

Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA
UNIVERSIDAD DE LA SABANA
Chía - Cundinamarca



**EXPRESIÓN DE EMOCIONES A TRAVÉS DEL
GRAFITI, UTILIZANDO RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES Y
NO DIGITALES**

CLAUDIA PATRICIA GONZÁLEZ GONZÁLEZ

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
CENTRO DE TECNOLOGÍAS PARA LA ACADEMIA
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

CHÍA

AGOSTO 2016



**EXPRESIÓN DE EMOCIONES A TRAVÉS DEL
GRAFITI, UTILIZANDO RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES Y
NO DIGITALES**

CLAUDIA PATRICIA GONZÁLEZ GONZÁLEZ

SONIA RESTREPO PALACIO

Asesora

Tesis de Grado presentada como requisito parcial para optar al

Título de Magíster en Informática Educativa

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

CENTRO DE TECNOLOGÍAS PARA LA ACADEMIA

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

CHÍA

AGOSTO DEL 2016

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Bogotá, D. C., Agosto de 2016

Dedicatoria

*“Cuando te llamé, me respondiste; me infundiste ánimo y renovaste mis fuerzas”
Salmo. 138:3*

A Dios, por darme la fortaleza y renovar mis fuerzas para seguir cada día y lograr mis metas. Con el mismo amor, dedico este sueño ahora realidad a mi madre, y a mi padre que aunque fallecido me acompañó y apoyó siempre, estaría muy orgulloso y feliz de ver que si se puede alcanzar todo lo que se desea.

A mi hijo, que es un motor de superación, un joven que es la bendición de mi familia, de gran espíritu y corazón bondadoso.

A la Secretaría de Educación del Distrito, que posibilitó mi crecimiento como profesional.

A mi bella alma mater, Universidad de La Sabana, por recibirme nuevamente para cumplir un ciclo más en mi vida académica y a todos sus docentes, que me abrieron la puerta para compartirme sus saberes y, por último, a mis amigas y compañeras que compartieron, colaboraron y lloraron con mis luchas para terminar y concluir con gran amor, mi sueño de ser una Magíster.

Gracias y mil gracias a todos.

Tabla de contenido

Resumen.....	14
Introducción	15
Contexto de implementación	17
Planteamiento del problema de investigación.....	19
Antecedentes y justificación	19
Caracterización del problema	21
Pregunta de investigación	24
Objetivos.....	26
Objetivo General	26
Objetivos específicos	27
Estado del arte.....	28
El uso de la arte terapia y el grafiti como instrumentos para el manejo de emociones	28
El uso de las TIC para el manejo de emociones	38
Marco teórico	41
Emociones.....	41
Psicología del color.....	44
Simbología del color.	44
Grafiti.....	45
Filosofía del grafiti.....	49
El grafiti como vehículo de expresión de emociones y herramienta para menguar las agresiones.....	51
Las TIC y la educación	51

Recurso educativo digital (RED)	54
Descripción del RED	57
Proceso de diseño del (RED) <i>Urban Crazy Art</i>	57
Materiales y programas empleados en la elaboración del RED.	62
Proceso de implementación (RED) <i>Urban Crazy Art</i>	64
Evaluación del material (RED) <i>Urban Crazy Art</i>	67
Aspectos metodológicos	70
Tipo de investigación.....	70
Población y muestra.....	71
Instrumentos.....	¡Error! Marcador no definido.
Instrumento 1: Implementación del Recurso Educativo Digital (RED)	71
Instrumento 2: Test PANAS	72
Instrumento 3: Diario emocional	74
Método documental (producciones escolares).....	74
Escalamiento Tipo Likert.....	73
Consideraciones éticas	75
Método de análisis	77
Proceso de análisis.	79
Resultados.....	81
Análisis por categorías	87
Emociones positivas.....	89
Emociones negativas.....	95
Emociones ambiguas	103

Conclusiones	108
Prospectiva	113
Aprendizajes	114
Referencias bibliográficas.....	116
Anexos	125
Anexo A: Test Emocional PANAS.....	125
Anexo B: Diarios emocionales	126
Anexo C: Creación de grafitis en el RED.....	127
Anexo D: Creación de grafitis en la pared sobre papel craft	129
Anexo E: Resultados test PANAS	131
Anexo F: Consentimiento informado para menor de edad en el proyecto	132
Anexo G: Asentimiento informado para menor de edad en el proyecto.....	134
Anexo H: Consentimiento informado para rector institucional.....	135
Anexo I: Coloreado de mandalas en material físico	135
Anexo J: Creación de grafitis en material físico	136

Índice de gráficas

Gráfica 1: Emociones positivas.	82
Gráfica 2: Emociones negativas.....	83
Gráfica 3: Emociones ambiguas..	85
Gráfica 4. Categorías emocionales	89
Gráfica 5: Evidencia tets PANAS, emociones positivas.	92
Gráfica 6: Evidencia tets PANAS, emociones positivas..	94
Gráfica 7: Evidencia tets PANAS, emociones negativas.....	97
Gráfica 8: Evidencia tets PANAS, emociones negativas.....	100
Gráfica 9: Evidencia tets PANAS, emociones negativas.....	103
Gráfica 10: Evidencia tets PANAS, emociones ambiguas.	105
Gráfica 11Evidencia tets PANAS, emociones ambiguas.	107

Índice de Tablas

Tabla 1: Simbología del color, a partir de información extractada de Valero (2013) y Fernández de Córdoba (2012)..	45
Tabla 2: Sesión uno. Historia del grafiti.	65
Tabla 3: Sesión dos. Aprendizajes.	65
Tabla 5: Sesión tres. Materiales y estilos.	66
Tabla 5: Sesión cuatro. Consejos e instrucciones.	67
Tabla 6.: Evaluación objetivos y contenidos.	67
Tabla 7: Evaluación del RED en accesibilidad, facilidades de uso y fiabilidad.	68
Tabla 8: Relación objetivo y emoción.	77
Tabla 9: Siglas interpretación de datos.	88

Índice de Figuras

Figura 1: Características de los RED según MEN (2012).....	55
Figura 2: Fondo escogido para el RED. Fotografía de un muro de ladrillo a la vista.	58
Figura 3: Fondo del RED	59
Figura 4: Fotografía del grafitero Fernando Carlo COPE2..	59
Figura 5: Caricatura de Cope 2 diseñada para el RED..	60
Figura 6: Primera parte galería de grafitis famosos, incluidos en el RED.....	60
Figura 7: Caricatura autora de la investigación en la parte de aprendizajes RED.....	61
Figura 8: Muro final del RED en la que el participante grafitea..	62
Figura 9: Caricaturas de la Profesora Claudia González que aparecen en el RED.....	63
Figura 10: Clasificación de las emociones, a partir de información extractada de: Goleman (2013) y Bisquerra (2009).....	78
Figura 11: Esquema metodología de implementación e investigación.....	79
Figura 12: Categorías y subcategorías <i>a priori</i>	81
Figura 13: Evidencia RED emociones positivas.....	90
Figura 14: Evidencia diario emocional, emociones positivas.....	91
Figura 15: Evidencia RED emociones positivas.....	92
Figura 16: Evidencia Muro RED emoción positiva.....	93
Figura 17: Evidencia diario emocional. Emoción positiva.....	93
Figura 18: Evidencia muro RED, emoción negativa..	96
Figura 19: Evidencia diario emocional. Emoción negativa.	96
Figura 20: Evidencia muro RED, emoción negativa..	98
Figura 21: Evidencia diario emocional. Emoción negativa.	99

Figura 22: Evidencia muro RED, emoción negativa..	101
Figura 23:Evidencia diario emocional. Emoción negativa.	102
Figura 24: Evidencia muro RED, emoción ambigua..	103
Figura 25: evidencia diario emocional. Emociones ambiguas.....	104
Figura 26. Evidencia muro RED, emoción ambigua.	106
Figura 27 Evidencia diario emocional. Emociones ambiguas..	106

Resumen

Esta investigación de corte cualitativo, pretende abordar el arte, desde el grafiti, como un vehículo de identificación, expresión y manejo funcional de emociones para los estudiantes de grado séptimo del Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D., empleando un Recurso Educativo Digital RED. Este permitió describir el manejo de emociones en los estudiantes mediante conceptos como el color, el diseño y el grafiti, para posteriormente servir de instrumento para la creación de este tipo de manifestación artística. No obstante, se tuvieron dificultades en los tiempos de entrega del RED, lo que obligó a utilizar otros recursos no digitales como complemento.

La investigación se sustenta en el análisis cualitativo con un alcance descriptivo, utilizando como categorías de análisis seis emociones principales que se interpretaron por medio de los grafitis realizados por los estudiantes, diarios emocionales y un test, instrumentos que sirvieron para dar respuesta a la pregunta de investigación y así concluir con el diseño e implementación de un RED llamado *Urban Crazy Art* y otros recursos que facilitaron la expresión, identificación y manejo funcional de emociones mediante la creación de grafitis.

Palabras clave: Recurso educativo digital (RED), emociones, simbología del color, grafiti.

Introducción

El arte y las expresiones artísticas han servido en la historia para evidenciar lo que sentimos y pensamos los seres humanos. El grafiti, como representación artística, no es indiferente a este suceso, ha sido una herramienta esencial de comunicación para la sociedad, porque hace parte del lenguaje urbano que se presenta en las ciudades; este siempre ha sido, en sus diversas manifestaciones, una forma de comunicación. Su particular forma de pintarse es un elemento motivante para los jóvenes, les permite adueñarse del espacio urbano y también del digital, debido al auge de programas que traspasan este arte a la era de las comunicaciones, continuando con su carácter transgresor y comunicativo (Campos, 2012).

Por esto, conocedora de este suceso motivador y del evidente manejo disfuncional de emociones por parte de sus estudiantes, se dio a la tarea de encontrar, por medio de un Recurso Educativo Digital, la forma de solucionar la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo contribuye el diseño e implementación de un RED para facilitar la expresión, la identificación y el manejo funcional de emociones mediante la creación de grafitis, en los educandos del grado séptimo del Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D.?

Este documento inicia con la presentación del contexto de la institución educativa, donde se evidencian las dificultades de algunos de los educandos en el manejo funcional de sus emociones y las situaciones de tensión y agresividad que de allí se derivan, y que contrastan con los valores y normas que se inculcan por parte de los docentes de la Institución y por el Manual de Convivencia; dando lugar a plantearse como objeto de estudio esta problemática, prioritaria para las autoridades del plantel y comunidad educativa, justificando así un acercamiento sobre la expresión de esas emociones con la mediación del Arte y las TIC.

En este sentido, se presenta la caracterización del problema, la pregunta de investigación y los objetivos que pretenden llevar a conocer, describir e interpretar las expresiones y manejo funcional de las emociones dadas mediante la creación de grafitis, al aplicar un Recurso Educativo Digital (RED).

De igual forma, es importante resaltar que para llegar a la resolución de la pregunta de investigación se realizó revisión documental en el marco teórico, abordando conceptos como el grafiti, las emociones, la psicología y simbología del color entre otros. Así mismo, en el estado del arte, se encontraron investigaciones que han utilizado el arte como terapia para el manejo y expresión de emociones y, el uso de las TIC para el manejo de emociones, como vehículo y herramienta para menguar las agresiones.

Esta investigación es de tipo cualitativo, con un alcance descriptivo del proceso mediante el cual los educandos, expresaron sus emociones, valiéndose del RED y otros recursos no digitales que utilizan la simbología del color y la creación de grafitis.

Por último, se muestra los resultados obtenidos al caracterizar las emociones de tristeza, felicidad, enfado, miedo, disgusto y sorpresa, que sirvieron como unidades de análisis para dar respuesta a la pregunta de investigación, posterior a la interpretación de los instrumentos obtenidos como los son los grafitis realizados por los estudiantes en el RED y los grafitis realizados en papel como recurso de apoyo, el diario emocional y las encuestas realizadas.

Contexto de implementación

La presente investigación se adelantó en el Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D., nombre tomado por esta institución educativa del abogado, psicólogo, escritor y filósofo Agustín Nieto Caballero quien durante su vida mostró gran preocupación por la educación colombiana.

La Institución fue creada en febrero de 1976, mediante Decreto 298, en el sector de la Plaza España. Su edificio fue erigido entre la segunda y la tercera décadas del siglo XX. En 1986 mediante Resolución N° 0008 de junio 24, el Consejo Nacional de Monumentos, declaró el inmueble como Monumento Nacional, debido a su belleza arquitectónica y a su antigüedad; actualmente es considerado Patrimonio Cultural de Bogotá Distrito Capital y está ubicado entre las carreras 19 y 19ª y las calles 12 y 11, Barrio La Pepita (Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D., 2013).

Esta es una zona de alto impacto comercial y social, en razón de las actividades que allí se realizan, las cuales tienen que ver con operaciones comerciales concentradas en la denominada “Zona S” o San Andresito San José, la venta de repuestos automotores en el sector, conocido como “La Playa”, y el expendio y el consumo de sustancias psicoactivas con las acciones ilícitas que de estas actividades se desencadenan, en la llamada “Calle del Bronx”, la cual está localizada a pocas cuadras de la Institución. Así mismo, otros referentes importantes del área circundante al Colegio son el Hospital San José, la Estación de la Sabana y la Estación de Policía Los Mártires.

El Colegio funciona en calendario A, con jornada única, es de carácter mixto y ofrece el servicio educativo desde el nivel preescolar hasta undécimo grado de educación media, cuenta con un total de 927 estudiantes. (Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D., 2013)

Dentro de la caracterización de la población estudiantil, la cual fue realizada por integrantes del Consejo Académico, el Coordinador de Convivencia, la Coordinación Académica y el Equipo de Orientación Escolar, se detectó que gran parte de los educandos que asisten regularmente a la jornada de la mañana, no cuentan con acceso a todos los servicios públicos domiciliarios básicos, y en muchos casos tampoco tienen acceso a otros servicios complementarios como teléfono o internet.

Así mismo, se determinó que, aunque no es una generalidad, hay familias que viven en casas arrendadas, pero predominan las que habitan en albergues y pensiones bajo la modalidad de “paga-diario”; respecto de la conformación del núcleo familiar, en algunos casos es de tipo monoparental. De otra parte, en lo referente a las actividades económicas realizadas por los progenitores, el mayor porcentaje se dedica al comercio formal e informal, que se desarrolla en los alrededores del Colegio (Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D., 2013).

En lo que tiene que ver con el aspecto socio-afectivo, la caracterización mencionada refiere que un 65% de la población estudiantil presenta problemas convivenciales referenciados desde el PEI , materializados básicamente en agresiones de tipo físico, de índole verbal y de carácter emocional (chantaje emocional) debido a que no saben cómo canalizar positivamente sus emociones para no llegar a conflictos con sus pares y/o con estudiantes de otros grados escolares (Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D., 2013).

Planteamiento del problema de investigación

Antecedentes y justificación

Idear formas de mejorar la calidad educativa de un colegio estatal, mediante el empleo de un RED (Recurso Educativo Digital) que beneficie el proceso de desarrollo integral de un grupo de educandos, es una labor que justifica plenamente su realización. Para el caso, más que solucionar una problemática, conduce a la reflexión acerca de la adecuada integración de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el cotidiano ejercicio de la profesión docente a partir del pertinente diseño e implementación de las mismas en orden con las particularidades de la institución educativa y los educandos como centro de especial interés.

Al hacer referencia a los antecedentes en esta investigación, es pertinente reconocer los movimientos pedagógicos que se han venido presentando en las últimas décadas y que han generado una revolución educativa global en los medios audiovisuales por la necesidad del uso de las TIC en todos los escenarios pedagógicos; de igual manera, a nivel nacional desde el Ministerio de Educación (MEN) se estableció como una política educativa el uso de las TIC en el plan de estudios y las declaró como una herramienta para la vida.

En el Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D. es tangible la inquietud por incursionar en el uso de las TIC, ya que existe la conciencia acerca de que estas permiten el rediseño de estrategias didácticas para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje; por ello, se han creado blogs y aulas virtuales desde algunas áreas en primaria y bachillerato promoviendo nuevos centros de interés que llamen la atención de los estudiantes.

Así las cosas, en el año 2010 y con la intención de crear nuevos y más atractivos ambientes de aprendizaje, la Licenciada María Esperanza Rico y la Coordinadora Académica Amparo Villalobos presentaron ante el BBVA el “Proyecto Interdisciplinario Promoción del proceso de enseñanza-aprendizaje significativo mediante las TIC en los niños de la básica primaria de las jornadas mañana y tarde”, con el cual se logró, por la figura de responsabilidad social, que el Banco en mención financiara la dotación de las aulas de primaria con equipos tecnológicos como computadores y televisores de pantalla plana. En respuesta a esta acción, la Secretaría de Educación Distrital financió la instalación de los equipos y las redes de internet para los mismos.

El objetivo de las docentes Rico y Villalobos fue promover el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo mediante las TIC en los niños de la básica primaria incorporando el computador como herramienta didáctica en el aula de clase, mediante un plan de acción pedagógica interdisciplinaria para ofrecer a los estudiantes estrategias pedagógicas que dieran respuesta a sus intereses y necesidades, así como a las demandas de formación de su contexto educativo.

A través del proyecto en mención, se ha logrado la reflexión pedagógica, se impulsó no sólo el uso del computador y el uso de internet en primaria sino que también se incluyó a los estudiantes de preescolar y se despertó el compromiso, el interés y la participación de los docentes. De la misma forma, se logró transformar y crear diferentes ambientes de aprendizaje dentro del aula y fuera de ella con el uso de los blogs como:

<http://quiintosagustin.blogspot.com/2010/10/grados-quinto-2010.html> y

<http://primeromiprimaria.blogspot.com/>, en busca de una radical modificación de los procesos

didácticos y de un ostensible avance en el uso de las TIC, lo cual permite el uso de estas

herramientas en la revisión de los planes de estudio institucionales introduciendo nuevas formas

de aprender, de conocer, de investigar, de consultar y de intercambiar información; también se ha favorecido el crecimiento personal, social, la creatividad y autonomía con el manejo de las TIC, mediante el ejercicio de respeto a los turnos para acceder a la sala de cómputo y el trabajo en equipo que ha fortalecido valores sociales e individuales.

De igual forma, es pertinente referir el reconocimiento que dentro del Proyecto Educativo Institucional (PEI) y el currículo del Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D. se ha dado a la Educación Artística como un área importante tanto para la formación integral de los estudiantes como para la satisfacción de las necesidades de expresión emocional, lo que ha conducido a la creación del blog institucional denominado “Muros de Expresión en Artes”, cuya dirección es: http://murosdeexpresion.blogspot.com/2009_06_01_archive.html#. Este blog básicamente tiene la función de permitir la expresión de emociones, de manera que se facilite el proceso de resiliencia de algunos educandos. Se entiende la resiliencia como:

El proceso dinámico, constructivo, de origen interactivo, sociocultural que conduce a la optimización de los recursos humanos y permite sobreponerse a las situaciones adversas.

Se manifiesta en distintos niveles del desarrollo, biológico, neurofisiológico y endocrino en respuesta a los estímulos ambientales. (Kotliarenco & Cáceres, s.f., s.p.)

En el Colegio Público Agustín Nieto Caballero I.E.D., el arte es un vehículo que facilita la expresión de emociones y, de alguna manera, alivia al estudiante al permitirle “descargar” sentimientos e ideas, de modo que con esto se encuentra un sustento válido para emprender la presente investigación.

Caracterización del problema

Partiendo del hecho que las Competencias Ciudadanas corresponden a los conocimientos y habilidades a nivel cognitivo, emocional y comunicativo que al relacionarse, hacen que el individuo construya una mejor sociedad (Ministerio de Educación Nacional, 2012), los resultados que respecto de su manejo y conocimiento se obtuvieron en la Prueba Nacional Censal en Competencias Ciudadanas ICFES – (Ministerio de Educación Nacional, 2013), prueba que refleja una realidad que es preocupante, pues indica que existen problemas convivenciales en los establecimientos educativos. Se evidenció que a nivel nacional las percepciones de los educandos de quinto y noveno grados de educación básica son las siguientes:

- El 53,4% de los estudiantes de quinto y 26,1% de noveno grado, demuestran empatía frente a las personas que sufren de algún tipo de maltrato o agresión.
- Las reacciones o comportamientos más frecuentes ante situaciones de rabia son hacer cosas sin pensar (50%) y tratar mal a otras personas (47%).
- Respecto de las actitudes hacia las justificaciones para el uso de la agresión, 18% de los educandos evaluados de quinto grado y 34% de noveno coinciden en que “El que me la hace, me la paga”, en tanto que el 17% del último grado de Primaria y el 22% del último de Básica afirman “Si no se puede por las buenas, toca por las malas”.
- 37% de los estudiantes de quinto y 32% de noveno grado, afirmaron haber sido víctimas de agresión física o verbal de manera repetida y sistemática.
- el 22% de estudiantes de quinto y 35% de noveno grado del país aseguraron que fueron intimidadores, es decir, que le pegaron u ofendieron muchas veces un compañero, sin que este pudiera defenderse.

- el 53% de los estudiantes de quinto y 65% de noveno grado a nivel nacional, respectivamente, fueron observadores de una situación de intimidación en la escuela.
- La agresión verbal, por su parte, es el tipo de agresión más frecuente entre los estudiantes colombianos: 47% y 34% de los alumnos de quinto y noveno grados del país, en promedio, reportaron en la Prueba ser víctimas de este tipo de agresión en su colegio.
- el 33% de los estudiantes de quinto y 15% de noveno grado, a nivel nacional, fueron víctimas de agresión relacional en el colegio.
- Los hombres, en ambos grados, reportaron mayores porcentajes de victimización por agresión física y relacional que las mujeres, mientras que la agresión verbal es relativamente similar. Adicionalmente, en quinto grado, los establecimientos oficiales urbanos y privados reportan mayores porcentajes en los diferentes tipos de victimización que los colegios rurales. En noveno grado, la agresión física es mayor en los colegios privados (21%) que en los otros tipos de establecimientos (18% oficiales urbanos, 16% oficiales rurales), no se presentan diferencias sustanciales frente a la agresión verbal entre los diferentes tipos de establecimientos y la agresión relacional es menor en los colegios privados (13%) y similar entre los oficiales (16%).
- El 30% de los estudiantes de quinto grado afirman que han evitado pasar por algunos lugares del colegio por miedo a que les hagan algo malo; 16% ha dejado de ir al colegio porque alguien los molesta o han evitado hacer algunas cosas (por ejemplo, ir al baño, tomar el refrigerio, etc.) porque sienten que alguien los puede atacar y el 13% ha dejado de ir a clase porque les da miedo que sus compañeros los molesten.

- En noveno grado, los estudiantes reportan una menor ocurrencia de hechos que ponen en riesgo su seguridad dentro del colegio. Así, el 16% evita pasar por algunos lugares del colegio porque les da miedo que les hagan algo malo.

Las anteriores cifras denotan la apremiante necesidad de contribuir a disminuir de alguna manera las agresiones entre educandos y a formarlos en la detección de los sentimientos, estados de ánimo o emociones que sirven de detonante para que surjan conflictos y dificultades convivenciales en las que resulten lesionados o lesionen a otros, de manera que puedan canalizarlas tomando un tiempo de latencia en el que reflexionen o se inhiban de agredir a otros.

Por otra parte Goleman (2013), apunta a la necesidad de preparar a niños, adolescentes y jóvenes en la educación emocional como parte de su formación integral, innovando la enseñanza desde el desarrollo de sus habilidades humanas para superar el analfabetismo emocional, lo cual es pertinente en la fundamentación conceptual para esta propuesta de trabajo, en la que se pretende facilitar la expresión de emociones por medio de la elaboración de grafitis con ayuda de un RED, para que así logren experimentar empatía, tranquilidad, felicidad y relajación, etc., respondiendo, por ende, a los lineamientos curriculares formulados por el MEN para la Educación Estética, específicamente en lo relativo al desarrollo expresivo de sensaciones, sentimientos e ideas a través de símbolos mediante la expresión, gráfica y uso de las TIC.

Pregunta de investigación

En la actualidad, al interior del Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D., habitualmente se presentan entre los estudiantes agresiones físicas y verbales como muestra y demostración de no poseer un manejo funcional de sus emociones, de manera que recurrentemente pasan de sentir a actuar, lo que exteriorizan golpeando y/o insultando a sus

pares o a estudiantes de otras grados escolares superiores e inferiores (Mercedes Trujillo, Orientadora Escolar Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero, comunicación personal, 5 de agosto de 2014).

El caso más notorio es el grado séptimo, ya que los estudiantes de este grupo son los que más problemas denotan en lo concerniente a la expresión adecuada de sus emociones, pues pueden pasar de tener las más desafortunadas expresiones de afecto, a formar altercados surgidos de nimiedades, en los cuales niñas y niños se halan el cabello, se dan puntapiés, puños y hasta se escupen, todo esto “reforzado” o “acompañado” de insultos verbales y gestos manuales ofensivos (Mercedes Trujillo, Orientadora Escolar Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero, comunicación personal, 5 de agosto de 2014).

Estas agresiones tienen lugar a pesar de que en el Colegio público en el que se adelantó esta investigación, se viene implementando desde el año 2013 el “Programa para la gestión del conflicto escolar Hermes”, diseñado por la Cámara de Comercio de Bogotá, D.C., el cual es una opción metodológica y conceptual que busca generar procesos de transformación y de cambio en las actitudes y respuestas, frente al conflicto interpersonal de los educandos cuyas edades están entre los doce y los dieciocho años, es decir, que preferiblemente estén cursando como mínimo séptimo grado de educación básica (Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D., 2013).

Respecto de los objetivos del programa, el Centro de Arbitraje y Conciliación de la Cámara de Comercio de Bogotá (s.f.), los enuncia así:

- Desarrollar una estrategia para la transformación de conflictos en el ámbito escolar, a partir de la implementación de métodos alternativos para el manejo de los conflictos.

- Establecer procesos de sensibilización, formación e intervención frente al conflicto entre diversos actores, involucrando la participación de toda la comunidad educativa.
- Crear una mesa de gestión del conflicto que ofrezca una salida a la problemática escolar en forma proactiva y pedagógica.
- Generar un proceso de formación con los estudiantes involucrados, que permita un desarrollo de habilidades sociales.

Sin embargo, como el Programa Hermes muestra poca efectividad, la autora de este estudio se dedicó a buscar vías alternas para disminuir significativamente las agresiones entre los estudiantes de grado séptimo que son los que más problemas convivenciales y agresiones presentan, de manera que antes de entrar en conflicto tuvieran la posibilidad de identificar sus emociones para manejarlas funcionalmente y evitar así dificultades de orden convivencial en las que llegaran a lastimarse o lastimar a otros.

En consecuencia, la presente investigación pretendió dar respuesta al siguiente interrogante:

¿Cómo contribuye el diseño e implementación de un RED para facilitar la expresión, la identificación y el manejo funcional de emociones mediante la creación de grafitis, en los educandos del grado séptimo del Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D?

Objetivos

Objetivo General

Describir las expresiones y manejo funcional de las emociones dadas mediante la creación de grafitis al aplicar un recurso educativo digital (RED), en educandos de grado séptimo del Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D.

Objetivos específicos

1. Diseñar un RED (Recurso Educativo Digital) que facilite la expresión y el manejo funcional de las emociones, mediante la creación de grafitis, aplicable en educandos de grado séptimo del Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D.
2. Identificar las manifestaciones emocionales surgidas en educandos de grado séptimo del Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D, por medio de la creación de grafitis al aplicar un RED.
3. Caracterizar los resultados obtenidos, en una muestra poblacional de educandos del grado séptimo del Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D. al expresar, identificar y manejar funcionalmente sus emociones mediante la creación de grafitis.

Estado del arte

En este apartado se presenta la revisión bibliográfica de los constructos relacionados con el objeto de estudio: el empleo del RED para facilitar la expresión, la identificación y el manejo funcional de las emociones mediante la creación de grafitis; no obstante, no se encontraron textos que dieran cuenta exacta de la temática a tratar, se consideraron investigaciones que sirvieron de base para la realización de este estudio. La búsqueda se orientó en el uso de la arte terapia y en especial del grafiti, como instrumento para el manejo de las emociones y el uso de RED para el mismo fin. El material analizado data de los últimos quince años y recoge información de planteamientos e indagaciones de Estados Unidos, Finlandia, España, Kenya, Chile y Colombia.

El uso de la arte terapia y el grafiti como instrumentos para el manejo de emociones

Para abordar este primer eje, se realizó un rastreo bibliográfico de investigaciones que realizan aportes con respecto a los resultados obtenidos en estudiantes con dificultades emocionales que influyen en su comportamiento y cómo, con la aplicación de técnicas orientadas al arte, pueden o no mejorar su convivencia, su autoestima y su comportamiento en general.

Dicho rastreo se centró en:

- La enseñanza de la expresión gráfica y sus efectos en las emociones: Bunge (2012), Guenechea, (2014), Hincapié (2015), Gonzalo, N. (2012), García G., & García Q. (2011), Uñó-Batlles (2013).

- El uso del grafiti como medio de expresión y manejo de emociones: Agnes, Dave, & Waihiga (2014), Mielke (2015), Hookstra (2009), Orozco, V.E., Grisales, M., & Mosquera, R. (2013).
- La arte terapia como herramienta para mejorar sentimientos y actitudes negativas de los estudiantes: Moreno (2007), Nieto Duque, J., & Rodríguez Páez, B. E. (2012), Hautala, P. M. (2011), Fernández, E. R. (2007).

La enseñanza de la expresión gráfica y sus efectos en las emociones

En cuanto a la enseñanza de la expresión gráfica, se presenta la investigación realizada por Bunge (2012) en el Taller de arte plástico y expresión “La Caracola” de la ciudad de Santiago de Chile. Dicho estudio se denominó “Contribuciones al desarrollo emocional y social de niños entre siete y trece años de un taller grupal de arte plástico y expresión emocional”; empleó un diseño cualitativo de tipo exploratorio y se orientó a una población de 150 niños de los que se escogió una muestra de 4, cuyas edades estaban entre 7 y 9 años. El objetivo central fue analizar y describir los aspectos del desarrollo emocional y social que serían favorecidos en niños a partir de su participación sistemática en un taller grupal de arte y expresión. Como objetivos específicos se formularon los siguientes:

Analizar y describir cómo la experiencia de la participación sistemática semanal de niños a un taller grupal de arte plástico y expresión influye o contribuye en su desarrollo emocional, en sus dimensiones percepción, comprensión y regulación emocional.

Analizar y describir cómo la experiencia de la participación sistemática semanal de niños a un taller grupal de arte plástico y expresión influye o contribuye en el desarrollo de habilidades

sociales en las dimensiones habilidad de tomar la perspectiva del otro, habilidad para adecuarse a normas sociales, capacidad de autopercepción, y capacidad de auto exposición.

En cuanto a los hallazgos, los niños asistentes al taller identifican sus emociones y las comparten con el grupo; el niño, a través de distintos aspectos de la obra como el color, la forma, los materiales empleados y el contenido y/o significado que le otorga, puede reconocer en sí mismo una experiencia emocional asociada a él.

Los niños son capaces de distinguir las emociones y sentimientos para luego ordenarlos y verbalizarlos adecuadamente; son capaces de distinguir entre pena, rabia, frustración, miedo, vergüenza y celos.

El recurso artístico plástico, junto a la labor de la facilitadora grupal, forman parte del sustento sobre el cual los niños trabajan sus emociones. Una vez desarrollada la habilidad para identificar sus emociones y las del grupo, se observó que ellos paulatinamente van ordenando su mundo emocional, primero de manera simbólica a través del arte plástico, y luego de forma concreta utilizando el lenguaje verbal. Los niños estudiados regularon adecuadamente sus emociones, verbalizando y reflexionando abiertamente sobre lo que les ocurría internamente, es decir, tanto respecto de sus emociones negativas como de las positivas. Por último, la investigación llegó a concluir que los niños asistentes al taller, son capaces de ponerse en el lugar de su compañero y considerar la opinión del otro dándole la importancia que merece.

En España, específicamente en la Universidad de Valladolid, Guenechea. (2014) realizó la investigación, "Contribución de la expresión plástica al desarrollo emocional infantil", cuyos objetivos fueron conocer las contribuciones al desarrollo de las manifestaciones plásticas favoreciendo la expresión de sus emociones y sentimientos en niños de 4 años. Se enfocó de forma lúdica y agradable, utilizando una metodología activa y participativa haciendo que los

alumnos estuviesen en ambiente atractivo para favorecer la comunicación, la motivación y la relación tanto con docentes como con sus propios compañeros. La población fue de 22 niños de 4 años y permitió concluir que las actividades plásticas favorecen de manera integral los procesos de expresión de los niños aumentando su grado de creatividad, lo cual propicia un avance intelectual y emotivo; el aporte a esta investigación tiene que ver con un concepto fundamental apoyado en la importancia del dibujo como expresión de una realidad emocional sin importar el rango de edad en que se realice (Guenechea, 2014).

Otro estudio que sirve de apoyo para la realización de esta investigación fue el adelantado por Hincapié (2015), que se fijó como objetivo general, comprender la manera en que tres niños de la ciudad de Medellín expresan su percepción del mundo a través del dibujo improvisado. La investigación siguió una orientación cualitativa de estudio de caso, es decir, centró la atención en la individualidad y particularidad de la experiencia. El estudio tuvo lugar durante el segundo semestre del año 2012 y el transcurso del año 2013 (18 meses). Básicamente, se propuso a cada participante dibujar lo que deseara, generando, en consecuencia, una vía de entendimiento del trabajo expresivo del niño. El dibujo improvisado operó como un canal que facilitó en los infantes estudiados la expresión de recuerdos, vivencias y aspiraciones.

Por su parte, Gonzalo (2012) aborda la educación artística como una terapia para la construcción de la identidad del adolescente, para ello, analizó los trabajos presentados por estudiantes en un rango de edad de 14 a 18 años de la Educación Secundaria Obligatoria, en la asignatura de Educación Plástica. La investigación se centró en exponer la problemática que viven los adolescentes, la forma que tienen para manifestar sus emociones y la incidencia en su vida social, se realizó una intervención desde la actividad artística como un instrumento de integración social para el estudiante. Durante los diferentes capítulos se muestra la parte práctica

del trabajo de campo y cómo la implementación de diversas actividades orientadas por el maestro, llevan al adolescente a descubrir su identidad, sus sentimientos y le permite realizar catarsis sobre sus emociones negativas.

Como conclusión, el autor manifiesta la necesidad de enfatizar en la escuela las asignaturas relacionadas con el arte, pues demostraron a través de los resultados, proveer al estudiante de espacios ideales, para reflejar situaciones fuera de lo común que le permitieran sacar sus emociones, tales como la relajación, la flexibilidad, la libertad, la movilidad en el espacio, momentos de recuerdos y de olvidos, los cuales hubiesen sido muy difícil en otras asignaturas.

En la Universidad Tecnológica de Pereira (Colombia), García Gallego & García Quiroz (2011) realizaron la investigación titulada "La educación artística: un estado del arte para nuevos horizontes curriculares en la institución educativa Mundo Nuevo de la Ciudad de Pereira." En esta investigación hacen un rastreo bibliográfico sobre el estado de la Educación Artística en diferentes contextos, concluyen que, pese a la importancia de la misma en el desarrollo personal, emocional y social de los estudiantes, y a la obligatoriedad que la ley 115 de 1994 le reviste, tiende a tomarse como menos importante frente a otras asignaturas. La investigación en mención tiene como fin, presentar una propuesta curricular en Educación artística para los grados, primero, segundo y tercero de primaria, del Colegio Mundo Nuevo de Pereira, institución educativa rural que tiene énfasis en Música gracias a la articulación con una ONG (Organización No Gubernamental).

En España, Uñó-Batlles (2013) en la investigación titulada "El arte: vehículo para la educación emocional. Una propuesta de intervención", cuyo objetivo principal, al igual que en la investigación anterior de García Gallego & García Quiroz (2011), plantea una investigación dirigida a la realización de una intervención de desarrollo y mejora de las competencias

emocionales de los niños del aula de 3er curso del 2 ciclo, basada en el arte. Para realizar dicho abordaje realiza un rastreo bibliográfico riguroso, orientado a entender en qué estado de importancia se encuentra la educación emocional con respecto a otras asignaturas, para luego plantear un esquema de intervención en el aula que le permita a los estudiantes desarrollar su competencia emocional, lo cual redundará en su comprensión, expresión y conciencia de fenómenos emocionales y en la auto regulación, aspectos fundamentales en la convivencia escolar y familiar. Por último, pone de manifiesto la necesidad de transversalizar en el currículo la educación emocional mediante la enseñanza de las artes.

El uso del grafiti como medio de expresión y manejo de emociones

En cuanto al uso de grafiti como expresión gráfica, se presentan los resultados de un estudio de Kenya, llevado a cabo por Agnes, Dave, & Waihiga (2014), cuyo fin fue identificar los mensajes sociales expresados con grafitis, como medio de comunicación por estudiantes de todas las divisiones del distrito de Nyandarua, de cada distrito fueron seleccionadas tres escuelas de secundaria. El estudio muestra como el grafiti es una manifestación que se puede considerar por los adultos como ilícita, usada por los estudiantes para expresar sus pensamientos, emociones, intereses, actitudes y opiniones con relación al mundo que les rodea. De esta forma, el grafiti puede ser estudiado para determinar los problemas sociales de la escuela y cómo los están enfrentando los estudiantes, documentando lo encontrado en las paredes, los baños, los salones de clase, los pupitres, etc.

Los grafitis fueron clasificados para su análisis en siete grupos: grafitis de amor/sexo, autoridad escolar, bienestar estudiantil, drogas, farándula, religión y política; donde las tres primeras clasificaciones eran más frecuentemente realizadas.

La investigación llegó a la conclusión de que los estudiantes escribieron en la pared como una forma de articular las auténticas preocupaciones y problemas que nunca discutirían abiertamente con la autoridad escolar; de modo que prestar atención a lo que los estudiantes manifiestan con el grafiti puede ayudar a comprender el pensamiento de los estudiantes, mejorar sus interrelaciones y las mismas con las directivas escolares.

En Estados Unidos, Mielke (2015) presenta en su tesis Doctoral, un estudio sobre el impacto del grafiti en los adolescentes, enfatizando que esta es una época en la que el grafiti puede no ser bien visto a diferencia de los años 70, donde había una tolerancia y aceptación mayor. Según la investigación, el impacto de grafiti en los adolescentes puede ser tan positivo como negativo, si bien suele tornarse en una actividad pasajera de una etapa de su vida, otros pueden adoptarlo como estilo de vida e inclusive devengar de su arte. En ambos casos, el adolescente puede encontrar en el grafiti un consuelo en su mundo, al ser capaz de expresar sus sentimientos y compartirlos con otros. Ahora bien, si el grafiti va acompañado de la arte terapia es posible ver en el arte del grafiti un potencial enorme para el crecimiento emocional del adolescente.

Otra investigación realizada en California (Estados Unidos) por Hookstra (2009), estudia el grafiti desde el punto de vista de vandalismo adolescente, puesto que al igual que otras ciudades, comparten el deseo de ser comunidades libre de grafiti, ya que esto cuesta a los contribuyentes mucho dinero. Por lo anterior, se justificó un estudio que revelase las razones por las cuales los adolescentes deciden realizar grafitis.

Para lograr el objetivo, se realizaron dos encuestas, una dirigida a profesionales de la comunidad y la otra a los jóvenes grafiteros, con el fin de indagar las posibles causas por las cuales los adolescentes pintan sin restricción las calles de la ciudad y si existen factores de riesgo que incidan en que los jóvenes decidan pertenecer a estos grupos, que con frecuencia son

catalogados como vándalos. Como resultado se obtuvo que los profesionales identifican como posibles factores la falta de control de los padres sobre sus hijos, el consumo de droga, la necesidad de pertenecer a un grupo; mientras que los grafiteros perciben las causas como una forma de expresión o actividad social.

A nivel nacional, la Universidad Tecnológica de Pereira, presenta una investigación de Orozco, Grisales & Mosquera (2013), orientada a identificar la influencia del grafiti en la creatividad gráfica de los niños de educación primaria del grado cuarto del Colegio Básico Montelíbano. La investigación responde a la pregunta: ¿Cuál es la influencia del grafiti sobre la creatividad grafica de los niños de educación primaria? Tiene como objetivo general determinar la incidencia de la elaboración de grafitis en el desarrollo de la creatividad gráfica mediante la aplicación de talleres, con los niños y niñas del grado cuarto pertenecientes al Colegio Básico Montelibano. El tipo de investigación es cuantitativa, con una metodología desarrollada mediante secuencias didácticas basadas en la enseñanza de la caligrafía expresiva, caligrafía canónica y la caligrafía urbana. A través del proceso, se realizaron 18 talleres, finalizando con un último taller de pintura de grafiti en la pared.

El estudio concluye que la implementación de talleres basados en las caligrafías antes mencionadas permite a los estudiantes mejorar significativamente en su creatividad gráfica, lo cual quedó demostrado en la elaboración del grafiti. Esta investigación, si bien es cierto que no demuestra la relación del grafiti y las emociones, si deja ver que en sí mismo, el grafiti es una expresión artística que demanda muchos tipos de creatividad, la cual es sin duda potencializada por las emociones.

La arte terapia como herramienta para mejorar sentimientos y actitudes negativas de los estudiantes

En Chile se encontró la investigación adelantada por Moreno (2007), en la que se describe el caso de un muchacho de 15 años, con problemas de desánimo, desmotivación y apatía por sus actividades escolares, por lo que se le interviene desde la Arte-Terapia para suministrarle herramientas que le faciliten expresar sus emociones, sin necesidad de emplear el lenguaje oral o lectoescrito, ya que sin tenerlos afectados, se le dificulta comunicarse de estas maneras. Debe mencionarse que la Arte-Terapia es empleada como herramienta de exploración creativa que estimula la expresión de conflictos internos y ayuda a clarificarlos para así poderlos trabajar; se utilizó para estimular la comunicación no verbal y verbal, para develar la autoimagen, las emociones, los sentimientos y los conflictos derivados del mal manejo de estas y para incentivar la autorreflexión mediante el intercambio de experiencias, ya que el sujeto, objeto de estudio, fue involucrado en un grupo en el que se desarrollaron mecanismos de interacción social, gracias a los cuales los participantes tuvieron la oportunidad de comunicar sus necesidades, sentimientos y conceptualizaron el significado de vivir en sociedad.

El objetivo de la investigación apuntó a brindar al muchacho un espacio seguro que le permitiera conocer y expresar sus vivencias y emociones a través de la actividad plástica y lúdica; asimismo, se formularon como metas específicas, facilitar y explorar su potencial creativo, canalizar sentimientos positivos y negativos en un espacio seguro y fomentar la autoestima y seguridad personal.

La intervención se llevó a cabo en la ciudad chilena de Talca, en un centro privado, específicamente en la Clínica Psicoterapéutica Atheln, cuyo significado en lengua mapuche es “Saber tratar a las personas”. Allí se realizaron sesiones semanales de una hora de duración en las que para iniciar se le preguntaba al chico cómo estaba y si quería contar lo que le había sucedido durante la semana, obteniendo, por lo general como réplica: “vengo cansado, no quiero

hacer nada”, en respuesta a esto, las sesiones no fueron directivas, sino que se le permitió desarrollar temas libres en los que construyó figuras tridimensionales con plastilina, greda y arcilla, expresando así la problemática que lo afectaba, corroborando que a través de la expresión artística el adolescente obtiene beneficios en un crecimiento tanto mental como físico (Fernández y Martínez, 2004, pg.68).

A nivel nacional se encontró la tesis de la Universidad Javeriana de Bogotá titulada “Estrategias metodológicas en artes plásticas que contribuyan a fomentar el desarrollo de la expresión en niños de Transición” (Nieto & Rodríguez, 2012), cuyo objetivo de investigación es concebir desde el ejercicio una reflexión sobre la eficacia de las artes plásticas en el progreso de la expresión en los estudiantes, se aplicó una metodología de investigación-acción, utilizando trabajo de campo y algunas entrevistas con un enfoque de carácter cualitativo y una población de niños entre 4 a 5 años, lo cual permitió concluir que las creaciones artísticas que son fruto de un fortalecimiento expresivo y creativo, estimulan la imaginación.

En Finlandia, Hautala (2011) explora las posibilidades que la arte terapia puede ofrecer en las escuelas finlandesas y así, propende por la introducción de esta técnica para lograr el bienestar de los estudiantes. Para ello, el autor recogió datos de 15 entrevistas con enfoque cualitativo sobre la práctica de los arteterapeutas en las escuelas y los modos en que su trabajo se desarrolló por el profesorado. Como conclusión del estudio, se demostró que el grupo se consideró más seguro y apoyado durante el proceso de intervención, los miembros mostraron respeto a las imágenes de otros como valiosos y únicos en el proceso. Por otra parte, también llama la atención, la accesibilidad que tiene los estudiantes a este tipo de talleres de arte terapia, una al año en el mejor de los casos, siendo en su mayoría llevados a cabo por profesionales externos a la escuela,

sin embargo recalca la necesidad de que los maestros puedan aplicarlas a sus estudiantes durante su proceso de enseñanza aprendizaje.

Fernández (2007) realiza en un colegio público de Madrid (España), el proyecto titulado “Me siento vivo y convivo”, analiza los resultados de la introducción de la arteterapia a la institución y su incidencia en la convivencia y la autoestima, mediante actividades de artes plásticas, música y danza, en el marco del programa de prevención de la violencia escolar. Los docentes fueron involucrados en todo el proceso, mediante capacitación, talleres, musicoterapia y danzoterapia. Se resalta el trabajo con los estudiantes sobre aspectos emocionales y sociales susceptibles de ser tratados a través del arte, trabajo sobre la identidad, sentimiento de utilidad, riesgo y toma asertiva de decisiones.

El uso de las TIC para el manejo de emociones

Con respecto a este apartado, en Estados Unidos, la Universidad Tecnológica de Massachusetts realizó la investigación “*Digital story explication as it relates to emotional needs and learning*” (Daily, 2005, p.53) la cual tuvo como objetivo lograr la comprensión y la solución a las carencias emocionales en contenidos académicos de la secundaria a través de la tecnología digital direccionando y apoyando el aprendizaje. Mediante un grupo de control realizado con 17 adolescentes de los grados sexto, séptimo y octavo se obtuvieron resultados como lo son: 12 estados afectivos relacionados con el color, de los cuales 5 de ellos fueron de mucho interés. Se llegó a la conclusión de que términos relacionados con la tristeza incluyen "azul", "abatido" y "triste" y palabras relacionadas con la ira incluyen "loco" y "enojado" (Daily, 2005, pg. 41). De esta forma esta investigación arroja nuevos efectos emocionales presentados en situaciones académicas empleando un sistema con una tecnología nueva llamada razonamiento de sentido

común que le permite inferir contenido afectivo de las historias de los usuarios y apoyar la reflexión emocional”

Esta indagación hace grandes aportes a la investigación en cuanto a los efectos emocionales de los estudiantes relacionados con el color mediante la utilización de la tecnología como apoyo en el proceso de aprendizaje en este caso de un RED para identificar estado emocional de los adolescentes.

Por otro lado, en la Universidad Complutense de Madrid, Gómez (2010) publicó una experiencia investigativa que resume los resultados obtenidos en los cursos académicos 2008/09 y 2009/10 de la asignatura Introducción al Color del Centro de Estudios Superiores Felipe II, con apoyo de las TIC, combinando plataformas no educativas tipo *Blogger, Youtube, Flickr, SlideShare*, etc. con otras educativas como *WebCT* y *Moodle*. En dicha experiencia se comprobó la eficacia de los blogs y las plataformas educativas, ya que potencializa las capacidades de adaptación a las TIC, lo cual permite alfabetizaciones múltiples, mientras que mejora los procesos de enseñanza aprendizaje, gracias a la oportunidad que brindan al estudiantado de explorar, difundir y discutir la información.

Además de las anteriores investigaciones, un insumo para reforzar el presente estado del arte lo constituye el portal español “*educacontic*” en el que se menciona una serie de sitios *web* dedicados al grafiti, a enunciar sus antecedentes, relatar su historia, indicar sus influencias, explicar su filosofía, técnicas, referir sus artistas y su obra, además existen sitios en los que pueden crearse grafitis en línea, tal como:

http://www.grafiticreator.net/index.htm#.VgnF0tJ_NHw,

<http://www.creativox.com/grafiticreator/>, <http://www.graffwriter.com/> y

<http://kids.tate.org.uk/games/street-art/>

Marco teórico

A lo largo de este apartado, se presentan temas y conceptos que apoyan la presente investigación, se definieron dos ejes temáticos centrales para abordar el marco teórico, a saber:

1. Las emociones su relación con el arte, particularmente el grafiti.
2. El uso de las TIC en la educación, particularmente el papel del Recurso Educativo Digital (RED).

La selección de los dos ejes teóricos obedece a la intencionalidad central del presente estudio. Si bien se desarrollan los dos ejes de manera independiente, por encontrarse así en la literatura revisada, se realiza una articulación de ambos específicamente en el análisis de resultados, lo cual constituye un aporte de esta investigación.

Emociones

La palabra emoción procede del vocablo latino moveré, que se traduce como mover hacia afuera, de modo que el término se emplea para aludir a cualquier estado mental agitado que experimente la persona por diversas razones. Es decir que la emoción es una reacción rápida, impulsiva e intuitiva que la persona siente sin tener control sobre ella, lo que significa que la emoción es un impulso que comporta reacciones automáticas y constituye un conjunto innato de sistemas de adaptación al medio (Segura & Arcas, 2007).

Respecto de su composición, en la emoción existen: el componente personal o subjetivo, los componentes fisiológicos constituidos por la red subcortical y la red cortico límbica que son

las encargadas de activar las emociones, los componentes conductuales y los componentes derivados del estímulo que la ha desencadenado (Darder, 2007).

Las funciones de las emociones son tres: a) la de adaptación corporal para los acontecimientos que puedan suceder, b) la de comunicación, y, c) la de experiencia subjetiva (Redorta, et. al., 2008). En la función de adaptación corporal, inciden e interactúan: el sistema nervioso autónomo con sus dos subsistemas antagónicos: el sistema nervioso simpático que es el más activo cuando está presente la emoción y el sistema nervioso parasimpático, cuya predominancia ocurre durante el sueño.

El sistema endocrino, para el caso de las emociones, actúa como una red de comunicación celular que responde a los estímulos liberando hormonas, el sistema inmunológico mantiene los microorganismos infecciosos fuera del cuerpo y/o destruye el que haya logrado invadirlo, de lo que se concluye que su labor es la de protegerlo de las infecciones.

Estos tres sistemas, según indica Colomer (2011), se coordinan para responder al estrés que se organiza en tres estadios: la sensación de alarma, el estadio de resistencia y el estadio de agotamiento.

En lo concerniente a la función de comunicación, propia de las emociones según expresan Redorta, et. al. (2008), esta tiene que ver con la dimensión conductual-expresiva de la emoción, que permite predecir los comportamientos derivados de esa experiencia y asumir una conducta de respuesta.

En suma y de manera sencilla, puede decirse que la emoción es una reacción acompañada de cambios fisiológicos entre los que están la taquicardia, las contracciones musculares y el

incremento o la disminución de actividad de ciertas glándulas. Entonces, las emociones pueden ser agradables o desagradables con alta o baja excitación (Choliz, 2005).

También debe mencionarse la estrecha relación entre emociones y cerebro explicada así por Belmonte (2007):

“Las emociones están compuestas por una parte inconsciente y automática, que se sustenta en circuitos cerebrales específicos y desencadena respuestas corporales autonómicas y endocrinas, dirigidas a preparar el organismo para una conducta adecuada al estímulo que los activa (...) Por otro lado, el procesamiento por la corteza cerebral de estímulos con significación emocional da lugar a la parte consciente de la experiencia emocional y modula las respuestas corporales que acompañan a esta (...) estos dos aspectos de las emociones están localizados en zonas del cerebro independientes entre sí, aunque ambas muy relacionadas, como lo son: el hipotálamo en el caso de la parte consciente y la amígdala cerebral para la parte motora e inconsciente” (pg. 61).

Ahora bien, las emociones básicas, según explica Goleman (2013) son seis: a) felicidad, b) tristeza, c) enfado, d) sorpresa, e) miedo, y, f) disgusto.

La felicidad es la sensación de plenitud, alegría, realización y goce, en tanto que la tristeza encarna el desasosiego y el vacío, el decaimiento y la desmotivación, generalmente provocadas por una pérdida. El enfado no es otra cosa que la frustración provocada por la percepción de un obstáculo, de una ofensa o de una molestia, mientras que la sorpresa deriva de una situación o acontecimiento que se presenta sin ser esperado y puede ser positiva, negativa o neutra, en tanto que el miedo corresponde a la alteración del ánimo que produce angustia ante un peligro

o un prejuicio ya sean reales o imaginarios; finalmente, el disgusto se concibe como la incomodidad por algo que produce molestia o desagrado (Goleman, 2013).

Psicología del color

Tiene que ver con el estudio del efecto del color sobre el comportamiento humano y los sentimientos, teniendo presente que la reacción de la persona ante estímulos de color o la expresión de emociones a través del color, varían de conformidad con la cultura en la cual esté inmersa, siendo inmodificables y/o comunes la sensación de frío que produce el color azul y la de calor que desencadena el rojo; debido a esto es que se puede aludir a reacción psicológica común a cada uno de los colores (Valero, 2013).

Bloch (2013), afirma que la influencia del color en el comportamiento y la conducta humana se evidencia en que:

Impresiona al que lo percibe, pues el color se ve y llama la atención. Tiene capacidad de expresión, es decir que cada color provoca una reacción o emoción; así las cosas, los colores están asociados a estados de ánimo o a emociones, posee capacidad de comunicación, puesto que cada color posee un significado propio tomando el valor de símbolo y, por ende, comunicando una idea. (p. 16)

Simbología del color

Como se ha manifestado, la simbología del color difiere de acuerdo con la cultura, por ejemplo, mientras que para el mundo occidental el color negro se asocia con muerte, en el Antiguo Egipto se le relacionaba con un renacer; en Indonesia, en los actos fúnebres se utilizan

colores llamativos (vivos) en lugar del negro, y en China, Japón e India, el color empleado para los ritos luctuosos es el blanco (Gual, 2009).

En lo que tiene que ver con las emociones y siguiendo lo manifestado por Valero (2013) y Fernández de Córdoba (2012), la simbología de algunos colores, para el mundo occidental, es la que se presenta a continuación:

Simbología del color

Color	Significado
Blanco	Bondad, inocencia, pureza, virginidad, perfección, seguridad, pureza, limpieza.
Amarillo	Alegría, felicidad, buen humor, inteligencia, energía, optimismo.
Naranja	Alegría, entusiasmo, felicidad, atracción, creatividad, determinación, éxito, ánimo y estímulo.
Rojo	Peligro, guerra, energía, fortaleza, determinación, pero también pasión, deseo y amor. Poder, fuerza, liderazgo, agresividad, coraje, valentía, energía, furia, excitación, vitalidad. Las personas afines al rojo tienen una personalidad extrovertida, un temperamento vital y ambicioso y se dejan llevar por el impulso más que por la reflexión. Rojo oscuro/Granate = Sorpresa
Púrpura	Realeza, poder, nobleza, lujo, ambición, riqueza y extravagancia. También sabiduría, creatividad, independencia y dignidad. Representa la magia y el misterio, la nostalgia y la melancolía. Morado oscuro = Miedo
Azul	Estabilidad, profundidad, lealtad, confianza, sabiduría, inteligencia, fe, verdad
Verde	Armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura. Combinado con marrón significa incomodidad.
Gris	Melancolía, duda, tristeza.
Negro	Poder, elegancia, formalidad, muerte, dolor, pena, misterio, autoridad, fortaleza, intransigencia. También se asocia al prestigio y la seriedad.

Tabla 1: Simbología del color, a partir de información extractada de: Valero, A. (2013). y Fernández de Córdoba, T. (2012). Elaboración propia.

Grafiti

Según manifiesta Figueroa (2008), el término grafiti es de procedencia italiana, acuñado por los romanos que ya “pintaban” las paredes y sitios públicos con diferentes paradigmas y protestas, llevados por el incontenible deseo de compartirlas con sus conciudadanos.

Sus orígenes se remontan a los hombres de las cavernas (con sus pinturas rupestres), a los macedonios, a los antiguos egipcios (con sus indecifrables jeroglíficos) y a los griegos, puesto que todos ellos utilizaban las paredes de tumbas, de viviendas y de edificios para satisfacer a conciencia uno de los más ancestrales instintos del hombre: el de comunicarse (Figueroa, 2008).

A finales de la década de los 60's, los concienciados activistas políticos y los no tan concienciados miembros de las *gangs* (pandillas de pistoleros) en Estados Unidos, se apropiaron de este primitivo método de comunicación. Los primeros, para hacer públicas sus protestas, y los segundos para marcar el territorio (Ferraresi & Randrup, 2012).

Poco después, en la ciudad estadounidense de Filadelfia, el *bombing* sienta los primeros antecedentes del grafiti tal y como hoy se conoce. Los artistas de este movimiento, impulsados por el noble propósito de llamar la atención de la prensa y la comunidad, se dedicaban a bombardear, de ahí el término *bombing*, las paredes de la ciudad con su nombre o apodo. Posteriormente, con su traslado al distrito neoyorquino del *South Bronx*, el arte del *writing* - término con el que se conoce el acto de escribir en los vagones y paredes, toma su forma definitiva de diálogo con la sociedad en general, y con sus compañeros en particular (Contreras, 2007).

Uno de los primeros *writers* (Taxi 183), su apodo surge debido a que por su ocupación de mensajero de a pie y a la necesidad de utilizar el metro que esta le suponía, inició el arte de marcar los vagones del metro con su firma en forma de garabato, a esta expresión la denominó *motion tags*. Fue tal la impresión y atención que causó que el diario *New York Times* le dedicó

un artículo, con el propósito de resaltar este tipo de expresión artística (Ferraresi & Randrup, 2012).

Así fue como la *New York Transit System*, y más concretamente los vagones de los trenes de metro se convirtieron en el elemento unificador del grafiti, e hicieron que algo que para mucha gente sólo eran garabatos o marcas de las *gangs*, se convirtiera a través del *writing* en algo muy diferente, en una verdadera expresión artística (Ferraresi & Randrup, 2012).

Entre mediados y finales de los 70's el *tag* o *tagging* alcanza la cumbre, en lo que a innovación estilística se refiere, evolucionando de "escribir" simplemente la firma del artista con forma de garabato, hacia la "escritura" de ideas o declaraciones con letras más estilizadas y grandes, dando origen inicialmente a las *bubble letters* (letras redondeadas con relleno y filete) y más adelante a lo que hoy se conoce como *throw up*, que es una técnica impulsada por el afán competitivo de los *writers* y su deseo de ganar mayor popularidad y respeto, la cual llega a una complejidad estilística tal, que las letras empiezan incluso a ser difíciles de entender, culminando así en lo que es la forma más notable del grafiti del *Bronx*, el *wildstyle* (de Diego, 2008).

A finales de los 70's, el *writing* alcanza sus cotas más altas con la incorporación de imágenes de la iconografía popular, tales como personajes de cómic o de dibujos animados, e incluso, en muchos casos, de autorretratos en forma de caricatura. Con ellas, aparecen en escena las complejas *pieces* o *masterpieces*, que además de servir para distinguir a los grandes maestros de los principiantes, se generalizan y amplían su tamaño hasta llegar a ocupar vagones de metro enteros (de Diego, 2008).

Sin embargo, en *New York*, la situación de los *writers* empeora con la aparición de *sustancias psicoactivas*, el endurecimiento de las pandillas y los consecuentes enfrentamientos callejeros con armas de fuego, lo que hizo que se promulgaran leyes restringiendo la venta de pintura a los jóvenes, obligando a los vendedores de pintura a tener guardados los *sprays* bajo llave. La consecuencia más inmediata de esta larga suma de elementos disuasorios fue la escasez de "lienzos" para los artistas, lo que les hace más territoriales y agresivos (de Diego, 2008).

Pero con la explosión popular del *hip hop* a finales de los 80's se reaviva la llama de la *street culture* neoyorquina; todos los jóvenes quieren ser *b-boys*; simultánea y coincidentalmente, la Autoridad Metropolitana de Transporte de Nueva York, empieza a retirar los vagones averiados a parqueaderos para chatarra en *Brooklyn*, lo que hace que muchos apasionados del grafiti se apoderen de estos "lienzos" y empiecen a producir arte. Sumado a esta situación, en el Estado de California hay mayor accesibilidad y menores medidas de seguridad de los trenes de mercancías, con lo que todos los artistas se apoderan de estos "lienzos", fortaleciéndose así este arte (de Diego, 2008).

Mientras tanto, en Europa el movimiento se consolida, dando inicio a las giras de *writers* americanos por el viejo continente y a las peregrinaciones de *writers* europeos hacia *New York*, lo que conduce a que se "encuentren" nuevos espacios aptos para la expresión tales como rocas en las carreteras, las paredes y las canchas de deporte de la ciudad, que proporcionan al grafiti del *Bronx* una nueva expresión (Ganz, 2010).

Actualmente en muchas ciudades pueden apreciarse *pieces* conmemorativas, homenajes multicolores para recordar a los caídos por la violencia o por el SIDA, ya no solo plasmadas en

muros o en papel sino valiéndose ahora del Internet, convirtiéndose este en el nuevo vehículo difusor de esta forma de expresión urbana, de modo que muchos *writers* han empezado a ganar dinero con su talento (Ganz, 2010).

Filosofía del grafiti

La principal razón que impulsa a la mayoría de los *writers* es la necesidad, tan común a cualquier tipo de arte, de expresar y comunicar a los demás el propio mensaje, unida a la búsqueda de la fama y de reconocimiento, lo que explica la proliferación de los *tags* y *throw-ups* ubicados sobre muros en las grandes avenidas, en trenes, etc., para que puedan ser vistos (si no apreciados) por la mayor cantidad posible de gente (Figueroa, 2014).

De igual manera que la frecuencia de los trabajos es una forma de ganar respeto entre los demás *writers*, la creatividad en el estilo a la hora de realizarlos constituye otro factor importante a la hora de labrarse una reputación, así las grandes *pieces* son las que distinguen a los grandes maestros de los principiantes, ya que estos últimos deben empezar inundando la ciudad con sus *tags*, para que, una vez iniciados en las técnicas del *writing*, comiencen a hacer las mencionadas y más grandes *pieces* (Figueroa, 2014).

Hay que señalar que lejos de ser un arte eminentemente individual, gran parte de los *writers* trabajan en equipo en lo que en el argot se conoce con el nombre de *crews*, las que se rigen por unos principios aproximados a los de cualquier otro club secreto, pero no exigen ninguna iniciación especial para ingresar en sus filas, sino que un *writer* es admitido en ellas con base en su destreza, al considerar que su participación puede ser beneficiosa para el resto del grupo (Hernández, 2008).

De otro lado, además de establecer que el grafiti es un arte multicultural y no sexista, las *crews* se rigen por un desarrollado sentido del honor y del respeto, que establece que una pieza de otro *writer* no puede ser borrada hasta cuando la pintura empieza a deteriorarse, y que no se debe utilizar el nombre de otro artista para firmar el propio trabajo, ya que incurrir en cualquiera de estas dos irregularidades, se considera una imperdonable falta de respeto hacia el otro, y puede suponer la inmediata expulsión de la *crew*. Así, la competencia que existe entre las diferentes *crew* es enorme, pero siempre entendida desde una perspectiva de honorabilidad y respeto (Hernández, 2008).

Debe mencionarse también que aunque el grafiti desde el mismo momento de su gestación, nace como un arte ilegal por estar realizado en propiedades privadas y sin permiso, el verdadero *writer* no es un criminal, ni distribuye drogas, ni pertenece a ninguna *gang*, y pese a los peligros en forma de fuertes multas y cortas sentencias de encarcelamiento que amenaza la realización de las grandes piezas, continúan fieles a la llamada del arte y a la necesidad de expresarse (Hernández, 2008).

La mayoría de estos *writers* son artistas de gran integridad que no están en ello por dinero, razón por la que muchos de ellos se niegan a la explotación comercial de su trabajo, e incluso los más puristas se niegan a pintar en las, cada vez más comunes y/o extendidas, paredes "legales" (Hernández, 2008).

El grafiti es un arte temporal, ya que las piezas tienen una vida limitada (lo que tarda alguien en borrarlas, o lo que tarda en empezar a deteriorarse la pintura), y este carácter provisional es el que lleva a los *writers* a intentar perpetuarlo por medio de fotos de sus trabajos, y también el principal motivo que ha llevado a la actual proliferación de revistas tanto

impresas como *on-line* sobre este peculiar arte urbano. Con estas formas de expresión, la comunidad del *writing*, por el afán y la necesidad de exteriorizar sus ideas y sentires, da lugar a una competitividad feroz que se traduce en el auge de las guerras (no violentas) de *style*, así como de las alianzas entre *writers* y *crews* (grupos de *writers* que trabajan en equipo), para conseguir el respeto de los demás rivales y compañeros (Hernández, 2008).

El grafiti como vehículo de expresión de emociones y herramienta para menguar las agresiones

Peñalosa (s.f.), advierte que el grafiti evidencia un deseo de expresión de quien lo elabora. En ese orden de ideas, es entonces una manifestación cultural citadina mediante la cual es posible liberar emociones, conseguir un claro desahogo y decir lo que se quiere, lo que se siente, lo que se piensa. Es querer decirle algo a alguien cuando ya no se soportan más las ganas de explotar ideas en prosa.

En consecuencia, ya que el grafiti permite a la persona descargar la energía reprimida, se convierte en un medio que evita la violencia y disminuye los índices de agresividad en la medida en que quien libera sus pensamientos y emociones en el muro, no tiene necesidad de insultar y/o pegarle a quien le cae mal, le molesta o no está de acuerdo con sus opiniones, ya que al escribirlo, exterioriza la ira, el dolor y el rencor acumulados. (Peñalosa, s.f.)

Las TIC y la Educación

Según reporta el MEN (2012), actualmente las instituciones educativas, están adecuando sus modelos pedagógicos, es decir, haciéndolos más flexibles y accesibles para así aprovechar las posibilidades didácticas que ofrecen las TIC como herramientas de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que se ha traducido en que el quehacer pedagógico del docente sea

el de orientar y facilitar los recursos necesarios para que los educandos autónomamente construyan conocimiento.

No obstante, hoy día las TIC básicamente son empleadas en las instituciones educativas públicas colombianas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura como dan cuenta investigaciones tales como las de Jiménez, et. al. (2013), adelantada con los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Distrital Comunitaria “Siete de Agosto” (IEDCSA) de la ciudad de Barranquilla, quienes denotaban apatía y rechazo por la lectura y la producción textual, de manera que el estudio apuntó a implementar las TIC como herramientas pedagógicas para el fortalecimiento de la competencia lectoescritora obteniendo resultados satisfactorios ya que los educandos se motivaron por la lectoescritura pudiéndose aseverar que el aprendizaje fue significativo; Aldana (2012), quien utilizó los *podcasts* para el fortalecimiento de la lectoescritura en niños de primer grado; Núñez (2012), que en la Institución Educativa Iraca, Sede el Treinta, localizada en el municipio de San Martín del Departamento del Meta, afianzó en los educandos de primero, segundo y tercero de primaria la comprensión e interpretación de textos escritos empleando computadores y Agudelo, et. al., (2012), quienes buscaron mejorar en los niños del grado tercero G, de la Institución Educativa 20 de Julio, sede Los Comodatos de arriba, del municipio de El Bagre, Departamento de Antioquia, los hábitos de lectura, los niveles de comprensión, la producción de textos con coherencia, la ortografía y grafía con apoyo en la utilización de las TIC en el aula de clase.

Corroborando el restringido empleo de las TIC en las Instituciones Educativas públicas colombianas está la investigación hecha por Restrepo (2012) en Medellín, municipio en el que encontró una inadecuada infraestructura para la enseñanza de modalidades distintas de arte, lo

que, dicho de otro modo indica que el uso de las TIC en la enseñanza artística es muy limitado, esto trae como consecuencia que en los planes curriculares siga prevaleciendo la enseñanza de medios tradicionales como el dibujo, la pintura y el grabado, por citar sólo algunos, sin la posibilidad de proporcionar espacio para la enseñanza del arte digital.

Al respecto González (2015) manifiesta que si bien es cierto el estudio de Restrepo (2012) se limita a Medellín, puede aseverarse que la situación opera de manera análoga en el resto del país, de lo que puede inferirse que aquellos docentes al servicio del Estado que reciben formación a nivel de Maestría en Educación Artística mediante el uso de TIC, por lo general no tendrán la oportunidad de poner sus conocimientos a disposición de sus educandos, de manera que, dentro de los temas a ver en este nivel de educación superior, debería contemplarse la expresión artística con los medios tradicionales, así el docente adquiera gran parte de su bagaje por mediación virtual, puesto que aprender con TIC no implica enseñar con TIC pues los avances logrados por los gobiernos nacionales de turno en materias de masificación y mejoramiento de la conectividad aún distan de permitir una cobertura y una calidad tales que sea relevante el aprendizaje y la expresión mediante ellos. No obstante, los docentes en formación de postgrado deben contar con un programa de estudios que abarque asignaturas relacionadas con las TIC para que se les facilite entender la relevancia del arte digital en la estructuración y creación de contenidos sociales y culturales (Restrepo, 2012).

Así, la cobertura y la conectividad aún no estén al 100%, es de recordar que, como señaló Buckingham (2008):

... la tecnología electrónica se ha convertido en una dimensión cada vez más importante en la vida de la mayoría de los jóvenes. Los medios digitales -Internet, los teléfonos

celulares, los videojuegos, la televisión interactiva- constituyen en la actualidad un aspecto indispensable de las experiencias de los niños y los jóvenes en su tiempo libre. La relación de los jóvenes con la tecnología digital ya no se desarrolla básicamente en el contexto escolar -como sucedía en la década de 1980, e incluso en parte de la de 1990- sino en el dominio de la cultura popular (p. 34).

Recurso educativo digital (RED)

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) entre los años 2005 – 2011 generó una gran producción de objetos de aprendizaje con la finalidad de motivar el uso y la apropiación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) orientados hacia la conceptualización, uso y producción de contenidos educativos digitales los cuales aportaron en los procesos pedagógicos e innovadores de la educación en Colombia. Por ello, surgen los Recursos Educativos Digitales (RED) que, como lo plantea Computadores para educar, en línea, es todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción educativa, cuya información se dispone generalmente a través de internet, esto favorece promover su uso, adaptación, modificación y/o personalización. Cabe aclarar que existe una clasificación en Cursos Virtuales, Aplicaciones para Educación y Objetos de Aprendizaje basada en la intencionalidad, uso y complejidad de dichos recursos educativos digitales.

El MEN (2012) propone que un RED debe cumplir con las siguientes características:

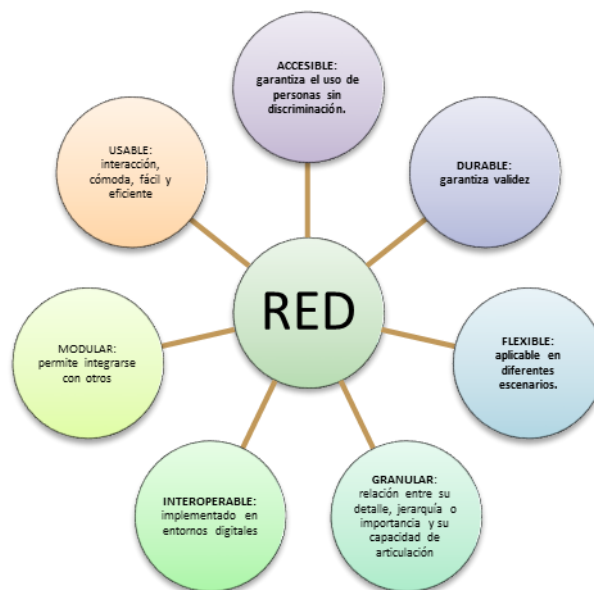


Figura 1: Características de los RED según MEN (2012). Elaboración propia.

Los recursos educativos digitales tienen dos elementos esenciales: “la función pedagógica y los componentes pedagógicos. En cuanto a la función pedagógica, esta debe desarrollar el RED con intención formativa, lo que corresponde al papel del docente, al alcance del aprendizaje y al logro en cuanto al conocimiento que el estudiante debe adquirir” (MEN, 2012, p.4); un aspecto importante es el reconocimiento del RED como el medio pedagógico que puede generar aprendizaje desde diferentes o todas las áreas del conocimiento y para cualquier edad (MEN, 2013).

Así mismo, según el MEN (2013) los componentes que conforman un RED son los objetivos, el contenido, las actividades de aprendizaje, la autoevaluación y contextualización. En cuanto al primer componente, los objetivos, estos se refieren a las habilidades y competencias que debe desarrollar el estudiante, fortaleciendo la motivación y facilitando el aprendizaje; el

segundo componente tiene que ver con los contenidos, estos deben apuntar a las estrategias pedagógicas para facilitar el conocimiento al estudiante.

Respecto al tercer componente, es decir, las actividades de aprendizaje, estas comprenden los momentos pedagógicos donde se aplica el conocimiento en diferentes contextos y donde se afianzan conceptos para lograr que el estudiante alcance los objetivos propuestos.

Por último, está el componente de evaluación, que debe darse como un proceso de autoevaluación y contextualización que favorezca que el estudiante valore sus logros y limitaciones, para definir el nivel de desarrollo de las competencias de acuerdo con los objetivos propuestos.

En conclusión, puede afirmarse que un recurso educativo digital permite fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que tiene un apreciable potencial para motivar al estudiante a la exploración, brindándole unas llamativas formas de presentación multimedial, formatos animados y/o tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual. Así mismo, presenta simulaciones y situaciones virtuales que representan casos reales o ficticios a los que no es posible acceder de otra manera, con lo que se facilita la comprensión de conceptos y la construcción de conocimiento a medida que el estudiante lo va desarrollando de acuerdo con su propio ritmo de aprendizaje (García & González, 2006).

Descripción del Recurso Educativo Digital

Proceso de diseño del (RED) *Urban Crazy Art*

Como se ha mencionado, debido a que el Programa Hermes el cual maneja los conflictos convivenciales de la institución; ha mostrado poca efectividad para reducir las agresiones que se presentan entre estudiantes de séptimo grado, del Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D., la autora de este estudio se dedicó a buscar vías alternas para disminuir significativamente dicha problemática, de manera que antes de entrar en conflicto tengan la posibilidad de identificar sus emociones para manejarlas funcionalmente y evitar así dificultades de orden convivencial en las que lleguen a lastimarse o lastimar a otros.

En consecuencia, y con el fin de realizar una innovación educativa, lo primero fue diseñar el RED, que como manifiesta García (2010), tiene una intencionalidad educativa y está creado para: comunicar sobre un tema, apoyar en la adquisición de un conocimiento, fortalecer un aprendizaje, transformar una situación desfavorable y se caracteriza por ser interactivo, autónomo, de fácil uso y acceso, de tipo multimedia, secuencial y con una organización de contenidos para luego lograr un tratamiento instruccional.

Por consiguiente, la participación en la construcción de este RED fue activa, creativa y junto con el equipo de diseñadores del Centro de Tecnologías para la Academia- CTA, se logró un material innovador con características específicas, orientadas al logro de insumos, formando parte así de los datos de la investigación después de su implementación, la cual empezó en octubre 2014 durante 5 sesiones de trabajo en 5 semanas y 2 horas diarias.

Se inició con la recolección de información referente al grafiti, expresión artística que fue escogida en razón a que es muy familiar para los educandos objeto de estudio pues es una manera habitual, por medio de la cual los jóvenes del sector se expresan. Posteriormente, se indagó acerca de la historia del color pues ya se había explicado a los participantes la simbología de los colores, es decir la emoción que cada uno representa.

Seguidamente se decidió que el RED se denominara *Urban Crazy Art* y fuera como un grafiti, así que el fondo corresponde a un muro de ladrillo a la vista, imagen tomada de internet, a la que se le aplicó un retoque o montaje con Adobe Photoshop (derechos que son de descarga gratis).



Figura 2: Fondo escogido para el RED. Fotografía de un muro de ladrillo a la vista. Fuente: Elaboración propia.



Figura 3: Fondo del RED Urban Crazy Art. Página de inicio. Fuente: Elaboración propia.

Se estipuló que el RED *Urban Crazy Art* desarrollara tres temas: Historia del grafiti, Galería de grafitis de famosos y Aprendizaje acerca de la elaboración de grafitis. A fin de hacer interesante el RED, en el apartado referente a Historia del grafiti aparece una caricatura de Fernando Carlo, (estática y con voz en off) apodado Cope 2, como se muestra en las figuras 3 y 4, reconocido grafitero del *South Bronx* en Nueva York por su uso del *wild style* y sus *throw ups*, quien define y explica en qué consiste esta forma de expresión y luego narra brevemente su evolución histórica.



Figura 4: Fotografía del grafitero Fernando Carlo, conocido como COPE2.



Figura 5: Caricatura de Cope 2 diseñada para el RED. Fuente: Elaboración propia.

De igual forma y para fomentar el conocimiento del tema, en la galería aparecen ocho grafitis significativos, de cuatro de los artistas más famosos de este tipo de expresión, los cuales se muestran a continuación (Figura 6).



Figura 6: Primera parte galería de grafitis famosos, incluidos en el RED. Fuente: Elaboración propia.

Finalmente, la parte de Aprendizaje en el RED, tiene tres subdivisiones: materiales y estilos, color y el mural. A su vez, el segmento referente al color da una explicación sobre la teoría del color, específicamente a la historia del color que es presentada por una caricatura estática de la autora de esta investigación, (Figura 7), el contenido se narra con su voz en off; asimismo se sugiere observar un video que trata sobre la forma como se combinan los colores primarios

para obtener los secundarios y se invita a realizar una actividad en casa para aplicar el principio de Newton según el cual la luz es color.



Figura 7: Caricatura autora de la investigación en la parte de aprendizajes RED. Fuente: Elaboración propia.

Posteriormente se explicaron las propiedades del color (tono, saturación y brillo) y se enunció que los colores “crean emociones y son parte fundamental de la comunicación de ellas”. Con esto se hizo la introducción para continuar con la descripción de lo que, según Bisquerra (2009), es una emoción y se enuncian las seis emociones básicas consideradas por Goleman (2013). En consecuencia, se da la interactividad del RED y así permite que el educando acceda por medio de un enlace al test emocional, que al ser contestado permite reflexionar a los estudiantes acerca de sus emociones y la manifestación de las mismas. Además, el material enseña el círculo cromático y permite al alumno acceder al hacer *click* sobre cada color, a información relevante como si el color es primario o secundario y cálido o frío.

Consecutivamente hay una actividad en la que el participante, escuchando la voz en off de otra caricatura de *Cope 2*, debe contestar una serie de preguntas y en caso de hacerlo correctamente, va ganando colores; así al finalizar ha acumulado algunos colores con los que

puede colorear una mandala para expresar sus emociones de acuerdo a la relación color - emoción, según la simbología del color. Seguidamente, aparece nuevamente la caricatura de *Cope 2* y la voz en off explica los materiales y estilos de grafiti.

Para terminar, en la última parte del RED aparece otra caricatura de la autora de esta investigación y su voz en off proporciona algunos consejos para grafitear, así como la caricatura de *Cope 2* y su voz en off expone algunas instrucciones para quienes van a empezar a grafitear, en donde se menciona enlaces de internet para contactar grupos de grafiteros.

La última presentación del RED tiene que ver con el muro en donde el estudiante puede realizar un grafiti (Figura 8), muestra un mural y materiales para pintar e invita al participante a crear un grafiti.

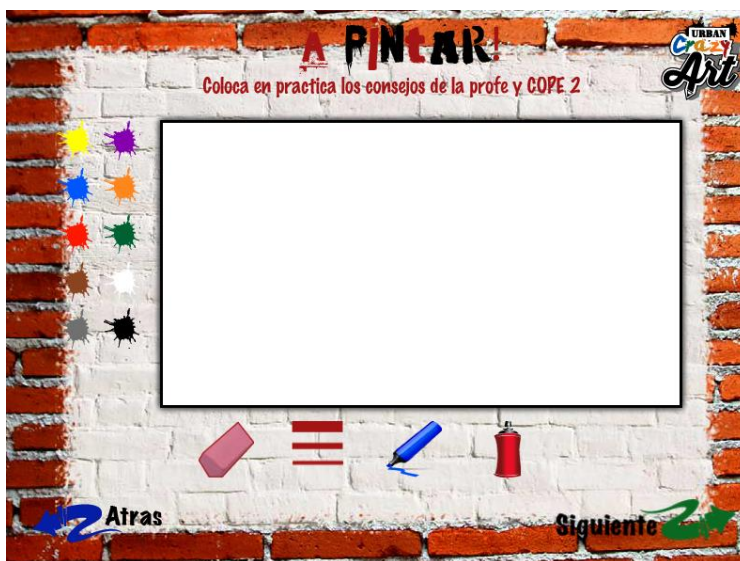


Figura 8: Muro final del RED en la que el participante grafittea. Fuente: Elaboración propia propia.

Materiales y programas empleados en la elaboración del RED.

Los textos, los iconos y el nombre de *Urban Crazy Art* están hechos en el programa *Adobe Illustrator*; este programa se basa en el diseño con vectores; una ventaja es que las imágenes

creadas en este programa, si se agrandan, no se pixelan, a diferencia de las imágenes en *Photoshop*.

El dibujo de *Cope 2* es de creación de la autora de este texto y puesto en el RED gracias a la ayuda en la creación del material por parte del equipo diseño del CTA (Centro Tecnológico para la Academia) de Universidad de la Sabana; después de escanearlo se corrigió el color y los niveles para que el color negro tuviera más fuerza (*Photoshop*), las caricaturas de la Profesora Claudia González se elaboraron con el programa *Momentcam*; después se creó el efecto de sombra con el programa de *Illustrator*, y fue incorporado al RED con el apoyo del equipo del diseño del CTA.



Figura 9: Caricaturas de la Profesora Claudia González que aparecen en el RED. Fuente: Elaboración propia.

El *Photoshop* se utilizó en la edición y creación de las imágenes que luego fueron colocadas en las mesas de trabajo y desde ahí se completaba el diseño del juego con los vectores de pinceles y colores. Los dibujos fueron hechos en *Paint* de *Windows 8*, y el RED cuenta con

diferentes herramientas que simulan la textura, se utilizaron vectores para los aerosoles y demás. Se guardó el dibujo y se colocó en *Illustrator* en la mesa de trabajo. El trabajo en su totalidad está en un formato de PDF interactivo, una vez diseñado, se pasó a ensamble y programación, realizado por el equipo diseño del CTA de Universidad de la Sabana.

Proceso de implementación (RED) *Urban Crazy Art*

El RED se abordó desde el diseño instruccional en términos del modelo de Dick y Carey (Belloch, 2013) como una metodología orientada específicamente hacia las habilidades y conocimientos que se enseñan basada en la disminución de instrucciones para las cuales proporcionan un mejor ambiente para el aprendizaje.

La implementación del material se realizó en cinco sesiones explicadas por medio de tablas que describen el propósito de cada sesión, la explicación dada a los estudiantes, el contenido, la duración y el proceso de evaluación; se anexa evidencia de cada una de las sesiones por medio de enlaces *web*, que permiten ver fotos de cada una de las sesiones, finalmente en la sesión cinco se realiza un proceso de evaluación con los estudiantes de RED *Urban Crazy Art*.

Tabla 2

Sesión uno. Historia del grafiti

PROCESO	DESCRIPCIÓN	EVIDENCIA
PROPÓSITO	El objetivo es recordar el inicio del grafiti y conocer un poco más sobre personaje que el material introduce llamado <i>COPE</i> .	
EXPLICACIÓN	Se inicia con la presentación del recurso digital y su ubicación en la web. El material está dividido en tres partes cada una con una evaluación pertinente Durante la sesión los estudiantes ven la historia del grafiti de manera concreta desde sus inicios contada por un personaje muy particular.	Fotos

CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo instruccional • Desarrollo meta cognitivo • Evocación de experiencias previas. • Historia del grafiti
DURACIÓN	1 sesión de 2 horas clase
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Formativa • Continua de manera oral • Mediante preguntas sobre el material y su contenido.

Tabla 3: Sesión uno historia del grafiti.

Tabla 4

Sesión dos. Aprendizajes

PROCESO	DESCRIPCIÓN	EVIDENCIA
PROPÓSITO	Un propósito claro es recordar la teoría del color vista previamente en clase Inicia con la historia del color, lleva a un video de un experimento a realizar para comprobar la refracción del color.	Fotos
EXPLICACIÓN	Se trabaja un test en medio de estos contenidos llamado test PANAS. Con el objetivo de recolectar más información sobre el estado emocional al momento de responderlo. Luego deben responder preguntas y así ganar un color que usara para la actividad final de esta que es un mándala para colorear según su gusto	
CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> • Historia del color • Propiedades del color • Psicología del color • Test PANAS • Círculo cromático • Actividades pregunta, respuesta = color. • Mándala para colorear. 	
DURACIÓN	1 sesión de 2 horas clase	
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Formativa • Responder preguntas sobre la teoría del color que el material trae para así ganar colores y poder hacer un mándala al finalizar el tema. • Continua. 	

Tabla 5: Sesión dos. Aprendizajes. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4

Sesión tres. Materiales y estilos

PROCESO	DESCRIPCIÓN	EVIDENCIA
---------	-------------	-----------

PROPÓSITO	La finalidad de esta sesión es identificar los materiales, normas y estilos para hacer grafitis.	Fotos
EXPLICACIÓN	Inicialmente se reconoce la palabra TAG como la firma de cada grafitero, luego se presentan los estilos de grafiti con sus características respectivas: <i>bubbles letters</i> , <i>throw up</i> , <i>model pastel</i> . Se realiza una evaluación y luego pasa a los materiales usados por los grafiteros para hacer sus creaciones; aparecen algunas normas esenciales para las personas que quieran realizar grafitis.	
CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> • Estilos de grafiti • Materiales para grafitear • Normas 	
DURACIÓN	1 sesión de 2 horas clase	
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Formativa • Continua. • Mediante un juego se realiza la evaluación; deben conectar las características de acuerdo al grafiti que aparece. 	

Tabla 4: Sesión tres. Materiales y estilos. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6

Sesión cuatro. Consejos e instrucciones

PROCESO	DESCRIPCIÓN	EVIDENCIAS
PROPÓSITO	El objetivo principal de esta sesión es identificar el tipo de emoción que coloca en la realización de su grafiti y observar la utilización de la técnica y los consejos que se dan a través del material Urban Crazy Art.	
EXPLICACIÓN	En el material se presentan algunos consejos esenciales para las personas que quieran realizar grafitis. Aparece también la parte legal para tenerla en cuenta al momento de grafitear. Y por último se presenta un muro en blanco para hacer un grafiti usando las herramientas de dibujo que aparece ahí.	fotos
CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> • Consejos. • Instrucciones para iniciar a grafitear • Grupos de grafiteros en el mundo link. 	
DURACIÓN	1 sesión de 2 horas clase	fotos

EVALUACIÓN

- Formativa
- Continua.
- Mediante un muro en blanco plasmara el grafiti de su inspiración
- Contar que lo inspiro a realizarlo y porque el uso de cada color.

Tabla 7: Sesión cuatro. Consejos e instrucciones. Fuente: Elaboración propia.

La sesión cinco consistió en realizar con los estudiantes un proceso de evaluación del material y lo visto en las sesiones anteriores, identificando que el RED estuviese bien diseñado y permitiera conocer la historia del grafiti, así como sus diferentes exponentes, sin embargo, los estudiantes tuvieron limitaciones para crear grafitis elaborados, dada la poca fluidez del RED.

Evaluación del material (RED) *Urban Crazy Art*

Se realizó una evaluación del cumplimiento de los objetivos y contenidos del material, mediante ejercicios al terminar cada sesión, los cuales permitían avanzar; así como también su rendimiento en cuanto a accesibilidad, facilidades de uso y fiabilidad llegando a las siguientes conclusiones.

Tabla 8**Evaluación objetivos y contenidos**

PROCESO	DESCRIPCIÓN
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los objetivos son explícitos durante el contenido no al inicio de él. ➤ Explica un proceso y se evalúa el mismo ➤ Existen motivaciones y estímulos en algunas sesiones.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tiene una secuencia organizada y coherente de manera sencilla en sus contenidos por temas ➤ La temática real del material es atractiva y el proceso de los contenidos secuencial. ➤ No incluye sugerencias, propuestas o resumen de contenidos. ➤ Evalúa constantemente los contenidos.
USOS EN PROCESOS FORMATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Es adecuado el uso de sus procesos formativos individuales en el material ➤ Se puede utilizar como material global para una formación presencial o semipresencial. ➤ Uso didáctico llamativo para jóvenes.

Tabla 9: Evaluación objetivos y contenidos. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 10

Evaluación del RED en accesibilidad, facilidades de uso y fiabilidad

ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
Internet	Mala conectividad
Fácil instalación	No es instalable en Tablet y celulares
Buena imagen	Cruce de audio e imagen por conectividad.
Buen sonido	Correspondencia entre imagen y sonido
	Dificultad en el sistema de navegación (lentitud)

Tabla 11: Evaluación del RED en accesibilidad, facilidades de uso y fiabilidad. Fuente: Elaboración propia.

Finalmente, y dado los inconvenientes de conectividad al momento de iniciar el RED, se decidió realizar una sesión en donde se profundizara la expresión de emociones por medio de la creación de grafitis, cabe resaltar que la experiencia al implementar el RED resultó bastante interesante para los participantes quienes manifestaron que se repitiera pero en forma física, puesto que así era más fácil de grafitear.

Atendiendo la sugerencia de los educandos, se realizó esta sesión en la que se les brindó la oportunidad de grafitear en las paredes, pero sobre papel craft. Esta nueva experiencia denotó la activa participación de los estudiantes quienes crearon grafitis (Anexo D), en los que, según manifestaron, pretendieron plasmar todo su sentir.

Una vez culminada la actividad de grafiteado que duró 45 minutos, los participantes hicieron una nueva sugerencia consistente en tratar de interpretar las emociones de sus compañeros. En consecuencia cada quien escogió la creación de un compañero e intentó descubrir el mensaje. No obstante, la actividad paulatinamente fue cambiando, de manera que más de un educando se esforzaba por entender o interpretar, lo que el creador de la obra

pretendía expresar. Así, el grupo entró en un permanente diálogo en el que cada quien enriquecía la experiencia con su opinión llegando al punto de empezar a formular vías para no agredir a otros y para no entrar en conflicto, de igual forma se resaltó lo positivo de aquellos que manifestaron emociones positivas por medio del grafiti en la sesión, como resultado se evidencio que este recurso permite autorregular las emociones y exteriorizarlas en momentos adecuados y a las personas adecuadas.

Aspectos Metodológicos

Tipo de investigación

Se enmarca esta investigación en el enfoque cualitativo, porque que busca interpretar realidades a través de las personas o situaciones sujeto de estudio, en este caso en concreto: caracterizar las emociones de los participantes de acuerdo con la relación que ellos establecieron entre estas y los colores que las representan así como la creación gráfica realizada, lo que implicó la profundización en las experiencias, perspectivas, opiniones y significados, o, dicho de otra forma, en la manera en que cada estudiante, percibe subjetivamente su realidad (Hernández, et. al., 2010) y la plasma en un grafiti.

El diseño de la investigación corresponde a un estudio de caso múltiple (Yin, 1984 en Ortíz, s.f), en el que cada uno de los casos analizados corresponde a los trabajos presentadas por los estudiantes a partir de los recursos tanto digitales como no digitales.

Así mismo, se determina el alcance de esta investigación como descriptivo en la medida que relata, detalla y delinea el proceso mediante el cual los educandos, utilizan un RED diseñado con el fin de expresar emociones a través de sus colores, formas y diseños, los cuales hacen del recurso un instrumento que sirve para afianzar conceptos definiendo las categorías pertinentes como lo son emociones positivas, negativas y ambiguas para dar cumplimiento a la pregunta de investigación y objetivos.

Población y Muestra

La población fue de 20 estudiantes del grado séptimo de educación básica secundaria de la jornada mañana del Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D. Este grupo de estudiantes se caracteriza por estar en un rango de edades entre los 12 a 14 años con estratos 1 y 2 que se orientan en la clase de artes con la docente Claudia González, esta muestra fue seleccionada aleatoriamente con estudiantes de las mismas características y está constituida por 12 educandos.

Instrumentos

Instrumento 1: Recurso educativo Digital (RED).

Siendo esta investigación un aporte a la tecnología, el principal instrumento fue el RED, con una intencionalidad educativa, que según García, (2010), estos recursos deben ser creados para: comunicar sobre un tema, apoyar en la adquisición de un conocimiento, fortalecer un aprendizaje, transformar una situación desfavorable; y deben tener características como: interactividad, autonomía, ser previamente diseñados y fundamentados, de fácil uso y acceso, de tipo multimedia, secuencial y organización de contenidos para luego lograr un tratamiento instruccional.

Por consiguiente, la participación en la construcción de este RED ha sido de manera activa, creativa y, junto con el equipo de diseñadores del Centro de Tecnologías para la Academia, se logró una producción con características específicas, orientadas al logro e incorporando insumos y resultados de la investigación, y del proceso de validación, la cual se inicia en con una pre-implementación en físico en junio 2014, y posteriormente, por fallas en la puntualidad de

la entrega con los respectivos ajustes, su aplicación digital finalmente se realizó en octubre 2014, durante 5 sesiones de trabajo (5 semanas, 2 horas diarias).

La implementación del RED arroja una producción material escolar que posteriormente, mediante la sistematización de estos trabajos elaborados por estudiantes, permitió extraer, interpretar y concluir datos importantes para la investigación.

Instrumento 2: Test PANAS

Esta prueba de uso libre, según Sandín (2003) es de carácter psicométrico y de auto informe conocida como *Positive and Negative Affect Schedule* (PANAS) desarrollada por Watson, Clark y Tellegen (1988), consta de 20 ítems breves con una medida de carácter afectivo tanto positivo (AP) como negativo (AN); fue diseñada para ser aplicada en adultos inicialmente, luego se vio la necesidad de aplicarla con niños y adolescentes. Sandín (1997) diseñó un primer cuestionario partiendo de la versión inicial el cual recibe el nombre de PANASN con la estructura similar de 30 ítems en donde se toman aspectos negativos (AN) y aspectos positivos (AP) (conservando 10 sobre AN y 10 sobre AP) sin perder la esencia de su gestor Watson, quien afirma que los bajos niveles de afecto positivo pueden generar ansiedad o depresión elevando así el afecto negativo.

Según Robles (2003) el afecto positivo (AP) simboliza el espacio de emocionalidad positiva, dominio de un individuo, afiliación y energía. Las personas con AP alto se sienten satisfechos, gustosos, entusiastas, con gran energía, unión, afirmación, confianza y poseen un gran sentido de amistad. Por el contrario, afirma que el afecto negativo (AN) hace alusión a la dimensión de la sensibilidad temperamental de un sujeto ante estímulos negativos concernientes a experiencia de emociones negativas como ansiedad o miedo, tristeza o depresión, hostilidad e

insatisfacción, culpa, pesimismo y actitudes negativas que generan problemas o quejas asociadas a la insatisfacción y valoración negativa de uno mismo y de los demás.

Por lo anterior, para indagar el tipo de emoción o sentimiento que los estudiantes están mostrando al momento de aplicar un recurso fue necesario incluir el test PANASN con sus 20 ítems en el RED, presentando algunas características individuales las cuales sirven como productos en la recolección de datos para la investigación. (Ver Anexo A).

Escalamiento Tipo Likert

“Las escalas de actitud son un instrumento de medición que nos permite acercarnos a la variabilidad afectiva de las personas respecto a cualquier objeto psicológico” (Elejabarrieta, 2010, p.1); en el caso de esta investigación aportan información precisa, valida y confiable de los estudiantes para el análisis de sus respuestas.

Se eligió la escala de Likert por ser una de las más utilizadas por su modelo sencillo y de simple aplicación, además, porque ofrece grandes ventajas de construcción con posibilidad amplia de respuesta. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 245) consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales se pide la reacción de los participantes y utiliza categorías de frecuencia tales como siempre, a veces, nunca, de acuerdo, en desacuerdo y otras más. Son aplicadas comúnmente a nivel de psicología, marketing y estudios de opinión mediante cuestionarios o test como en el caso de esta investigación permitiendo que las respuestas arrojen información objetiva y clara en un corto tiempo.

Instrumento 3: Diario emocional.

Es un instrumento de gran utilidad que sirve como elemento dentro de los instrumentos de recolección de datos, ahí el estudiante es libre de expresar sus emociones ante situaciones esporádicas y sin límite ni restricción alguna. Se justifica en la forma de depurar problemas o situaciones de conflicto en los estudiantes y en algunos casos se han utilizado para lograr la resiliencia. Este término fue adaptado a las ciencias sociales para caracterizar aquellas personas que, a pesar de nacer y vivir en situaciones de alto riesgo, se desarrollan psicológicamente sanos y exitosos (Rutter, 1993).

La implementación de este instrumento inició el 22 de Julio del 2014 con sesiones de 2 horas por semana hasta terminar en año escolar, escribiendo o dibujando cada vez que sucedieran acontecimientos de gran importancia en su vida de manera libre y espontánea. En el Anexo B se muestran apartes de diarios emocionales elaborados por algunos estudiantes del grado séptimo que participaron en esta investigación.

Método documental (producciones escolares)

Es significativo aclarar que los instrumentos anteriormente mencionados son, según McMillan y Schumacher (2005) empleados en las investigaciones como herramientas de confirmación, de pruebas contestadas por los estudiantes o de proceso proyectivos como sucede con los grafitis y/o con los dibujos. La producción de material escolar es información ya existente, que nos permite mediante la sistematización de documentos elaborados por estudiantes, extraer interpretar y concluir datos importantes para la investigación.

De igual forma cabe recordar que el grafiti fue empleado como instrumento de recolección de información ya que como advierte Peñalosa (s.f.), el grafiti permite a la persona descargar la

energía reprimida, convirtiéndose en un medio que evita la violencia y disminuye los índices de agresividad, ya que quien libera sus pensamientos y emociones en el muro, no tiene necesidad de insultar y/o pegarle al que le cae mal, le molesta o no está de acuerdo con sus opiniones, pues al escribir, exterioriza la ira, el dolor y el rencor acumulados.

De otra parte, el grafiti sirvió para recabar información pues es funcional para los propósitos de esta investigación, ya que como afirma Figueroa (2008)

el grafiti visto como medio terapéutico se constituye en una válvula de escape de tensiones personales con uno mismo o frente al entorno inmediato, familiar, educativo, laboral, social, etc.; o como instrumento que ayuda a mantener el equilibrio emocional o psíquico en situaciones puntuales, como forma de desahogo intelectual, etc. (p. 9).

Consideraciones éticas

Las consideraciones éticas de la presente investigación son fundamentales para velar por los principios morales, ya que como estima Camargo (2009): “los niños, las niñas y adolescentes requieren de una especial protección debido a sus condiciones intrínsecas de vulnerabilidad e indefensión, además de la necesidad de salvaguardar todo su proceso de formación” (p. 248).

Por lo anteriormente mencionado, se obtuvo el consentimiento informado (Ver Anexo F) de padres de familia y el asentimiento informado (Ver Anexo G) de los alumnos de manera segura y confidencial, garantizando su libre participación en la investigación, evitando fotos, imágenes o audios de sus voces. Como parte del compromiso como investigador se garantizó el carácter voluntario para evidencias que se tengan que utilizar como parte de la investigación.

Igualmente, fue necesario el permiso del rector de la institución para realizar la investigación en ella y hacer uso de las aulas y sus recursos (ver Anexo H).


En lo concerniente al RED, con el fin de dar cumplimiento a los derechos de autor se realizó en notaría un documento en el cual consta que la Universidad de la Sabana tiene todos los derechos sobre el material y su uso con fines educativos, sin embargo cabe aclarar que dicho recurso puede ser utilizado por la autora y la Secretaría de Educación Distrital de Bogotá sin previa autorización.

Método de análisis

Teniendo en cuenta que esta investigación es de enfoque cualitativo, se realizó la recolección de datos mediante los instrumentos seleccionados para tal fin, luego se organizaron y clasificaron en las diferentes categorías y subcategorías de análisis que tienen sustento en los postulados de Goleman (2013) y Bisquerra (2009), estas categorías tienen relación directa con los objetivos de investigación como se muestra a continuación:

Tabla 8

Relación objetivo y emoción

OBJETIVOS	
Facilitar la expresión y manejo funcional de las emociones, mediante la creación de grafitis	
Identificar las manifestaciones emocionales surgidas en educandos de séptimo grado.	
caracterizar los resultados obtenidos al expresar, identificar y manejar funcionalmente sus emociones mediante la creación de grafitis.	
	<hr/> EMOCIONES POSITIVAS EMOCIONES AMBIGUAS EMOCIONES NEGATIVAS <hr/>

Fuente Elaboración propia.

Para Goleman (2013) y Bisquerra (2009) la inteligencia emocional se divide en a) positivas, b) negativas, y, c) ambiguas, como lo señala la siguiente figura:

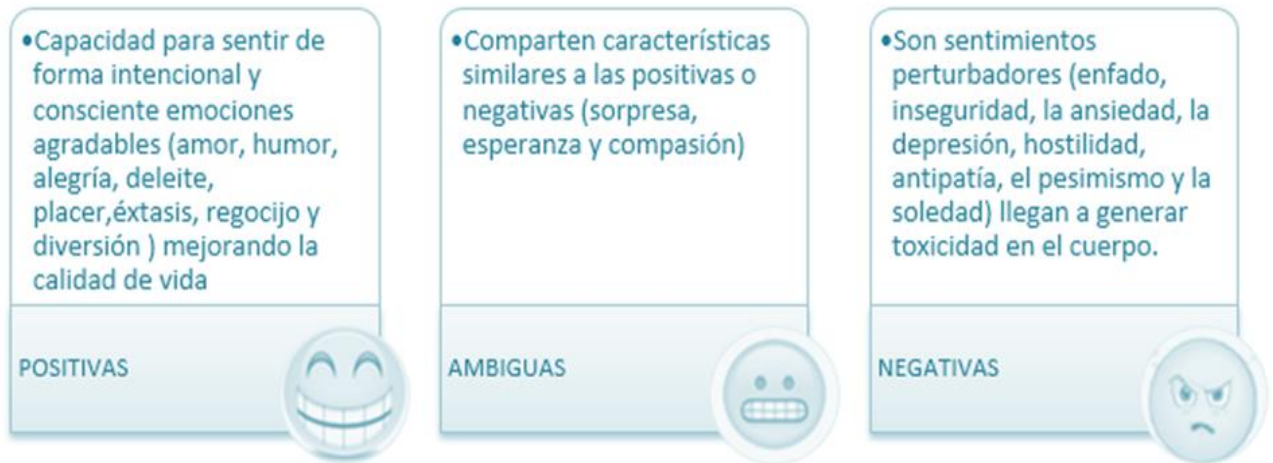


Figura 10: Clasificación de las emociones, a partir de información extractada de: Goleman, (2013) y Bisquerra, (2009). Fuente: Elaboración propia.

La gráfica que se muestra a continuación evidencia la relación permanente entre los componentes de la investigación y la implementación del RED, además de los instrumentos de recolección de datos, que permitieron la triangulación de las categorías.

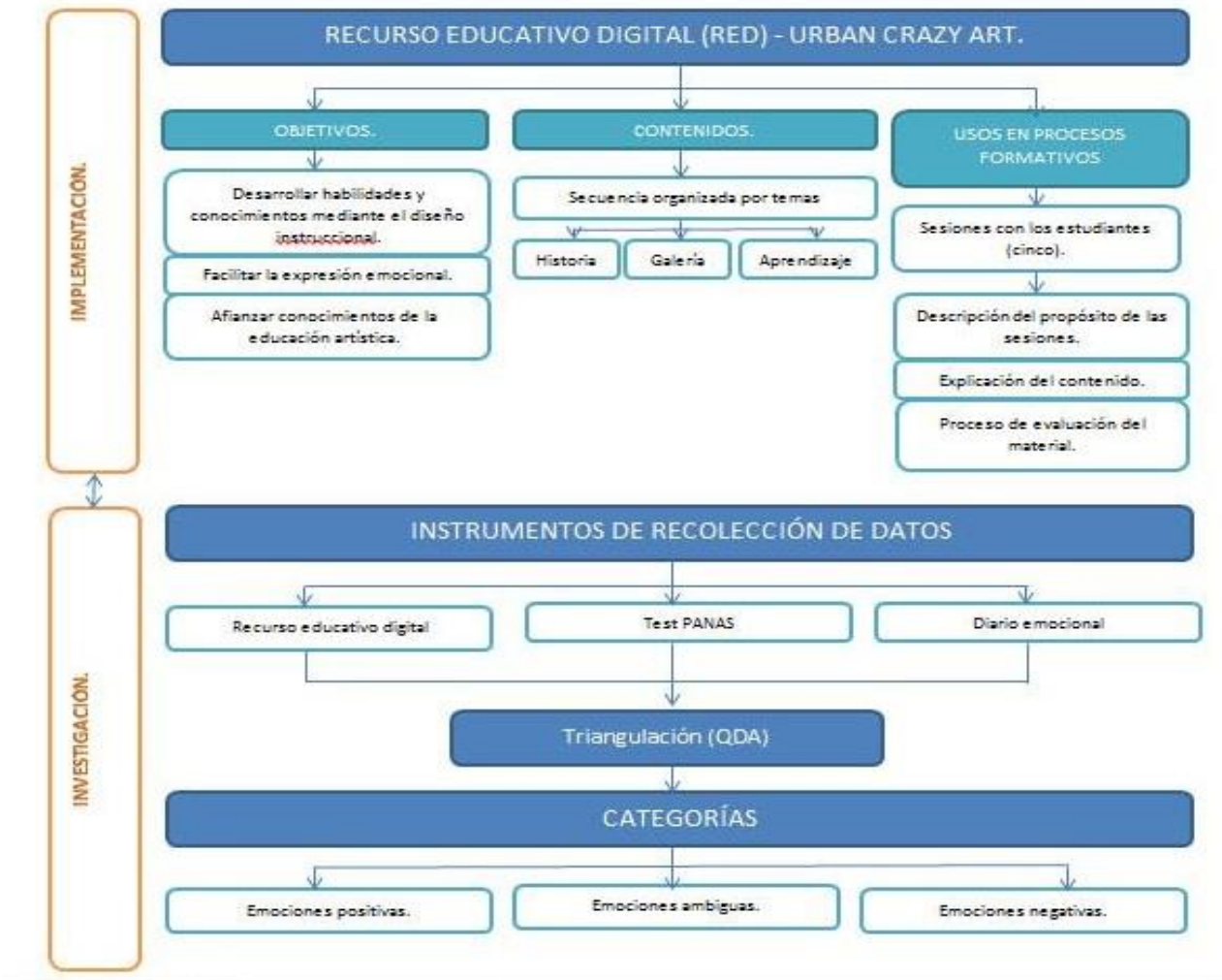


Figura 11: Esquema metodología de implementación e Investigación. Fuente: Elaboración propia.

En cuanto al análisis de cada categoría, se realizó una articulación entre los elementos conceptuales obtenidos en el marco teórico y el estado del arte, dicho análisis se encuentra en el presente capítulo.

Proceso de Análisis

Este proceso inicia con la conceptualización de las emociones por parte de los estudiantes, a partir de los preconceptos, después se contrastaron con autores y se unificaron conceptos. Posteriormente, se realizó el pilotaje del RED *Urban Crazy Art*, producto de ello, se obtuvieron

grafitis y mandalas realizados por los estudiantes, los cuales fueron documentados en los instrumentos de recolección de datos, para posteriormente ser clasificados y analizados en el software *QDA Miner*.

En cuanto al pilotaje del RED, es pertinente mencionar que se llevó a cabo a través de sesiones de aprendizaje sobre el grafiti y su origen, estructura y normatividad legal del mismo, color, su concepto y uso a través de ejercicios prácticos y reflexivos. Al momento de escuchar la historia del grafiti, hecha por Cope 2, los educandos mostraron total atención e interés, no hubo distracciones de ningún tipo y todos permanecieron expectantes al avance del RED. En cuanto a la Teoría del color, según lo expresaron verbalmente los estudiantes, lo que más llamó la atención de esta parte del RED fue la posibilidad de generar colores a partir de la mezcla de otros colores, respecto de los materiales y estilos. Lo más importante fueron las reflexiones hechas por los alumnos en el sentido de comprender el grafiti como una manera de expresión que puede realizarse en los muros de las calles ya que este es el espacio adecuado para ellos, para esta expresión artística.

Resultados del análisis

A continuación se presenta el análisis de los resultados fruto de la implementación del proyecto, con el fin de dar respuesta a la pregunta de investigación y describir las expresiones y el manejo funcional de las emociones dadas mediante la creación de grafitis, al aplicar un recurso educativo digital (RED), para ello se realizó una revisión del modelo Goleman (2013) y de los aportes dados por Bisquerra (2009) que hablan sobre el manejo y características de las emociones planteando una clasificación que fue la base indispensable para esta investigación. Por consiguiente, se analizó la información obtenida de los instrumentos RED, diario emocional y test PANAS y surgieron las siguientes categorías de análisis:

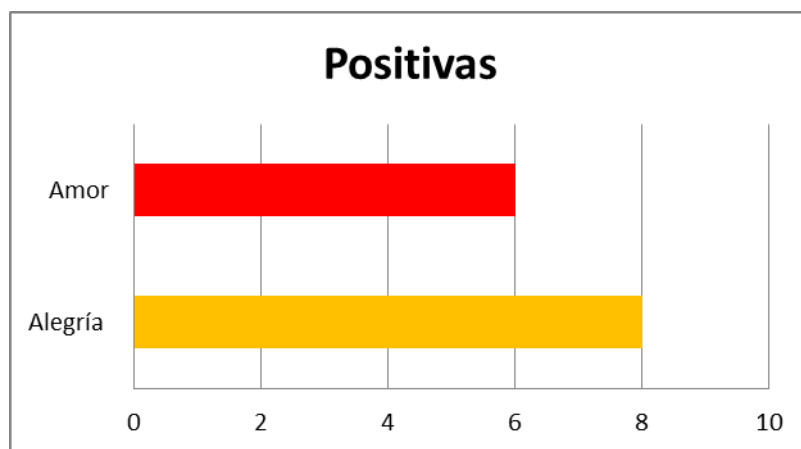


Figura 12: Categorías y subcategorías a priori. Elaboración propia.

En este apartado se presenta el soporte del análisis de las categorías y las subcategorías relacionadas con las principales emociones y su articulación con algunos conceptos, elementos teóricos y autores sobre los que se fundamenta la investigación.

Emociones Positivas

Para la presente investigación, se consideran emociones positivas como la capacidad que tiene el estudiante para sentir de forma intencional y consciente, emociones agradables como el amor, humor, alegría, deleite placer, éxtasis, regocijo y diversión, sentimientos que en definitiva, mejoran su calidad de vida (Goleman, 2013; Bisquerra, 2009).



Gráfica 1: Emociones positivas. Fuente QDA, Elaboración propia.

La grafica anterior muestra dos emociones catalogadas como positivas, que dan cuenta de los sentimientos de amor y alegría, estos sentimientos fueron visibles no solamente con las palabras y expresiones de los estudiantes, sino también con los escritos consignados en el diario de emociones, test de PANAS y mismos grafitis.

Alegría.

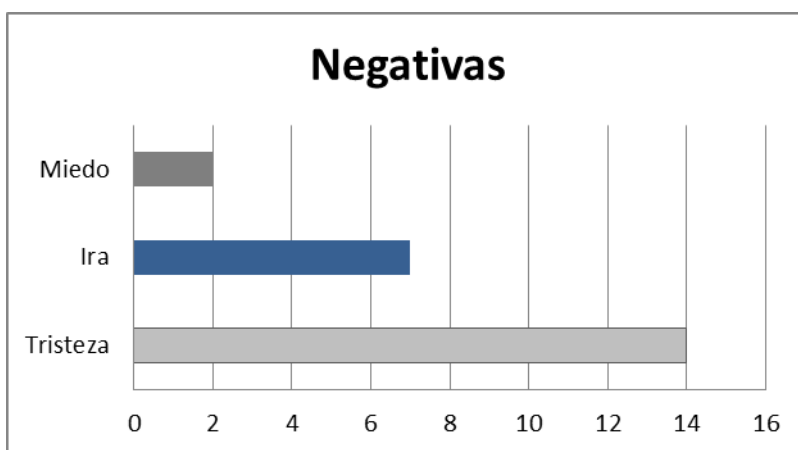
- Forma parte de las emociones positivas, son la base del bienestar subjetivo, razón por la cual, a criterio de Bisquerra (2009), debería plantearse una educación para la felicidad, que para este caso se considera como sinónimo de alegría, con un carácter innovador que apunte al logro de la satisfacción y el equilibrio emocional de los estudiantes.

Amor.

- Respecto del amor, Bisquerra (2009) aclara que el amor requiere ser aprendido, señala que es una de las emociones globales en expansión, por lo tanto se debe educar para él, por ser el sentimiento que está más cerca de la felicidad.
- Estas emociones se corroboran en los trabajos de los estudiantes mediante el uso de colores en sus grafitis y en sus composiciones artísticas, en los que colores cálidos como el naranja y rojo se asocian, según la psicología del color, con el buen humor, la energía, la fortaleza, el deseo de hacer cosas, el éxito, la vitalidad, la sexualidad y el amor (Valero, 2013; Fernández, 2012).

Emociones Negativas

Son sentimientos perturbadores como el enfado, la inseguridad, la ansiedad, la depresión, la hostilidad, la antipatía, el pesimismo y la soledad, dichos sentimientos pueden generar toxicidad en el cuerpo (Goleman, 2013; Bisquerra, 2009).



Gráfica 2: Emociones negativas. Fuente QDA. Elaboración propia.

La gráfica anterior muestra la tristeza como la emoción que con mayor frecuencia plasman los estudiantes en sus trabajos y manifestaciones tanto verbales como artísticas, lo cual puede

estar relacionado con el entorno familiar, social, cultural y socioeconómico tan difícil en el que viven.

Estas emociones negativas se ven reflejadas en sus facciones y en sus comportamientos, como el ceño fruncido, facciones duras que reflejan dolor, preocupación, tristeza y, en algunos casos ira, sentimientos que pueden llevar al estudiante a evadir clase, desacato a la autoridad e indisciplina. Muchos de ellos en la institución llevan una carga emocional negativa de casa debido a malos tratos y golpes que en ocasiones reciben de su núcleo familiar, cuestiones que afectan el comportamiento y la disposición para el trabajo diario de clase.

Tristeza.

Es un estado emocional de pérdida que, según Bisquerra (2009), es inevitable y debe ser regulado en forma adecuada; esto se corrobora en las transcripciones de las opiniones de los estudiantes.

Ira.

Goleman (2013) afirma que la ira parece ser el estado de ánimo más persistente y difícil de controlar, por ser una emoción negativa absorbente que produce energía al interior de la persona y sólo puede controlarse al transformar la provocación en un entorno positivo.

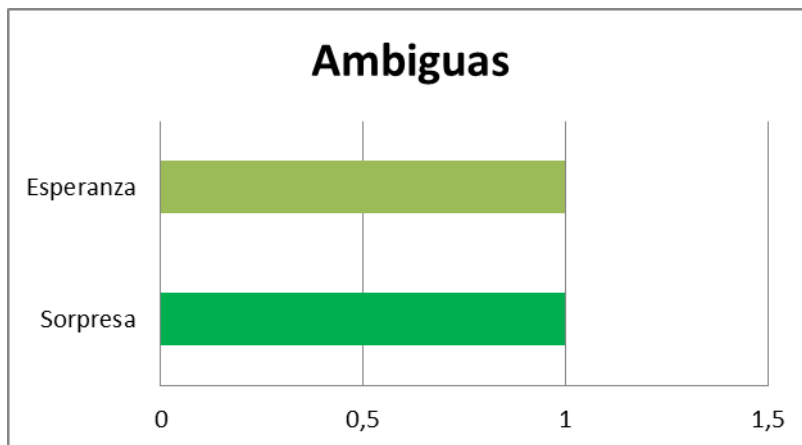
Miedo.

Esta emoción está relacionada con la vulnerabilidad, al igual que la culpa y el dolor, produce una sensación de rechazo o abandono y puede llegar a producir resentimiento (Bisquerra, 2009)

Todas estas emociones negativas en sí no son malas, pero se agrupan en los alumnos de manera que generan en ellos sentimientos de impotencia, ira, ansiedad, estrés y depresión, hasta el punto de no poder controlarlas y reaccionar de manera agresiva e irracional.

Emociones Ambiguas

Las emociones ambiguas comparten sentimientos similares tanto a las emociones positivas como a las negativas, entre ellas se encuentra la sorpresa, la esperanza y la compasión (Bisquerra, 2009).



Gráfica 3: Emociones ambiguas. Fuente QDA. Elaboración propia.

Con base en la gráfica podemos observar que los estudiantes presentan este tipo de emociones en una proporción similar, por lo general aparece la esperanza cuando se les invita a pensar en cómo mejorar sus condiciones de vida o se les invita a soñar con un futuro diferente al que tienen, y eso lo expresan en sus dibujos. En cuanto a la sorpresa, esta se manifestó al recibir comentarios tanto positivos como negativos sobre sus trabajos, comentarios que distaban del concepto que ellos podían tener de sus propias elaboraciones.

Sorpresa.

Es una de las emociones ambiguas o neutras, se define como una reacción causada por algo inesperado o sorprendente, que se manifiesta breve o súbitamente (Bisquerra, 2009).

Esperanza.

Son emociones circunstanciales que los alumnos pueden o no mostrar de acuerdo con su estado de ánimo y lo que haya sucedido en el momento (Bisquerra, 2009). Los colores que sugieren ambigüedad son la gama de los violetas mediante trazos dobles o en diferentes direcciones, además, el coloreado no es parejo (Valero, 2013; Fernández, 2012).

Análisis por categorías

A continuación se presenta el análisis de los datos recuperados mediante la comparación entre la información obtenida en los diferentes instrumentos, utilizando como método de análisis la triangulación de datos. Por consiguiente, se realiza una descripción, a modo de conclusión, según la información que surge y presentando las características más importantes.

Es importante destacar que esta información analizada se deriva de los diarios emocionales, de la interpretación de las producciones escolares (grafitis y mandalas) realizadas por medio del RED y por medio del papel como complemento y del resultado del test PANAS. Estos instrumentos permitieron recoger datos acerca de las emociones vividas y los principales contextos de los estudiantes por medio del método documental, con la participación de los 20 estudiantes del colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero de los cuales fueron seleccionados 12 estudiantes de forma aleatoria, para su posterior análisis.

En consonancia con el proceso de análisis y el proceso de segmentación y codificación de los datos se seleccionó la información por medio de dos bloques, en el primero se observó el reconocimiento de la emoción y el tipo de emoción sustentado por la teoría de Goleman (2012), el segundo bloque es el principal contexto que los estudiantes manifiestan en la vivencia de su emoción en sus diarios, permitiendo la comprensión y la descripción de lo que ocurre desde el análisis de sus relatos.

En cuanto al análisis de los grafitis, la docente-investigadora hizo la interpretación de lo que cada estudiante expresó con el grafiti que había elaborado, de acuerdo con los colores empleados y el dibujo realizado, con base en algunos postulados de la psicología del color.

El reconocimiento de la emoción, basada en la experiencia, lleva a pensamientos, sentimientos y respuestas fisiológicas que respaldan la intensidad de la emoción; las conductas

manifestadas por los estudiantes registran cambios en los estados de ánimo e influyen en su personalidad.

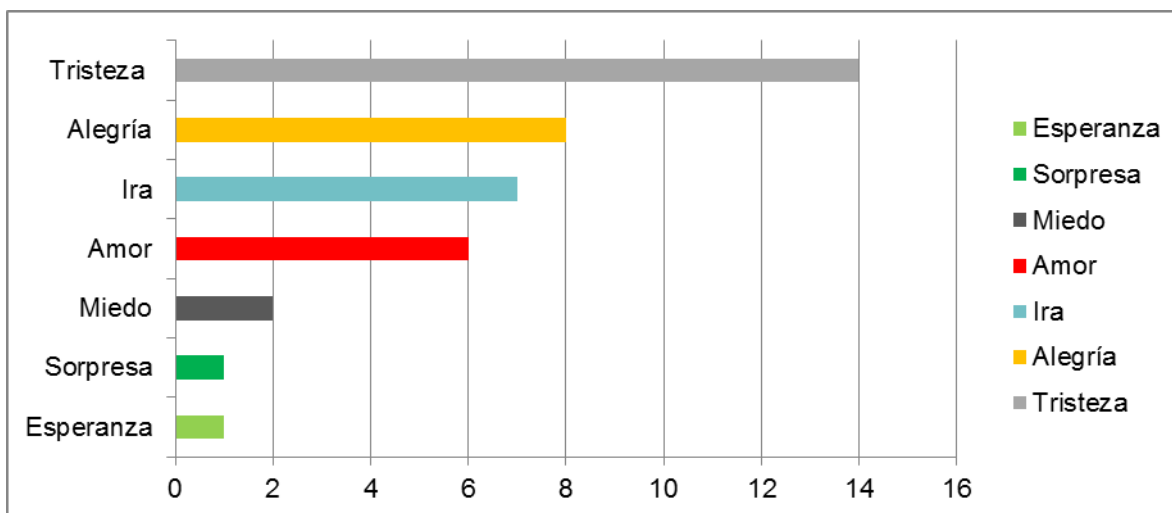
Tabla 12

Siglas interpretación de datos

SIGLA	SIGNIFICADO
CRED.SJ	Comentario Recurso Educativo Digita. Sujeto #
GRED.SJ	Grafiti Recurso Educativo Digita. Sujeto #
DE.SJ	Diario Emociona Sujeto #
DEV.SJ	Diario Emociona Evidencia Sujeto #
TP.	Test PANAS
GTPP:	Grafica Test PANAS Pregunta #

Tabla 13: Siglas interpretación de datos. Fuente: Elaboración propia.

La siguiente gráfica muestra el compendio de todas las subcategorías analizadas, bajo las cuales se realizó el análisis de datos utilizando el QDA.



Gráfica 4. Categorías emocionales, Fuente QDA. Elaboración propia

Emociones Positivas

Alegría.

Esta emoción es la segunda emoción con más aparición en los datos, esto puede deberse a que el tema del grafiti y la presentación del RED, logró captar el interés de los estudiantes, puesto que percibieron que la herramienta era un espacio de libre expresión, sin la penalización que tienen en otros espacios como las paredes, puertas y pupitres.

Así, la experiencia del RED les proporcionó un mundo mágico lleno de emociones positivas donde pueden olvidar un poco su realidad. Estas apreciaciones sobre la satisfacción que le produce ver el trabajo terminado, se ve en el siguiente segmento:

CRED SJ4: “se ve súper ese grafiti con colores fuertes como rojo y amarillo, me gusta más así”

Con el segmento el alumno se refiere a su propio trabajo con alegría, amor, humor y mucha felicidad, esto se clasifica dentro de las emociones positivas dadas sus características.

GRED SJ4



Figura 13: Evidencia RED emociones positivas. Fuente: Elaboración propia.

En cuanto al dibujo del grafiti, su diseño es voluminoso, con letra grande, ocupa todo el espacio del muro, tiene un tipo de letra de relleno que simboliza amplitud, grandeza y de carácter extrovertido, con actitud de confianza en sí mismo.

Utiliza colores llamativos como el rojo, que simboliza alegría, energía y fortaleza; el amarillo, que hace alusión al buen humor la inteligencia y el optimismo con cortes fragmentados dentro de las letras e inclinaciones del lado derecho.

Además de emociones de satisfacción por su trabajo, también se obtuvieron resultados de emociones más ligadas a su vida personal, como se registra en el siguiente segmento del diario emocional:

DSJ 8: “conocí a tres amigas que amo como mis manitas son las Aguirre y las Ceballos son geniales ese momento me sentí tan feliz al conocerlas y ojalá ellas tampoco lo olviden”. Este segmento denota alegría, afirmando que se está feliz por una amistad que considera valiosa, pues llegan sus expectativas con un gran sentido de optimismo, inclusive mejorando su visión hacia el futuro. De igual manera, se hace alusión al momento en el que este sujeto genera vínculos de amistad que se transforma en felicidad, y espera que el sentimiento de sus amigas sea recíproco.

En el comentario, utiliza una letra muy pareja que simboliza un equilibrio y tranquilidad, de color negro símbolo de elegancia y sobriedad como se muestra a continuación.

DESJ 8

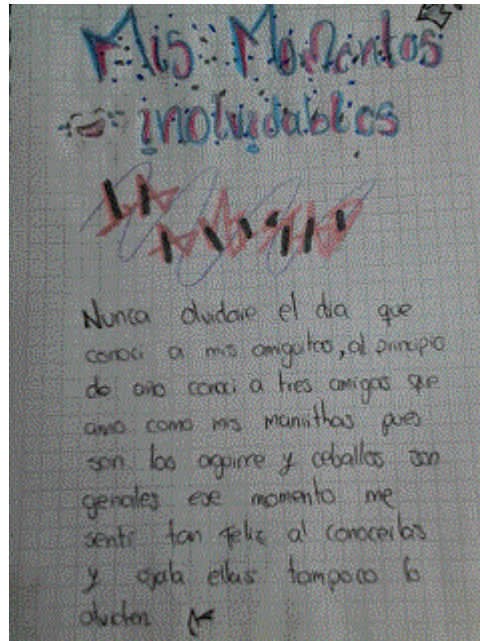


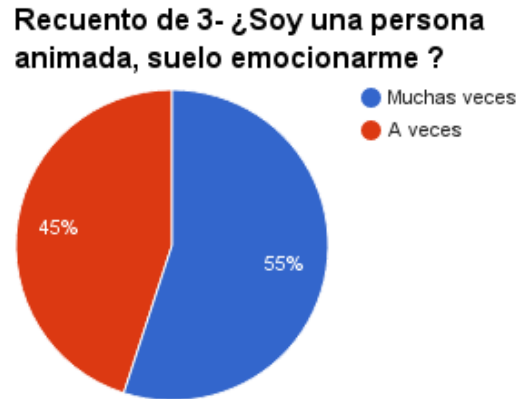
Figura 14: Evidencia diario emocional, emociones positivas. Fuente: Elaboración propia.

Lo anterior es un claro ejemplo de que la alegría genera optimismo en el futuro, lo cual se transforma en energía positiva. Este sentimiento también está presente en la escala PANAS para niños y adolescentes, la cual identifica, con el modelo estructural, el afecto positivo (AP) y negativo (AN) (Sandín, 2003). En este caso, la alegría se considera afecto positivo, que se ve manifestado en la siguiente pregunta del test:

TP. “¿soy una persona animada, suelo emocionarme fácilmente?”

Esta pregunta, hace alusión al sentimiento de alegría y optimismo ante una circunstancia, en la cual la respuesta es favorable, los resultados se pueden observar en la siguiente figura:

GTP: 1



Gráfica 5: Evidencia tests PANAS, emociones positivas. Elaboración propia.

Amor.

Esta es la emoción que se encuentra en la cuarta posición de los sentimientos, este está muy ligado al sentimiento de alegría visto anteriormente, es un sentimiento que se construye y genera bienestar, tiene que ver con la construcción de la autoestima del sujeto, el refuerzo de sus lazos sociales y conductas de apego. Un estudiante que sea capaz de manifestar y sentir amor, por lo que es, hace o vive, sentirá que su vida tiene sentido (Bisquerra, 2009).

Con el muro en blanco, el estudiante puede dar rienda suelta a su creatividad y le da la oportunidad de expresar libremente su emoción:

CRED SJ5: “amo los grafitis me parecen super!, ahí coloca uno el tipo de letra que le guste y todo eso”

GRED SJ:5



Figura 15: Evidencia RED emociones positivas. Fuente: Elaboración propia..

En este caso el sentimiento que se muestra es de amor por algo que, como el grafiti, le gusta y siente agrado al realizarlo generando emoción positiva en él.



Figura 16: Evidencia Muro RED emoción positiva. Fuente: Elaboración propia.

Su inspiración hace que la producción del grafiti sea armónica, colorida y con mucha creatividad, tanto que la alegría del producto hace que la cara del estudiante muestre satisfacción y alegría por lo que hizo. Transmite amor por su elaboración y, por ende, el resultado es el mejor permitiendo que el estudiante avance en el proceso y sienta que hace un grafiti valioso para que sus demás compañeros lo admiren y, así, subir su autoestima.

En el diario emocional no solamente se escribe, también se dibuja, se grafica o se escriben palabras en clave; en este caso, el estudiante mediante una foto muestra amor por su amigo cuando afirma:

DSJ 10 “te amouuuuu”

DEV 10:



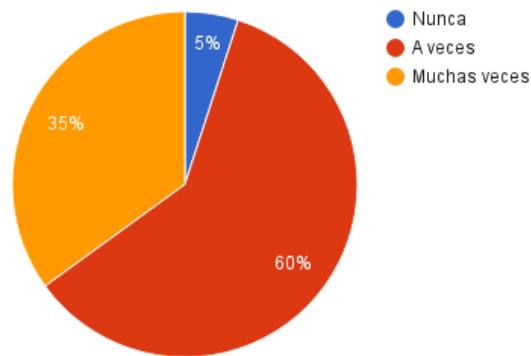
Figura 17: Evidencia diario emocional. Emoción positiva. Fuente: Elaboración propia.

La imagen pegada en el diario es una foto del mejor amigo del estudiante, a quien ama, como lo expresa enfatizando la importancia del sentimiento al ocupar la hoja completa para su mensaje. La imagen tiene en la parte superior un letrero grande que dice: “Mejor Amigo” con letras grandes, mayúsculas y en relleno mostrando la importancia de la amistad, en la parte inferior un mensaje que dice “te amouuuuuu con todas las fuerzas de mi corazón” son palabras con una gran expresión amorosa llena de admiración y sentimiento por ese gran amigo.

El amor en el estudiante es un sentimiento que ha puesto una sonrisa en su rostro y mejorado su autoestima, como una emoción en crecimiento que mejora su vida. De igual manera el test de TPSJ : La preguntas del test: “¿soy un/a chico/a atractivo/a , simpático/a? nos habla del amor por sí mismo, de ese grado de estima que se debe tener para autogenerar emociones positivas.

GTPP: 19

Recuento de 19- ¿Soy un/a chico/a atractivo/a, simpático/a ?



Gráfica 6: Evidencia tests PANAS, emociones positivas. Elaboración propia.

Igualmente el test nos muestra que hay un porcentaje más alto en “a veces” y “muchas veces”, es decir, que aunque duda si es atractivo, hay un grado de aceptación por su aspecto físico, lo cual es bueno.

Según Clouder (2014) afirma que “el hecho de estar alegre es clave para concebir ideas nuevas y lograr creaciones que llamen su atención aunque también aduce que las personas necesitan experimentar emociones negativas, en primera instancia, para luego actuar, poder llegar a las emociones positivas y lograr un proceso creativo.

Emociones Negativas

Tristeza.

La emoción más intensa que manifiestan los estudiantes, es la tristeza. Esta se caracteriza por estado de ánimo bajo, llanto, pensamientos negativos, depresión, dolor y duelo. Las experiencias significativas de estos estudiantes están marcadas por algunos acontecimientos dolorosos que los han lastimado y afectado notablemente, reflejado en los relatos como emociones negativas como se confirma a continuación.

MREDSJ.13: “Profe no me gane el color, conteste mal y ahora qué hago?”

Esta expresión es producto de no acertar en la solución de preguntas del RED y, por lo tanto, no obtener como premio, el color de pintura para realizar su grafiti. El estudiante debe realizar su grafiti con limitaciones de color, así que lo realiza con su nombre en negro sobre blanco fragmentado, cortado en varias partes, con lo cual muestra su tristeza interna, entonces se puede pensar que hay desánimo o miedo, además las letras y el fondo están rotos, como si el artista quisiera expresar dolor.

GREDSJ. 13



Figura 18: Evidencia muro RED, emoción negativa. . Elaboración propia.

El estilo de letra no es constante, se inclina, plana y suave, lo que significa que es sensible, tímida e introvertida.

En el diario emocional, el estudiante plasma la tristeza que siente en el momento debido a una gran pérdida personal y familiar como se evidencia a continuación:

DSJ. 1: “cuando mi abuelita murió fue el momento más difícil de mi vida todo cambio como que mi vida se derrumbó.”

DEVSI. 1

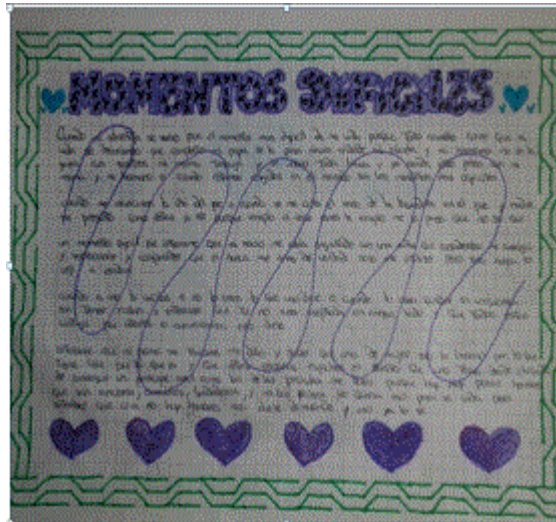


Figura 19: evidencia diario emocional. Emoción negativa. Fuente: Elaboración propia

Esta evidencia deja sin palabras a la gente pues son momentos que a través del diario han exteriorizado para hacer una catarsis del momento difícil por el cual pasa el estudiante.

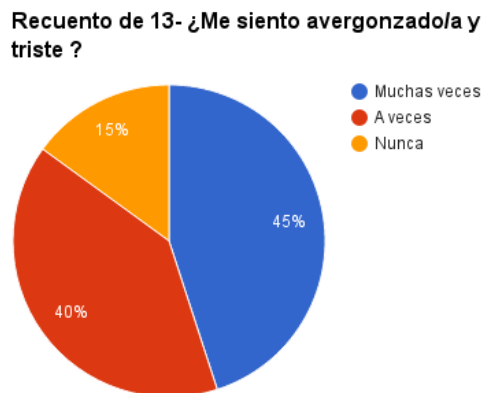
El color morado del título “momentos difíciles” con las cruces negras denotan dolor y melancolía por su pérdida, los corazones simbolizan el gran amor que sentía por ella desde que nace hasta que fallece su ser amado, esto resalta que era una persona que vivía a su lado y ahora desaparece.

El tamaño de la letra del título es grande, simboliza un cariño inmenso y una autoestima grande, tanto que abarca toda la parte superior de la hoja; la letras más pequeña, en la parte inferior está, aglutinada lo que hace parecer una emoción de apego muy fuerte a esa persona.

En cuanto al test PANAS la pregunta

TP13: ¿Me siento avergonzado/a y triste? deja traslucir una emoción negativa. Se observa en la gráfica un porcentaje alto referido a las ocasiones en las que los estudiantes han sentido tristeza en diversas situaciones de su vida.

GTPP: 13



Gráfica 7: Evidencia tests PANAS, emociones negativas. Elaboración propia.

La vergüenza genera tristeza por el grado de temor a cometer errores; en los estudiantes, según la gráfica, a veces es un porcentaje predominante que lleva a inferir la tristeza como una

emoción negativa que afecta la autoestima y genera vergüenza, miedo, y timidez; en algunos casos no es muy fácil de superar y esto es muy común en los matoneos que se presentan continuamente en las instituciones públicas del país.

Los aprendizajes significativos de estos estudiantes están marcados por algunos acontecimientos dolorosos que los han lastimado y afectado notablemente, reflejado esto en los relatos o comentarios que hacen en algunos momentos.

Ira.

Para continuar con las categorías, aparece la ira o enfado, relacionada con las emociones negativas, llamadas así por ser difíciles de controlar; estas se han manifestado en los alumnos en tercer lugar.

MREDSJ 2: “ no puedo pintar nada, ese color se sale no pinta acá el pedazo eso me da una piedra...profe”

En el muro del RED fue un poco difícil lograr utilizar la herramienta de dibujo para hacer el grafiti, pues el material presentó inconsistencias que a este estudiante le produjeron ira, lo que lo llevó a rayarlo con color rojo.

GREDSJ. 2:



Figura 20: Evidencia muro RED, emoción negativa. Elaboración propia.

Refleja enojo en sus trazos y utilizando palabras como “me da piedra”, muestra un sentimiento incontrolable cuando siente que no puede realizar la actividad como lo esperaba, así que deja el grafiti tal cual se ve en la imagen.

Esta emoción negativa se produce por una insatisfacción, como consecuencia de no poder realizar la actividad, genera así un impulso por dañar, en este caso: rayar el muro hasta dejarlo inservible.

En los diarios emocionales se deja evidencia de la ira cuando pierde el control ante una situación y lo escribe, como se aprecia en la imagen.

DSJ 11: “que me lleven la contraria cuando sé que lo que estoy diciendo es la verdad”

DEVSJ. 11



Figura 21: Evidencia diario emocional. Emoción negativa. . Fuente: Elaboración propia.

En el escrito inferior se nota la letra poco legible y tachada para no dejar ver lo que dice siendo esto fruto de su ira o enojo ante la situación que expresa en el diario. El título esta en letra de relleno o redonda de color gris con puntos negros por toda su parte interna lo cual refleja enojo, inconformidad, ira, esto hace que se denote una emoción pasional que genera odio y violencia, no solo escrita sino verbal; por ende, es necesario exteriorizarla en este medio para buscarle una forma de canalización y control.

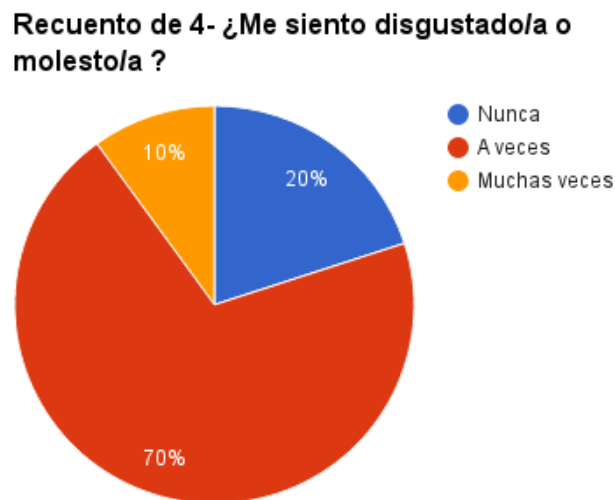
La pérdida de control propicia que las reacciones sean incontrolables, como el enfado o la ira que hacen más difícil la identificación de un problema o dificultad. En este caso el uso de la

pintura o la escritura hace más llevadera esta emoción negativa que puede generar algunas dificultades si no se aprende a manejar a través de la inteligencia emocional.

El test PANAS en su pregunta

TP. 4 ¿Me siento disgustado o molesto? El disgusto y la molestia son conductores directos a la ira: los estudiantes, según la gráfica, se disgustan a veces. Esto se puede interpretar esto como una ira manejable puesto que se presenta en pocos estudiantes sujetos de investigación.

GTPP. 4



Gráfica 8: Evidencia test PANAS, emociones negativas. Elaboración propia.

Aunque son pocas las veces que los estudiantes desencadenan la ira, no se debe perder de vista pues esta es fruto de frustración, dolor, traición, degradación y puede terminar en maltrato y abuso.

Miedo.

En esta categoría de análisis se evidenció el miedo o temor a ser vulnerable, está relacionado con las culpas y produce los rechazos, se encuentra en nuestros estudiantes a través de las siguientes evidencias.

MREDSJ 9: “ y si la embarro y cojo la que no es ¡” el estudiante muestra un temor al error y a unas consecuencias producidas por la ansiedad de hacer el ejercicio.

Posterior a las dudas está el miedo, emoción desagradable que produce malestar el cual se refleja en el muro cuando realiza el grafiti:.

GREDSJ. 9

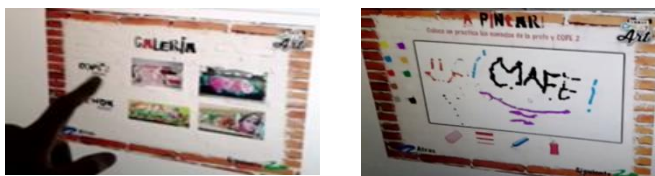


Figura 22: Evidencia muro RED, emoción negativa. Elaboración propia.

La imagen muestra que duda al seleccionar el tipo de letra para plasmar en el muro mediante el grafiti y hace preguntas cuando esto es de manera libre y espontánea. Termina con un grafiti un poco simple de letra plana, sin volumen, ni relleno, con líneas discontinuas y de colores variados donde el nombre no aparece en tono negro e inclinado a la derecha que genera inseguridad en su trazo.

Dentro del diario emocional este estudiante muestra en su escrito un texto que refleja un temor al daño por una relación emocional que tenía con una persona, así lo muestra la imagen.

DSJ: “me imagine que iba a causar daño”.

DEVSJ. 12

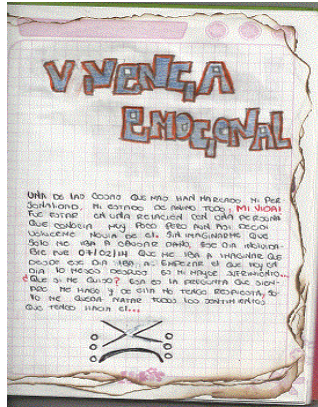


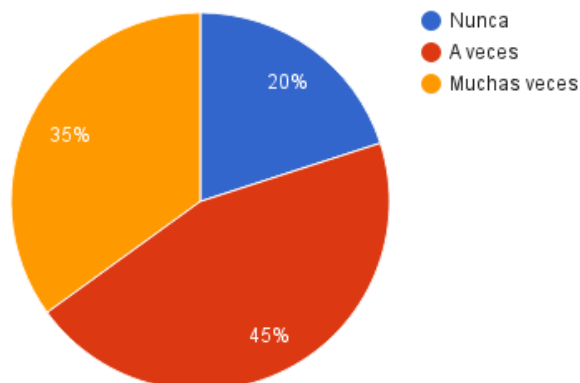
Figura 23: Evidencia diario emocional. Emoción negativa. . Fuente: Elaboración propia.

Son notables los momentos de miedo, temores causados por inseguridades, ante una situación que no pueden manejar, resultando como consecuencia, la angustia, esto conlleva una pérdida del control y la claridad para encontrar las respuestas según lo observado en los estudiantes a través de los instrumentos y categorización.

La gráfica del Test PANAS en su pregunta

TP. 20 ¿Siento miedo? permite ver en los estudiantes a veces lo sienten en un porcentaje significativo. Además, refleja inseguridad ante situaciones que para los estudiantes generan duda por no saber cómo actuar, responder o llegar a resolver.

Recuento de 20- ¿Siento miedo ??



Gráfica 9: Evidencia tests PANAS, emociones negativas. Elaboración propia

El 35% de los estudiantes padecen miedo, siendo esta una emoción negativa que lleva al pánico. Para ello es importante realizar ejercicios artísticos que desahoguen todo este nivel emocional sin llegar a perjudicar a otros.

Emociones Ambiguas

Sorpresa.

Encontramos con menor trascendencia la sorpresa, siendo esta una emoción ambigua puede ser tanto positiva como negativa y así lo muestran algunos estudiantes (SJ).

MREDSJ 8: “ la profe está ahí? esa la profe Claudia!

Es una sorpresa agradable para el estudiante observar en el material la foto de una persona conocida así como hubiese podido ser causa de disgusto. La ambigüedad en las emociones es producida por una sensación de algo que no se espera.

GREDSJ 8

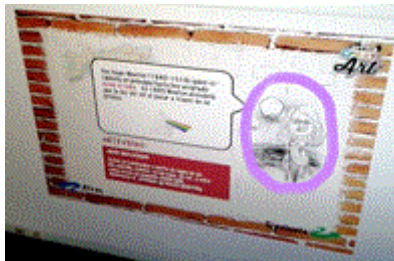


Figura 24: Evidencia muro RED, emoción ambigua. Elaboración propia.

En la imagen el estudiante se sorprende de una realidad que no esperaba causando una estimulación asertiva que alegra su rostro. Esto produce motivación para continuar con la actividad y ver si la encontrará de nuevo, es una emoción de carácter fugaz, rápida y llamativa.

El diario facilita la expresión tanto verbal como grafica que hace fluir emociones, en este caso de la gráfica ambigua como lo es la sorpresa.

DREDSJ 3: “me toma por sorpresa que mis amigos digan que cuando me pongo brava no hay nadie que me soporte.”

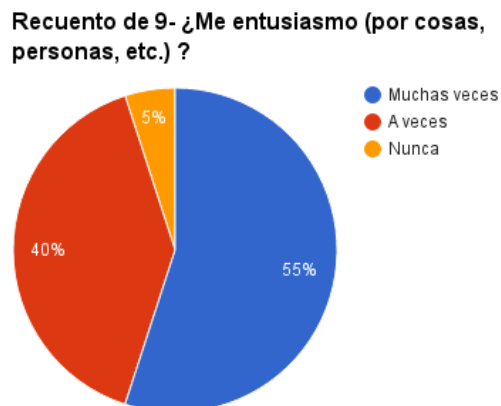


Figura 25: Evidencia diario emocional. Emociones ambiguas. Fuente: Elaboración propia.

En el diario escriben lo que están sintiendo; el estudiante se muestra confundido pues no creía, según su texto, que alguien pensara eso y más aún sus amigos. El título es algo directo “como te ven tus amigos y amigas”. Esperando que la respuesta sea positiva, el estudiante escribe sus emociones, las que se convierten en sorpresa para él. Utiliza el color naranja que simboliza estímulo, energía que puede ser positiva o negativa y en este caso el estudiante se asombra de las respuestas dadas por sus amigos.

En el test PANAS la pregunta

TP: 9 ¿Me entusiasmo (por cosas, personas, etc)? es una pregunta ambigua relacionada con la sorpresa. En los estudiantes, puede tener una respuesta positiva que se evidencia en la gráfica:.



Gráfica 10: Evidencia test PANAS, emociones ambiguas. Elaboración propia.

Con estas interpretaciones se mostró a los educandos que es posible identificar emociones para así manejarlas adecuadamente, es decir, encontrar su origen y, si es necesario resolver la problemática que a cada quien le han generado. Por tanto, se les demostró vivencialmente o, mediante una experiencia directa, la posibilidad de expresarse grafiteando, identificar emociones, interpretarlas y llegar a manejarlas de manera tal que no condujeran a crear conflictos en los que se agrediera a otros o cada quien resultara agredido.

Esperanza.

Tiene un lado positivo y un lado negativo, ya que es una emoción que se aprecia cuando uno lo está pasándola mal, pero espera superarlo y mejorar; en el caso de RED, que la realización del grafiti sea el mejor:

MREDSJ. 7 “espero que el mío sea el mejor”

La expectativa del estudiante fue tan grande que se esforzó por hacerlo bien y superar los demás.

GREDSJ 7



Figura 26. Evidencia muro RED, emoción ambigua. Elaboración propia.

Utiliza colores tonos de colores variados para darle un toque de originalidad jugando con la herramienta y se nota el manejo de las formas con claridad, su esperanza era dibujar el mejor de los grafitis logrando su propósito de manera positiva y así permitir que los compañeros observaran su trabajo al descargarlo.

En el diario es causa de esperanza:

DREDSJ. 2 “pues al inicio del grado escolar me sentí sleepy esperando qué amigas iba a encontrar”

Esta emoción de esperanza por conocer a sus nuevas compañeras o saber quiénes del año anterior seguirían. Los colores que utiliza son tonos claros y con figuras llenas de color que simbolizan mezcla de emociones, expectativas por cumplir.

DEVSJ. 2

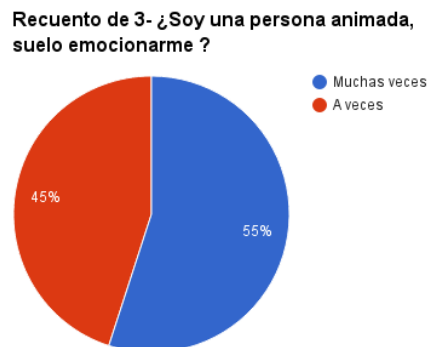


Figura 27 Evidencia diario emocional. Emociones ambiguas. Fuente: Elaboración propia.

En lo relacionado al test PANAS la pregunta

En lo relacionado al test PANAS la pregunta

TP:3 ¿Soy una persona animada suelo emocionarme? Los estudiantes tienen expectativas que pueden denominarse esperanzas en un propósito por cumplir.



Gráfica 11 Evidencia test PANAS, emociones ambiguas. Fuente: Elaboración propia

La emoción esperanza opera como un “puente emocional” el cual permite pasar de la tristeza a ella y de ahí pasar al optimismo y a la alegría.

Conclusiones

El objetivo general de esta investigación fue escribir las expresiones y manejo funcional de las emociones dadas mediante la creación de grafitis al aplicar un recurso educativo digital (RED), y los objetivos específicos los cuales a través del análisis de la información recopilada con los instrumentos de recolección de datos implementados, se puede inferir que al utilizar el grafiti como medio para expresar y mediar las emociones de los estudiantes de séptimo del Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D, utilizando un RED y un medio físico, que si bien es cierto que el grafiti permite plasmar emociones, ello no implica que conduzca de manera inmediata a un manejo adecuado de las mismas y evite la generación de conflictos convivenciales. Es posible que contribuya con el tiempo y la utilización prolongada de este recurso y otros, junto con el acompañamiento y la orientación adecuada a la formación emocional de los educandos, lo que si contribuiría de forma permanente a prevenir conflictos futuros.

Emociones

Goleman (2013) apunta a la necesidad de preparar a niños, adolescentes y jóvenes en la educación emocional como parte de su formación integral, innovando la enseñanza desde el desarrollo de sus habilidades humanas para superar el analfabetismo emocional, lo cual es pertinente en la fundamentación conceptual para esta propuesta de trabajo, en la que se pretende facilitar la expresión de emociones por medio de la elaboración de grafitis con ayuda de un RED, con el fin de que se experimenten empatía, tranquilidad, felicidad y relajación, etc., respondiendo, por ende, a los lineamientos curriculares formulados por el MEN (Ministerio de Educación Nacional) para la Educación Estética, específicamente en lo relativo al desarrollo

expresivo de sensaciones, sentimientos e ideas a través de símbolos, mediante la expresión gráfica y el uso de las TIC.

Durante el proceso de desarrollo y sistematización de esta investigación, se evidenciaron las reflexiones que hacían los estudiantes en torno de sus emociones y la necesidad que sentían de verbalizarlas. Es así como el RED se convierte en una herramienta que les permite, de manera intencional, reflejar su mundo emocional a través del arte, representarlo gráficamente y comunicarlo de manera oral.

En los registros obtenidos se refleja el desarrollo progresivo por parte de los educandos de formas de verbalizar sensaciones, sentimientos e ideas mediante el RED, convirtiéndose esta herramienta, adicionalmente, en un factor que facilita el desarrollo de los contenidos propuestos en los lineamientos curriculares del MEN.

Esta investigación permite concluir que la emoción que se presenta con mayor frecuencia y de manera más marcada es la negativa: tristeza, este aspecto es comprensible y corresponde con la realidad social de nuestros estudiantes, sus vidas y los contextos que deben asumir; sin embargo, la emoción que sigue en cuanto a frecuencia es el amor (si bien la diferencia entre ambas es grande), que se convierte en un elemento a tener en cuenta para contrarrestar la emoción negativa de tristeza, en procesos de formación y educación emocional.

El desarrollo y educación de habilidades emocionales a través del arte a nivel escolar es posible mediante herramientas como el RED, aún así, como cualquier otra aplicación tecnológica con usos pedagógicos requiere una fuerte fundamentación teórica tanto a nivel de procesos psicológicos como de teoría y pedagogía del arte.

TIC y Artes

En relación con el uso de las TIC, la investigación condujo a formular dos razonamientos: Primero, la necesidad de repensar la manera de integrar materiales y herramientas basados en las TIC para así coadyuvar al mejoramiento de la calidad educativa en colegios públicos. Segundo, atendiendo a lo dicho por García y González (s.f.), se sugiere considerar el RED como una herramienta diseñada y empleada para motivar al estudiante a la exploración en razón de contar con unas llamativas formas de presentación multimedia, formatos animados y/o tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.

Así las cosas, la presente investigación sirvió para re-direccionar el pensamiento de quien escribe acerca de la funcionalidad del RED y la forma de diseñarlo, para que realmente se ajuste a las necesidades y características de la institución educativa objeto de estudio; asimismo se logró que los educandos vivieran una experiencia enriquecedora al brindarles la oportunidad de encontrar una manera de expresar sus emociones sin recurrir al lenguaje oral sino fusionando la lectoescritura y lo gráfico sin fonografemas, cumpliendo con los objetivos de esta investigación y descubriendo que apreciando el sentir de los otros es posible llegar al diálogo y, quizás, a la disminución de la tasa de agresiones.

El RED motivó a los estudiantes a perder el miedo de expresarse, es atractivo en su funcionalidad y genera ambientes amigables por todo el conjunto: colores, imágenes y sonidos que aunque funcionen de manera deficiente por la mala conectividad, hace que los estudiantes lo trabajen de acuerdo con su ritmo de aprendizaje, sin generar emociones de tensión que se presentaría en un aula de clase normal, pues fue creado en pro de los intereses de los educandos y teniendo en cuenta su contexto. Las TIC son herramientas pedagógicas para el fortalecimiento de la competencia, fruto de ello son los resultados satisfactorios para los estudiantes ya que existe motivación a través del aprendizaje significativo (Jiménez et al, 2013).

En cuanto a los resultados obtenidos en la categoría de análisis, emociones positivas, negativas y ambiguas se reafirma lo que Gonzalo (2012) en su investigación aporta sobre la importancia de priorizar el arte en los colegios donde el estudiante pueda expresar las emociones transformándolas a través de la relajación, la flexibilidad y la movilidad en el espacio, olvidando recuerdos dolorosos. A través de la educación artística, como una terapia para la construcción de la identidad del adolescente desde las artes y sus manifestaciones, es posible ver cómo la implementación de diversas actividades orientadas por el maestro, llevan al adolescente a descubrir su identidad, sus sentimientos y le permite realizar catarsis sobre sus emociones negativas.

Otros hallazgos apreciables de la investigación tienen que ver con los trabajos de Nieto & Rodríguez (2012), Moreno (2007), Guenechea (2014), Hincapié (2015), en los cuales se plantea que el arte y sus manifestaciones, ya sean de forma física o virtual, permiten que los estudiantes se exterioricen de forma positiva por medio de creaciones artísticas y como expresión de una realidad emocional, llevando a un fortalecimiento formal y creativo, por medio de la promoción de la creatividad, brindando un espacio propicio y seguro para conocer y expresar sus vivencias y emociones a través de la actividad plástica y lúdica, al mismo tiempo que canalizan sentimientos positivos y negativos, logrando fomentar la autoestima, la seguridad personal y el conocimiento de sí mismos.

En el mismo sentido, la expresión de emociones a través de los grafitis, como se hizo evidente en las actividades realizadas con los estudiantes, permitió re conceptualizar el alcance de este modo artístico, con un potencial enorme para el crecimiento emocional del adolescente, tomando como referencia las investigaciones de Mielke(2015), Hookstra (2009), en las cuales se hace énfasis en la importancia de canalizar estas expresiones hacia el crecimiento artístico.

Asimismo, retomando el estudio Orozco, Grisales & Mosquera (2013), se encontró que en forma similar, la experiencia de trabajar con grafitis y con mandalas, estimula la creatividad gráfica la expresión artística y por ende las emociones.

Por otro lado, se resalta la importancia del uso de otros recursos no digitales como complemento al RED esta experiencia mostro que son de gran ayuda en la identificación de los estudiantes con algún tipo de dificultad al expresar sus emociones, enriqueciendo así el trabajo de los estudiantes y, por tanto, la profundización de las posibilidades de lectura a nivel grafológico, el diseño de colores más amplio observando la influencia en el comportamiento y la conducta humana al expresarse o comunicarse utilizando esos recursos (Bloch, 2013), es decir que cada color provoca una sensación; así las cosas, los colores están asociados a estados de ánimo o emociones.

Prospectiva

El presente trabajo puede servir de base para futuras investigaciones que puedan profundizar en el manejo de emociones a través del arte, como también el uso adecuado del grafiti en la educación y la sociedad, ya que durante el proceso de investigación se dieron varios interrogantes por parte de los estudiantes.

Conforme a estos interrogantes se destaca que lo que más les llamo la atención a los participantes fue lo referente a la parte legal para realizar los grafitis, de manera que formularon las siguientes preguntas alusivas a este tema:

¿Es posible vivir del grafiti?

¿Por qué no existe una ley para que la gente no pelee y mejor grafiti?

¿Está permitido pintar en cualquier muro de la calle?

¿Si la Policía lo encuentra a uno pintando un grafiti, lo puede detener?

Así mismo, los estudiantes llegaron a conclusiones susceptibles, a analizar y corroborar por medio de la investigación, estas afirmaciones describían que el grafiti es un acto ilegal y sin embargo se realiza ya. Según los estudiantes, hay un problema en la sociedad para cumplir las leyes y darle un valor artístico y un estatus al grafiti.

De igual forma se evidencio que la implementación del RED deja espacio a futuras investigaciones en donde se profundice sobre cómo es el proceso adecuado para diseñar un RED como herramienta que sirviera para presentar de manera más detallada el tema de las emociones y su estrecha relación con los colores y llegar a explicar el grafiti como una forma de expresión.

Aprendizajes

Convencida de mi formación como docente a nivel de las artes plásticas, podría pensar que poseo las bases necesarias para estar al frente de un grupo de estudiantes compartiendo, enseñando y aprendiendo una asignatura como lo es las artes en toda su dimensión, con algunos conocimientos en la teoría del color, pintura, dibujo, diseño básico y algo de grafología.

De algunos talleres tomados en centros de artes locales siento que más allá del conocimiento el cual es necesario para ayudar a mis estudiantes a implementar las TIC en el aula y el buen uso fuera de ella, está el esfuerzo por prepararme cada día y brindar innovación en el aula y hacer de mi quehacer algo agradable y placentero tanto para mí como para mis estudiantes.

Por lo anterior, el proceso de investigación a través de la implantación del RED *Urban Crazy Art* y su relación con mi quehacer en el área de la educación artística, mi campo específico, me ha permitido realizar una reflexión continua sobre mi quehacer pedagógico, apreciar con objetividad de manera más amplia las bondades del arte con respecto al alcance de la formación en las diferentes dimensiones de los estudiantes y el compromiso que esto supone para transformar vidas, más aún en el contexto en el cual, que requiere de acciones pedagógicas atractivas ya que los estudiantes con facilidad pierden el interés por aprender.

El valor, la importancia, lo fundamental del área artística dentro del currículo, las posibilidades de ampliar su espectro en la vida práctica de la escuela, la apropiación del discurso sobre la práctica pedagógica que, generalmente, se vuelve rutinaria, a través de este ejercicio le ha dado un nuevo aire a mi profesión logrando el impulso y el compromiso de innovar, ya que me permitirá disfrutar más lo que hago y romper viejos paradigmas.

El reto de lograr metas que se me han dificultado, el proceso de formación en el uso de las TIC en el aula, a través de la investigación, en la producción de estrategias que además, de haberme enriquecido profesionalmente, también me dan una gran satisfacción personal; igualmente el esfuerzo para realizar el proceso de investigación me permitió crecer y realizarme como investigadora

En conclusión creo que la investigación ha impactado en mi persona fortaleciendo mis competencias con el fin de trascender en los procesos educativos de mis estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Agnes, K., Dave, B. K. D., & Waihiga, E. M. (2014). Grafiti: Communication Strategies for Secondary School Students in Kenya. *International Journal of Innovative Research and Development* || ISSN 2278–0211, 3(1).
- Agudelo, E., Martínez, B., Oliveros, L. y Oliveros, M. (2012). Las TIC: herramientas motivadoras para la apropiación de la lectoescritura a través de textos. (Tesis de Pregrado). Universidad Cooperativa de Colombia, El Bague, Antioquia, Colombia.
- Aldana, S. (2012). El podcasts en la enseñanza de la lectoescritura. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, núm. 37, pp. 9-26. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articuloBasic.oe?id=194224568002>
- Alzina, R. B. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de investigación educativa*, N 21, Vol. (1), pp. 7-43. Recuperado de: <http://revistas.um.es/rie/article/viewFile/109531/104121>
- Belmonte, C. (2007). Emociones y Cerebro. *Revista de la Real Academia de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales*. Vol. 101, N°. 1, pp. 59-68, VII Programa de Promoción de la Cultura Científica y Tecnológica, San Juan, Alicante, España. Recuperado de: <http://www.rac.es/ficheros/doc/00472.pdf>
- Belloch, C. (2013). Diseño instruccional. Universidad de Valencia. Recuperado de: <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>, Enero.
- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid. Recuperado de [:https://www.google.com/fusiontables/DataSource?docid=1nB8Z9FZZMxTdq8vKPDNh6lbkTt9uGLkBEqp_f-hU#rows:id=1](https://www.google.com/fusiontables/DataSource?docid=1nB8Z9FZZMxTdq8vKPDNh6lbkTt9uGLkBEqp_f-hU#rows:id=1)

- Bloch, S. (2013). Al alba de las emociones. Santiago de Chile: Uqbar Editores. Recuperado de:
www.kimerius.es/app/download/.../El%20alba%20de%20las%20emociones.pdf
- Buckingham, D. (2008). Más allá de la tecnología, aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Buenos Aires: Manantial. Recuperado de :
<http://prodocienciaiba.com.br/manuais/livros/Livro%20tecnologia%20digital.pdf>
- Bunge, C. (2012). Contribuciones al desarrollo emocional y social de niños entre siete y trece años de un taller grupal de arte plástico y expresión emocional. (Tesis de Maestría). Universidad de Chile. Recuperado de: <http://www.repositorio.uchile.cl/handle/2250/117131>
- Camargo, R. E. G. (2009). El consentimiento informado y sustituto en intervenciones médicas como mecanismo de garantía de los derechos de los niños y las niñas. *Pensamiento Jurídico*, N° 25, p. 248. Recuperado de :
<http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/peju/article/view/36547/38470>
- Campos, R. (2012). A pixelização dos muros: Grafiti urbano, tecnologias digitais e cultura visual contemporânea/The pixelization of the wall: Urban graffiti, digital technologies and visual culture. *Revista FAMECOS*, 19(2), 543-566. Recuperado de
<http://search.proquest.com/docview/1316066454?accountid=45375>
- Centro de Arbitraje y Conciliación de la Cámara de Comercio de Bogotá. (s.f.). Programa Hermes para la gestión del conflicto escolar. Recuperado de:
<http://www.centroarbitrajeconciliacion.com/contenido/categoria.aspx?catID=970>
- Choliz, M. (2005). Psicología de la emoción: el proceso emocional. Recuperado de:
<http://www.uv.es/choliz/Proceso%20emocional.pdf>
- Clouder, C. (2014). Artes y emociones que potencian la creatividad: informe Fundación Botín 2014. Fundación Marcelino Botín. Recuperado de:

http://www.centrobotin.org/oedihg287ddy278_uploads/web_1/personales/Creatividad/2014%20Informe%20Creatividad%20ES.pdf

Colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D. (2013). Proyecto Educativo Institucional. Bogotá: Tipografía Lukas Editores

Colomer, N. (2011). Depredadores emocionales. Madrid: Planeta. Recuperado de :
<http://downmiss.accountant/depredadores-emocionales-pdf.html>

Computadores para educar, (en línea) Recuperado de:
<http://www.computadoresparaeducar.gov.co/PaginaWeb/index.php/es/recursos-educativos-digitales>

Contreras, A. (2007). Graffiteando. España: Eureka Ediciones

Daily, S. B. (2005). Digital story explication as it relates to emotional needs and learning (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology). Recuperado de:
<http://affect.media.mit.edu/pdfs/05.sbdaily-sm.pdf>

Darder, P. (2007). Las emociones y la educación. En: Francesco López (Dir.). Emociones y educación. qué son y cómo intervenir desde la escuela. Barcelona: Graó . Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=2970>

Diego, J. (2008). Grafiti, la palabra y la imagen: un estudio de la expresión en las culturas urbanas en el fin del siglo XX. Barcelona: Los Libros de la Frontera.

Elejabarrieta, F. J., & Iñiguez, L. (2010). Construcción de escalas de actitud, tipo Thurstone y Likert. La Sociología en sus escenarios, (4).

Fernández de Córdoba, T. (2012). Recursos Publicitarios: cromatología, iconolingüística, sinestesia y simbología del color. España: Fundación Internacional artecittà. Recuperado de:
<https://books.google.com.co/books?id=OiFqBQAAQBAJ&pg=PT21&lpg=PT21&dq=Recurs>

os+Publicitarios:+cromatolog%C3%ADa,+iconoling%C3%BC%C3%ADstica,+sinestesia+y+
simbolog%C3%ADa+del+color.&source=bl&ots=q6rfykDDHH&sig=7UC09B1leH077K0oe
VuLT3M49vE&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjv_q6NtqbNAhXHGB4KHVt-
A6QQ6AEIGjAA#v=onepage&q=Recursos%20Publicitarios%3A%20cromatolog%C3%ADa
%2C%20iconoling%C3%BC%C3%ADstica%2C%20sinestesia%20y%20simbolog%C3%AD
a%20del%20color.&f=false

Fernández, L. y Martínez, N. (2004). Arte-Terapia y Educación. Madrid: Consejería de
Educación - Comunidad de Madrid. Recuperado de:

<http://www.madrid.org/bvirtual/BVCM001479.pdf>

Randrup, M., & Ferraresi, F. (2009). El grafiti tiene la palabra (Doctoral dissertation, Facultad de
Periodismo y Comunicación Social).

Figuroa, F. (2008). Graphitfragen. Una mirada reflexiva sobre el grafiti. Madrid: Minotauro
Digital Servicios Editoriales. Recuperado de: <http://www.graphitfragen.com/>

Gómez, W. (2008). Significado que le dan los profesores al uso de las TICs en los procesos de
enseñanza y de aprendizaje en dos instituciones educativas de Floridablanca. Colombia
Aprende.

Ganz, N. (2010). Grafiti: Arte urbano de los cinco continentes. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

García, E. (2010). Materiales Educativos Digitales. Recuperado de;

<http://formacion.universiablogs.net/2010/02/03/materiales-educativos-digitales/>

García, A y González, L. (2006). Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las
TIC: sus ventajas en el aula. Salamanca: Universidad de Salamanca. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/228694563_USO_PEDAGOGICO_DE_MATERIALES_Y_RECURSOS_EDUCATIVOS_DE_LAS_TIC_SUS_VENTAJAS_EN_EL_AULA

- Goleman, D. (2013). *Inteligencia Emocional*. Barcelona: Ediciones B. Recuperado de :
http://pmayobre.webs.uvigo.es/master/textos/evangelina_garcia/practica_inte_emocional.pdf
- González, L. A. (2015). *El B - Learning en la formación de docentes de Educación Artística en Colombia*. Recuperado de:
<http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/3659/1/VE13.274.pdf>
- Gonzalo, N. (2012). *La educación artística y el arte como terapia: un camino para construir la identidad del adolescente*.
- Gual, E. (2009). *La simbología del color: cultura, tradiciones, tabúes y mitos: aproximación histórica al origen de los símbolos cromáticos*. Castellón de la Plana, España: Vimar
- Guenechea Villabeitia, N. (2014). *Contribución de la expresión plástica al desarrollo emocional infantil*. Recuperado de: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/7312>
- Hernández, P. (2008). *La historia del grafiti en México*. México, D.F.: Instituto Mexicano de la Juventud. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/219897474/La-Historia-Del-Grafiti-en-Mexico>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México, D.F.: McGraw-Hill
- Hincapié, J. C. (2015). *Mi mundo cabe en un lápiz: la expresión de la percepción del mundo plasmada en los dibujos improvisados de tres niños. (Tesis de Maestría)*. Medellín, Universidad de Antioquia. Recuperado de:
<http://tesis.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/2357/1/Mi%20mundo%20cabe%20en%20un%20l%C3%A1piz.pdf>
- Hookstra, C. L. (2009). *Adolescent Graffiti Vandalism: Exploring the Root Causes*.

ICFES - Ministerio de Educación Nacional. (2013). Resultados nacionales censales

Competencias ciudadanas SABER 3°, 5° y 9°, 2012. Resumen ejecutivo. Bogotá, D.C.:

ICFES

Jiménez, M. A., Reyes, N. y Mendoza, Y. (2013). Las TIC como herramientas pedagógicas para

el fortalecimiento de la comprensión lecto-escritora en los estudiantes de quinto grado de la

Institución Educativa Distrital Comunitaria “Siete de Abril”. Recuperado de:

<http://prezi.com/poihwtp1igs4/las-tic-como-herramienta-pedagogica-para-el-fortalecimiento-de-la-competencia-lecto-escritora/>

Kotliarenco, M. A. & Cáceres, I. (s.f.). Resiliencia y Apego. Recuperado de:

https://www.academia.edu/1492128/RESILIENCIA_Y_APEGO

Londoño, O. L., Maldonado, L. F. y Calderón, L. C. (2014). Guía para construir estados del arte.

Recuperado de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/investigadores/1609/articles-322806_recurso_1.pdf

Mielke, J. L. (2015). Grafiti: Its Impact On Adolescents (Doctoral dissertation).

McMillan, J. y Schumacher, S. (2005). Investigación educativa: una introducción conceptual.

México, D.F.: Pearson Educación

Ministerio de Educación Nacional. (2012). Orientaciones para la institucionalización de las

competencias ciudadanas. Cartilla 6 Brújula, Programa de Competencias Ciudadanas, (N°1).

Bogotá: MEN

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (s.f.). Recursos Educativos Digitales Abiertos.

Colombia Aprende. Recuperado

http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/articles-313597_reda.pdf.

Ministerio de Educación Nacional- MEN- (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación

Artística en Básica y Media. Recuperado de <http://bit.ly/1QWAYi4>

Moreno, N. (2007). Arte Terapia y adolescentes: promoviendo la expresión emocional de los conflictos con la autoridad. Santiago de Chile: Universidad de Chile

Moriondo, M., Palma, P., Medrano, L. A. y Murillo, P. (2012). Adaptación de la Escala de Afectividad Positiva y Negativa (PANAS) a la población de adultos de la ciudad de Córdoba: análisis psicométricos preliminares. Universitas Psychologica, Vol. 11, N°1, pp. 187-196.

Nieto Duque, J., & Rodríguez Páez, B. E. (2012). Estrategias metodológicas en artes plásticas que contribuyan a fomentar el desarrollo de la expresión en niños de transición. Recuperado de : <http://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/12311>

Núñez, J. J. (2012). Proyecto de aula en TIC, Institución Educativa Iraca, Sede El Treinta. Recuperado de <http://iracasedeeltreintaproyectodeaula.blogspot.com/>

Orozco, V.E., Grisales, M., & Mosquera, R. (2013). La elaboración de grafitis y su efecto en la creatividad grafica en niños de básica primaria.

Ortíz, A. (s.f). El estudio de casos como metodología de investigación en la detección de las necesidades formativas de las personas adultas en Andalucía. Recuperado de <http://bit.ly/1dpWyJx>

Peñalosa, M. A, (s.f.). La muralla: papel del que no calla. Recuperado de: http://www.usergioarboleda.edu.co/altus/articulo_grafiti.htm

Pinzón, S. y Castañeda, J. M. (2011). Producción de material educativo digital: el rol del diseñador gráfico. Actas de Diseño, Año V, Vol. 10, Marzo, Buenos Aires. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=271&id_articulo=6566

Psicología online.com, (2015). Recuperado el 15 de noviembre de 2015, de <http://www.psicologia-online.com/pir/emociones-neutras-la-sorpresa.html>

- Redorta, J., Obiols, M. y Bisquerra, R. (2008). Emoción y conflicto. Aprenda a manejar las emociones. Barcelona: Paidós. Recuperado de :
https://books.google.com.co/books?id=g6k1nCY-3-kC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Restrepo, I. C. (2012). Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín. Revista Virtual Universidad Católica del Norte. No. 36, mayo - agosto, Colombia), Recuperado de: <http://revistavirtual.ucn.edu.co/>
- Riley, S. (2003). Using art therapy to address adolescent depression. Handbook of art therapy, 220-228. Recuperado de: <http://ommolketab.ir/aaf-lib/0geystno1hmxuib5ovop7tlvzj3yhk.pdf#page=238>
- Robles, R. y Páez, F. (2003). Estudio sobre la traducción al español y las propiedades psicométricas de las escalas de afecto positivo y negativo (PANAS). Salud Mental, N° 26, Vol. 1, pp. 69-75. Recuperado de: <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v21n1/a04v21n1.pdf>
- Sandin, B. (2003). Escalas PANAS de afecto positivo y negativo para niños y adolescentes (PANASN). Revista de Psicopatología y Psicología Clínica, Vol. 8, N° 2, pp. 173-182. Recuperado de : [http://aepcp.net/arc/06.2003\(2\).Sandin.pdf](http://aepcp.net/arc/06.2003(2).Sandin.pdf)
- Segura, M. & Arcas, M. (2007). Educar las emociones y los sentimientos. Madrid: Narcea. Recuperado de:
https://books.google.com.co/books?id=V10M6Zp1q3YC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Valero, A. (2013). Principios y de color y holopintura. San Vicente, Alicante, España: Editorial Club Universitario

Zapata, M. (2012). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. Recuperado de:

<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbnxpbmVhLnVkZWZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>

Anexos

Anexo A: Test Emocional PANAS



TEST EMOCIONAL PANASN

Cuestionario PANAS para niños y adolescentes (PANASN)
B. Sandin, (aceptado en Diciembre 2002)

*Obligatorio

Nombre *

Edad *

Género *

1- ¿Me interesa por la gente o las cosas?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

2- ¿Me siento tenso/a, agitado/a, con sensación de estrés?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

3- ¿Soy una persona ansiosa, muy preocupada?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

4- ¿Me siento desganado/a o aburrido/a?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

5- ¿Siento que tengo estabilidad o energía?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

6- ¿Me siento capaz?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

7- ¿Soy un/a joven asustado/a?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

8- ¿Soy un/a entusiasta o feliz?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

9- ¿Me entusiasman (por cosas, personas, etc)?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

10- ¿Me siento orgulloso/a de algo, satisfecho/a?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

11- ¿Tengo mal humor (me altero o irrito)?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

12- ¿Soy un/a joven despierto/a, atento/a?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

13- ¿Soy vergonzoso/a?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

14- ¿Me siento inspirado/a?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

15- ¿Me siento nervioso/a?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

16- ¿Soy un/a joven decidido/a?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

17- ¿Soy una persona atenta, consciente, cuidadosa?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

18- ¿Siento sensaciones corporales de estar incómodo/a o preocupado/a?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

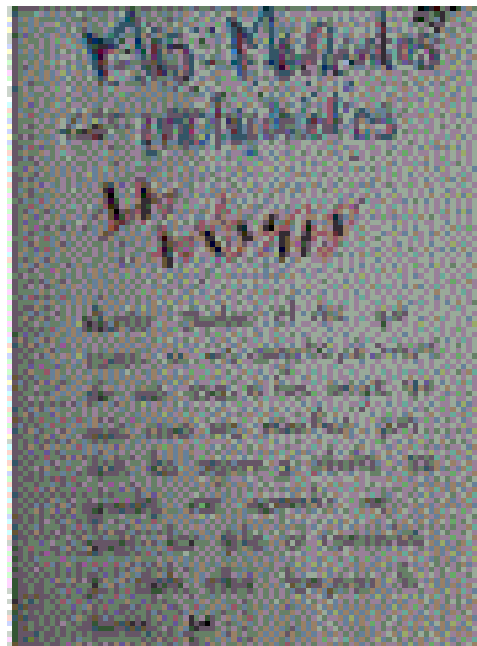
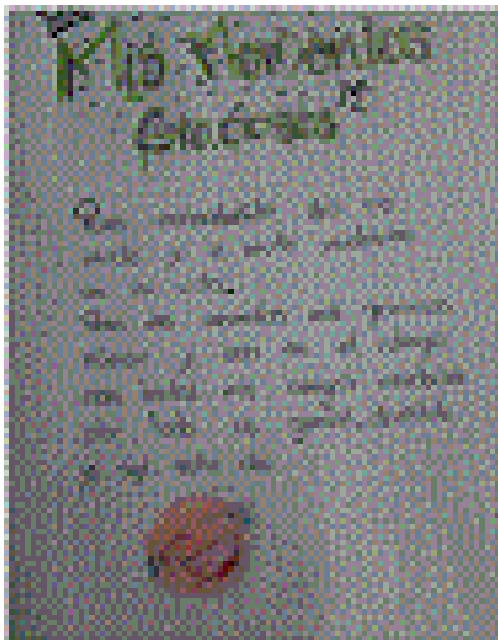
19- ¿Soy un/a chico/a activo/a?

- Nunca
- A veces
- Muchas veces

20- ¿Siento miedo?

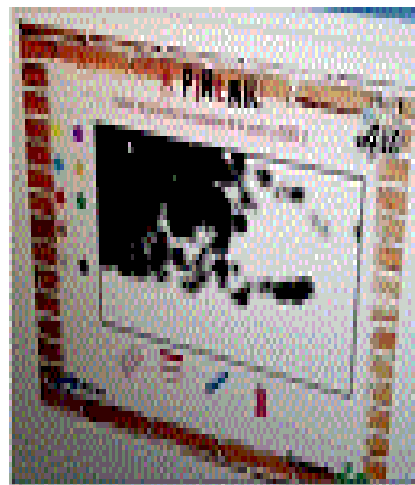
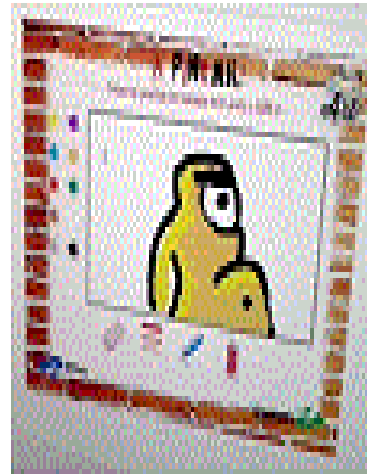
- Nunca
- A veces
- Muchas veces

Anexo B: diarios emocionales

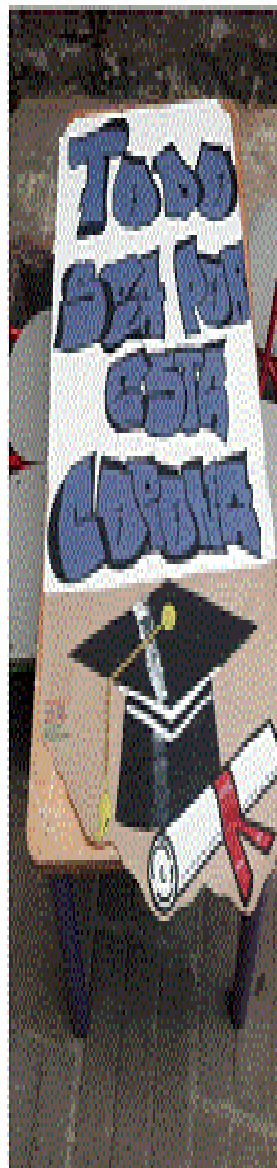




Anexo C: creación de grafitis en el RED



Anexo D: creación de grafitis en la pared sobre papel craft





Anexo E: resultados test panasn

Nunca	1	5.9%
A veces	7	41.2%
Muchas veces	9	52.9%



¿Me siento orgulloso/a (de algo, satisfecho/a)?

Nunca	1	5.9%
A veces	7	41.2%
Muchas veces	9	52.9%



¿Tengo mal humor (me altero o irrito)?

Nunca	2	11.8%
A veces	9	52.9%
Muchas veces	6	35.3%



¿Soy un/a joven despierto/a, astuto/a?

Nunca	2	11.8%
A veces	5	29.4%
Muchas veces	10	58.8%



Nunca	3	17.6%
A veces	7	41.2%
Muchas veces	7	41.2%



¿Me siento inspirado/a?

Nunca	2	11.8%
A veces	8	47.1%
Muchas veces	7	41.2%



¿Me siento nervioso/a?

Nunca	2	11.8%
A veces	11	64.7%
Muchas veces	4	23.5%



¿Soy un/a joven decidido/a?

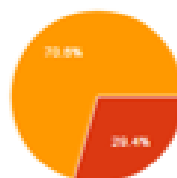
Nunca	0	0%
A veces	6	35.3%
Muchas veces	11	64.7%





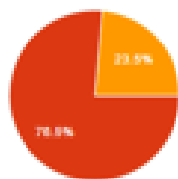
¿Soy una persona atenta, esmerada, cuidadosa?

Nunca	0	0%
A veces	5	29.4%
Muchas veces	12	70.6%



¿Siento sensaciones corporales de estar intranquilo/a o preocupado/a?

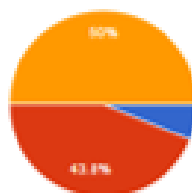
Nunca	0	0%
A veces	13	76.5%
Muchas veces	4	23.5%



¿?

¿Soy un/a chico/a activo/a?

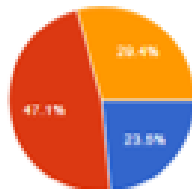
Nunca	1	6.3%
A veces	7	43.8%
Muchas veces	8	50%



¿?

¿Siento miedo?

Nunca	4	23.5%
A veces	8	47.1%
Muchas veces	5	29.4%



personas, etc.)?

Anexo F: consentimiento informado para menor de edad en el proyecto



COLEGIO LICEO NACIONAL AGUSTIN NIETO CABALLERO IED
"Formación Humanista con Espíritu Emprendedor"
Carrera 19 No. 11-17 Tels.: 2375672 - 2371603 - 3752218

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA MENOR DE EDAD EN EL PROYECTO

"Expresión de emociones por medio un recurso educativo digital a través del grafiti"

Apreciado padre o acudiente:

Este proyecto apoyado por la Universidad de la sabana tiene como objetivo conocer las emociones que expresan algunos estudiantes a través un recurso educativo digital¹ como tema el grafiti. Para el desarrollo de dicho proyecto se recogerán algunos insumos realizados por los estudiantes como son: entrevistas, composiciones gráficas y más evidencias que forman parte de un pilotaje, las cuales se analizaran como parte de los instrumentos de esta investigación de carácter artístico-emocional. Para ello necesitamos de su previa autorización.

Yo _____, (acudiente) identificado (a) con la cédula de ciudadanía N° _____ de _____ Domiciliado en _____, actuando en calidad de responsable del menor _____, estudiante del colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D identificado con la tarjeta de identidad No. _____, manifiesto que éste se encuentra expresamente autorizado para formar parte de este proyecto anteriormente mencionado.

Declaro conocer perfectamente las características de las actividades que corresponden a dicho proyecto, al igual asumo cualquier responsabilidad presentada en el trabajo requerido.

En ese orden de ideas, exonero de toda responsabilidad al colegio y a su personal específicamente a su docente a cargo por aquellos daños ocasionados por circunstancias o que tengan su origen en la realización del proyecto en mención.

De igual forma declaro que el Alumno a mi cargo, se encuentran en condiciones de participar en él y de aportar sus ideas como una muestra de su trabajo en el aula manteniendo total confidencialidad de su identidad.

Se firma en _____ a los _____ días del mes _____ de 201__.

Firma: _____

Nombre: _____

C de C: _____

Teléfono _____

Teléfono de contacto en caso de emergencia _____

¹Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales como audio, vídeo, animación o grabación y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Anexo G: asentimiento informado para menor de edad en el proyecto



COLEGIO LICEO NACIONAL AGUSTIN NIETO CABALLERO IED
"Formación Humanista con Espíritu Emprendedor"
Carrera 19 No. 11-17 Tels.: 2375672 - 2371603 - 3752218

ASENTIMIENTO INFORMADO PARA MENOR DE EDAD EN EL PROYECTO "Expresión de emociones por medio un recurso educativo digital a través del grafiti"

Apreciado estudiante

Este proyecto apoyado por la Universidad de la sabana tiene como objetivo conocer las emociones que expresan algunos estudiantes a través un recurso educativo digital² como tema el grafiti. Para el desarrollo de dicho proyecto se recogerán algunos insumos realizados por ustedes como son, entrevistas, composiciones gráficas y más evidencias que forman parte de un pilotaje, las cuales se analizaran como parte de los instrumentos de esta investigación de carácter cualitativo. Para ello necesitamos de su previa autorización para la realización.

Yo _____, (alumno) identificado (a) T.I. N° _____ Domiciliado en _____, estudiante del colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D, del grado _____, manifiesto que deseo formar parte de este proyecto anteriormente mencionado.

Declaro conocer perfectamente las características de las actividades y me encuentro en condiciones de participar en él y de aportar ideas, muestras y puntos de vista como apoyo y de manera libre y espontánea al proyecto.

De igual forma yo docente a cargo del proyecto declaro que el Alumno a mi cargo, se encuentran en condiciones de participar en él y de aportar sus ideas como una muestra de su trabajo en el aula manteniendo total confidencialidad de su identidad.

Se firma en _____ a los ____ días del mes _____ de 201__.

Firma: _____

Nombre: _____

T.I: _____

Teléfono _____

Teléfono de contacto en caso de emergencia _____

²Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales como audio, vídeo, animación o grabación y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Anexo H: consentimiento informado para rector institucional



COLEGIO LICEO NACIONAL AGUSTIN NIETO CABALLERO IED
"Formación Humanista con Espíritu Emprendedor"
Carrera 19 No. 11-17 Tels.: 2375672 - 2371603 - 3752218

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA RECTOR INSTITUCIONAL "Expresión de emociones por medio un recurso educativo digital a través del grafiti"

Estimado Rector:

Este proyecto apoyado por la Universidad de la Sabana tiene como objetivo conocer las emociones que expresan algunos estudiantes a través un recurso educativo digital como tema el grafiti. Para el desarrollo de dicho proyecto se recogerán algunos insumos realizados por los estudiantes como son, entrevistas, composiciones gráficas y más evidencias que forman parte de un pilotaje, las cuales se analizaran como parte de los instrumentos de esta investigación de carácter cualitativo. Para ello necesitamos de su previa autorización como rector de la institución donde se llevara a cabo este proyecto

Yo _____, (Rector[a]) identificado (a) con la cédula de ciudadanía N° _____ de _____ Domiciliado en _____, actuando en calidad de representante legal del colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero I.E.D, manifiesto estar informado y autorizo a la docente Claudia Patricia González para dicha intervención en la institución

Declaro conocer perfectamente las características de las actividades que corresponden a dicho proyecto, al igual asumo cualquier responsabilidad presentada en el trabajo requerido.

De igual forma declaro que la Institución a mi cargo, se encuentran en condiciones de participar en él y de apoyar el proyecto como una muestra de trabajo en el aula.

Se firma en _____ a los ____ días del mes _____ de 201__.

Firma: _____

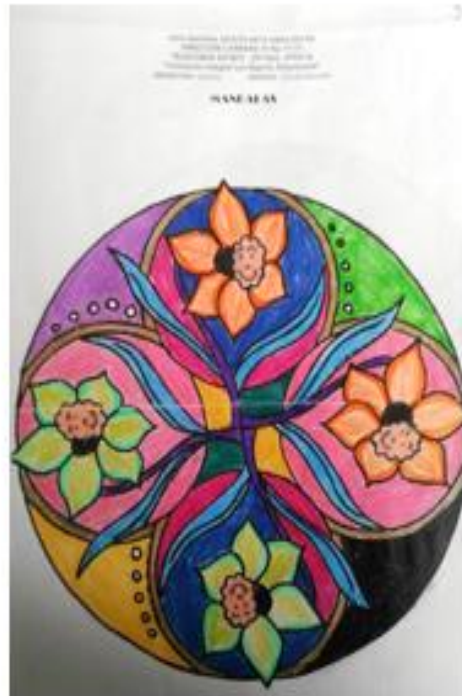
Nombre: _____

C de C: _____

Teléfono _____

Teléfono de contacto en caso de emergencia _____

Anexo I: coloreado de mándalas en material físico (hojas de papel)



Anexo J: creación de grafitis en material físico (hojas de papel)

