonces las identidades individuales y colectivas que guíen su paso por el colegio de una u otra forma (Reyes, 2009).

De este modo, los cambios de conducta se reflejan incluso en la expresión artística que varía del niño al adolescente, encontrando que en la infancia el niño reproduce lo que siente y lo que observa a partir del dibujo, composiciones sencillas que van en paralelo con el desarrollo y comprensión completa del lenguaje y la adquisición de conocimiento académico, social y emocional; por lo que a medida que el niño se convierte en adolescente, la complejidad de sus expresiones artísticas aumenta en cuanto a la representación del sentido crítico ante sus propias obras, la búsqueda de nuevas formas de expresión y la eliminación de elementos que no le

satisfacen, elementos del niño (Marco, 1995). En este momento los dibujos pasan a ser tema de la infancia y aparece la literatura y la narrativa como una forma de expresión acorde con los conocimientos adquiridos y con la complejidad de las emociones que brinda la adolescencia, aparece entonces la escritura reemplazando en algunos casos al dibujo, enfocada principalmente en la representación ya no de objetos sino de la realidad misma, de las situaciones, experiencias y vivencias del adolescente en todas las áreas de su vida pero de forma despersonalizada, es decir, fantasía que expresa realidad pero impersonalmente. Por lo cual es indispensable que durante las etapas de los 8 a los 15 años se dote al adolescente de herramientas no solo académicas, sino que encaminen la producción artística que brinde al estudiante los medios para resolver problemas en cuanto a sus propias representaciones, de modo que, cuando aparecieran situaciones difíciles de manejar, el adolescente tenga la capacidad de superar la inseguridad y desarrollar un sentido crítico positivo (Marco, 1995).

En este sentido, la apuesta por metodologías diferenciales representa para los adolescentes el espacio para expresar aquellas emociones, puntos de vista y pensamientos que surgen durante esta etapa, como lo afirman Gallego y Villanueva (2014) al mencionar que “los procesos comunicativos en el aula deberían fluctuar entre ejercicios de escritura y oralidad para potenciar las relaciones de interacción y reconocimiento entre pares, a favor de los procesos educativos y formativos” (p. 11), en este caso, a favor del fortalecimiento y reconocimiento del concepto y tipos de competencias ciudadanas así como de su aplicación en la vida cotidiana y escolar.

Además de ello, investigaciones han demostrado que la música juega un papel importante en el desarrollo y la formación de la identidad del adolescente, por lo que el desarrollo de esta en el aula funciona como espacio para “mostrar las concepciones que poseen con relación al territorio, la ciudad, el país y la nación, desde los elementos discursivos que configuran su realidad y que

emplean en sus composiciones” (Espitia, 2008, citado por Gallego y Villanueva, 2014), empleando el género del rap como una expresión que genera herramientas para la comunicación y refleja las realidades de los estudiantes en relación con la utilización o no, de las competencias ciudadanas en su vida diaria.

Es preciso destacar que la música hace parte de toda una revolución de mentes en cuanto posibilita cambio, transformación, identidad, reflexión y singularidad, haciendo visible el reconocimiento de nuevos entornos en donde los pensamientos, la ideología o la filosofía de vida, viajan a través de la música; es por esto que no podemos desvincular esta realidad del aula de clases puesto que es desde allí donde se configura la cotidianidad de los niños y niñas, influyendo en sus procesos de comunicación, maneras de hablar, jergas y modismos que son utilizados en la escuela (Gallego y Villanueva, 2014, p. 15).

Al reconocer la capacidad del estudiante para crear y transmitir conocimiento, se aleja al aula del modelo tradicional de enseñanza en el que el maestro es quien dicta y el alumno memoriza, se hace parte al alumno de su proceso y se incentiva su autonomía y pensamiento crítico como respuesta a su realidad individual y a la realidad que vive en la institución a diario, no solo con el rap sino también con la pintura y el dibujo, expresiones artísticas que han demostrado su efectividad en la reducción de conductas violentas en los jóvenes así como en facilitar procesos de expresión emocional, como lo mencionan Bonilla y Guzmán (2008):

Hemos concluido que las actividades artísticas proporcionan beneficios cuantiosos en personas que han tenido dificultades de expresarse a lo largo de su vida, porque además del reto individual que para ellos representa, al hacerlo se sienten reconocidos y ello siempre resultará benéfico para el crecimiento personal de cualquier ser humano (p. 35).

En relación con esto, la investigación que realizan Bonilla y Guzmán (2008) al adentrarse en una comunidad de jóvenes que hacen parte de correccionales, permite encontrar al arte como una alternativa, no solo de expresión sino de liberación y creación de pensamiento crítico, ante lo cual las autoras afirman que:

Al poder estar cerca y observar el proceso artístico que ellos realizan, uno se da cuenta de que crear es una ventana desde la cuál podemos reflexionar sobre nuestra existencia, desde la cuál nos volvemos testigos y dueños de nuestra propia imaginación. y por más muros que existan a nuestro alrededor, las imágenes permanecen haciéndonos compañía, aún en el silencio de esa oscuridad (p. 27).

Por lo anterior, el arte y la música como herramientas de aprendizaje significativo serán el eje de enseñanza para la temática de competencias ciudadanas en los estudiantes de grado sexto de la I.E.M. Manablanca.

Enfoque: Pedagogía por Proyectos.

Esta estrategia tiene un origen más antiguo de lo que se cree, en el siglo XVI se empezó a utilizar en el área de la arquitectura y más adelante se introdujo en el arte y la enseñanza técnica en Italia, también tuvo acogida en muchas partes de Europa y Estados Unidos con estudios sobre ingeniería, llegando así a ponerse en práctica dentro de la escuela primaria a finales del siglo XIX. Esta propuesta pedagógica llega a Latinoamérica en los años 70 como alternativa a la educación tradicional que presentaba falencias con respecto a la escritura, la lectura y comprensión de textos, entre otros. De aquí nace uno de los primeros acercamientos a este tipo de investigación gracias a los países de Francia y Chile que trabajaron en convenio para

contribuir con el mejoramiento de la lectura, creación de textos y lectura de niños 5 a 9 años de Valparaíso e Isla de Pascua (González, 2014).

Para García (2012), “dos tipos de discursos integran el enfoque de proyectos en la escuela: uno, derivado de algunos fundamentos filosóficos de la filosofía pragmática del conocimiento; otro, de diversos fundamentos psicológicos en torno al aprendizaje provenientes del constructivismo” (p.4), es por esto que sus principales exponentes son John Dewey como su inspirador y a William H. Kilpatrick, este último abriendo el camino a esta metodología a principios del siglo XX donde se buscaba un cambio en la educación tradicional por medio de la experimentación en el aula (López, Ugalde, Rodríguez y Rico, 2015).

De acuerdo con López, Ugalde, Rodríguez y Rico (2015), existen diez características básicas de este enfoque que lo diferencian y guían el trabajo del investigador, los cuales son:

1. Debe ser consensuada por la institución educativa.
2. El papel del docente y del alumno se unen para aprender y crear conocimiento.
3. Los alumnos tienen voz en la decisión del tema a trabajar.
4. Debe ser aprobada y sumada al plan curricular.
5. Cada grupo de trabajo desarrolla el proyecto a su manera.
6. El proyecto mismo, así como sus actividades pueden cambiar en la medida en que las necesidades cambian.
7. Las cuatro fases de la metodología pueden variar en relación con su aplicación.
8. Las actividades pueden ser de búsqueda y manejo de información, observación, experimentación, evaluación o representación.
9. Los alumnos trabajan de manera conjunta.
10. Se debe realizar una evaluación constante del proceso por parte de los alumnos (p. 5-6).

En este sentido, la pedagogía por proyectos representa ventajas en comparación con otras metodologías aplicadas a la educación al involucrar a los estudiantes en su formación y

desarrollo, promoviendo un mayor compromiso y pertenencia, además, al tratarse de la realidad de los estudiantes, facilita la transmisión y creación de conocimiento, aplicándolos a nuevas situaciones y en la resolución de conflictos, estimulando la autonomía, la investigación e integrando la teoría con la práctica en la generación de aprendizajes significativos (Castro, S.F).

Marco Empírico

La temática de competencias ciudadanas ha sido tema de estudio en varios proyectos educativos, que resaltan además su importancia en la formación de los estudiantes como ciudadanos y la necesidad de que estos conocimientos sean afianzados con herramientas pedagógicas diferenciales, es este el caso del estudio realizado por Zambrano (2018), quien realiza un estudio comparativo entre dos grupos universitarios, de los cuales uno de ellos recibió intervención con prácticas pedagógicas orientadas desde la lúdica y el otro recibió clases magistrales, “los datos obtenidos permiten concluir que existen diferencias significativas a favor de los alumnos que emplearon las prácticas pedagógicas lúdicas y constructivas para el desarrollo de competencias ciudadanas” (p. 2), lo cual favorecería este tipo de pedagogías en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Por otro lado, Chacón y Sáenz (2014), lograron aclarar la temática y las situaciones de matoneo en los estudiantes de una institución educativa mediante la implementación de un programa de competencias ciudadanas que logró que estos tomaran una postura diferente acerca de las situaciones de conflicto en el colegio y así mismo aprendieran a manejarlas, “se da por lograda la intervención en las conductas del matoneo, al lograr en primera instancia informar y

sensibilizar a los estudiantes acerca de las mismas [...] y, si esta existe, saben cómo actuar para lograr llegar a una solución” (p, 104).

Además la investigación que se ha realizado en relación con estrategias artísticas aplicadas en contextos educativos han demostrado la efectividad de este proceso en el aprendizaje de los estudiantes de todas las edades, un ejemplo de ello es el caso de Gómez (2003), quien realizó una investigación acerca del arte como herramienta estimulante de la creatividad en estudiantes de preescolar en la ciudad de Bogotá, encontrando que mediante el dibujo, la pintura y el modelado, los estudiantes que presentaban dificultades de aprendizaje mostraron avances en sus conductas, además de que se facilitó la autoevaluación, la capacidad de crítica, los hábitos, la responsabilidad y se fomentó la comunicación asertiva en los niños, concluyendo que “la capacidad creadora en los niños y su imaginación se desarrolló aún más con el Arte como herramienta de comunicación” (Gómez, 2003, p. 112).

Por otra parte, García (2016) en su proyecto titulado “El arte de plasmar las emociones”, logra reflejar la importancia del arte y de la expresión artística como una herramienta dentro del aula que estimula la imaginación, la creatividad y el aprendizaje significativo en los niños, enfocándose en el reconocimiento emocional y en la creación de obras artísticas relacionadas con el miedo, la ira, la alegría y la tristeza y permitiéndole a los estudiantes exponerlas de forma que se trabajó además el elemento comunicativo de los niños. Como conclusión del proyecto se evidenció un cambio en la conducta de los estudiantes, quienes antes de implementar las sesiones no estaban interesados en el arte como herramienta, y luego de las mismas, encontraron en el arte una vía de expresión a partir de la creatividad e innovación y del trabajo conjunto con sus compañeros.

Por último y en relación con la metodología de pedagogía por proyectos, la investigación de Gallego y Villanueva (2014) aborda las expresiones artísticas como la poesía urbana y el rap como herramientas para contribuir en la formación y fortalecimiento de los procesos de comunicación en los estudiantes de las aulas de aceleración de una institución educativa de la ciudad de Bogotá, utilizando al rap como un medio alternativo de comunicación que contiene narrativas acerca de la cultura y sucede en el aula como son:

“...la improvisación en la comunicación oral: léxico, ritmo y fluidez, estructura narrativa en la comunicación escrita: coherencia, cohesión y recursos de la narración: tiempo, causa, efecto, procesos de construcción del mensaje: construcción de metáforas y simbolización de ideas en las figuras retóricas y la intención comunicativa: construcción autobiográfica y la construcción del mensaje social, que permita develar las problemáticas que los y las estudiantes están viviendo” (Gallego y Villanueva, 2014, p. 6).

Encontrando que “la calle, como medio de socialización y aprendizaje, brinda un sinnúmero de herramientas que los contextos escolares muchas veces dejan de lado por perpetuar la típica educación centralizada en el docente” (Gallego y Villanueva, 2014, p. 54) y planteando así la necesidad de espacios en los que el docente asuma además de su conocimiento, el contexto de la institución y de los estudiantes como medio para reproducir y formar conocimientos y aprendizajes significativos y duraderos más allá del aula de clases y la educación tradicional.

Marco Metodológico

Enfoque: Cualitativo

El enfoque cualitativo, de acuerdo con Baptista, Fernández & Hernández (2010), utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. Algunas de sus características, según los autores, son:

1. La revisión literaria, así como las fases de la investigación pueden complementarse en cualquier momento.
2. Explora los fenómenos en profundidad.
3. Se conduce básicamente en ambientes naturales.
4. Los significados se extraen de los datos.
5. No se fundamenta en la estadística.

Todo lo anterior mediante un proceso de pensamiento inductivo y recurrente que analiza múltiples realidades subjetivas, logrando así una profundidad y amplitud en los significados, mayor riqueza interpretativa y una óptima contextualización del fenómeno estudiado. De acuerdo con Martínez (2011), esta investigación busca la comprensión e interpretación de la realidad social y humana con el fin de ubicar y orientar su accionar y su realidad subjetiva, por lo cual, en los estudios de este tipo se pretende comprender la singularidad de las personas y las comunidades en relación con su contexto histórico y cultural, “se busca examinar la realidad tal como otros la experimentan, a partir de la interpretación de sus propios significados, sentimientos, creencias y valores” (Martínez, 2011, p. 11).

Paradigma:

Existen varias definiciones acerca de lo que representa un paradigma de investigación, sin embargo, una de las más aceptadas es dada por Kuhn (1971), quien afirma que “un paradigma es lo que comparten los miembros de una comunidad científica y, a la inversa una comunidad científica consiste en unas personas que comparten un paradigma” (p.14).

En este sentido, una explicación acerca de las implicaciones de adoptar un paradigma investigativo es brindada por López (2001): Cuando se habla de claridad paradigmática en la ciencia de la educación, se está haciendo referencia necesariamente, tanto al enfoque, diseño y tipo metodológico como a las teorías básicas de una ciencia. De ahí que se asegure de la existencia de tres grandes paradigmas metodológicos: el empírico-analítico, de diseño cuantitativo; el histórico-hermenéutico, de diseño cualitativo; y el crítico social, de diseño participativo, como las mejores vías para llegar al conocimiento científico (p. 30).

A partir de estas definiciones se estableció el paradigma Crítico Social como el que va a dirigir la realización de las actividades, debido a que, de acuerdo con Melero (2011) “se caracteriza no sólo por el hecho de indagar y comprender la realidad en la que se inserta la investigación pertinente, sino por provocar transformaciones sociales en ésta, teniendo en cuenta el aspecto humano de la vida social” (p.343) que en última instancia hace parte del objetivo de la intervención, el generar una mejora, promover el bienestar de la comunidad estudiantil de la Universidad de Cundinamarca. Además de ello, el supuesto general de este paradigma se resume en que “así como la educación no es neutral, tampoco la investigación es neutral” (Pérez, 1994:34, citado por López, 2001) con lo cual busca “que la intervención o estudio sobre la práctica local, se lleve a cabo, a través de procesos de autorreflexión, que generen cambios y transformaciones de los actores protagonistas, a nivel social y educativo” (Melero, 2011, p.343), afirmaciones concordantes con el objetivo y el desarrollo de los talleres asignados en el proyecto.

Con lo cual el conocimiento sería construido a partir de la interacción tanto con el guía como con los participantes del proyecto para lograr el objetivo, como lo afirma Ortiz (2015), esta metodología “es eminentemente participativa, pretende que las personas implicadas se

comprometan e impliquen en el proceso de investigación; propicia una dialéctica intersubjetiva con el fin de utilizarla para transformar la realidad social” (p. 20).

Método De Elaboración Del Producto:

Esta estrategia metodológica tiene como propósito utilizar el rap y la pintura como herramientas artísticas que contribuyan a un aprendizaje significativo de los estudiantes. Por lo que, como investigador del proyecto y con propósito de realizar el proceso de pasantías en el colegio IEM se desarrolló esta propuesta en los grados sextos de la jornada de la mañana.

La temática principal de aprendizaje son las competencias ciudadanas, para lo cual los participantes tendrán una serie de actividades enfocadas a la asimilación de nuevos conocimientos que son de prioridad en esta etapa de la vida. La estrategia pedagógica cuenta con 6 sesiones de 2 horas, en las que se abordarán las principales características y tipos de competencias ciudadanas con el fin de crear, a partir de esos conceptos, una canción y un mural en cada curso que representen la experiencia de los estudiantes en cada actividad y el aprendizaje logrado en las sesiones, lo cual se presenta como el producto final del proyecto.

Sistematización de Experiencias:

Como método principal de análisis del proyecto, se realizará además una sistematización de la experiencia, definida por Jara (2018) como un proceso de reflexión cuyo objetivo se centra en “recuperar las prácticas y los saberes generados en ella, para reconocer los sentidos que se van generando desde la visión de los diferentes actores, sin emitir necesariamente un juicio” (p. 129), es decir, reconocer y validar los aprendizajes obtenidos así como la forma en que se llegó a ellos, las dificultades, cambios y altibajos que hubieron durante el proceso y cómo estos afectaron o no

a los diferentes actores del proyecto, todo esto mediante el registro de la experiencia en cinco fases según Jara (2018):

1. Vivir la experiencia; 2. Formular un plan de sistematización que responde a las preguntas ¿qué, para qué, cómo, cuál es el enfoque central y la utilidad de la sistematización?; 3. Recuperar el proceso vivido identificando etapas, cambios y momentos significativos; 4. Reflexiones de fondo de acuerdo con la experiencia, identificando particularidades y contradicciones en el proceso; 5. Puntos de llegada o principales resultados del proceso que deberán responder a las preguntas críticas realizadas, harán comunicables los aprendizajes, posibilitarán explicar mejor la experiencia, compartir lecciones y confrontarse con los objetivos de la sistematización.

Campos de sistematización:

Referidos hacia los ejes principales desde los cuales se observa y se analiza la experiencia, son el punto central de la sistematización y aquello frente a lo cual se observarán los resultados del proyecto, en este caso se definieron tres de acuerdo con el abordaje teórico, los objetivos del proyecto y los objetivos de la sistematización que se describen más adelante:

1. **Ambientes Prejuveniles:** En relación con las edades de los estudiantes que harán parte del proyecto, se tendrán en cuenta las características brindadas por Reyes (2009) al afirmar que los adolescentes viven las escuelas secundarias como parte de los cambios que están experimentando, mostrando allí su la autonomía; además del informe de Tendencias sociales y educativas en América Latina (UNESCO y OIE, 2008), en el que refieren que las condiciones sociales y económicas del sujeto, representan una parte importante en cuanto al rendimiento, identificación, desarrollo y mantenimiento del estudiante en el contexto escolar, por lo que, los adolescentes que

se ven inmersos en hogares de escasos recursos, son presionados a ingresar al mundo laboral mucho antes que a mantenerse en el colegio; postulados desde los cuales se analizarán los resultados obtenidos en este campo.

2. Competencias Ciudadanas: Teniendo en cuenta que el Ministerio de Educación Nacional (2011) las define como una “serie de conocimientos, actitudes y habilidades comunicativas, emocionales, cognitivas e integradoras que funcionan de manera articulada para que todas las personas seamos sujetos sociales activos de derechos”, los resultados del proyecto y la sistematización se analizarán bajo los contenidos incluidos en esta definición, teniendo en cuenta los tipos de competencias clasificadas en tres tipos, las comunicativas, las cognitivas y las emocionales, a partir de las cuales se ordenará la información recolectada.

3. Narrativas artísticas: De acuerdo con Marco (1995), en la adolescencia la complejidad de las expresiones artísticas aumenta en cuanto a la representación del sentido crítico, la búsqueda de nuevas formas de expresión y la eliminación de elementos que no le satisfacen, el dibujo pasa a ser tema de la infancia y aparece la literatura y la narrativa como una forma de expresión acorde con los conocimientos adquiridos y con la complejidad de las emociones que brinda la adolescencia, punto sobre el cual se analizarán entonces las narrativas de los estudiantes en relación a las competencias ciudadanas y al medio en el que se encuentran.

Instrumentos/ Teorías:

Para realizar la aplicación del proyecto se utilizaron los siguientes instrumentos:

Observación Participativa:

Esta herramienta permite “obtener las definiciones y constructos que organizan el mundo de ese grupo sociocultural” (Corrales, 2010, p.4) mediante la recolección de información acerca de lo que hacen las comunidades, sus anécdotas, mitos, temas de interés, etc, esto permite que “los investigadores pueden dar cuenta o verifican si lo que dicen, hablan o creen (o quien investiga cree), es lo que hacen” (Corrales, 2010, p.4) con el objetivo de brindar diferentes niveles de comprensión de la realidad. Estas observaciones se registran haciendo énfasis en los elementos clave para la investigación.

Entrevista Semiestructurada:

Este tipo de entrevista se realiza con el fin de “rescatar información que resuelve los vacíos o dudas en lo observado, [...] dar una mejor idea del tipo y extensión de la información que puede saber la persona informante, o las respuestas a las preguntas que tratan sobre temas controversiales” (Corrales, 2010, p. 5). La entrevista, a pesar de ser semiestructurada debe tener un propósito específico que se aborde durante las preguntas realizadas a las personas o al grupo de personas entrevistado y debe estar planteada en términos entendibles para los entrevistados, en el caso de los menores de edad.

Registros diarios:

Como su nombre lo indica, es un instrumento que permite registrar las observaciones realizadas diariamente, así como sus objetivos y sus logros, con el fin de llevar un orden cronológico y ordenado de las actividades realizadas e identificar las falencias a modificar, así como de facilitar la sistematización de la información al contener los acontecimientos importantes en la experiencia.

Material Audiovisual:

Referido a la recolección de videos, fotos y audios de las actividades realizadas, así como de las entrevistas y evaluaciones, que darían cuenta de la aplicación del proyecto de la forma más natural y fiel posible, para recolectar este material se debe contar con el consentimiento expreso y firmado de los participantes, en el caso de los menores de edad, de sus tutores, padres o adultos responsables, en el que se exprese que se salvaguardará su identidad en todo momento y utilizarán únicamente con fines académicos e investigativos (Corrales, 2010, p.10).

Pedagogía por Proyectos:

Como se definió anteriormente, la pedagogía por proyectos nace a partir de las bases teóricas del constructivismo, y de aquellas que plantean el aprendizaje significativo en el que el estudiante sugiere una hipótesis, una pregunta y el maestro contribuye a formular opciones y formas de resolverla, viendo a la memoria como un elemento contribuyente al entendimiento de la información y no solo al almacenamiento de esta y a la evaluación como un proceso transversal en el que tanto docente como estudiante piensan en el ejercicio realizado y reformulan sus propios conocimientos, entrando entonces en una reflexión que tendrá como resultado la creación de aprendizaje conjunto (Torres, 2016).

Esta pedagogía tiene dos elementos esenciales, la globalización y la significatividad que permiten que el estudiante sea consciente de su proceso mediante un currículum abierto y flexible al cambio, a la investigación y a la participación, alejándose entonces de los modelos tradicionales de enseñanza. De acuerdo con Jolibert y Sraiki (2009, citado por Torres, 2016) la pedagogía por proyectos se compone de cinco fases fundamentales que abarcan todo el proceso descrito anteriormente, estas se conceptualizan y relacionan con las fases que abarcará el proyecto en la siguiente tabla:

Fases	Descripción	Actividades
<p>Fase 1: Reconocimiento y socialización:</p>	<p>- Reconocimiento acerca de la temática que se pretende trabajar, de manera que se conozca la postura de los estudiantes ante las competencias ciudadanas y sus tipos.</p> <p>- Socialización de las herramientas que se van a usar a lo largo de todas las actividades para sensibilizar y motivar la participación.</p> <p>- Se tendrán en cuenta las sugerencias de los estudiantes en cuanto al nombre y estrategias del proyecto, con el fin de realizar una construcción colectiva de conocimiento y de los productos finales</p>	<p>Sesión #1:</p> <p>- Actividad # 1 Bienvenidos al mundo del arte urbano.</p> <p>- Actividad # 2 Dulce inspiración.</p> <p>- Actividad # 3 Improvisando modo fácil.</p>
<p>Fase 2: Ejecución del proyecto.</p>	<p>En relación con los resultados de la fase anterior, se pone en marcha la ejecución del producto, para lo cual se realiza un trabajo democrático y colectivo, en el que los aportes de todos sean tenidos en cuenta y en donde el investigador se convierta en un guía para la toma de conciencia en los estudiantes, logrando que comprendan lo que hacen, para qué lo hacen y cómo pueden hacerlo mejor por medio del trabajo en competencias</p>	<p>Sesión #2:</p> <p>- Actividad #1: Motivación</p> <p>- Actividad # 2 Composición narrativa grupal.</p> <p>- Actividad # 3 Grabando rimas</p> <p>Sesión #3: Grabación</p> <p>- Actividad #1: Parejas</p> <p>Sesión #4: Arte urbano</p>

ciudadanas a través del arte.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad # 1: Video para retomar conceptos y arte urbano gráfico. - Actividad # 2: Escucha atenta, desglosando la canción - Actividad # 3: Creando bocetos Sesión #5: Manos al arte.
	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad#1 Elaboración del mural. - Actividad# 2: Socialización del proyecto.

Fase 3: Culminación	Socialización y presentación de todo lo que se construyó en el proyecto, para compartir y comunicar a la institución y a los estudiantes lo aprendido y el resultado final del trabajo realizado.	<ul style="list-style-type: none"> - Fotografías - Videos - Canciones - Murales
----------------------------	---	---

Fase 4: Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Esta se plantea de manera transversal, permanente y constructiva, estando presente durante todo el desarrollo del proyecto. - Haciendo énfasis en lo aprendido, en el 	Coevaluación, heteroevaluación y auto evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Video - Audio
-------------------------------	--	--

	proceso, en las fortalezas y debilidades detectadas por los estudiantes.	- Entrevista semiestructurada - Evaluación docente
Fase 5: Sistematización	- Organización de la información obtenida. - Elaboración de los productos finales.	Informe final Sistematización de Experiencias

Población Y Muestra:

La población con la que se contó para la realización del proyecto fueron los estudiantes de la IEM Manablanca del municipio de Facatativá, de los cuales se seleccionó una muestra de tres cursos correspondientes a los grados sextos de la institución.

Criterios De Inclusión:

1. Estudiantes de la IEM Manablanca
2. Pertenecientes a los grados sextos de la mañana
3. Que deseen participar en el proyecto
4. Que cuenten con el consentimiento informado de sus padres

Descripción de Actividades:

A continuación, se realiza una descripción detallada de cada una de las actividades aplicadas en los estudiantes de la I.E.M. Manablanca en el municipio de Facatativá, todo ello de acuerdo con una metodología cualitativa de enfoque crítico y utilizando la estrategia de la pedagogía por proyectos, explicada a detalle anteriormente:

Fases de trabajo:

De acuerdo con la metodología descrita en la pedagogía por proyectos, la aplicación de las actividades se realizó en cinco fases, de la siguiente forma.

Fase 1: Reconocimiento y Socialización**Sesión #1:**

Fecha: 17/09/2019

Tiempo: 4 horas

Recursos: Reproductor de audio y video, cámara de grabación (solo si es necesario para registrar la experiencia), un dulce para cada participante, video competencias ciudadanas, imágenes de palabras para improvisar, hojas y esferos.

Descripción:

En esta primera parte se realizará un trabajo de sensibilización y motivación con los estudiantes mediante material audiovisual que les permita comprender que son las competencias ciudadanas y la utilidad que representan para su desarrollo personal y social, luego se hará una mesa redonda en la que todos los participantes podrán opinar sobre ¿cómo quieren aprender? , ¿qué quieren aprender?, también se les pedirá que lleguen a un acuerdo sobre el nombre que tendrá su equipo y la pista musical quieren utilizar para la grabación final; más adelante se utilizaran herramientas como las bases instrumentales de hip hop mientras se proyectan imágenes con palabras alusivas a las CC, los estudiantes intentaran improvisar sin ninguna restricción respecto a la temática, alentándolos para que no sientan pena y haciendo entender al grupo que mantengan el respeto por todos sus compañeros, para finalizar se les dará un dulce a cada

participante el cual deben analizar y describir en forma de poesía la experiencia con el dulce, desde su textura , sabor , color y aroma. Para cerrar se realizará una evaluación en la que algunos estudiantes manifestaran su experiencia dentro de las actividades.

Objetivos:

- Motivar a los estudiantes mediante herramientas artísticas.
- Lograr un aprendizaje significativo con respecto a las competencias ciudadanas.
- Alentar a los estudiantes a que se expresen mediante el arte.
- Generar una participación democrática de los estudiantes en la construcción del proyecto.
- Reforzar conceptos de la asignatura de español, como la rima, la métrica, el compás.
- Trabajar competencias integradoras dentro de las actividades artísticas.
- Reflexionar con los estudiantes permanentemente durante la sesión.
- Evaluar de manera escrita a algunos participantes (Formato1).

Actividad # 1 Bienvenidos al mundo del arte urbano.

Se dispondrá a los estudiantes a que realicen una mesa redonda en la que todos puedan ver el video de competencias ciudadanas que fomente la motivación para aprender de manera diferente a lo tradicional, al finalizar el video se les preguntará a los estudiantes sus apreciaciones sobre el mismo haciendo preguntas sugeridas como, ¿qué les produjo mirar el video?, ¿qué entendieron sobre el video?, ¿para qué sirven las competencias ciudadanas y cuáles son?, qué opinan de la música rap y la pintura urbana?, entre otras que pueden surgir de acuerdo al grupo y a la persona que este aplicando el proyecto, para esto se dará un tiempo de 15 minutos, al finalizar se les explicara a los estudiantes que se quiere lograr y cuál es el objetivo de las actividades, se les dirá

que al final de la segunda sesión se debe dejar una canción grabada en el género rap, relacionada con las competencias ciudadanas, con respecto a esto se les pedirá que entre todos seleccionen un nombre de su equipo de poetas urbanos, también van a elegir la base instrumental de hip hop donde se realizara la canción final, todo esto se realizará de manera democrática , escuchando a todos y votando entre el grupo para así llegar a un acuerdo.

Actividad # 2 Dulce inspiración.

Todos los estudiantes estarán sentados en mesa redonda y se les explicará la siguiente actividad de la sesión, el maestro u orientador que esté realizando la aplicación repartirá un dulce a cada estudiante y le dará las siguientes instrucciones:

- No pueden comerse el dulce hasta que se les indique.
- Deben analizar, la forma, la textura, el olor y el color del dulce.
- Todos deben cerrar los ojos y comer el dulce, mientras esto pasa, se les dirá que deben analizar el sabor y que sientan la experiencia como si fuera el ultimo dulce que se comerán por mucho tiempo con el propósito de que sientan la experiencia de una manera intensa, después de esto, se les pedirá que en una hoja escriban lo que sintieron en forma de poesía, cuando terminen se les pedirá que voluntariamente pasen a leer su poesía sobre el dulce y cómo fue su experiencia, de esta manera se inducirá a los estudiantes a realizar un análisis profundo de las situaciones cotidianas y a transformarlas en arte llevando siempre a la reflexión sobre cada actividad realizada.

Actividad # 3 Improvisando modo fácil.

Se proyectarán una serie de imágenes con palabras relacionadas a las competencias ciudadanas con las que los estudiantes deberán improvisar sobre una base de hip hop, esto se

hará de manera en que la gran mayoría del grupo pueda pasar, alentándolos constantemente para que no sientan pena y entiendan que todo es un proceso de aprendizaje y disciplina para lograr un objetivo.

Por último, se le presentara el formato de evaluación algunos estudiantes y al grupo se le pedirá que elaboren una poesía para la próxima sesión sobre las competencias ciudadanas que serán utilizadas para la grabación final de la canción de rap.

Fase 2: Ejecución del proyecto.

En relación con los resultados de la fase anterior, las opiniones de los estudiantes y sus ideas para la construcción de las actividades, se pone en marcha la ejecución del producto, para lo cual se realiza un trabajo democrático y colectivo, en el que los aportes de todos sean tenidos en cuenta y en donde el investigador se convierta en un guía para la toma de conciencia en los estudiantes, logrando que comprendan lo que hacen, para qué lo hacen y cómo pueden hacerlo mejor por medio del trabajo en competencias ciudadanas a través del arte.

Sesión #2:

Fecha: 23 de septiembre al 27 de septiembre

Tiempo: Según la cantidad de participantes.

Recursos: Dispositivos para grabar, micrófono, computador, audífonos, software para la edición del audio. Biblioteca de la institución y audio de la institución.

Descripción: La segunda sesión parte haciendo empatía con el grupo para retomar su atención sobre el proyecto, para eso se les muestra un adelanto del video que llevaran las canciones terminadas, después se les pedirá que saquen los escritos sobre competencias ciudadanas que les

encargo en la primera sesión, esto con el fin de recordar el objetivo de la sesión que es una composición narrativa sobre una pista instrumental de rap y que será grabada. Por último, se estructura la canción para proceder a grabarla por turnos de a dos estudiantes, esto se hace para tener un mejor sonido, evitar distracciones y que los estudiantes sientan confianza al grabar sus escritos transformados en rap.

En esta sesión se intentará grabar la mayoría de los poetas urbanos ya que son una gran parte los que quieren participar en la creación de la canción y los recursos para hacerlos son limitados, como plan de contingencia para esto, se dispuso la biblioteca para grabar durante el descanso y partes de la jornada para así completar con todo lo que implica una creación de esta dimensión.

La sesión finaliza realizando una entrevista semiestructurada que se tomara en video, esto con el objetivo de analizar la narrativa de los estudiantes frente a la experiencia dentro de las actividades.

Actividad #1

Video introductorio con nombres de los poetas urbanos.

Se les informa a todos que se adelantó un video como forma de sorpresa para que se motiven, se coloca el video esperando la reacción, preguntas y opiniones sobre el mismo. Esto se hace para modificar a gusto de los participantes y así finaliza la primera actividad como manera de generar motivación dentro del grupo.

Actividad #2:

Composición Narrativa Grupal

Se les solicita a todos los estudiantes que saquen sus escritos los cuales fueron pedidos en la primera sesión, después se les pedirá que compartan sus composiciones a todo el grupo para

empezar a construir esta pieza artística. Se les ayudara a estimular la creatividad haciendo preguntas como ¿podrías escribir dos versos más ya que esos están muy buenos?, ¿has pensado sobre que más podrías escribir, sobre lo que sientes, sobre lo que sienten los demás?, lo que pasa en tu barrio, como solucionas los problemas y todas esas preguntas que generen un foco para trabajar que son las competencias ciudadanas y al mismo tiempo no limitar su imaginación para crear.

Después de esto se hará de manera democrática quienes quien participar dentro de la grabación de la canción, esto se hace ya que, dentro de esta estrategia metodológica, contamos con dos actividades una relacionada al rap la escritura y la poesía, y otro desde la pintura y la expresión artística donde todos podrán participar demostrando otros talentos como el baile, el dibujo y el deporte.

Se realizará una lista de los que participaran en la grabación y se harán unos horarios para grabar de acuerdo con la lista que se realice y se procederá a cerrar la sesión, con los otros participantes que retomaran su jornada pedagógica normalmente, y se solicitara a los maestros que se trabajara con este grupo en especial.

Actividad # 3

Grabando rimas

En esta parte de la sesión se le explica a la pareja de estudiantes que estén grabando, lo que es un micrófono un software de audio, y se dispondrán a grabar su parte, para esto se alienta al participante a no le dé pena, a que respire y que evalué alguna parte de su rima si es que dice alguna grosería o puede existir una forma de mejorar la rima para no perder la coherencia de la canción.

Así se da por terminada la sesión realizando una entrevista en video a algunos de los estudiantes que participaron, con el objetivo de evaluar el aprendizaje que se obtuvo mediante la experiencia.

Sesión #3:

Fecha: lunes 30 a viernes 4 de octubre.

Tiempo: media hora a 40 minutos por parejas de estudiantes.

Recursos: Dispositivos para grabar, micrófono, computador, audífonos, software para la edición del audio. Biblioteca de la institución y audio de la institución.

Descripción:

Actividad #1

Para esta parte del proyecto se decide realizar la grabación de las voces de manera personalizada con grupos pequeños de estudiantes (de 2 a 4 personas máximo) esto con el objetivo de:

- Reducir el ruido a lo menor posible ya que es un factor fundamental al momento de grabar y obtener una buena calidad en el audio.
- Es útil para trabajar personalmente y sin muchas distracciones los escritos de los estudiantes , con el propósito de que ellos comprendan lo que están cantando , ¿Con que finalidad realizaste tu escrito y que te inspiraste? , ¿Qué quieres expresar con lo que vas a cantar?, ¿crees que podrías mejorar las terminaciones de las rimas sin que cambien el sentido de lo que quieres decir? y varias preguntas que surgen dentro de la práctica, para que ellos sean conscientes de los conceptos que se están trabajando que en este caso son

las competencias ciudadanas, así se describe cada parte del texto, dando importancia al contenido de la narrativa de los estudiantes y como se entrelazan con los temas propuestos para trabajar.

Sesión # 4

Fecha: 15 al 18 de octubre 2019

Tiempo: 2 horas

Recursos: video competencias ciudadanas y pintura urbana, hojas lápices, dispositivo de reproducción de audio y video.

Descripción: Se trabajará con cada grupo de estudiantes durante 60 min, donde se les presentará un video para recordar los conceptos de competencias ciudadanas y una introducción del arte gráfico urbano, después se les preguntara sobre los videos y que sintieron y entendieron de él, para continuar se les mostrara la canción que el grupo elaboro y se les pedirá que opinen sobre ella, después se les pedirá que den su opinión con respecto al mensaje que quiere expresar la canción, finalmente se les pedirá que elaboren un boceto a lápiz de un dibujo donde logren manifestar lo aprendido durante las sesiones; se realiza el cierre de la actividad y les pide para la siguiente sesión que traigan su dibujo más elaborado el cual se pasara a un lienzo con pinturas.

Actividad # 1

Video para retomar conceptos y arte urbano gráfico.

Se dispone de un lugar donde se pueda proyectar el material audiovisual que contiene dos videos, el primero donde se retomaran conceptos de las competencias ciudadanas y otro donde se les

hará una introducción al mundo del arte urbano, donde se tratan temas de cómo se crea un grafiti, materiales, formas y conceptos; después de esto se les hará las siguientes preguntas sugeridas:

- ¿Qué opinan sobre los videos?
- ¿Qué mensaje nos quería dar el video de competencias ciudadanas?
- ¿Qué sintieron al ver el video de arte gráfico urbano?
- ¿A quiénes les gusta dibujar y por qué?
- ¿Qué podemos expresar con dibujos?
- ¿Como podríamos representar con dibujos las competencias ciudadanas?

Se finaliza la actividad escuchando atentamente la opinión de los estudiantes para mejorar la dinámica de las actividades y prestando atención a sus intereses.

Actividad # 2

Escucha atenta, desglosando la canción

Se continúa colocando la canción de rap que el grupo elaboro y se les dará las siguientes instrucciones:

- Deberán escuchar la canción atentamente hasta el final (se recomienda colocarla más de dos veces para mayor comprensión)
- Deberán analizar el mensaje de lo que se quiso expresar por medio de la canción

Se continuará la actividad realizando una mesa redonda escuchando la opinión de los participantes sobre la canción, la actividad se complementa preguntando sobre el contenido,

- ¿Qué mensajes quiere dar la canción?
- ¿Por qué es importante expresarnos y decir lo que sentimos?

- ¿Con que otra forma de arte puedo dar un mensaje?
- ¿Cómo podríamos dibujar la canción del grupo y los mensajes que logramos entender de la canción?

Esta última pregunta es de importancia para la siguiente actividad ya que las respuestas y propuestas de los estudiantes se tendrán en cuenta para la elaboración de un mural.

Actividad # 3

Creando bocetos

Se harán grupos de a 5 estudiantes donde deberán crear un dibujo relacionado con la canción y sus mensajes dando las siguientes instrucciones:

- Todos deberán aportar algo al dibujo
- Se debe hacer en lápiz sobre cualquier pieza de papel.
- El dibujo puede contener letras y mensajes escritos, pero con la condición de que el dibujo represente la mayor parte de la escena gráfica.

Se acompaña la actividad con música de fondo para generar un ambiente más tranquilo para los estudiantes dentro del aula, con esto se finaliza la actividad solicitando los dibujos creados por los grupos y se les pedirá para la próxima sesión que traigan una idea más elaborada para colocarla en el mural.

Sesión #5

Creando el mural.

Se dispuso una tela de un metro de tipo liencillo para realizar el mural, y se realizó una lista con los estudiantes que querían participar de la actividad y se fueron sacando de a 5 estudiantes.

A cada grupo se le recuerda la importancia de las competencias ciudadanas y la importancia de la expresión artística, se les dará lápiz y temperas y se dispondrán a pintar, cada grupo en un promedio de 40 minutos.

Al final de la creación del mural se realizará una socialización de este por medio de una reflexión de todo el proceso realizado durante la aplicación del proyecto.

Fase 3: Culminación:

Para realizar esta fase se contó con la participación de la orientadora escolar y el rector de la institución quienes recibieron un informe detallado con las actividades realizadas por los estudiantes, así como con los productos que se dejaron para la institución como lo son las canciones, el mural colectivo, fotografías y los videos realizados a partir de las actividades y de los aportes de los estudiantes. Asimismo se les presentaron estos productos a los estudiantes participantes del proyecto, con el fin de que conocieran el fruto final de su trabajo y de su contribución, quienes se mostraron felices con el mismo y lo calificaron positivamente, punto que se muestra en la siguiente fase.

Fase 4: Evaluación:

Con el fin de evaluar las actividades y los productos, se realizó una entrevista a algunos de los estudiantes que participaron en el proyecto, esta entrevista fue grabada en video y a continuación se transcriben algunas de las respuestas más comunes entre los entrevistados:

1. Campo de competencias ciudadanas:

- ¿Qué has aprendido durante las actividades?
- Kevin (12 años): Con las competencias ciudadanas aprendí a trabajar en equipo y cómo ser mejor en el rap.

- Dayana (11 años): Aprendí a escribir poemas y cuentos y a escribir canciones y esto me puede ayudar a escoger mis metas y salir adelante.
- Daniela (12 años): A mí me cautivó lo del rap porque me ayuda a salir adelante.
- Kevin J (12 años): Me ayudaría a poder liberar mi tiempo y mis expresiones y varias cosas más.
- Laura (11 años): Aprendí el rap y quiero seguir aprendiendo.
- Danna (11 años): Antes yo no sabía rapear, ahora si con este nuevo profesor y con los compañeros.
- Laura P (13 años): Para el rap no necesitamos groserías, necesitamos solo mente y corazón para estar pendiente de lo que estamos haciendo nosotros, y no necesitamos copiarnos de la rima de los demás porque nosotros también somos inteligentes, personas fuertes.
- Carlos (14 años): Aprendí que nosotros somos originales y nadie ni nada va a cambiar eso, que tanto los que son famosos ahora como nosotros somos iguales y tenemos la misma inspiración, eso me puede ayudar porque ya sabiendo que tengo la voluntad podría tener un beneficio de esto más adelante.

2. Campo de narrativas artísticas:

- ¿Cómo te ha parecido la experiencia en las actividades que estamos realizando respecto al rap y las competencias ciudadanas?
 - Kevin (12 años): Muy buena, así he podido expresarme más.
 - Dayana (11 años): Para mí estuvo muy bien, nos enseñaron a escribir, por estas actividades aprendimos mucho, sentí que yo iba a salir adelante y pues me sentía muy bien.

- Daniela (12 años): Mi experiencia fue buena, a mi antes no me gustaba el rap tanto, pero después el profesor fue a nuestro salón y con la actividad me dí cuenta que yo era buena para eso. Me sentí muy bien porque nos enseñaron el arte, para interpretar.
- Kevin J (12 años): Creo que son muy buenas actividades para liberarnos y hacer lo que nos gusta, me sentí muy bien porque pude compartir con mis compañeros y expresar un poco lo que siento.
- Laura (11 años): Pues, me han parecido muy chéveres porque hemos podido expresarnos y seguir, que hagan más actividades así, me sentí muy bien porque pude expresar lo que sentía.
- Danna (11 años): Pues, las actividades son muy chéveres, nos explican muchas cosas, los ritmos y sobre cosas que me gustan, me sentí bien porque aprendí muchas cosas.
- Laura P (13 años): Es una experiencia muy bonita porque pues acá nunca había venido un profesor a enseñarnos cosas como el rap, como el dibujo, entonces nadie nos había enseñado algo así, yo diría que es algo muy bueno para nosotros aprender cosas distintas a solo lo de matemáticas, inglés, creo que todo el salón está de acuerdo en que es una experiencia muy bonita, me sentí bien porque ser uno la persona que quiere ser es genial.
- Carlos (14 años): Es chévere porque nunca se había tratado el tema de rap dentro del colegio y es una oportunidad para conocer nuevos horizontes, me sentí bien, cómodo, porque entro en un ambiente familiar, no tanto como la rutina de todos los días.

3. Campo de ambientes prejuveniles:

- ¿Por qué deberíamos seguir trabajando estas actividades en el colegio?
- Kevin (12 años): Porque ellos se podrían sentir muy bien, se podrían expresar de mejor manera y podrían nacer varios artistas en otros cursos.

- Dayana (11 años): Porque estas actividades nos enseñaron mucho, descubrimos nuestros talentos.
- Daniela (12 años): Se deberían hacer más actividades así, para todos los cursos.
- Kevin J (12 años): Para que los niños también puedan expresarse, yo me siento bien y creo que las demás personas también se sentirán bien.
- Laura (11 años): Porque los niños necesitan seguirse expresando más.
- Laura P (13 años): Si porque a algunos niños no les gusta el rap y les gustan otras cosas, y esas cosas no llegan.
- Carlos (14 años): Sí.
- ¿Qué se podría mejorar en estas actividades?
 - Daniela (12 años): Que sean para todos los cursos para que ellos también sepan que pueden salir adelante.
 - Kevin J (12 años): No creo que deba mejorar porque todo está muy bien.
 - Laura (11 años): Que los profesores nos ayuden más, si le ayudan a uno que le ayuden a todos.
 - Danna (11 años): Nada, me gustó así.
 - Laura P (13 años): No, ninguna, la verdad me parece que así está perfecto.
 - Carlos (14 años): Nada, porque así como estamos, estamos bien y se siente como un entorno nuestro.

Aparte de ello y con el propósito de evaluar el trabajo realizado por medio de un observador externo que haya estado presente en las actividades, se entrevistó a la docente de español, quien fue una de las que prestó sus clases para realizar las actividades propuestas, está también fue grabada en video y se transcribe a continuación:

1. Campo de competencias Ciudadanas:

- ¿Cuál es su opinión respecto a la aplicación del proyecto “Con las manos en el arte en los estudiantes de grado sexto?”
 - Profe Olga: El proyecto se enlazó con una metodología que llevo dentro de clase, es innovadora pues son estrategias pedagógicas donde los jóvenes diseñan sus textos narrativos, hacen sus creaciones literarias y fue aprovechada por el proyecto para resaltar las competencias ciudadanas, fue un proyecto muy bonito porque hubo ese empalme, ese enlace y se obtuvieron excelentes resultados.
- ¿Cómo le parecieron las actividades realizadas dentro del proyecto?
 - Profe Olga: Fueron muy interesantes, muy lúdicas, en la cual también me identifico con las actividades que hago dentro de clase, por eso digo que este proyecto fue muy bonito, porque hubo precisamente esa relación, esa correlación entre las actividades realizadas y lo que se hace dentro de clase, fue una metodología muy activa que a los jóvenes les gustó, se obtuvieron excelentes resultados y además la experiencia fue muy agradable para los muchachos.
- ¿Se había hecho algo así antes?
 - Profe Olga: Con relación a mi asignatura sí, pero que hubiera tenido la oportunidad de hacer un empalme así con otro proyecto, no lo habíamos hecho.

2. Campo Narrativas Artísticas:

- ¿Cómo percibe el interés de los estudiantes respecto al proyecto?
 - Profe Olga: A través de estos proyectos y al relacionarlos con metodologías activas son de gran interés para ellos y podemos ver grandes talentos tanto literarios como artísticos.

- ¿Cómo percibe el trabajo de estas dinámicas alternativas para el aprendizaje de los estudiantes?
 - Profe Olga: Estoy plenamente convencida de que los docentes debemos ser innovadores, debemos diseñar estrategias que van de acuerdo a los intereses de los estudiantes y realmente estas son las metodologías que se necesitan en la actualidad en las aulas de clase.
 - ¿Le gustaría que se continuara este proyecto y se aplicara en otros cursos?
 - Profe Olga: Me gustaría, porque precisamente los jóvenes de Manablanca tienen talento, lamentablemente faltan de pronto docentes con la característica de ser innovadores y propiciar espacios para que los estudiantes manifiesten sus talentos en todo sentido y principalmente en la parte literaria y en la parte artística.
3. Campo Ambientes prejuveniles:
- ¿Pudo observar algún cambio en los estudiantes que participaron en el proyecto?
 - Profe Olga: Vi en los estudiantes que ellos saben muchas normas convivenciales y que veíamos gracias al género rap, que es un género que facilita que el estudiante de su opinión libremente, pues ahí se evidenciaron de pronto dificultades convivenciales que se viven en la institución.
 - ¿Qué recomendaciones o sugerencias le daría al proyecto?
 - Profe Olga: Es un proyecto que debería continuar, ojalá haya apertura en la institución y se pueda hacer un empalme con la persona encargada del proyecto y trabajar conjuntamente para que esto funcione y continúe el trabajo y la motivación en los muchachos.

En general y como evaluación del proyecto, se encontró que, al ser una metodología diferencial que relaciona los gustos de los estudiantes con las temáticas de competencias ciudadanas con el fin de lograr un aprendizaje, “Con las manos en el arte” es un proyecto innovador, adecuado para la población seleccionada y del cual se obtuvieron resultados positivos, además de que, su aplicación según los participantes debería extenderse y realizarse con los demás estudiantes de la institución.

Lineamientos éticos:

Ley 1090:

Por la que se reglamenta el ejercicio ético de la labor del psicólogo en todos sus contextos, rigiéndose por los principios de responsabilidad al ofrecer sus servicios (Artículo 2.1), competencia y cualificación en la prestación de los servicios (Artículo 2.2), moralidad y legalidad (Artículo 2.3), confidencialidad e informe de los límites de la misma, solo revelando la información de los sujetos con su debida autorización o de su representante legal (Artículo 2.4) y bienestar para con el usuario respetando su integridad y manteniéndoles informados siempre (Artículo 2.5).

En este sentido, en cuanto al proceso de investigación científica con humanos se establece que los psicólogos deben respetar la dignidad y el bienestar de los participantes y así mismo, la Ley 1090 (2006) dispone que “son responsables de los temas de estudio, la metodología usada en la investigación y los materiales empleados en la misma, del análisis de sus conclusiones y resultados, así como de su divulgación y pautas para su correcta utilización (p.17). Sin embargo, el psicólogo está obligado a llevar a cabo estas investigaciones dentro de los estándares éticos de

respeto, bienestar y dignidad humanos (Artículo 50) así como tiene el derecho a la propiedad intelectual de sus resultados y productos (Artículo 52)

Análisis de Resultados:

Sistematización de la Experiencia: Con las Manos en el Arte.

Plan de Sistematización:

Esta experiencia se sistematiza a partir de la aplicación del proyecto “Con las manos en el arte”, cuyo objetivo fue fortalecer las competencias ciudadanas en los estudiantes de grado sexto en la IEM Manablanca- Facatativá por medio de herramientas de expresión artística, desarrollado durante los meses de septiembre y octubre del año 2019, en el que participaron aproximadamente 100 estudiantes con edades entre los 11 y 15 años, los docentes encargados de las áreas de artes y español, así como el área de orientación escolar desde el proyecto institucional de “Buen manejo del tiempo libre”.

El proyecto consistió en seis sesiones de trabajo en las que se abordaron las competencias ciudadanas como un componente importante en el desarrollo de los estudiantes en esta etapa, esto mediante la utilización del arte y la música como herramientas pedagógicas de expresión, brindando un espacio de aprendizaje diferenciador para los participantes.

La sistematización de esta experiencia pretende recuperar las prácticas y los saberes generados a partir de la aplicación del proyecto “Con las manos en el arte” como herramienta para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, esto mediante la identificación de los factores teóricos claves que explican la experiencia, el reconocimiento los sentidos generados a partir de la visión de los diferentes actores sobre la efectividad del proyecto, y la

retroalimentación a los participantes de la experiencia mediante la presentación del producto final, con el fin de resaltar los aspectos positivos y aspectos por mejorar en la aplicación del proyecto y brindar herramientas innovadoras para continuar con el proyecto institucional del uso del tiempo libre mediante el trabajo conjunto con las áreas de artes y español.

El eje principal de la sistematización es la expresión artística como herramienta metodológica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, desde el cual se analizarán los resultados, productos, aprendizajes y testimonios encontrados durante el proceso de aplicación, así como los campos específicos de sistematización referidos a los ambientes prejuveniles, el contenido de competencias ciudadanas, las narrativas artísticas y los campos emergentes durante el ejercicio de reflexión. Para elaborarla se utilizarán los registros fotográficos y de video tomados durante la aplicación del proyecto, así como los productos elaborados por los estudiantes y los testimonios de los participantes obtenidos en audio.

El procedimiento a seguir para el ordenamiento de la información será tipo relato, lo que permite visualizar de manera ordenada los hechos que la constituyeron, así como las principales características de cada parte; por otro lado, en la interpretación crítica se abordarán los elementos innovadores de la experiencia, reflexionando sobre las causas de lo sucedido, los aciertos, los aspectos por mejorar, las tensiones y contradicciones que pudieron marcar el proceso, así como lo personal y lo colectivo con el fin de comprender las interrelaciones e interdependencias entre los distintos elementos de la experiencia, para lograr un análisis profundo de la misma, esto, siguiendo la metodología de análisis de experiencias brindada por Jara (2018).

Por último, como producto de esta sistematización se realizará una cartilla de experiencias, en la que se contarán de manera didáctica los principales momentos de la aplicación del proyecto y las reflexiones de fondo a las que se llegó después de analizar la experiencia completa; al final se

espera entregar además una retroalimentación con los productos del proyecto que son: un mural colectivo, tres canciones de rap y el informe final de aplicación; esto durante finales del mes de octubre e inicios de noviembre del año 2019, para lo que serán necesarios recursos audio visuales, espacio físico para la presentación del mural y las canciones, así como recursos monetarios para la impresión de las historietas.

Recuperación del proceso:

Septiembre 2019						
Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Octubre 2019						
Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		



Esta historia tiene comienzo la primera semana del mes de septiembre de 2019, en la

falda de una montaña donde se encuentra ubicado el barrio Manablanca, caminando por sus cuadras se siente un sabor popular en su ambiente, las paredes tienen murales y grafitis de todo tipo las cuales se mezclan de manera armónica con los sonidos de los beats de la música urbana que retumban desde las casas, mientras tanto por sus cuadras empinadas bajan con destreza sobre una llanta , jóvenes practicando un deporte al que llaman stunt, otros están esperando en el policía acostado con gran sutileza como zorros jugueteando esperando a que se detengan los camiones de leche para treparse de manera riesgosa, lo cual llamo mucho la atención al cuestionarme como utilizan su tiempo libre, cuantas habilidades que se podrían fortalecer , cuanto arte y deporte.

Seguí caminando y a lo lejos pude divisar el colegio público del barrio, se veía como una mina en una montaña, una mina de conocimiento , me emocione y con mi cabeza llena de inspiración llegue a sus puertas y como cual castillo se abrieron sus puertas y di mi primer paso sin dejar de imaginar el mundo de posibilidades que pueden surgir en tan peculiar lugar, ya que como una gran parte de los colegios son laboratorios para generar conocimiento , también son lugares cargados de variadas problemáticas, que incluyen desde los más pequeños hasta los que están a punto de recibir su grado, es por eso que la misión era elaborar algo donde se lograra trabajar de manera conjunta entre padres, maestros y estudiantes un tema de importancia para su etapa en este caso , se eligieron las competencias ciudadanas ya que abarcan diferentes habilidades de gran importancia como , la comunicación , la empatía y el comprender el sentir propio para con esto lograr contribuir con la sociedad sabiendo los derechos y deberes que todos como ciudadanas tenemos y su importancia para el bienestar personal de cada participante, es por eso que fue necesario trabajar de la mano con un grupo en especial ya que cada grado cuenta con diferentes necesidades, es por eso que decidí dar una ruta por los diferentes grados,

asistiendo a clases y conviviendo en el entorno donde aprenden los estudiantes, tuve el gusto de conocer el aula ABC donde me encontré con pequeños seres cargados de creatividad y mucha energía, logrando empatizar y volviendo rutina salir en los Descanso a saludarlos y quizás jugar un rato con ellos, pero seguí mi ruta dentro de la institución llegando a los grados sextos y es aquí donde esta experiencia pedagógica toma un rumbo mágico, artístico y cultural, es así que en el primer acercamiento a ellos sabíamos que sería un reto enorme porque según lo dicho por los maestros y la orientadora tenían dificultades de comportamiento y rendimiento académico, pero lo cual se vio equilibrado con la alta participación, motivación y creatividad de cada uno de nuestros protagonistas de esta historia.



Con el primer grupo que me reuní fue el grado 601, estaban en clase de inglés y golpeé a la puerta, solicitando el permiso del maestro para que me permitiera ser un asistente más para tener una observación directa, teniendo en cuenta la pedagógica utilizada por el maestro, el control de grupo y sus estrategias para tener disciplina, también intentar registrar las dinámicas de los estudiantes entrelazándolas con las competencias ciudadanas, me pregunte como de qué manera participan, ¿respetan su turno?, ¿prestan atención?, que hacen cuando no prestan atención?, mientras tanto las miradas curiosas de los participantes empezaron a ser más constantes, hasta que recibí la primera pregunta, quien eres tú, a lo que respondí, soy el nuevo psicólogo y vengo hacer arte con ustedes, los chicos algo confundidos otros interesados, continuaron con la clase, durante una hora observe y formule más preguntas, logre identificar que algunos jugaban con unas cartas del juego uno, otros prestaban realizaban la actividad que le coloco el maestro, otros dibujaban y algunos escuchaban música y estas últimas las utilice para dar el siguiente paso, me acerque a la niña que estaba dibujando y me emocione al ver que era un dibujo de buena calidad en términos artísticos y estéticos, le pregunte que si ella lo había

dibujado , a lo que respondió con algo de timidez que sí, lo siguiente que hice fue felicitarla en ese momento volví atraer la atención de parte del grupo, algunos se empezaron acercar con cuadernos de dibujo y mostrarme que ellos también dibujaban , esto me pareció un gran punto a favor, ya que una de las herramientas que se utilizó dentro del proyecto, es así que al sentir que tenía la atención del grupo y que no quería interrumpir la actividad , le solicite al profesor que me sedería la siguiente hora de clase para trabajar con los estudiantes a lo que estuvo de acuerdo.

Sin perder tiempo coloque un video de un estudiante de un colegio de España que canta música rap, en ese momento que se empezó a reproducir el video, los que o estaban prestando atención, se giraron hacia el televisor y comenzaron a escuchar sin la necesidad de llamarles la atención para que colaboraran, creo que esto se debe a que los estímulos que son novedosos generan en las personas mayor interés, el video expresa un mensaje de existencia y mensajes de conciencia que son adecuados para un público de su edad,



Al finalizar el video se empezaron a escuchar una serie de murmullos entre los estudiantes, entre los que se escuchaban,

- Uish muy bueno
- Yo ya lo había escuchado y canta muy chimba
- Profe ha escuchado otra canción de el que se llama ...
- Me gusta el rap

En los otros participantes se lograba ver caras de sorpresa, sonrisas, como también algunos que volvieron a dispersarse y continuar con otras actividades.

Lo siguiente fue preguntarles de manera general, chicos les gusta la música rap, a lo que en desorden empezaron a responder, si profe, alguno si me gusta otro no, entre variadas opiniones, como a favor y en contra, ya que para algunos de los que respondieron que no se les indago el porqué, y en algunas respuestas se notaba la asociación del rap con delincuencia, drogas y malos comportamientos según los participantes, y es interesante que los que decían que si les gustaba empezaron a dar argumentos, de que no todo el rap era malo, fue un ejercicio que nació de ellos mismos a lo cual se dio un tiempo de que logran debatir, después de esto se les dijo, buenos chicos ustedes se preguntaran porque estoy aquí, yo soy Andres una persona que llego a crear con ustedes , que les parece si les digo que vamos hacer una canción de rap y un mural, lo cual desato de nuevo un bombardeo de preguntas de exclamaciones de respuestas, a lo cual se decidió decirles que solo se iba a escuchar a los que levantarán la mano, entre las respuestas, preguntas y actitudes con respecto al proyecto se identificaron:

Respuestas:

- Yo quiero participar profe me gusta la música rap y mi hermano es rapero y le gusta el freestyle.
- A mí me gusta mucho dibujar y no se cantar, pero también quiero profe.

- Yo tengo una canción escrita de rap.

Preguntas

- ¿Todos vamos cantar y a dibujar?
- ¿Dónde vamos a grabar?
- ¿Qué pasa si no participo?

Actitudes

- Algunos no generaron mayor motivación y participación dentro de la actividad
- En otros se generó gran participación y motivación dentro de la actividad
- Otros propusieron agregar el deporte parkour y hacer un video.

Al ver que la mayoría del grupo quería hacer parte de la actividad, se decidió repartir el consentimiento informado el cual fue diligenciado desde el área de orientación del colegio, explicándoles a los estudiantes que deberían traerlo firmado por su acudiente para que pudieran participar dentro del proyecto, esto fue un requisito para lograr tomar evidencia en audio y video para fines educativos de la investigación, esto no quería decir que los que no obtuvieran el permiso de su acudiente iba a ser excluido de las actividades , solo se decidió no tomar registro audio visual de esos participantes, los cuales fueron un bajo porcentaje del grupo en general, con diferentes razones para no participar , como creencia religiosas, algunos padres no entendieron muy bien en qué consistía el proyecto, otros que no querían ser grabados entre otras.

Continuando con el material audio visual preparado con anterioridad, se les presento el segundo video con el propósito de dar el primer acercamiento a las competencias ciudadanas y ver la reacción de los chicos y sus antecedentes con respecto al tema.

En su gran mayoría desconocían lo que eran las competencias ciudadanas y que las comprendía, desconocían conceptos como la empatía y la meta cognición, es por eso que se

decidió ir deteniendo el video en conceptos claves relacionándolos con ejemplos adecuados al contexto de los participantes como, por ejemplo.

- En el video sale el concepto empatía, se detiene el video después de que sale la definición de la palabra, se les dice:

Chicos algunos de usted se ha sentido triste, a lo que responden unánimemente que si, como era de esperarse, después se le pregunto alguna vez han visto a un amigo suyo estar triste y como se dan cuenta, ellos empezaron a responder que sí, y que se daban cuenta por sus lágrimas, porque se sentía baja de ánimo, en las facciones del rostro, a lo que en ese momento se les dijo que eso que logran sentir en ellos mismos lo pueden sentir sin la necesidad de preguntar en muchas ocasiones de que las otras personas sienten como yo, a eso le llamamos empatía a esa capacidad de lograr sentir al otro tanto como en su alegría como en su dolor y comprender de que cada uno es único y que es necesario fortalecer esta habilidad para una mejor convivencia sabiendo que todos sentimos de la misma manera. Y se les pidió dar ejemplos creados por ellos combinando la empatía con sucesos de su vida cotidiana. Esto se realizó con cada una de las categorías que componen las competencias ciudadanas.

Después de esto se dispuso la siguiente actividad que lo que pretendía era que los estudiantes siguieran motivados y recibiendo una pedagogía diferente a lo diario es por eso que esta actividad consistía en que logran encontrar inspiración en algo tan común y humilde como lo es un dulce y el objetivo es que logran crear un escrito en forma de rima a lo que los resultados fueron muy positivos, ya que el dulce también podían comérselo para describir su sabor y textura, dentro de esta actividad cabe resaltar la gran creatividad de los participantes en

su gran mayoría lograron realizar su escrito y pasar al frente del salón y leerlo a sus compañeros, dentro de esos escritos logramos evidenciar:



- Creatividad
- Expresión
- Humor
- Alta participación
- Composición literaria

El objetivo de esta actividad era realizar un acercamiento a la poesía a la rima y su estructura, ya que estos hacen parte de la asignatura de español y se quería trabajar de manera transversal para reforzar temáticas en esta área y mezclarla con la música rap.

A continuación, algunas de los escritos textuales de los participantes de la actividad:

- Tus besos son
como el bombón
dulces, suaves
ricos como el amor.
Natalia

- El dulce es tan redondo
Como la tierra azul
Como las aguas
Y duro como un juguete
Su textura es hermosa
Su sabor es espectacular
Y su figura y su color
Semejanza al mar.
Laura

- Arequipe el sabor que más existe
Y que a todos nos derrite
Y al probarlo las personas
Nunca se ponen tristes.
Liliana

Así se da por terminada la segunda actividad dando la reflexión a los participantes de que la inspiración y el arte se encuentran en todas las cosas y que siempre pueden crear algo nuevo si se lo proponen.

Para finalizar esta primera sesión se dispuso la otra parte del material audiovisual el cual trataba de proyectar palabras relacionadas con las competencias ciudadanas y se colocaba una base instrumental del género rap para que los estudiantes voluntariamente improvisaran, esta actividad tuvo resultados inesperados, muchos tomaron la iniciativa de participar, encontrando más cualidades como la capacidad de improvisar y generar rimas, tanto niños y niñas participaron de manera grupal generando un ambiente de comodidad para el desarrollo de la actividad y así se lograron identificar aciertos, errores, modificaciones y aspectos innovadores; Algunos de los participantes les gusta la música rap y la escuchan en su diario vivir, así que fue

gratificante para ellos empezar la jornada de manera diferente como ellos mismo lo manifestaron en comentarios que hacían durante las actividades.

El encuentro que se dividió en tres partes para finalizar se les presento un último video de un grupo de jóvenes cantantes de rap que elaboraron su banda musical desde el colegio con la ayuda de sus maestros, esto se hizo diciéndoles que se dieran una idea de lo que se quería lograr con ellos, a lo cual su respuesta fue positiva, la mayoría quería preguntar, opinar y generar un enriquecimiento a la investigación. Proponiendo cosas como, deberíamos hacer camisetas y un video así, abrir un canal en la plataforma youtube, entre varias, como instructor encargado en ese momento de la actividad con anterioridad se les informo a los estudiantes, que ellos eran libres de aportar y generar ideas al proyecto sí que exista ninguna presión por calificaciones o buen o mal comportamiento, lo cual a mi punto de vista genero una reacción de más empatía con los estudiantes.

Se les pidió a los estudiantes que deberían elegir un nombre para su grupo de poetas urbanos, se les dio una instrucción, pero ellos eran libres de elegir la manera de seleccionar solo un nombre por todo el grupo, en esta parte de la actividad se descubrieron aspectos muy interesantes que vale la pena resaltar,

Grupo uno

Propusieron varios nombres de manera grupal y personal y la manera de elegirlo fue por votación de manera democrática. Y llegaron al consenso de llamarse el imperio del rap. Y la mayoría estuvo de acuerdo.

Grupo dos

En este grupo también se propusieron varios nombres y se fue elegido de manera de votación, la cual tuvo una duración más larga debido a que era muchas las opciones que tenían, mientras se realizaron las votaciones se iban eliminando nombres hasta llegar al nombre, School raper Mc´s

Grupo tres

Este grupo tuvo un respuesta diferente y muy llamativa, propusieron varios nombres, peor en este caso no eligieron votar, ellos mismo propusieron hacer una batalla de rap donde los ganadores que defendían cada nombre seria el elegido para representarlos como el grupo de poetas urbanos, dentro de esta dinámica se les permitió realizar la batalla de rap, 6 de los estudiantes decidieron defender cada uno su nombre, se colocó una pista de hip hop para que comenzaran a improvisar, la primera ronda se dio con libertad y alguno de los estudiantes utilizaron groserías y la respuesta inmediata del grupo que hacía de público y jurado rechazaron la conducta diciendo frases como “no se vale con groserías”, “así no , rapeando de verdad” , de esta manera se procedió a colocar una regla la cual era la única y fue no decir groserías durante la batalla, lo cual exigió mucha más destreza delos participantes generando rimas muy buenas que sorprendieron a todos, se pudo ver una gran capacidad de improvisación de algunos estudiantes y eso sirvió para inspirar a otros a intentarlo y ser mejores, de esta manera se eligió un nombre de uno de los equipos de la batalla de rap , y fueron lo que según el público fueron los mejores , el nombre fue , real live rap.

Al final se salió la última hora con los estudiantes al área verde del colegio donde se realizó la actividad final, se elaboró un material con diferentes palabras para que los estudiantes pudieran improvisar sobre ellas, reforzando las competencias ciudadanas. Para darle cierre a la actividad se les dejo una actividad la cual será revisada por la profesora del área de español, y consiste en

hacer un escrito en forma de rima con las competencias ciudadana aprendidas en esta primera sesión para el próximo encuentro.

Se les agradeció a todos por su interés y participación.



Este segundo encuentro empezó en el salón de clases y se les dieron instrucciones a los estudiantes, todos nos vamos a dirigir hacia la biblioteca donde realizaremos algunas actividades, a lo cual los estudiantes respondieron de forma positiva recordando que habían traído la letra y que habían escrito rimas en sus tiempos libres, lo cual es un buen síntoma para la metodología ya que se puede evidenciar la motivación y alta participación de los estudiantes en el proceso creativo.

Dentro de la biblioteca de la institución la cual cuenta con algunos elementos de audio y video se les mostro un video a los estudiantes el cual se elaboró en un programa de edición llamado adobe animate, este video se realizó con el fin de crear una herramienta alterna con el fin de captar la atención de los participantes con esto demostrar el interés y respeto por parte del

investigador a la población, dentro del video se encuentra el nombre que eligieron en forma de ilustraciones animadas, la respuesta de los estudiantes fue muy buena cumpliendo con el objetivo propuesto por el investigador, entre las notas que se tomaron de comentarios y propuestas surgieron estos ejemplos de algunos participantes:

- Profe quedo muy chimba, (expresión que utilizan para referirse a que algo quedo bien y o atractivo para ellos).
- ¿Podemos salir en el video cantando la canción?, a lo que se les respondió que sería algo muy bueno para añadir al proyecto y que se iba a tener en cuenta.
- Como se hace para que se vea así profe, yo tengo un canal de youtube y sé que eso se demora resto para editarlo, se le pregunto de que trataba el canal a lo que respondió que subía videos de stunt (deporte que practican con su bicicleta, colocándola sobre la llanta de atrás y recorriendo la mayor distancia posible, esto se deriva de un deporte así pero en motocicletas el cual se popularizo entre los jóvenes del barrio ya que un gran porcentaje de ellos lo práctica) esta información fue dada por los mismos estudiantes al preguntarles por el stunt termino que era desconocido para el investigador y que es de relevancia tanto para la investigación como para saber más de la población, sus dinámicas y lograr una mayor empatía con ellos.
- Surgieron varias ideas de los estudiantes como, hacer un baile, tomar muestras de murales que se hicieron alrededor del colegio entre varias, las cuales se tienen en cuenta para la investigación.

En la segunda actividad se les pidió a los estudiantes que sacaran sus escritos a manera de poder escucharlos, esto se tomó como estrategia pedagógica que utilizo la maestra de español la cual colocaba música para recitar poemas dentro de su clase, dentro de la investigación se

realizó de dos maneras, una primera ronda sin música solo leyendo los escritos y otra con una base instrumental de música rap para enfocar el ritmo de los escritos, al principio solo fueron pocos estudiantes los que quisieron leer su parte, otros no hicieron el escrito, algunos lo hicieron dentro de la misma sesión, algunos decidieron no participar y se les permitió tomar esa decisión sin cuestionarlos, también se notó que algunos participantes al escuchar a sus otros compañeros leer sus escritos en voz alta y recitados sobre música rap se tomaron confianza notando una diferencia con la actitud del principio de poca colaboración.

La gran sorpresa de la sesión fue encontrar escritos de muy buena calidad acompañado de una actitud y ritmo sobre la música, lo cual generó una alta expectativa de que si se podría hacer una canción de rap con los escritos de todos ya que existe el riesgo de que no se logre el objetivo de mezclar componentes de las competencias ciudadanas con poesía y música rap, peor por lo visto todo apunta a que se lograra gracias a los participantes sin la necesidad de forzar la población para la creación, después de un tiempo donde todos los que participaron leyeron, entre todos decidimos ayudar a los otros compañeros a terminar sus rimas u otros inconvenientes que se presentaron durante el proceso, esto ayudó a los participantes a comunicarse entre ellos para lograr un solo objetivo, crear un escrito que se convertirá en canción. Los que más sabían de música de rap y cantaban antes de la investigación ayudaron a quienes no tenían casi experiencia o miedo al crear algo nuevo, lo cual fue muy interesante como se desarrollan dinámicas de un momento a otro elaboradas por los mismos participantes las cuales tienen buenos resultados en campos como la resolución de conflictos, la comunicación y la creatividad. Así que al final de la actividad se tenía un boceto de la composición escrita, y se les pidió que cada uno tomara su parte y tratara de aprendérsela y si querían podían cambiar mejorar algo del escrito para la próxima sesión y que se tuviera en

cuenta que la canción trata de competencias ciudadanas y sobre los conceptos que se han trabajado durante las sesiones.



Se realizó una entrevista semi estructurada para los estudiantes como requisito de la investigación para evaluar sus narrativas con respecto a lo aprendido o no aprendido durante la sesión.

Al finalizar esta actividad se dio a notar que el tiempo fue muy corto para lo que se había preparado ya que la tercera actividad que se tenía para esta semana solo se logró hacer con un par de parejas de estudiantes quedando como pendiente la grabación de todos los participantes las cuales se realizarán la semana que viene.

En esta parte de la aplicación del proyecto también se pudo observar de una manera más clara a cada participante, encontrando un gran potencial, en escritura, en interpretación, creatividad y mezclado esto con una variedad de puntos de vista de cada estudiante sobre su diario vivir y como comprende su contexto.

Este tiempo se utilizó también para darle un arreglo estructural a las composiciones de los participantes, con el objetivo de que sintieran la música y lograran transmitir sus escritos de manera más expresiva , así que se trabajó la estructura de la rima, la postura, la respiración, la entonación, redacción, coherencia, siendo muy claros en que no se censuraría nada de lo que quisieran transmitir, también se trabajó ortografía y descripción de conceptos con el fin de que el estudiante entendiera lo que está diciendo y la importancia de transmitir claramente su mensaje y la importancias de saber que se dice y como se dice.

Para esto se dispuso de un tiempo de media hora por pareja de participantes, esto puede variar ya que cada uno de los participantes cuenta con diferentes capacidades y más cuando se trata de un proyecto donde pocos habían tenido contacto con una grabación de una canción y otros no tenían contacto o no gustaban de la música rap.

Los estudiantes eran solicitados de sus clases con permiso de la orientadora y los maestros que permitieron el normal desarrollo de las actividades.

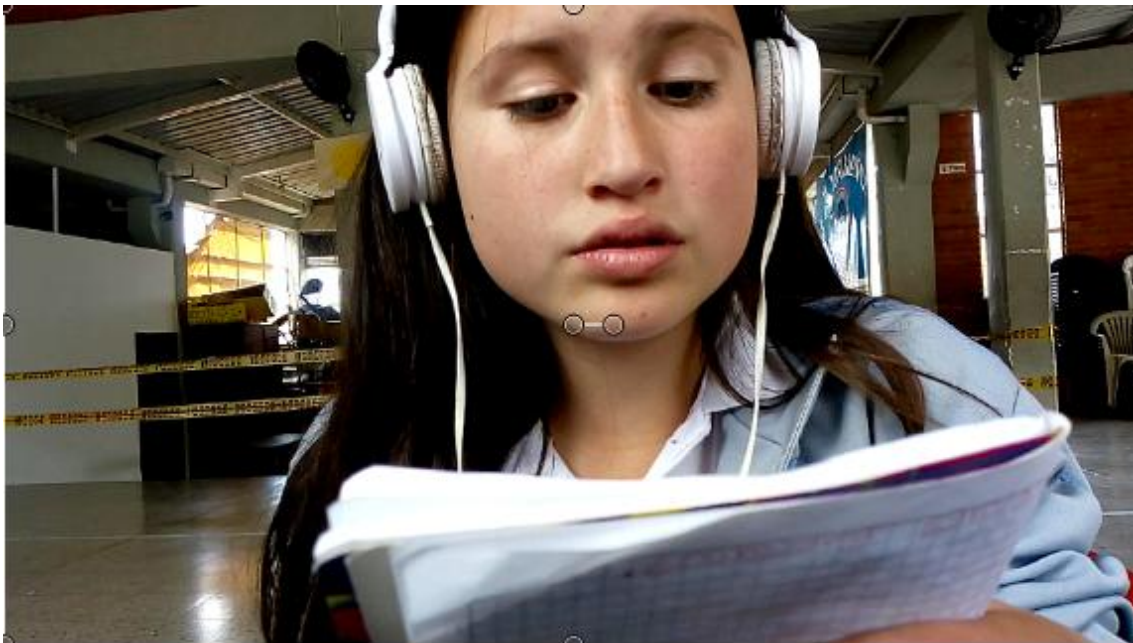
Observaciones

Se les pregunto a todos los grupos, cuales querían participar en la grabación de la canción, a lo se les pido levantar la mano y se hizo una lista para sacar de a dos a 4 estudiantes para realizar la aplicación de la sesión # 3, de la misma manera se interrogo a los otros participantes el por qué no querían grabar su composición escrita, a lo que se encontraron muchos puntos de vista diferentes entre ellos:

- Sentían algunas sensaciones de pena
- Que sus escritos estaban mal escritos
- Que no querían grabar su voz

- Que querían pintar los murales o hacer otra actividad
- Creencias religiosas y personales que manifestaban que no podían.
- No les gustaba el rap, tienen otros gustos.

Algunas de las anteriores se lograron modificar, como lo fue la de los estudiantes que decían sentir pena o que sus escritos estaban mal, con esto se logró atraer a más participantes para que grabaran la canción, dando un resultado positivo con respecto a la actitud y motivación al momento de escuchar el resultado y cómo afrontar esos temores para cumplir objetivos.



Se evaluaron algunos de los participantes al finalizar la sesión por medio de una entrevista semiestructurada, con el objetivo de indagar sobre la experiencia dentro de las actividades y la manera en que se adquirió o no sobre las temáticas de las competencias ciudadanas.

La semana del 15 al 18 se continuo con la estrategia de legar con un video nuevo cada sesión al inicio ya que se puede notar que es una herramienta que atrae la atención de los participantes, en esta ocasión se preparó un video atrayente donde se trabajaba la creación del arte urbano,

como los grafitis, murales, estencil, y otro donde se retomaba los conceptos de las competencias ciudadanas para visualizar más claramente los conceptos, y facilitar más adelante la creación grafica. Como se esperaba los videos llamaron la atención de los estudiantes y se continuo con las preguntas para indagar sobre lo visto y su comprensión.

¿Qué sintieron al ver el video de arte gráfico urbano?

- Me gusta, aquí en el barrio mucho pintan grafitis, y murales en los parques.
- Voy hacer un muñeco haciendo stunt y otro rapeando
- Los grafitis en 3d son muy difíciles de hacer por lo que se ve pero son hermosos.
- Hacer estencil es más fácil, aun que cortarlos es lo complicado.

¿Qué mensaje nos quería dar el video de competencias ciudadanas?

- Que es necesario ser un buen ciudadano y ayudar a todos los que nos necesiten.
- Que algunas de los problemas en la ciudad son por no comunicarnos bien.
- Debemos dar lo que queremos que nos den.
- Puedo tener días donde me sienta diferente y mis compañeros también y es mejor solucionar las cosas hablando, porque no sabemos que le paso a los otros.

¿Como podríamos representar con dibujos las competencias ciudadanas?

- Esta fue una de las preguntas que genero más dificultades a la hora de responder debido a que los conceptos son muy intangibles, así que se decidió empezar hacer ejemplos utilizando lo cotidiano como fue, " si tu compañero tuvo un día difícil en su casa y llega al colegio molesto, podríamos sentir como se siento sin preguntarle, que sería lo más adecuado decirle a ese compañero que se ve triste, y así se realizaron

varios ejemplos propuestos por los estudiantes, así se logró tener una mayor claridad con respecto a los conceptos trabajados.

Se continuo con la siguiente actividad la cual fue muy interesante debido a que os estudiantes escucharían la canción y tendrían que contestar algunas preguntas y realizar algunas tareas con ella.

¿Qué mensajes quiere dar la canción?

- Las competencias ciudadanas y como ayudamos a las personas del barrio
- Que las drogas son malas y son una enfermedad.
- Que el arte nos ayuda a expresar lo que sentimos.
- Mejorar la forma de escribir rimas y poesías.
- Entender a los otros y comunicarnos bien de diferentes maneras.
- Los sentimientos y las emociones de cada uno de los compañeros

¿Por qué es importante expresarnos y decir lo que sentimos?

- Porque no debemos tener miedo a decir lo que sentimos.
- Todos pensamos diferente y todos opinan de laguna manera y se debe respetar a todos
- Que si hablamos y decimos bien las cosas podemos solucionar los problemas de mejor manera.
- Que si alguien me ofrece droga yo le voy a decir que no porque es malo y una enfermedad.

¿Cómo podríamos dibujar la canción del grupo y los mensajes que logramos entender de la canción?

- Esta pregunta da paso a la tercera actividad del día la cual consiste en elaborar bocetos en papel y lápiz sobre la canción y sus mensajes, los estudiantes empezaron a generar muchas ideas relacionadas con la canción generando varios bocetos de buena calidad los cuales se tendrán encuentra para la próxima sesión y la creación del mural.

Los estudiantes decidieron colocar música de fondo para trabajar y terminar la sesión, al final se les pregunto sobre el proyecto y las actividades realizadas a manera de entrevista y se dio por terminada la sesión recogiendo cada uno de los dibujos.



Esta actividad se realizó desde la semana 7 a la 9 debido a que se presentaron muchas actividades alternas al proyecto dentro de la institución.

Lo primero fue solicitar a los maestros que se iban a sacar de clases grupos de a 5 estudiantes para la elaboración del mural, después se habló con los estudiantes explicando la dinámica que se utilizaría, se realizó una lista de los estudiantes que querían participar que de nuevo fueron la gran mayoría.

La actividad se tenía planeada con tres murales, pero por tiempo y recursos se decidió hacer solo uno con los tres grupos y solicitándole a los estudiantes una tempera de un color en particular como material para realizar la actividad.

Se habló con el profesor de la asignatura de artes indagando algunos de los temas que estaban trabajando con los estudiantes en sus clases regulares, a lo cual nombro que la composición gráfica, y mezcla de colores, y con esto se le propuso al maestro que en la creación del mural también se les pediría a los estudiantes tener en cuenta estos temas además el maestro ofreció una nota apreciativa por la participación de los estudiantes dentro de la actividad.

Debido a la gran cantidad de los estudiantes se dividió la tela en tres partes y se recolectaron todas las pinturas que se pidieron, se les explico a los participantes que el maestro de artes daría una nota apreciativa por la participación y que deberían tener en cuenta en el momento de elaborar sus dibujos esto genero una mayor motivación en algunos estudiantes y en otros comentarios como:

- A mí no me importa porque yo voy bien en artes
- Yo solo quería salir de esa clase a dibujar
- Sería mejor que no lo dieran en otra materia que voy mal

Con cada grupo de 5 estudiantes que fueron sacados por lista se les permitió elegir entre ellos en que parte del colegio quisieran dibujar para que se sintieran más cómodos a lo que eligieron

en su gran porcentaje una zona verde con sombra o un lugar cerrado para los grupos que se solicitaron cuando estaba lloviendo para eso se utilizó la biblioteca y las zonas verdes de la institución.



Se le dio a cada participante un lápiz para que plasmaran sus dibujos, mientras lo empezaban a elaborar se tenía una conversación con los estudiantes con el objetivo de llevarlos a que se sintieran tranquilos para realizar la actividad y dentro de la conversación se les recordaba la importancia de las competencias ciudadanas y se les ayudaba a aclarar sus ideas de sus dibujos ya que algo que se pudo notar era la dificultad de poner de manera gráfica la canción y lo referente a las competencias ciudadanas en una gran mayoría de los estudiantes debido a que son conceptos intangibles y son mucho más complejos de manifestarlos en dibujos.

Como ventaja se encontró que trabajar con 5 estudiantes lograba una mayor atención en la tarea, trabajo en equipo y varias propuestas.

- Dentro de los grupos se logró identificar varios participantes con gran talento para el dibujo.
- Algunos estudiantes decidieron crear dibujos sobre temas relacionados con el rap, deportes y hobbies lo cual se les permitió.
- Dos participantes no lograron hacer el dibujo debido a su falta de atención en la actividad y otro manifestó no poder imaginarse nada por más que siempre se le motivo con el grupo para que lograra crear algo.

Así finalizo este gran proceso reflexionando sobre todas las vivencias que se presenciaron, la conexión con los estudiantes cabe resaltar que fue única, trabajaron, participaron y aprendieron durante el proceso, los maestros y toda la comunidad que hizo parte del proyecto sintieron el impacto del arte dentro de la institución como una herramienta poderosa para el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Es una lucha que parece no tiene un fin, pero este es el principio del cambio para que los colegios sean parte del cambio y se puedan mejorar los pilares de la educación pública en Colombia, recordando que es un trabajo conjunto entre el estado, los maestros, las familias y los estudiantes.

Reflexiones de Fondo:

Al iniciar la aplicación del proyecto contaba con tres ejes principales frente a los cuales trabajé, que envolvían los puntos clave a tratar en el mismo y que se mantuvieron durante todo el proyecto, estos eran los ambientes prejuveniles, el contenido de competencias ciudadanas y las narrativas artísticas.

En cuanto a los *ambientes prejuveniles*, la investigación teórica brindaba un panorama en el que el ambiente es el que moldea la identidad de los adolescentes, Reyes (2009) afirmaba que la escuela forma parte fundamental de la transición que viven los adolescentes en sus procesos de autonomía, así como el significado que estos le brindan al espacio mismo del colegio eligiendo entre cinco opciones (convivencia, escape, represión, desorden, educación) que determinarán sus posturas frente a la misma así como sus participaciones y el grupo de pares con los que se verá identificado.

En este caso y durante la aplicación y evaluación del proyecto, pude observar dos de esos significados reflejados en la respuesta de los estudiantes a cada una de las actividades, estos significados se orientaron siempre al colegio como un espacio de convivencia, de compartir intereses comunes, ser compañeros, formar relaciones de amistad; y un espacio de escape, en donde se puede actuar de manera distinta a como se actuaría en presencia de los padres o figuras de autoridad, en donde se fomenta la autonomía y la toma de decisiones, escapando principalmente de los conflictos del hogar, esto se manifestó en los estudiantes mediante las evaluaciones que realicé, en las que aseguraban que habían podido expresar sus inconformidades a través del rap y de los murales, y que les gustaría continuar realizando estas actividades, como lo muestro a continuación:

Esta maldita hipocresía, me acuerdo de aquel día,
cuando en el colegio nuestros derechos violarían,
pero los padres piensan que los hijos se van a estudiar,
pero lo que no saben es que algunos profesores los tratan mal,
todavía hay algunos de calidad,
que valoran el trabajo que yo hago acá. (602)

Por otra parte, al realizar el abordaje teórico tuve en cuenta el Informe sobre Tendencias sociales y educativas en América Latina (UNESCO y OIE, 2008), que afirmaba que las condiciones sociales y económicas del sujeto, representan una parte importante en cuanto al rendimiento, identificación, desarrollo y mantenimiento del estudiante en el contexto escolar, lo cual se confirmó en las actividades en las que una de las estudiantes que participaba activamente del proyecto fue retirada de la institución precisamente por una situación adversa y ajena al contexto en el que se aplicaba, sin posibilidades de elección, lo cual confirmó lo que esperaba inicialmente al trabajar en un contexto como el de esta institución, y que los estudiantes en sus canciones lo manifestaron:

Mi madre está peleando,
mi hermano está drogado,
para ayudarle a ella yo seguí estudiando,
es el momento de cambiar la estructura,
escribo versos libres que me alejen la locura. (602)

Por último, una de las afirmaciones principales en las que me basé a la hora de planificar el proyecto fue en la que me proporcionaron Gallego y Villanueva (2014) “la calle, como medio de socialización y aprendizaje, brinda un sinnúmero de herramientas que los contextos escolares muchas veces dejan de lado por perpetuar la típica educación centralizada en el docente” (p. 54) que me planteaba la necesidad de espacios en los que el docente asumiera el contexto de la institución y de los estudiantes como medio para reproducir y formar conocimientos y aprendizajes significativos, lo cual dio un resultado positivo para los estudiantes, quienes me decían que no habían realizado algo así nunca y que mediante esto podían expresar sus dificultades tanto con el colegio como con la realidad en la que se encuentran:

Somos el futuro de nuestro país,
en nuestro barrio no nacen delincuentes, nacen,
grafiteros, trabajadores, estudiantes,
gente que siempre sale adelante.
Tenemos dificultad,
y no todos pueden ir a estudiar,
agradezco por tener la oportunidad,
de ser un mejor humano para esta sociedad.

Además, la teoría me mostraba que las *narrativas artísticas* de los estudiantes aumentaban en complejidad a medida que cambia la manera en que adquieren sus propias identidades y mayores conocimientos académicos, sociales y emocionales, Marco (1995) afirmaba que los dibujos pasaban a ser tema de la infancia y eran reemplazados por la literatura y la narrativa como una forma de expresión acorde con los conocimientos adquiridos y con la complejidad de las emociones que brinda la adolescencia, reflejando más que la imaginación del estudiante, su realidad; en la aplicación del proyecto logré confirmar y desmentir a la vez este postulado, puesto que, a pesar de que los estudiantes reflejaron su realidad en los escritos que realizaron para las canciones, también lo hicieron en la forma en que realizaron los murales, no dejaron de lado el dibujo sino que lo utilizaron también como herramienta de expresión de sus realidades.

Uno de los postulados teóricos que logré confirmar se refería mayormente hacia la importancia de utilizar estas metodologías diferenciales en el aprendizaje de los estudiantes Gallego y Villanueva (2014) mencionaban que la música juega un papel importante en el desarrollo y la formación de la identidad del adolescente, lo cual logré evidenciar en el trabajo de campo, viendo que los estudiantes reflejaban sus vivencias y que los docentes que participaron,

encontraron que este ejercicio de aprendizaje dio excelentes resultados, como lo afirmaban Bonilla y Guzmán (2008) al concluir que las actividades artísticas proporcionan beneficios cuantiosos ya que al hacerlo se sienten reconocidos y ello siempre resultará benéfico para el crecimiento personal de cualquier ser humano (p. 35).

En cuanto al contenido de *competencias ciudadanas*, el Ministerio De Educación Nacional (2011) las refería como una “serie de conocimientos, actitudes y habilidades comunicativas, emocionales, cognitivas e integradoras que funcionan de manera articulada para que todas las personas seamos sujetos sociales activos de derechos” (p.22), definición en la que me basé para plantear las actividades y que orientó el desarrollo del proyecto mismo.

Los tipos de competencias ciudadanas se vieron reflejados en el resultado del proyecto, las comunicativas, que permiten una correcta expresión, negociación y entendimiento; segundo las cognitivas que propician una reflexión consciente sobre la realidad, entender a los demás y adaptar las propias opiniones; tercero las emocionales que ayudan a identificar y regular las propias emociones y las de otros (Ministerio De Educación Nacional, 2011), esto, reflejado también en el producto que realizamos con los estudiantes:

1. Comunicativas:

Los conflictos no se resuelven peleando,
siempre se resuelven dialogando,
llega el mes diciembre, porque eso ya no va pa' más,
el único mes que trae paz. (602)
Hay cosas que te incitan,
a cosas que tu no debes,
pero tu puedes decidir si quieres llorar o quieres reír,
y yo te puedo decir que tu puedes cambiar,

y así como yo pueda fomentar,
a personas que hagan el bien y sin mirar a quien.

No me gustan las peleas,
y a nadie voy a soltar,
las groserías son bobadas,
para estos cantantes de rap. (601)

2. Cognitivas:

El colegio nos da una gran oportunidad,
y esa es la que vamos a aprovechar,
sigue mi consejo y estudia para lograr tus metas,
sin temor de nada, todo lo puedes lograr.

Te vamos a explicar,
la marihuana pa' los ñeros fue viral,
mira, le digo algo a los ñeros, que dejen eso,
que dan asco cuando dan un beso,
a ellos se les ha apagado el foco,
se mueren poco a poco,
sin hábitos de aseo se están volviendo locos. (602)

Somos niñas y queremos ser tutoras, ingenieras, abogadas,
una generación valiente de artistas empoderadas,
exigimos que protejan todos nuestros derechos,
los niños y las niñas merecemos tu respeto.

Queremos un país donde escuchen las voces del barrio,
que nos den nuestros derechos,
aprender y educarnos. (601)

3. Emocionales:

El rap significa todo para mí,
usted no sabe lo bueno que es el rap,

nos podemos expresar sin que nos desprecien,
nosotros tenemos corazón y mente. (602)

Mis metas están cargadas de emociones,
a veces me despierto con alegrías y dolores,
no quiero que en mi casa exista la violencia,
creo en el respeto, en la armonía y la paciencia.

Podemos crear dentro de las aulas,
imagino con dolores, la alegría y la nostalgia,
aquí mi compañero del colegio,
las drogas son lo malo, es lo malo. (601)

La efectividad de este proyecto fue pronosticada por investigaciones como la de Zambrano (2018), quien confirmó en su estudio que los alumnos con los que se emplearon las prácticas pedagógicas lúdicas y constructivas para el desarrollo de competencias ciudadanas tuvieron un mejor desempeño; esto lo ví reflejado a su vez en las evaluaciones de los estudiantes y en el concepto que me dio la docente del trabajo realizado, apuntando a que era necesario este conocimiento pero también la forma en que se enseñó, que fue diferente para ellos y favoreció que pudieran expresarse libremente y aprender de forma más significativa a cómo lo harían en una clase normal.

Uno de los factores fundamentales que explican la experiencia es el hecho de que los estudiantes jamás habían tenido una actividad de este tipo que refuerza además sus conocimientos y su autoconocimiento, por lo cual, en confrontación con la teoría encontré el gran beneficio que estas metodologías artísticas como método de aprendizaje, representan para estudiantes cuyo contexto es vulnerable y cuyas realidades necesitan ser expresadas de maneras sanas que potencien sus habilidades.

Análisis Crítico:**“Una lucha constante, sin prisa, pero sin pausa”.**

Las instituciones públicas colombianas están en un momento histórico en el que las necesidades sociales son cada vez más, el estado mantiene una educación enfocada en lo tradicional y estandarizado a los modelos extranjeros siguen siendo una de las principales causas de baja calidad de educación del país, ya que en pleno siglo XXI, se siguen utilizando las mismas técnicas, metodologías y dinámicas dentro de las instituciones, utilizando castigos y premios para mantener a los estudiantes durante cierto tiempo dentro de un aula de clase, en la que debe estar quieto anotando y poniendo cuidado a un maestro con un tablero al frente, todos uniformados dentro de 4 paredes y esa rutina es diaria, causando diferentes reacciones en los estudiantes, como adaptación y resignación, indisciplina, bajo rendimiento al ser medido como todos por igual sin recordar que cada uno es un mundo aparte con diferentes formas y tiempos para aprender, no se puede culpar a los maestros de que permitan que siga pasando esto, como no se puede generalizar, si se puede decir que dentro de la institución existen maestros intentando de diferentes maneras romper con el esquema estipulado de la educación tradicional, claro está siguiendo los lineamientos que exige la normativa del estado, pero también algunos maestros se quedaron en herramientas obsoletas que no generan nada propositivo, ni constructivo en el estudiante, por el contrario generan una reacción de apatía y rechazo por parte del mismo hacia el colegio y la manera en que ellos lo perciben, tanto así que se ve un alto grado de frustración en los maestros al no ver resultados evidentes y sustanciales dentro de los estudiantes con los que trabajan.

La influencia del medio, el contexto socio cultural y demográfico influyen altamente en el comportamiento de los estudiantes haciendo casi imposible el labor de educar con calidad con

los pocos recursos y la gran cantidad de alumnos por salón, esto se convierte en un juego de resistencia tanto para los estudiantes como para los maestros, es por eso la importancia de lograr sistematizar experiencias alternativas que permitan realmente un aprendizaje significativo dentro de las poblaciones con las que se trabaja, a comparación de los mejores colegios de Colombia donde los educan para tener grandes puestos en la nación, para dirigir el país, en donde cuentan con la libertad de crear y utilizar modelos diferentes de educación, que en investigaciones muestran que tiene una mayor influencia en el desarrollo personal social e intelectual de los estudiantes y donde cuentan con los recursos necesarios para hacerlo, se nota la brecha de discriminación inequidad e injusticia por la cual se tiene que educar la mayoría de los niños y adolescentes del país en condiciones miserables, donde los héroes son aquellos que entregan su vida a intentarlo cada día para ver en sus alumnos aunque se un cambio positivo que contribuya con su bienestar, cabe recordar que si esto no se hace con un trabajo conjunto desde la casa con padres responsables que les interese el presente y futuro de sus hijos este sistema educativo está llamado a derrumbarse ya que es insostenible, reflejando eso en el desempleo, en la falta de cultura ciudadana y la violencia que polariza al país. Ya que aquí les importa que sepan más sumar, leer y escribir así no comprendan las emociones, la comunicación, la manera correcta de resolver conflictos, la empatía por el otro.

Es por eso que esta investigación tuvo grandes aciertos, pero también dificultades que se evidencian en que la influencia de esa educación tradicional es tan fuerte dentro de los estudiantes, que intentar romper ese muro es una ardua misión que se debe hacer durante todo el proceso escolar desde los más pequeños hasta el grado 11, es por eso que como dato relevante se logró aplicar el proyecto para fortalecer competencias ciudadanas y solo algunos de los que participaron mostraron un cambio satisfactorio por lo menos en comportamiento, toma de

decisiones, empatía; por otro lado, algunos de los que participaron no comprendieron mucho de lo que se hizo , ya que fueron casos en los que los participantes era llevados a la rectoría del colegio, por problemas de agresión, mal comportamiento, bajo interés en las clases entre otros, es por eso que no se puede generalizar esta experiencia en otros contextos y otras poblaciones.

Así que para iniciar, los objetivos tuvieron una modificación ya que las necesidades de la población son muy variadas, al principio de la investigación gracias al diagnóstico se elaboraron objetivos con respecto a la prevención del consumo de Spa, prevención de los embarazos adolescentes, y la resolución de conflictos; después de analizar cada necesidad a trabajar dentro de la institución y compararlos con los primeros acercamientos de los estudiantes, se dio a notar que era necesario ir al más allá de lo que se había identificado y abarcar temáticas que contribuyeran en cierta medida a la disminución de las problemáticas que se encontraron en el diagnóstico, fue por esto que se decidió utilizar como objetivo principal el fortalecimiento de las competencias ciudadanas ya que abarcan tres categorías de suma importancia para esta etapa de la vida que es la adolescencia , como las competencias cognitivas ,las comunicativas y las emocionales.

Durante todas las fases del proyecto se dió un rumbo a las actividades para que se relacionaran con los objetivos, esto se fue precisando a medida que se compartía tiempo con los participantes, conociendo sus dinámicas grupales, sus inconvenientes entre los mismos actores del grupo, la falta de comunicación, la falta de empatía, entre otras, ayudaron a fortalecer la investigación.

Se lograron identificar muchas cualidades dentro de los diferentes participantes, como la creatividad, la motivación y compromiso dentro de la investigación y gracias a ellos se obtuvieron mejores resultados ya que contribuyeron con sus opiniones para que el grupo se

comprometiera más al ver la participación activa de sus compañeros cumpliendo roles de líderes positivos, dentro de ellos podemos resaltar, a un grupo de 4 estudiantes los cuales ya habían tenido contacto con la música rap y la creación de canciones, por lo que fue de gran importancia su participación ya que el entusiasmo que brindaron en las sesiones al componer canciones, improvisar sobre ritmos de beat box y dinámicas propuestas por ellos como las batallas de rap para tomar decisiones, fueron puntos positivos para que sus compañeros se decidieran hacer parte de la creación de los productos obteniendo buenos resultados, ya que cuando se escucharon en la canción terminada, manifestaban que les gustó mucho y que jamás habrían pensado hacer una canción de rap, esto ayudo a corroborar que la herramienta metodológica de expresión artística si logro mantener el interés por aprender y crear de manera adecuada con un los estudiantes de los grados sextos de la institución.

Por otro lado, un par de estudiantes desde el inicio de los encuentros participaron en cada una de las actividades dando muy buenos resultados tanto así que se les asignaron responsabilidades dentro de la investigación como recordar a los compañeros las actividades que debían realizar para las otras sesiones, a mantener el orden en las actividades, deberes que realizaron de manera asertiva, este par de estudiantes también lograron aportar algo muy valioso a la investigación proponiendo que no solo se elaborara una canción de rap y un mural , sino que además ellos pudieran demostrar sus hobbies y aficiones por medio de un video lo cual me pareció de gran importancia ya que unos de los pilares del diagnóstico era el proyecto institucional del tiempo libre y era relevante conocer las diferentes maneras que tenían los participantes de invertir su tiempo de manera adecuada, esto no hacía parte de la investigación pero se decidió grabar un video con los dos estudiantes que querían hacer parkour, un deporte que se popularizó en los últimos años y que no requiere más que la energía física, mental y

cualquier objeto que se pueda sobrepasar con el mejor estilo y acrobacia posible, después de grabar el video se compartió con los demás compañeros generando una reacción en cadena de muchos de los participantes que querían hacer un video con sus propios intereses, como por ejemplo , el stunt que es otro deporte, el break dance, y varios tipos de bailes , a lo cual se les dijo a los participantes que era muy buenas ideas y que se tendrían en cuenta para una próxima investigación ya que debido al tiempo y los recursos no era posible hacerlo en esta oportunidad, esto ayudo a concluir que son variadas las maneras que tienes los adolescentes de pasar su tiempo libre, algunas positivas para su crecimiento como, como el deporte, el arte, la recreación y otras que ponen en riesgo su integridad como lo es colgarse de los camiones para viajar de ciudad a ciudad, todo esto ayudo a comprender el porqué de su modo de actuar y como se adecuan a las circunstancias de su entorno.

Una participante dio a notar un gran talento para el dibujo realizando creaciones de manera rápida de muy buena calidad, a lo cual al indagarla enfrente de los compañeros manifestó que desde más pequeña le gusta mucho dibujar y que suele hacerlo a diario, esto ayudo mucho ya que alguno de sus compañeros más cercanos comenzó a decir comentarios a favor de la compañera, como por ejemplo, ella dibuja muy bonito, tiene unos dibujos a color que son fantásticos, esto genero un mayor ánimo de los otros participantes ya que después de esto, empezaron a traer sus dibujos que realizaban en sus tiempos libres incrementando la participación del grupo. Y así fue gracias a todos los participantes algunos por contribuir como líderes y otros por convencerse de participar en las actividades y cambiar la actitud con respeto al proyecto, se logró desarrollar de una mejor manera la investigación.

La metodología se mantuvo durante todo el proceso, ya que la pedagogía por proyectos se adecuaba perfectamente a lo que se quería realizar y a su flexibilidad para adecuarse mediante el

proceso, también esto debe a sus antecedentes de diferentes investigaciones que utilizan esta metodología en poblaciones similares como las instituciones educativas.

Se encontraron diferentes tensiones con respecto al tiempo, debido a que se alargó de manera sustancial a lo que se tenía programado por problemas con el cruce de la agenda de la institución y actividades que se fueron programando cuando se deberían realizar las sesiones, también se debió a la gran cantidad de participantes para grabar las tres canciones, lo cual tomo casi dos semanas para la creación y edición, con respecto a los recursos se debe reconocer que se contaba con un software pago para la edición de las canciones, un computador, un micrófono a demás todo el material para la creación del mural, como las telas y las pinturas, fueron un costo alto, debido a la cantidad de población con al que se trabajó.

También algunos estudiantes que por diferentes motivos decidieron no hacer parte de la investigación, fueron tomados como una tensión dentro de la investigación debido a que fomentaban la indisciplina intentando sabotear las actividades esto se podía predecir debido a los antecedentes que se encontraron con los estudiantes , lo positivo es que del grupo de 10 estudiantes aproximados que no participaron, 7 de ellos hicieron parte de algunas de las actividades con mucho aporte debido a que la influencia del grupo era tan fuerte que los que querían fomentar otros comportamientos en contra de las actividades, no recibían un castigo por lo que se hacía , lo que se buscaba era centrar la atención en los lideres y demás participantes que estaban contribuyendo de manera acertada, esto ayudo a que disminuyera la búsqueda de atención que solicitaban con la indisciplina y decidieron trabajar de una manera adecuada.

Como contradicciones dentro del proceso se encontró que algunos de los participantes participaron de manera adecuada y muy participativa dentro de las actividades, pero seguían presentando inconvenientes con los maestros y con sus compañeros, recibiendo llamados de

atención por parte de la coordinación, haciendo firmar el observador y citando a los acudientes, con esto pude evaluar al cuestionar y reflexionar con los chicos que eran llevados a coordinación y que hacían parte de la investigación, se analizó que ese comportamiento venia por diferentes aspectos que se habían mantenido desde el tiempo, como el bullying, las agresiones , los robos y diferentes conductas que se presentaban en los grupos en general, es por eso que esta investigación pudo llamar la atención de los estudiantes y su participación pero no genero un impacto tan fuerte en algunos estudiantes que pareciera no comprendían lo que se estaba realizando o no lo colocaban en práctica, esto se debe a que para fortalecer las competencias ciudadanas es necesario hacer un programa transversal con los padres de familia , la comunidad y toda la institución, para que dentro de cada asignatura se pueda manejar diferentes conceptos llevándolos a vivencias reales para su mejor aprendizaje. También se debe decir que la metodología y las herramientas fueron muy útiles en el sentido de reforzar conceptos de las materias de español y artes, quizás para investigaciones similares en un futuro en la institución tener en cuenta utilizar esta manera alternativa de pedagogía para unirlas con las temáticas de clases y poder enseñar o reforzar algo, debido a que los resultados de esta investigación logran evidenciar un aporte a temas como la composición escrita , la estructura de las rimas, las composiciones gráficas y las teorías del color , conceptos que se estaban trabajando a la par de las materias de castellano y arte.

Por lo que el proyecto con las manos en el arte es una herramienta alternativa útil como estrategia metodológica dentro de los grados sextos de la institución y tiene la flexibilidad de adherirse a cualquier materia del pensum curricular, también para trabajar temáticas que involucran el área de orientación de colegio, todo depende de la creatividad del investigador para adecuar la necesidad a los objetivos.

Finalmente recordar que mientras siga esta brecha en la sociedad Colombia de una educación de baja calidad para la mayoría y donde el estado no se preocupa por invertir en ella, son esos maestros y orientadores los que diariamente entregan su vida por darle un cambio a la educación del país en contra de todas las posibilidades; la invitación es a no rendirse, a seguir innovando, creando, utilizando las nuevas tecnologías y lo que esté a la vanguardia a nuestro favor se pueden cometer errores, pero todo se puede modificar y aprender en el proceso.

Puntos de llegada:

Conclusiones:

En cuanto al objetivo general de el proyecto que era fortalecer las competencias ciudadanas de los estudiantes de grado sexto de la IEM Manablanca mediante herramientas de expresión artística, considero que se cumplió, de acuerdo con las evaluaciones realizadas pude identificar que en la mayoría de los estudiantes los conceptos fueron afianzados, mientras que en algunos pocos que participaron no hubo un cambio explícito de sus conductas.

En cuanto al objetivo específico orientado a diseñar una estrategia pedagógica basada en la metodología del proyecto con las manos en el arte, utilizando la música rap y la pintura como herramientas para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, considero que se cumplió puesto que mediante el abordaje teórico y la experiencia misma, logré diseñar una estrategia diferencial que contribuyera de manera significativa al aprendizaje de los estudiantes.

Para el tercer objetivo específico del proyecto que fue identificar aspectos relevantes de la investigación que permitan generar conocimiento mediante la práctica de la experiencia, considero que fue uno de los factores importantes en la medida en que los estudiantes realizaron sus propias expresiones artísticas más allá de la propuesta, confirmaron y desmintieron varios

postulados teóricos con los que iba al iniciar el proyecto y generaron nuevas formas de ver las competencias ciudadanas y al arte como estrategia de aprendizaje.

Por último, el objetivo específico del proyecto referido a sistematizar la experiencia pedagógica con las manos en el arte enfocada en fortalecer las competencias ciudadanas mediante herramientas de expresión artísticas, creo que fue una de las partes más complejas de lograr en todo el proceso, puesto que la reflexión sobre el ejercicio propio arroja perspectivas que no se habían considerado y requiere de un profundo auto análisis, sin embargo considero que se cumplió el objetivo al realizar un buen ejercicio de sistematización.

En relación con lo anterior, los objetivos de la sistematización que fueron recuperar las prácticas y los saberes generados a partir de la aplicación del proyecto, lograr la identificación de los factores teóricos claves que explican la experiencia, reconocer los sentidos generados a partir de la visión de los diferentes actores sobre la efectividad del proyecto, retroalimentar a los participantes de la experiencia mediante la presentación del producto final y brindar herramientas innovadoras para continuar con el proyecto institucional del uso del tiempo libre mediante el trabajo conjunto con las áreas de artes y español, abarcaron un gran esfuerzo reflexivo y autorreferencial en el que, después de varios intentos, logré concretar los aspectos claves de la experiencia que me sirvieron de puente para sistematizarla y completar de forma adecuada cada uno de los objetivos, además de la retroalimentación de los estudiantes que resultó ser muy positiva, la entrega del producto hacia ellos representó un reto personal y al final, logré realizar un buen ejercicio poniendo de acuerdo los lineamientos establecidos con lo encontrado en el proyecto.

Recomendaciones:

- Las herramientas de expresión artística funcionan y se pueden adecuar a temáticas de las materias, donde si se ve un resultado positivo con respecto al aprendizaje del estudiante debido a que expresa más su creatividad, siente más tranquilidad al hacer actividades no comunes, logran ser más propositivos y receptivos para captar la información.
- Intentar adentrarse en la población con la que se trabaja, siendo empático, permitiendo la libertad de expresión, dejarlos proponer y modificar cosas para que ellos sientan que son los que están creando el conocimiento e intentando ser lo menos riguroso y represivo posible ya que se logró evidenciar mediante el proceso que esto solo genera más apatía en el estudiante y poco contribuye en su crecimiento personal.
- Buscar diferentes herramientas artísticas a parte de la música y la pintura, para brindarle una mayor amalgama de posibilidades que puedan llegar a todo el grupo, para esto se puede apoyar en escuchar las opiniones de los estudiantes dando atención a sus gustos, preferencias y conductas que son muy generalizables entre las dinámicas con sus pares, como los grupos de música que escuchan, los video juegos, los deportes y cualquier aporte que enriquezca nuestro proyecto.
- Es recomendable hacer el proyecto en varios cursos y con diferentes temáticas dentro de la institución, y sería de gran importancia que se realizara durante todo el año escolar en un proyecto institucional que sea transversal, para que sea mucho más efectivo y los resultados sean más relevantes.
- Es más útil y funcional la herramienta de creación de canciones de rap como herramienta artística para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas que la creación de un

mural debido a que los conceptos trabajados son intangibles y se les complicó demasiado a los estudiantes hacer representaciones gráficas en el mural.

- Contar con los recursos suficientes para trabajar con una amplia población, crear el material audio visual lo más atrayente para los estudiantes, ser recursivos y creativos a la hora de proponer estrategias metodológicas alternativas.
- Hay que recordar siempre que se está trabajando con una población que requiere mucha comprensión, tolerancia, respeto y amor para que todo se dé.

Referencias

- Baptista, M., Fernandez, C. & Hernández, R. (2010). Metodología de la investigación Quinta Edición, Mc Graw Hill. ISBN: 978-607-15-0291-9. Recuperado de:
https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Bonilla, A y Guzmán, L. (2008). Jóvenes, Violencia y Arte. Arteterapia - Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social, Vol. 3. ISSN: 1886-6190. Recuperado de:
<https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/download/ARTE0808110023A/8840>
- Cárdenas, S. [Proyecto arte sanos]. (20 de Diciembre de 2017). Bienvenidos ami barrio manablanca. [Archivo de Video]. Recuperado de:
https://www.youtube.com/watch?v=PZnoKCoA3_E

Castro, S. (S.F.) La pedagogía. por proyectos: estrategia metodológica para el desarrollo de la investigación formativa, Universidad Católica de Colombia. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/310/31043005022.pdf>

Chacón, P. y Sáenz, Y. (2014). Efecto De Un Programa De Competencias Ciudadanas Convivencia Y Paz En La Conceptualización De Matoneo De Los Estudiantes Del Colegio Liceo Reynel. Universidad Piloto de Colombia. Recuperado de:

<http://polux.unipiloto.edu.co:8080/00001737.pdf>

Consuegra (2004) Diccionario de psicología. Bogotá D, C Colombia: Anaya.

Corrales, M. (2010). Métodos varios de recolección de información cualitativa. En Metodologías de Investigación Cualitativa [Investigación etnográfica] del Portal Investiga.uned.ac.cr.

San José, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia. Recuperado de:

[http://repositorio.uned.ac.cr/reuned/bitstream/120809/1251/1/7%20-](http://repositorio.uned.ac.cr/reuned/bitstream/120809/1251/1/7%20-%20M%C3%A9todos%20cualitativos%20de%20recolecci%C3%B3n%20de%20informaci%C3%B3n.pdf)

[%20M%C3%A9todos%20cualitativos%20de%20recolecci%C3%B3n%20de%20informaci%C3%B3n.pdf](http://repositorio.uned.ac.cr/reuned/bitstream/120809/1251/1/7%20-%20M%C3%A9todos%20cualitativos%20de%20recolecci%C3%B3n%20de%20informaci%C3%B3n.pdf)

Gallego, D. y Villanueva, D. (2014). COMUNIC-ARTE Una propuesta de comunicación alternativa en el aula a través de la poesía urbana, Rap, en los grupos de aula de aceleración y cuarto grado del IED Manuela Beltrán sede B. Universidad Distrital Francisco José De Caldas, Bogotá. Recuperado de:

[http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/2485/1/DianaKaterinVillanuevaEspinel](http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/2485/1/DianaKaterinVillanuevaEspinel2015.pdf)

[2015.pdf](http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/2485/1/DianaKaterinVillanuevaEspinel2015.pdf)

García, E. (2016). El Arte de Plasmar las Emociones: Proyecto Educativo, Universidad de Granada. Recuperado de:

http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46276/GARC%CDA_DEL_PINO_EVA.pdf;jsessionid=5313AA5E1A73C9641F4CD5D84B2B2FDE?sequence=1

García, N. (2012). La pedagogía de proyectos en la escuela: una revisión de sus fundamentos filosóficos y psicológicos. Universidad Javeriana, Magis. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/pdf/2810/281022848010.pdf>

Gómez, C. (2003). El Arte una Estrategia de Comunicación que Estimula la Creatividad, Universidad de la Sabana. Recuperado de:
<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/5613/128959.PDF?sequence=1&isAllowed=y>

González, T. (2014). Pedagogía por Proyectos. Un camino formativo entre docentes y estudiantes, Consejo de Transformación Educativa, Unidad UPN D.F. Recuperado de:
<https://www.transformacion-educativa.com/index.php/articulos-sobre-educacion/92-pedagogia-por-proyectos-un-camino-formativo-entre-docentes-y-estudiantes>

Hidalgo, M., González, M. y Hidalgo, M. (2017). Pubertad y adolescencia. *Adolescere* 2017; V (1): 7-22. Recuperado de:
<https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol5num1-2017/07-22%20Pubertad%20y%20adolescencia.pdf>

Kuhn, T. (1971). La Estructura de las Revoluciones Científicas. Breviarios 213, Fondo de Cultura Económica. Recuperado de: http://www.sidocfeminista.org/images/books/04434/04434_00.pdf

López, H. (2001). Investigación Cualitativa y Participativa, un enfoque histórico- hermenéutico y crítico- social en psicología y educación ambiental. Universidad Pontificia Bolivariana.

Recuperado de: <https://docplayer.es/3873773-Un-enfoque-historico-hermeneutico-y-critico-social-en-psicologia-y-educacion-ambiental.html>

López, A., Ugalde, A., Rodríguez, P, y Rico, A. (2015). La enseñanza por proyectos: una metodología necesaria para los futuros docentes. ISSN 1012-1587. Redalyc. Recuperado de: <https://redalyc.org/pdf/310/31043005022.pdf>

Ley 1090 de 2006 del ministerio de la protección social. Recuperado de:

https://www.unisabana.edu.co/fileadmin/Archivos_de_usuario/Documentos/Documentos_Investigacion/Docs_Comite_Etica/Ley_1090_2006_-_Psicologia_unisabana.pdf

Marco, P. (1995). Educación artística y preadolescencia. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, n 24. Recuperado de:

http://ww.w.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1264880073.pdf

Martínez, J. (2011). Métodos De Investigación Cualitativa, SILOGISMO, No 08. Recuperado de: <http://www.cide.edu.co/doc/investigacion/3.%20metodos%20de%20investigacion.pdf>

Melero, N. (2011). El Paradigma Crítico Y Los Aportes De La Investigación Acción

Participativa En La Transformación De La Realidad Social: Un Análisis Desde Las Ciencias Sociales. *Universidad de Sevilla*. Recuperado de:

https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/21/art_14.pdf

Ministerio De Educación Nacional. (2004). Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas, Serie Guías Número 6. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf

Ministerio De Educación Nacional. (2011). Orientaciones para la institucionalización de las competencias ciudadanas. Recuperado de:

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-235147_archivo_pdf_cartilla1.pdf

Ortiz, A. (2015). Enfoques y métodos de investigación en las ciencias humanas y sociales.

ResearchGate. ISBN: 978-958-762-399-4. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/315842152_Enfoques_y_metodos_de_investigacion_en_las_ciencias_humanas_y_sociales

Prensa Facatativá. (22 de marzo de 2017). Cultivarte reabre sus puertas en Facatativá. [Archivo de Video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=xCU_JGp7Kg4

Reyes, A. (2009). La Escuela Secundaria Como Espacio De Construcción De Identidades

Juveniles, Revista Mexicana de Investigación Educativa. Vol. 14, Núm. 40. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v14n40/v14n40a8.pdf>

Rodríguez, A., Ruiz, S. y Guerra, Y. (2007). Competencias Ciudadanas Aplicadas A La Educación En Colombia. Universidad Militar “Nueva Granada”. Recuperado de:

<http://www.unimilitar.edu.co/documents/63968/80132/RevNo1vol1.Art10.pdf>

Torres, J. (2016). La Pedagogía Por Proyectos Como Estrategia Para La Investigación En La Educación Inicial, Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de:

<http://bdigital.unal.edu.co/52338/1/INVESTIGACION%20TITULO%20MAESTRO%20EN%20EDUCACION%20pdf.pdf>

UNESCO, OEI: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2008). La escuela y los adolescentes: Informe sobre Tendencias sociales y

educativas en América Latina. Proyecto SITEAL. Recuperado de:

<https://www.oei.es/historico/pdfs/siteal2008.pdf>

Zambrano, E. (2018). Prácticas pedagógicas para el desarrollo de competencias ciudadanas,

REDIE vol.20 no.1. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v20n1/1607->

[4041-redie-20-01-69.pdf](http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v20n1/1607-4041-redie-20-01-69.pdf)

Anexos

INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL MANABLANCA
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
ORIENTACION ESCOLAR

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo _____ identificado(a) con cédula de ciudadanía No. _____ de _____ responsable del estudiante _____ manifiesto que he conocido y comprendido las características del proyecto, en el cual se tomara registro audiovisual del estudiante dentro del desarrollo de la investigación, que será dirigida por el estudiante de último semestre del programa de psicología de la universidad de Cundinamarca Carlos Andrés Rodríguez Avila.

Se me ha aclarado el objetivo de este proyecto de investigación y se me ha ofrecido la oportunidad de resolver todas mis dudas con respecto al mismo, se me ha aclarado que el manejo de la información será confidencial y anónima, por lo que no conllevará ningún tipo de perjuicio. Dado lo anterior otorgo de manera voluntaria, mi autorización para que se tome registro audiovisual del estudiante dentro de proyecto.

Nombre del Padre de familia y/o acudiente

C.C:

Tel:

Anexo 1. Consentimiento Informado



INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL MANABLANCA
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
ORIENTACION ESCOLAR



CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Señores
Padres de familia y/o acudientes:
Cordial saludo.**

La presente investigación es conducida por Carlos Andres Rodriguez Ávila identificado con C.C 1070956662, estudiante de noveno semestre del programa de Psicología de la Universidad de Cundinamarca, bajo la asesoría de la docente Marcela Falla y la orientadora escolar Adriana Marcela Moreno. La meta de este estudio está orientada a fortalecer las Competencias Ciudadanas en los estudiantes de grado 6° de la Institución Educativa Municipal ~~Manablanca~~, mediante el desarrollo del proyecto *"Con las manos en el arte, sistematización: la expresión artística como herramienta metodológica para el fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas en alumnos de grado 6° de la IEM Manablanca"*, diseñado con actividades didácticas, artísticas y lúdicas adecuadas a la etapa de desarrollo de los participantes.

Para efectos del presente y con previa autorización de las directivas de la institución, se cuenta con la participación de los estudiantes del grado 6° de la jornada de la mañana y de la tarde. Dentro de la investigación se **tomarán registros de audio y video con propósitos únicamente académicos**, como datos para el análisis de los resultados de la investigación.

Es de aclarar que el manejo de esta información se ajusta a los lineamientos éticos de la ley 1090 de 2006 que regula el ejercicio profesional de la psicología en Colombia, de esta forma la participación del estudiante es **completamente voluntaria** y de acuerdo al parágrafo 5 del artículo 2, la información que se proporcione será tratada de manera **anónima y confidencial** de esta manera respetando el bienestar y la dignidad de los estudiantes como participantes de la investigación, como se menciona en el parágrafo 9 artículo, así mismo una vez este finalice, se hará entrega a la comunidad educativa, los resultados y conclusiones obtenidas y usted tendrá la oportunidad de conocerlos, si así lo desea.

Cualquier duda la podrá comunicar al teléfono 3219539640 o al correo electrónico carlosandresrodriguezavila@hotmail.com donde será atendido por el investigador a cargo del proyecto.

Anexo 2. Evidencias de aplicación



Anexo 3. Letra de canciones**Real Live Rap:**

Damas empoderadas en todas las batallas,
el rap me da las alas para poder ganarlas.

El colegio nos da una gran oportunidad,
y esa es la que vamos a aprovechar,
sigue mi consejo y estudia para lograr tus
metas,

sin temor de nada, todo lo puedes lograr.

El rap significa todo para mí,
usted no sabe lo bueno que es el rap,
nos podemos expresar sin que nos
desprecien,
nosotros tenemos corazón y mente.

Gracias por la intención pero odio que me
digan que el colegio es una porquería,
estoy cansada de tanta tontería,
la gente ni siquiera sabe lo que significa.

El hip-hop, rap, vive en la sangre de mi vida,
vida deshecha, sé feliz y cuenta lo que te
aprovecha.

Aquí yo me inspiro rapeando, improvisando,
con mi mente en la rima yo las estoy
sacando,

real live rap siempre está ganando,
porque el rap viene mientras vamos
caminando.

Aléjate de las drogas, eso no sirve para nada,
eso sirve para mal,

yo coronó porque to' voy pa' encima,
porque yo siempre soy el rey de la rima.

Los conflictos no se resuelven peleando,
siempre se resuelven dialogando,

llega el mes diciembre, porque eso ya no va
pa' más,

el único mes que trae paz.

Cosas de la vida, vivencias, realidades,
que paso a paso van convirtiendo vanidades,
mira chiquillo inocente que saca rimas de su
mente, cosas que pasan al lado,
un futuro que nunca ha llegado.

Y de eso hablan en el hemisferio,
maltrato y mal refrigerio,
la verdad es que la educación está mal,
que esa oportunidad no la van a alcanzar.

Te vamos a explicar,
la marihuana pa' los ñeros fue viral,
mira, le digo algo a los ñeros, que dejen eso,
que dan asco cuando dan un beso,
a ellos se les ha apagado el foco,
se mueren poco a poco,
sin hábitos de aseo se están volviendo locos.

Sacando mis rimas del style.

Me siguen escuchando,
mediante de las rimas yo me estoy
manifestando.

Mi madre está peleando,
mi hermano está drogado,
para ayudarle a ella yo seguí estudiando,
es el momento de cambiar la estructura,
escribo versos libres que me alejen la locura.

Esta maldita hipocresía, me acuerdo de
aquel día,

cuando en el colegio nuestros derechos
violarían,
pero los padres piensan que los hijos se van
a estudiar,
pero lo que no saben es que algunos
profesores los tratan mal,
todavía hay algunos de calidad,
que valoran el trabajo que yo hago acá.

Una niña de la calle consumiendo,
mientras no sabía que se estaba destruyendo,
ella se metió en la vaca loca,
mientras su madre la buscaba como loca.

Creando originalmente.

602.

El Imperio del Rap:

Puedo transformar lo que siento,
y lanzar todas mis penas,
que vuelen con el viento,
hoy venimos a presentarles el imperio del
RAP.

Hola, soy Kevin y hoy te vengo a hablar,
de algo que te puede interesar,
son competencias ciudadanas,
son asombrosas y bacanas,
todos somos asombrosos,
imperio del rap, el nombre más famoso.

Tanta drogadicción,
no necesitamos palabra, necesitamos acción,
si tienes un corazón roto,
busca a alguien que lo repare y evita un
alboroto.

A veces me siento solo y sin amigos,
siento que ellos están perdidos,
con este rap quiero fomentar,
a las personas malas a respetar,
a los pobres, a los de la calle y a las personas
con alguna discapacidad,

les pido que den algo de caridad,
para las personas que lo necesitan.

Hay cosas que te incitan,
a cosas que tu no debes,
pero tu puedes decidir si quieres llorar o
quieres reír,
y yo te puedo decir que tu puedes cambiar,
y así como yo pueda fomentar,
a personas que hagan el bien y sin mirar a
quien.

Mis metas están cargadas de emociones,
a veces me despierto con alegrías y dolores,
no quiero que en mi casa exista la violencia,
creo en el respeto, en la armonía y la
paciencia.

Que tanta tristeza, que tristeza de verdad,
que asco de gente, que no sabe valorar,
aprecia lo que tienes porque mañana será
muy tarde,
esto es muy poco los que pueden saborearse.

Somos niñas y queremos ser tutoras,
ingenieras, abogadas,

una generación valiente de artistas
empoderadas,
exigimos que protejan todos nuestros
derechos,
los niños y las niñas merecemos tu respeto.

Porque todos unidos no nos podrán separar,
la gente de la cuadra, todos parecen cabras,
le pregunto a Dios por qué la gente está
demente,
pero al fin y al cabo, no ha dado respuesta y
no he sido yo el que he ganado esta apuesta.

La vida se resta, como la matemática,
seré yo quien ponga fin a esta problemática,
le ruego a Dios que todo esto sea un sueño,
yo su propietario, su creador y su dueño.

Podemos crear dentro de las aulas,
imagino con dolores, la alegría y la
nostalgia,
aquí mi compañero del colegio,
las drogas son lo malo, es lo malo.

Esto no es un chiste,
esto es de verdad,

las drogas no son buenas,
esto es una enfermedad.

Haciendo algo que lo quiero y lo adoro,
como si fuera el mayor tesoro.
Somos la nueva era,
estudiantes conscientes pensando de otra
manera,
el rap como herramienta de expresión,
retomando los valores parte de mi
educación.

Somos el futuro de nuestro país,
en nuestro barrio no nacen delincuentes,
nacen en sí,
grafiteros, trabajadores, estudiantes,
gente que siempre sale adelante.

No me gustan las peleas,
y a nadie voy a soltar,
las groserías son bobadas,
para estos cantantes de rap.

Queremos un país donde escuchen las voces
del barrio,

que nos den nuestros derechos,
aprender y educarnos.

Tenemos dificultad,
y no todos pueden ir a estudiar,
agradezco por tener la oportunidad,
de ser un mejor humano para esta sociedad.

También sé que es mi deber,
asistir al colegio para aprender,
porque los sueños podemos cumplir,
con arte y disciplina llegaré hasta el fin.

Anexo 4. Murales