

## Yo – Mi Superhéroe o Mi Villano favorito

**Miriam Ximena García Álvarez**

*Facultad de Artes y Diseño. Universidad Nacional Autónoma de México*

### RESUMEN

Se considera la actividad artística en el aula como una posibilidad que permite expresar, identificar y nombrar emociones para así fomentar el desarrollo de habilidades sociales como la empatía y sentar las bases para la inclusión.

A partir de la comunicación y el trabajo en equipo se construye un sentimiento de colectividad, en donde la empatía y la inclusión fungen un papel muy importante.

El superhéroe o el villano son figuras que permiten la proyección de herramientas físicas y emocionales que deseáramos tener para afrontar aquellas situaciones complicadas de nuestra vida cotidiana.

Ésta figura permite la expresión de sentimientos y emociones difíciles de transmitir directamente.

### Palabras clave:

Unidad didáctica.

Empatía.

Inclusión.

Superhéroe y Villano.

## Introducción

El presente trabajo es la descripción de un proyecto artístico/pedagógico titulado *Yo – Mi Superhéroe o Mi Villano Favorito*, el cual constó de tres unidades didácticas; entendiendo unidad didáctica como “una forma de planear el proceso de enseñanza y aprendizaje alrededor de un tema que se convierte en eje integrador del proceso, aportándole consistencia y significatividad.” (SEP, 2010: 24)

Las tres unidades didácticas tuvieron diferentes resultados formales siendo *Yo – Mi Superhéroe o Mi Villano Favorito* el eje integrador, cuyo objetivo general fue producir manifestaciones artísticas que propiciaran la comunicación de acontecimientos difíciles en la vida cotidiana (dentro y fuera de la escuela) de los niños y las niñas de 4to grado de primaria, con la finalidad de expresar y escuchar sentimientos y emociones propios y de sus pares, fomentando así la empatía, concepto base para la inclusión dentro de una comunidad.

A continuación describiré brevemente las tres unidades didácticas planteadas a lo largo de la segunda mitad del ciclo escolar 2016-2017 en una escuela privada en la Ciudad de México.

La primera unidad didáctica tuvo como objetivo el desarrollar la historia de algún acontecimiento en la vida real del niño o la niña que hubiese sido frustrante, doloroso o generado miedo y/o enojo. A lo largo del desarrollo escrito de la historia, el niño o la niña tenían la posibilidad

de modificar las circunstancias, creando una historia ficticia, donde ellos y ellas tuvieran la posibilidad de adquirir super poderes, volverse villanos y villanas o bien super- héroes o heroínas. Al finalizar ésta unidad todos tuvieron la posibilidad de contar a los demás su historia o de guardarla para sí mismos.

En la segunda unidad didáctica se elaboraron máscaras en cartón en donde los niños y niñas tenían la posibilidad de recrear a su personaje, agregarle o quitarle características, materializando así sus ideas.

Todos los niños y niñas (en equipo) crearon un producto individual de tal forma que en grupos pequeños de trabajo los niños y las niñas colaboraron en la elaboración de diferentes máscaras, conociendo así las características de distintos personajes y aportando nuevas ideas.

La última de las unidades didácticas tuvo por objetivo la creación de la letra de una canción la cual hacía mención a uno o varios de los personajes. Al constituirse nuevos equipos de trabajo se amplió el conocimiento acerca de las demás historias.



Finalizada esta actividad se realizaron grabaciones de las diferentes canciones. En algunos casos los niños y niñas decidieron utilizar sus máscaras y darles vida, en otros prefirieron exponerse directamente a ser grabados.

Las grabaciones fueron proyectadas dentro de la clase y solo para ser vistas por los y las integrantes del grupo.

### Primera Parte:

La empatía y la inclusión dos conceptos clave

Apoyar en el desarrollo de la personalidad de los niños y las niñas es una de las áreas en donde la escuela tiene una labor importante. Ella constituye un espacio para aprender a convivir con el otro y poder aceptar que existen diferentes tipos de pensar y actuar.

Interactuar con diferentes personalidades pareciera algo cotidiano y sencillo, sin embargo constituye todo un proceso de experimentación y de comunicación en donde los maestros, padres de familia y comunidad escolar cumplen un papel fundamental.

A lo largo de las diferentes fases de desarrollo, el individuo le da pesos diferentes de valor a las relaciones sociales que conforman grupos específicos.

“Los niños de primaria deben adaptarse a las sutilezas de la amistad y la autoridad, a roles de género antagónicos o en expansión, así como a muchas reglas y normas sociales.”

(Craig, 2009: 315)

Escuchar al otro y comprender las razones de su actuar, considerando también los propios sentimientos, el aprender a decidir a través de la responsabilidad para así establecer límites de convivencia que permitan valorar a los demás y a uno mismo, son aspectos muy importantes en la socialización.

“La socialización es el proceso general por el cual el individuo se convierte en miembro de un grupo social: una familia, una comunidad, una tribu. Abarca el aprendizaje de actitudes y creencias, costumbres y valores, expectativas y roles del grupo social”

(Goslin, 1969)

“En la socialización se aprenden también los conceptos fundamentales relativos al mundo social y a la diferenciación entre el yo y los otros. Esto se realiza mediante los procesos individuales de pensamiento en conjunción con el ambiente social.”

(Craig, 2009: 108)

Si bien es cierto que la familia es un agente socializador muy importante; durante la niñez media, de los seis a los 12 años, “las relaciones con los compañeros cobran más importancia [...] y ejercen mayor influencia en el desarrollo social y de la personalidad”.

(Craig, 2009: 331)

Es en éste sentido donde los conceptos de empatía e inclusión cobran importancia.

La Real Academia Española define la palabra empatía como la “capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos.” E inclusión como la “conexión o amistad con otra persona”. (RAE, 2017)

Como podemos observar ambos conceptos son clave para el desarrollo de la socialización en los niños, en éste caso de 4to grado de primaria (rango de edad de 9 a 10 años).

La conexión que existe entre los dos conceptos, empatía e inclusión, se basa en la comunicación de los sentimientos; escuchar, expresar, comprender sin emitir juicios permiten el desarrollo de la empatía con el otro y con uno mismo, eso conduce a la construcción de una relación de respeto que permite la inclusión de diferentes personalidades en un grupo social.

La doctora Theresa Wiseman, profesora de la Universidad de Southampton analizó el concepto de empatía a partir de su práctica como enfermera; sus estudios la condujeron a proponer cuatro atributos de ella, que son:

- Tener perspectiva.
- No emitir juicio.
- Reconocer y leer muy bien las emociones del otro.
- La comunicación.

“Entre más empáticas sean las enfermeras, más probable es que ofrezcan un cuidado total. Sharkey (1985) sugiere que las enfermeras que parecían ser de confianza para sus pacientes y aprobadas por sus colegas, eran aquellas con la capacidad de imaginar cómo se sentía cada uno de sus pacientes desde la perspectiva de cada uno de ellos, teniendo en cuenta sus variados antecedentes y las diferentes reacciones a la enfermedad y a la hospitalización.” (Wiseman, 1996: 1162)

Éste ejemplo nos sirve para comprender lo valiosa que es la empatía a lo largo de nuestra vida y lo importante que significa desarrollarla como habilidad emocional.

*En su libro Comunicación no violenta. Un lenguaje de vida Marshal B. Rosenberg retoma una descripción de Carl Rogers acerca de la empatía que me parece importante mencionar:*



“Cuando [...] alguien te escucha realmente sin juzgarte, sin tratar de responsabilizarse de ti ni querer cambiarte, sientes algo maravilloso. [...] Cuando me prestan atención, me escuchan, soy capaz de percibir mi mundo de una manera nueva y seguir adelante. Resulta sorprendente ver que algo que parecía no tener solución la tiene cuando hay alguien que te escucha. Y todas las cosas que parecían irremediables se convierten en un río que discurre prácticamente sin trabas por el solo hecho de que alguien ha escuchado tus palabras.” (Rosenberg, 2013: 117)

Todas éstas definiciones y apreciaciones son las que condujeron a proponer tres unidades didácticas cuyo resultado artístico varía en la forma, una historia escrita, una máscara y una canción, la razón de haber elegido tres formas diferentes de abordar el mismo tema surge a partir de observar la diversidad de personalidades en el aula lo que implicaba una diversidad de formas de comunicación. De tal manera que se propuso la posibilidad de indagar y expresar en diferentes medios sentimientos y emociones. Siendo la finalidad de todo el proyecto el fomentar la conexión con el otro y consigo mismo a través de la identificación y nombramiento de emociones que ellos y ellas guardaban y desconocían de sí mismos(as) y de los demás pero que afectaban en su vida cotidiana.

Ésta finalidad propiciaba a lo largo de todo el proyecto la inclusión dentro del salón de clase, la cual es un objetivo de la política social a nivel global.

“La integración y la participación forman parte esencial de la dignidad humana y del disfrute y ejercicio de los derechos humanos.” (UNESCO, 1994: 18)

En la publicación del Seminario Internacional “Inclusión social, discapacidad y políticas públicas” del 2005 se redactaron algunos puntos relativos a la definición del concepto de inclusión, algunos de los cuales son importantes para contextualizar el proyecto *Yo - Mi Superhéroe o Mi Villano favorito*:

- “La inclusión es un proceso, una interminable búsqueda de la comprensión y respuesta a la diversidad en la sociedad.
- La inclusión concierne a la identificación y reducción de barreras, barreras que ponen obstáculos a la participación.
- La inclusión es aprender a vivir, aprender y trabajar juntos; es compartir las oportunidades y los bienes sociales disponibles.” (UNICEF, 2005: 16)

Todo esto se logra a través de la convivencia basada en una comunicación empática con los demás y consigo mismo, conectando a través de la identificación y nombramiento de las emociones con las necesidades de uno mismo y de los demás para poder así resolver conflictos y desarrollar habilidades de socialización.

### Segunda Parte:

Los Superhéroes y los Villanos figuras a través de las cuales comunico lo que siento

Expresar nuestra emociones y sentimientos no es nada sencillo, pocos son aquellos que desean verse expuestos ya sea por miedo a ser juzgados o por encontrarse descubiertos.

Sin embargo, quien no logra identificar, diferenciar y nombrar concretamente sus sentimientos y emociones, para después comunicarlos a los demás, se encontrará envuelto en una serie de mal entendidos que probablemente propiciará más conflictos que soluciones.

La edad de 9 a 10 años constituye un momento importante para rectificar todos aquellos aprendizajes en el manejo de emociones y profundizar en el autoconocimiento y empatía para con los demás.

Es un momento en donde los niños se sienten fascinados por construir historias y personajes ficticios, de tal forma que el motivo temático de éste proyecto Superhéroes y Villanos se vuelve un vehículo importante para transmitir todo aquello que les ocupa física y emocionalmente.

En su libro *El dibujo de los niños* Hans Gunther Richter nos describe el interés por las historias fantásticas durante la niñez considerando a los medios masivos de comunicación como factores influyentes en la elección de los motivos a dibujar.

“En *tiempos pasados* uno podía describir el cambio de los motivos, como un cambio de los cuentos (en la niñez media) a representaciones del Robinson al final de la niñez y al inicio de la adolescencia.

En *tiempos de la televisión* aparecen junto a éstos motivos o mejor dicho, en el lugar del Robinson, también fantasías del espacio, sueños de autos, adaptaciones de comics y otros motivos difundidos por los medios masivos de comunicación. Igualmente los medios pueden ofrecer a su vez modelos de *Robinsonadas*.” (Richter, 1987: 66)

Los superhéroes y los villanos son personajes de ficción que fueron ocupados para que los niños, de manera velada, pudieran expresar situaciones que les fueron difíciles de afrontar, ya sea por miedo, enojo, frustración y/o tristeza, permitiéndoles adquirir poderes imaginarios para salir avantes.

Hablar de experiencias dolorosas y complejas no es una tarea sencilla porque implica el recuerdo de aquella situación y la exposición de nuestros sentimientos y emociones a otras personas que quizá nos juzguen.

Nosotros como adultos, en el mejor de los casos, hemos aprendido directa e indirectamente a lidiar con ello. Todos sabemos lo difícil y a veces traumático que puede ser recordar y afrontar dicha situación. Por ello se ocuparon en éste proyecto figuras ficticias que ocultan, por no decir *reemplazan, la personalidad de quien en realidad había vivido esa situación.*

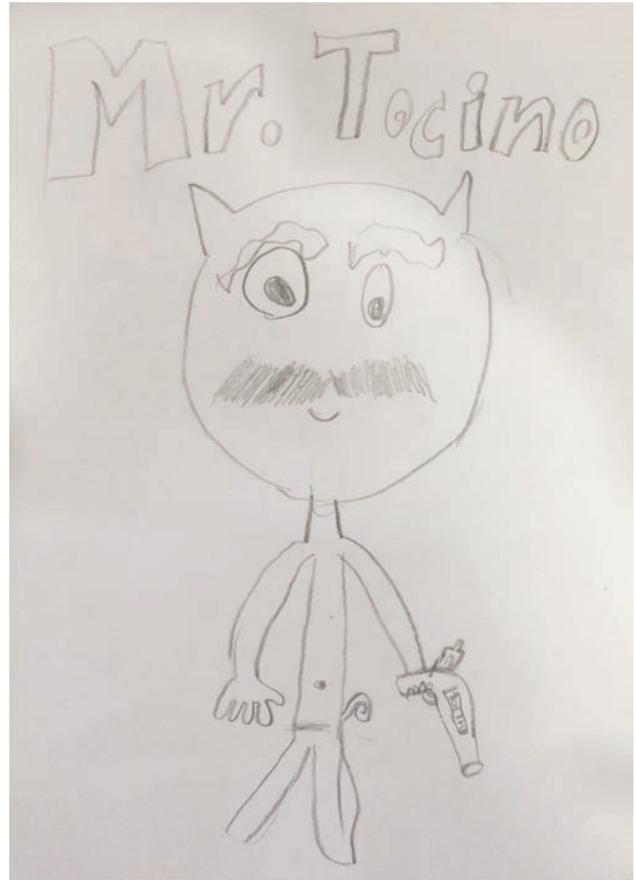
Linda Seger en su libro *Como crear personajes inolvidables* nos adentra en la personalidad de cada uno, tanto físicas como psicológicas, dándonos la siguiente definición de villano:

“El villano es el personaje malvado que se opone al protagonista. Generalmente, los villanos son antagonistas, aunque no todos los antagonistas son villanos [...]. El papel del villano siempre connota maldad.” (Seger, 2000: 122)

En los criterios del American Film Institute para seleccionar a los 100 mejores héroes en el año de 2003 se siguieron las siguientes consideraciones:

“Héroe: [...] un héroe se definió como un personaje que prevalece en circunstancias extremas y dramatiza un sentido de moralidad, coraje y propósito. Aunque pueden ser ambiguos o defectuosos, a menudo se sacrifican para mostrar lo mejor de la humanidad”.

Tanto Villanos como Héroes, en éste caso Superhéroes, tienen un origen parecido que es, el haber transformado su personalidad a causa de una situación



extrema. La situación extrema los conduce a elegir el camino del mal (villanos) o del bien (superhéroes).

Ésta característica es un punto de encuentro y comunicación con los niños puesto que se les brinda la posibilidad de fantasear con los sucesos de su cotidianidad e imaginar la posibilidad de adquirir poderes, ellos y ellas toman la decisión de elegir el bien o el mal para exponer y resolver sus dificultades.

### Tercera Parte:

Yo – Mi Superhéroe o Mi Villano favorito un proyecto de arte

El inicio: una historia ficticia

Si tuvieras súper poderes ¿cómo te gustaría ser? ¿qué te gustaría ser? ¿un superhéroe o un villano?

Tú decisión, así como las características de tú personaje tendrán que ver con aquellos momentos de tú vida que más te han marcado, las personas, el entorno, tú edad. Mucho depende de la forma en cómo lograste afrontar las situaciones, de tú madurez emocional, quizá existió alguien que te enseñó a identificar y manejar tus emociones, la frustración, el enojo, la tristeza, la alegría, la ira, etc.

Cuando se planteó a los alumnos de cuarto de primaria la posibilidad de transformarse en el personaje que ellos y ellas desearan se emocionaron bastante, muchos querían ser personajes de sus programas, series o películas favoritas como Harley Quinn, El Guasón, Flash, Supergirl; también comenzaron a surgir caracteres utilizados en internet o en programas de correo electrónico, tal fue el caso de los emoticones.

Igual que ese grupo de alumnos hubieron otros que decidieron inventar un personaje propio.

¿Y....? ¿cómo habré de ser otro?

Imagínate y escribe. Escribe en papel una historia de tú vida que desees modificar, un momento que haya sido en particular duro para ti, todos tenemos momentos así. Ahora bien, piensa que ése momento puede ser diferente, que lo puedes cambiar porque en algún momento de la historia tú adquieres súper poderes, algo ocurrió que logró cambiar la historia de esa situación. Imagínatelo y escribe, escribe, dibújalo, cuéntalo y cuando lo tengas listo, sabrás como podrá ser tú personaje.

El desarrollo de las historias se llevó a cabo a través de la realización de una variedad de textos; unos escribieron un texto largo y confuso lleno de diversas historias y personajes, otros una historia entendible con inicio, desarrollo y fin, en algunos casos una historieta con dibujos pero sin texto, otros un dibujo y pocas palabras. Ésta diversidad de posibilidades les permitió encontrar un espacio personal y catártico de expresión que propició el desarrollo de la creatividad.

“El impulso a la actitud de solución de problemas o del comportamiento creativo es el primer desafío, le sigue el proceso de trabajo independiente.” (Wirth, 2012: 76)

Así surgieron historias que hablaban de la vida de los alumnos, de sus intereses, de su mundo, de la forma en como ellos y ellas se percibían en relación a los demás o como pensaban ser percibidos.

Los autores del libro Kunst-Methodik, arriba citado, denominan a éste tipo de actividades fomentadoras de la creatividad natural, ya que promueven la sensibilización de las necesidades de los individuos.

Al momento de revisar las historias me percaté de la repetición de ciertos temas, los cuales se dividieron en cinco grupos:

- Belleza física.
- Violencia.

- Decepción de la amistad.

- Medios e iconografía digital

- La comida.

A continuación se transcriben los textos que son representantes de temas y personajes recurrentes, fueron seleccionados de acuerdo a su claridad, lo cual facilitó su comprensión.

El orden en como aparecen está dictado de acuerdo a la agrupación antes mencionada: belleza física, violencia, decepción de la amistad, medios e iconografía digital, y la comida; éste último texto no es una historia sino la descripción de un personaje.

#### Historia 1.

*Mi amiga imaginaria.*

*Mi amiga imaginaria es de cabello muy largo y güero. Ella siempre ha sido buena y siempre lo será.*

*Tiene los ojos de color verde con azul. Ella es la más hermosa del mundo. Tiene unas hermosas alas de colores y se llama Lili.*

*Lili tenía 9 años.*

*Un día se hecho un clavado desde el piso más alto; en lugar de caer en el agua, le salieron alas de color transparente.*

*A la mañana siguiente se hicieron rojas, luego naranjas, amarillas, verdes, azul, morado y finalmente de color arcoíris. Así se quedó para siempre.*

*Un día un señor malo la aventó del edificio más grande. A Lili no le dio tiempo de volar. Cuando cayó no le pasó nada. Descubrieron que era inmortal y se pasó toda su vida con 9 años y con sus alas.*

#### Historia 2.

*Era una vez un niño común y corriente, como todos los demás.*

*Un día fue al super con su mamá. Todo normal ¿no?*

*Nunca se imagino lo que pasaría. Estaba en la caja pagando y de repente un ladrón les quitó el teléfono y la billetera de su mamá. Entonces el ladrón lanzó un cuchillo y el niño sin querer metió la mano y se le clavó el cuchillo en la mano.*

*El ladrón agarró al niño.*

*Entonces un policía le apuntó con una pistola al ladrón. Éste se estaba cubriendo todas las partes donde le pudiera disparar con el niño.*

*El policía disparó pero el niño detuvo la bala con sus manos. El ladrón huyó impactado.*

*El niño corría para atraparlo; no esperaba correr tan rápido, vio que tenía poderes.*

*Muy feliz de sus poderes iba a correr y probarlos pero el policía le disparó y lo mato.*

### Historia 3.

*Mi nombre es Electro, pero antes era Luis, y ese era yo.*

*Un día fui a jugar con mis amigos pero una tormenta se acercó. Nos fuimos corriendo.*

*Me tropecé y grite:- ¡Ayuda!*

*Pero mis amigos no me ayudaron y se rieron.*

*Me cayó un trueno y salí volando al bosque.*

*Después de 32 años desperté, tenía marcas de rayos por todo el cuerpo y vi que podía sacar rayos de las manos.*

*Maté al presidente y a mis amigos.*

*Desde entonces me llamo Electro.*

*P.S. Tengo una mascota llamada Electroshok.*

### Historia 4.

*Los emojis vivieron antes de los dinosaurios.*

*En la época emoji habían edificios, teléfonos, computadoras. Eran muy felices hasta que encontraron un huevo que decidieron cocinar.*

*Del huevo nació un dinosaurio; lo pusieron en el Zoológico.*

*El dinosaurio tuvo más huevos y era carnívoro.*

*Cuando los dinosaurios dominaron el mundo los emojis se escondieron 35 millones de años.*

*Al salir de su escondite encontraron otra especie.*

*Una persona usando Whatsapp vio a los emojis y los capturó en su celular.*

*Ahora los emojis divierten a la gente, pero a veces quieren tomar venganza por lo que hicimos, enviando y borrando mensajes.*

### Descripción de personaje:

*Nombre: Mr. Tocino.*

*Personalidad: Le gusta el tocino.*

*Enemigos: El supermercado.*

*Amigos: Los cerdos y el tocino viviente.*



*Cuando los alumnos terminaron de escribir su historia algunos desearon contarla frente al grupo, fue un momento bastante agradable para ellos ya que eran felicitados por los demás.*

### De la historia al personaje

Una vez tuvieron los alumnos claro el personaje que deseaban representar comenzó la realización de su máscara, los elementos característicos que ésta requería fueron determinados por la historia elaborada con anterioridad.

Ésta fue la fase más larga de todo el proyecto, consistiendo en la elaboración de una máscara individual utilizando material reciclado como botellas, latas, cajas y cartones; las dimensiones aproximadas de cada una de las máscaras fue de 40 cm de largo por 60 cm de ancho. La estructura de la máscara fue terminada con pintura acrílica.

Durante ésta fase los alumnos tuvieron que afrontar varias dificultades como la comprensión del significado y construcción de un relieve, requiriéndose diversas actividades bajo el tema de la profundidad y los planos.

Para la comprensión del tema fue necesario desarrollar actividades de enseñanza-aprendizaje que guiaron en la utilización eficiente los materiales como la cinta adhesiva, el pegamento blanco, la pintura, así como en la comprensión de reconocer y aplicar las características que los objetos reciclados pueden aportar a un proyecto tridimensional.

El dar un nuevo significado a objetos ya existentes es una de las competencias a alcanzar en la materia de arte.

Al encontrarse en la dificultad de realizar solos su máscara, los niños se percataron de la necesidad e importancia de recibir y brindar apoyo entre sus demás compañeros, de tal forma que se constituyeron pequeños grupos de trabajo mixtos (niños y niñas) en donde aprendieron de los conocimientos y capacidades de los demás, lo que les permitió platicar de sus personajes y sus historias fomentando la comunicación y la empatía.

Considerando que la escuela en dónde se llevó a cabo el proyecto esta apoyada por el Gobierno Alemán se revisaron las competencias establecidas por el Ministerio de Cultura en Alemania.

“Las competencias integradas a las áreas de producción y recepción se refieren a capacidades concretas que serán adquiridas y utilizadas durante la actividad de enseñanza. Siendo visibles al momento de ensayar y experimentar procesos creativos, al conocer sobre los materiales, al establecer relaciones formales y de contenido, al dominar capacidades metódicas y de procedimientos, al evaluar y en todo caso revisar las decisiones y los resultados parciales, al reflexionar individualmente y/o en colectivo sobre los resultados creativos, y al anticipar los efectos de la obra. [...]”

En la enseñanza contemporánea de las artes aparecen temas, cuestionamientos o planteamientos de problemas basados en la vida y entorno de los niños y los



jóvenes, que no se limitan al espectro individual de una materia”. (QUA-LIS NRW, 2017)

La canción la cantas tú o tú personaje

La última parte del proyecto, consistió en elaborar la letra de una canción y cantarla frente a una cámara para después poderla proyectar en la clase.

Al principio estaba planeado que los niños; basándose en todas las historias, elaboraran pequeñas obras de teatro que se presentaran a la comunidad de la escuela.

La principal dificultad de esa idea fue que el grupo no deseaba hacer pública su historia. El proyecto se había convertido en algo tan personal que solo querían que fuera visto por sus compañeros, aquellos(as) con quienes ya habían establecido un vínculo de confianza.

Después de estar pensando la mejor forma para cerrar el proyecto, tuve una experiencia que me ayudó a plantear una actividad lo más cercana a las necesidades de los niños.

Por la importancia de ésta experiencia la comentaré brevemente, posteriormente detallaré el formato de la actividad de cierre.

En el mes de junio de 2017 asistí a dos cursos en el Museo Memoria y Tolerancia de la Ciudad de México, uno impartido por la organización Guardianes y el otro por la Asociación Mexicana de Resiliencia.

El curso impartido por Guardianes tenía por tema *Prevención del Acoso Escolar*.

El contenido del curso abordaba temas como el desarrollo de habilidades para la vida, la prevención de la violencia, la importancia del docente como responsable en el fomento de actitudes positivas en los niños.

La base del proyecto *Yo – Mi Superhéroe o Mi Villano Favorito* es justo el generar un espacio de reflexión sobre aquellas circunstancias que marcan a los niños; el poder escucharlos y permitirles plasmar su vida, poderla apreciar; además de fomentar el desarrollo de la empatía a través del trabajo en equipo, valorar su trabajo, propiciar espacios de diálogo, comprender y aplicar la necesidad de bases respetuosas de comunicación.

La figura del superhéroe o el villano es sólo un pretexto para poder definir con más claridad los anhelos, deseos y necesidad que los niños buscan; constituyen un soporte para ellos a situaciones en las cuales ven rebasadas sus capacidades físicas y emocionales.

El curso de Guardianes se vio complementado por el de la Asociación Mexicana de Resiliencia; durante una de las sesiones se presentó el video *Valientes ante la adversidad*, el video presenta a niños del colegio CEIP Manuel Altolaguirre en España cantando una letra que promueve

el desarrollo de actitudes positivas y de autodefensa; la melodía seleccionada era reggaetón.

Cabe mencionar que en general la letra del reggaetón promueve imágenes de connotación machista y de violencia sexual que nada tienen que ver con la letra utilizada por el colegio CEIP Manuel Altolaguirre.

El ritmo pegajoso del reggaetón permitía repetir y transmitir con facilidad otro tipo de mensaje; siendo la labor en la escuela el fomentar la cultura de la paz en un país, una ciudad y en la vida de individuos que muchas veces sufren violencia en su cotidianidad.

Después de éstas experiencias se mostró al grupo el video *Valientes ante la adversidad* y se propuso la elaboración de una letra (composición musical).

En su mayoría, las niñas escribieron acerca del amor, sus actividades extra-escolares como el fútbol, la danza o montar a caballo, mientras que los niños mostraban una preferencia por los monstruos, los video-juegos, la violencia y el tema de la decepción de la amistad.

Solo el tema de la preocupación por el desempeño escolar fue común entre ellos.

Haciendo una relación entre los temas elegidos para la historia del personaje ficticio superhéroe o villano, y las letras compuestas, puedo mencionar que se conservaron los siguientes grupos:

violencia, decepción de la amistad, medios e iconografía digital y la comida.

Ha de considerarse que, en la letra de las canciones los temas se entrelazan.

A continuación se transcriben algunas de las letras compuestas, las cuales se agruparon en 5 temas:

1. Preocupación por el desempeño escolar.
2. Violencia
3. Decepción en la amistad.
4. Pasatiempos
5. Comida.

El tema de los medios digitales estaba presente dentro de varias canciones sin constituir ninguna temática por sí sola.

En su mayoría los niños y niñas basaron su canción en la melodía de Despacito de Luis Fonsi y del rap de Gravity Falls.

Durante ésta tercera y última fase se constató un incremento en el interés por el proyecto observable en el respeto por ver y escuchar la historia cantada de todos los personajes; lográndose el objetivo general por fomentar la empatía a través de la comunicación de historias de la vida cotidiana veladas por la figura de personajes imaginarios que permitieran a los niños expresar y escuchar emociones y sentimientos difíciles para ellos.

Al momento de escuchar las historias, trabajar en la elaboración del personaje y construir la letra de una canción se conformó dentro del grupo un sentimiento de



colectividad pues ellos se daban cuenta de las similitudes entre las historias, el miedo, la tristeza, el enojo, la frustración, entre otras emociones que se percibieron; comprendían así muchas de las dificultades del otro, al escucharlo y crear juntos los productos artísticos.

Todo éste largo proceso fomentó la inclusión de un grupo determinado de niños que al conocerse comenzaron a formar lazos estrechos de pertenencia, aceptación y respeto.

### 1. Sin título.

#### **Melodía basada en Despacito de Luis Fonsi.**

*Vi. Todo lo que tenía que estudiar.*

*Tengo que escapar me, ahorita.*

*Vi. Que las ventanas estaban cerradas. Ya.*

*Tengo que usar la puerta hoy.*

*Ya. Ya me descubrieron.*

*Y no se que hacer.*

*Todo lo que hago va saliendo mal.*

*Y a cada segundo se va arruinando el plan.*

*El Examen.*

*Mis papás me van a regañar.*

*Porque he jugado en vez de estudiar.*

*Y. Ni el libro he abierto.*

*El Examen.*

*Llegue a la escuela y no sabía que hacer.*

*Un cinco obtendré.*

*El Examen.*

### 2. Sin Título.

#### **Melodía basada en el rap de Gravity Falls.**

*Un monstruo lleno con un gran poder.*

*Nunca crearás lo que el puede hacer.*

*Todos creen hay una creencia.*

*Tiene el poder suficiente para acabar la existencia.*

*El tiene un gran poder.*

*Pero no lo puede entender.*

*Después el necesita una persona que más bien es un ser.*

*Nadie lo quiere enfrentar porque el va a nacer.*

*Lo que tenga que hacer.*

*Destruir el mundo*

*Es su gran punto.*

*No hay salida si el tiene el punto de mira.*

*Solo hay tres personas que lo pueden destruir.*

*De su mundo todos van a querer salir.*

*La batalla final ha empezado.*

*Todo va a quedar destrozado.*

*Algo se avecina.*

*Sentirás que algo lastima.*

*La batalla final a terminado.*

*Pero tan solo es un archivo guardado.*

### 3. Título: Este Rap va a comenzar.

*Este rap va a comenzar.*

*Al terminar este rap todos van a llorar,*

*Nadie se podrá lucir como nosotros los cracks.*

*Vacas, caballos, pollos y ovejas.*

*Perros, gatos, grillos, conejos.*

*Y más animales que ya tienen miedo.*

*Lo que es un amigo se vuelve un enemigo.*

*Cuando su entorno cambia se vuelve agresivo*

*Y todo lo que les pase por delante*

*Será escalofriante.*

### 4. Sin Título.

**Melodía basada en el ritmo musical Despacito de Luis Fonsi, Picky de Joey Montana y una melodía no reconocida.**

**La letra se compone de tres historias diferentes que representan la historia de las tres niñas que la compusieron.**

*Si. Sabes que ya llevó un rato goleándote.*

*Tengo que meter un gol más.*

*Vi. Que tú balón ya estaba llamándome.*

*Muéstrame el camino que tu vas.*

*Tú. Tú eres el portero*

*Y yo soy el medio.*

*Me voy acercando*

*Y voy armando el gol.*

*Solo con pensarlo se acelera el pulso.*

*Le digo hola y ella dice, goodbye.*

*Le digo nena como tú, ya no hay.*

*Dice que baila ballet*

*Pero yo no le creo.*

*Y se complica cada vez*

*Que la veo.*

*He, oh*

*Suena la música*

*Y lo que yo quiero*

*Es bailar ballet contigo nena*

*Pero yo no puedo.*

*Me dice yo no quiero.*

*Pero se complica*

*Porque ella es tan ...*

*Salto.*

*Monto mi caballo.*

*Nunca es demasiado.*

*No me rendiré.*

*Se que alguna vez.*

*Llegaremos.*

*Oh, oh oh, oh.*

*Hablarán de mí.*

*No me rendiré.*

*Sé que llegaré.*

## **5. Título: La Torta.**

**Melodía basada en el ritmo musical Despacito de Luis Fonsi.**

*Vi. La torta más rica, del lugar.*

*Tengo que comérmela.*

*La torta.*

*Vi.*

*Que no tenía dinero, para comprar.*

*Tengo que robar la torta hoy.*

*La torta hoy.*

*Sentí.*

*Que mi panza no aguantaba más.*

*No podía aguantarme más.*

*No podía.*

*Esa. Torta.*

*La que me enamoró por que se me antoja.*

*La que nutre con el aguacate.*

*Y con extra jitomate.*

*Esa. Torta.*

*La que me encanta porque tiene gluten.*

*Y si tiene cebolla ya no me gusta, nada*

*Porque me arde la panza.*

El proyecto llegó a su término cuando todos los grupos habían presentado su baile con la música respectiva. Todas las actuaciones fueron grabadas y proyectadas dentro del salón; para ello se realizó una especie de convivio el cual coincidió con el fin del ciclo escolar.

### **Cuarta Parte:**

#### Conclusiones

Si bien no es posible medir o comprobar que el proyecto haya propiciado el cambio en el mejoramiento de la autoestima, el mejor manejo de las emociones o el desarrollo de la empatía como habilidad social; si se pueden constatar varios aspectos positivos dentro de la clase, que comprueban el logro durante el proyecto de un sentimiento de colectividad e inclusión entre los miembros del grupo.

A continuación se enumeran aquellos aspectos observables a los que hago referencia:

1. El grupo llegaba puntualmente a la hora de clase, a pesar de haber tenido un descanso grande antes (recreo).

Lo que demuestra el interés por sus proyectos.

2. Los niños traían avances en sus canciones y practicaban fuera del aula.

3. Niñas y niños con dificultades escolares en otras materia se sentían reconocidos por sus demás compañeros debido a sus productos artísticos (historia, máscara y/o canción). Esto era observable al momento de las presentaciones, puesto que la clase les aplaudía y ellos se proponían para ser los primeros en presentar sus productos.

4. Durante el convivio final, el grupo mantuvo respeto por las presentaciones, guardando silencio y aplaudiendo al finalizar la presentación de sus demás compañeros(as).

5. La mayoría de los niños decidieron conservar su máscara a pesar de que se les ofreció guardarla para mostrarla en la escuela, esto implica la valoración de su trabajo.

Durante la elaboración del proyecto *Yo – Mi Superhéroe o Mi Villano Favorito* se tuvieron que afrontar diversas dificultades que llevaron a modificar las actividades de la clase para adecuarlas lo más posible a las necesidades de los niños y al mismo tiempo alcanzar los objetivos planteados en cada actividad.

Entre estas dificultades se encuentra el hecho de aceptar el derecho de los alumnos a mantener sus problemas, emociones y demás situaciones ocultas o en el anonimato.

En algunos casos no bastaba la figura del personaje ficticio para que el niño o la niña desearan libremente externar sus preocupaciones. Ésta situación fue resuelta a través de las diferentes actividades, puesto que tenían la posibilidad de guardar su historia pero realizar y mostrar su máscara, y mientras la realizaban, contar a los demás las situaciones que había pasado el superhéroe o el villano.

Al conformar equipos y componer la canción se generó un espacio para compartir sus experiencias sin tener que responsabilizarse del todo por el contenido de la letra.

Otra dificultad fue el mantener el hilo conductor de los superhéroes o los villanos, me parece que el proyecto terminó alejándose de esas figuras imaginarias debido a su extensa duración, el planteamiento de las fases y la diversidad de productos artísticos (historia, máscara, composición musical).

En esta parte se constató un abandono paulatino del personaje fantástico inicial a cambio del acercamiento de los niños a su vida cotidiana. La utilización del personaje sustituto o de referencia se reemplaza por la aceptación de las situaciones personales.

La importancia del proyecto *Yo – Mi Superhéroe o Mi Villano favorito* se encuentra en la necesidad de la actividad creadora dentro y fuera de la escuela cuyo eje

conductor sea relevante en la vida cotidiana de los niños, en el proponer actividades cuyo objetivo sea generar un sentimiento de colectividad y desarrollo de empatía para así fomentar la inclusión entre los miembros de una comunidad.

#### Referencia Bibliográfica:

Craig, G. y Baucum, D. (2009). *Desarrollo psicológico*. 9ª Edición. México: Pearson Educación.

Goslin, D. (1969). *Handbook of socialization theory and research*. EUA: Rand McNally.

Richter, H. (1987). *Die Kinderzeichnung: Entwicklung, Interpretation, Ästhetik*. 1. Aufl. Deutschland: Schwann.

Rosenberg, M. (2013). *Comunicación no violenta: un lenguaje de vida*. Argentina: Gran Aldea Editores.

Seeger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables: Guía práctica para el desarrollo de personaje*. España: Paidós.

SEP. (2010). *Orientación para la planeación didáctica en los servicios de educación especial en el marco de la Reforma Integral de Educación Básica: Documento de Trabajo*. México: Autor.

UNESCO. (1994). *Declaración de Salamanca y Marco de Acción para las necesidades educativas especiales*. España: Autor.

UNICEF. (2005). *Inclusión social, discapacidad y políticas públicas*. Seminario Internacional. Chile: Educación Nuestra Riqueza / UNICEF.

UNICEF. (2008). *Un enfoque de la educación basado en los derechos humanos*. EUA: Autor.

Wirth, I. (2012). *Kunst Methodik, Handbuch für die Sekundarstufe I und II*. 2ª Aufl. Deutschland: Cornelsen Verlag Scriptor GmbH & Co.

#### Referencia Electrónica:

American Film Institute. (2003). *AFI's 100 Greatest Heroes and Villains*. Recuperado de <http://www.afi.com/100years/handv.aspx> el 10 de marzo de 2018

Qualitäts- und Unterstützungsagentur Landesinstitut für Schule. (2017). *Hinweise zur Umsetzung des Kernlehrplans und zur Arbeit in der Fachgruppe*, (en línea). QUA-LIS NRW Recuperado de <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-s-i/gymnasium-g8/kunst-g8/hinweise-und-beispiele-kunst/schulinterner-lehrplan-kunst/schulinterner-lehrplan-kunst.html> el 10 de marzo de 2018

Hernández, Fernando. (2008). La investigación basada en las artes. Propuesta para repensar la investigación en educación. España: Universidad de Barcelona. Recuperado de <http://revistas.um.es/educatio/article/view/46641/44671> el 25 de febrero de 2018

Real Academia Española. (2017). Diccionario de la Lengua Española (Vigésimo Tercera Edición). Recuperado de <http://dle.rae.es> el 10 de marzo de 2018

Wiseman, T. (1996). A concept analysis of empathy. En *Journal of Advanced Nursing*, 23: 1162 – 1167. Doi: 10.1046/j.1365-2648.1996.12213.x

Recuperado de [http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1046/j.1365-2648.1996.12213.x/epdf?r3\\_referer=wol&tracking\\_action=preview\\_click&show\\_checkout=1&purchase\\_referer=www.google.com.mx&purchase\\_site\\_license=LICENSE\\_DENIED](http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1046/j.1365-2648.1996.12213.x/epdf?r3_referer=wol&tracking_action=preview_click&show_checkout=1&purchase_referer=www.google.com.mx&purchase_site_license=LICENSE_DENIED) el 10 de marzo de 2018