



**Universidad de Valladolid**

**Facultad de Educación y Trabajo Social**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**Grado en Educación Social**

**El Hip-Hop como herramienta socio-educativa durante la adolescencia.**

**Autor:**

Dña. Laura Merino Cristobal

**Tutor:**

D. Pedro Urchegui Bocos

“Usó la poesía para crear el mundo con la misma frescura del primer amanecer del hombre sobre la tierra.”

R. Reyes Cano, 2007

ÍNDICE	pág.
RESUMEN/ABSTRACT_____	5
PALABRAS CLAVE/KEYWORDS_____	5
1. INTRODUCCIÓN_____	8
2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO_____	9
2.1 RELEVANCIA DEL TEMA_____	9
2.2 RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO DE GRADO EN EDUCACIÓN SOCIAL_____	10
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES_____	12
3.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA_____	12
3.1.1 QUÉ ES LA CREATIVIDAD_____	12
3.1.2 QUÉ ES EL PENSAMIENTO DIVERGENTE_____	19
3.1.3 RELACIÓN CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO DIVERGENTE_____	20
3.1.4 CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO DIVERGENTE DURANTE LA ADOLESCENCIA_____	21
3.1.5 LA CREATIVIDAD DESDE LA PERSPECTIVA DE LA EDUCACIÓN SOCIAL_____	26
3.1.6¿QUÉ ES EL HIP HOP?_____	27
3.1.7PROPUESTA DE INTERVENCIÓN A TRAVÉS DEL HIP - HOP_____	36
3.2 TRABAJOS REALIZADOS ANTERIORMENTE_____	40
4.. METODOLOGÍA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN_____	42

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	42
5.1. NECESIDADES Y LIMITACIONES	42
5.1.1 DAFO DE LA PROPUESTA	44
5.3. OBJETIVOS	44
5.4. CONTENIDOS	47
5.4.1 METODOLOGÍA	51
5.4.2 INTERVENCIÓN	53
5.4.3 PLANIFICACIÓN	54
5.4.4 RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES	63
5.5. EVALUACIÓN	64
6. CONSIDERACIONES FINALES Y CONCLUSIONES	67
7. BIBLIOGRAFÍA: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA, WEBGAFÍA Y FUENTES	69
8. ANEXOS	78
ANEXO I: GLOSARIO DE TÉRMINOS RELEVANTES	78
ANEXO II: MODELO DE ECONOMÍA DE FICHAS	81
ANEXO III: MODELO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN	82
ANEXO IV ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DEL USUARIO	84
ANEXO V: PRE TEST	85
ANEXO VI: POST TEST	87
ANEXO VII: LISTADO DE CANCIONES DE RAP POR TEMAS	89



## **RESUMEN**

Este trabajo revisa la información existente sobre el pensamiento divergente y la creatividad, con el fin de reivindicar su importancia en el desarrollo integral de las personas. Por otro lado la propuesta trata de investigar acerca de los beneficios del uso de la cultura Hip-Hop como herramienta socio-educativa para fomentar la creatividad y el desarrollo de habilidades sociales y conductas pro-sociales, ofreciendo una propuesta de intervención adaptada a adolescentes en riesgo de exclusión

## **ABSTRACT**

This paper reviews Existing information on divergent thinking and creativity, in order to vindicate its Importance in the comprehensive development of individuals. Moreover, this work try to investigate and reflect on the benefits of using the Hip -Hop culture as a socio-educational tool to foster creativity and development of social skills and pro-social behaviors , offering a proposal intervention tailored to teenagers at risk of exclusion.

## **PALABRAS CLAVE**

Pensamiento divergente, creatividad, Hip-hop, adolescencia

## **KEYWORDS**

Divergent thinking, creativity, Hip-hop, adolescence.



# 1. INTRODUCCIÓN

El presente documento versa sobre el pensamiento divergente y la creatividad: La cultura hip-hop como herramienta educativa durante la adolescencia.

Los objetivos propuestos durante el desarrollo del trabajo son:

- Justificar cómo la creatividad durante la adolescencia favorece el desarrollo del pensamiento divergente.
- Justificar el papel del educador social como orientador del proceso creativo.
- Elaborar una propuesta de intervención, basada en el uso de la cultura hip-hop como herramienta educativa que facilite el desarrollo de la creatividad, y por consiguiente, del pensamiento divergente en adolescentes en riesgo de exclusión social del barrio de Las Delicias (Valladolid)

El trabajo está estructurado en seis grandes apartados:

En el segundo apartado esbozo una justificación del tema basándome en la relevancia del mismo (escasez de estudios aclaratorios sobre la creatividad, importancia de la creatividad en el desarrollo integral del adolescente...) y en la relación con las competencias del Título de Grado en Educación Social y con el Código Deontológico del/ de la Educador/a Social

En el tercer apartado establezco lo que será el marco teórico de mi propuesta de intervención. En una primera parte de conceptualización general, defino la creatividad y el pensamiento divergente, así como la relación existente entre ellos y su desarrollo durante la adolescencia. En una segunda parte de conceptualización más específica defino la creatividad desde la educación social y establezco las bases de mi propuesta de intervención a través del Hip - Hop, todo ello apoyado en trabajos ya realizados para darle una mayor validez científica a la argumentación.

El cuarto apartado es la explicación de la metodología utilizada para realizar esta propuesta de intervención.



El quinto apartado es la propuesta de intervención, estructurada como proyecto, y analizada a través de la técnica DAFO.

El sexto y último apartado consta de las consideraciones y conclusiones finales, derivadas del análisis y reflexión de lo planteado en el trabajo

## **.2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO**

### **2.1 Relevancia del tema**

La creatividad, a pesar de ser una capacidad con gran relevancia en el desarrollo integral de la persona, es un campo de estudio poco desarrollado hasta la década de los 60.

La importancia de la creatividad, y la falta de estudios aclaratorios sobre ella, quedó demostrada por Guilford en su discurso ante la Asociación Americana de Psicología (APA) en 1950.

En la actualidad, y después de más de medio siglo de investigación comienza a plantearse la creatividad como una asignatura pendiente de nuestra sociedad.

Es importante favorecer el estudio y el desarrollo de la creatividad, ya que esta capacidad no solo mejora el desarrollo de la salud emocional si no que realza los sentimientos de autoestima y valoración personal (Hendrick, 1991). También hay que añadir que la creatividad individual favorece el desarrollo del ámbito cognitivo, ya que permite probar ideas y ponerlas en práctica, entendiendo la multiplicidad de modelos alternativos que pueden existir para resolver un mismo problema, estimulando el uso de símbolos en la representación de ideas. (Apuntes de psicología, s.f)

La sociedad actual tiene planteados grandes problemas, de muy diversa índole: económicos, medio ambientales, energéticos, médicos, educativos, sociales... que precisan de un nuevo enfoque, una nueva forma de afrontar los problemas y de encontrar soluciones. (Rodríguez, 2010)

La creatividad se ha convertido en la actualidad en una necesidad social.

De hecho, en la actualidad, muchas empresas valoran la capacidad de creación a la hora de seleccionar su personal. Por tanto, podríamos hablar de ella como un bien social. En relación a esto, De la Torre (1991) afirma que lo que hace rico a un país no son sus riquezas materiales, sino su capacidad de exportar patentes a otras comunidades, caso de Japón, Alemania o Suiza. (Rodríguez, 2010)

Por otro lado, Parnes (1980) afirma que la aptitud creadora de los individuos está tan a menudo reprimida por su educación y su experiencia que ni siquiera somos capaces de reconocer su potencialidad y menos todavía de explotarla.

Por tanto, es necesario un cambio social y educativo, que nos permita reenfocar los planteamientos existentes, en pos del desarrollo de la actitud creativa, para así favorecer, no solo el desarrollo integral de las personas, mejorando nuestra capacidad resolutive; sino también el desarrollo de la sociedad, hacia una mejor calidad de vida. Este cambio empieza por la necesidad de investigar sobre la creatividad y trabajar en el desarrollo de procesos creativos. (Apuntes de psicología, s.f)

## **2.2 Relación con las competencias del título de Grado en Educación Social**

La creatividad debería estar presente como competencia general de cualquier título académico, pero especialmente del título de Graduado en Educación Social.

Hablar de educación es hablar de emoción, y hablar de educación social es hablar de creatividad como capacidad de generar. Ser creativos significa poder generar respuestas alternativas a los diferentes dilemas pedagógicos (Font i Font, Forés, Martínez, 2002)

La creatividad es necesario para el buen ejercicio profesional del educador social, ya que pensar creativamente es un elemento clave para la

resolución de problemas y la toma de decisiones, tal y como se establece en la Competencia General 7 del Título de Grado en Educación Social.

La creatividad se estableció como una prioridad en las profesiones sociales en el IV Congreso del Educador/a social, del que se surgieron los cinco principios que unen al artista y al pedagogo(Font i Font, Forés, Martínez, 2002):

1. El educador social y el artista educan y hablan de lo que hacen con pasión.: Ser educador o educadora, está ligado al hecho de ser autor y actor, de representar y diseñar. “El educador sabe que un movimiento en falso puede producir un efecto diferente, inesperado, pero a la vez es consciente de su capacidad para improvisar y crear un plan B.”
2. Transmiten su saber y su saber hacer con rigor y con flexibilidad: El educador/a debe caminar en equilibrio entre el rigor de la norma y la flexibilidad, para lo cuál es necesario afrontar las situaciones educativas con creatividad.
3. Posibilitan la abertura a la marginalidad y a la creatividad con todo el fervor de sus convicciones. Ser educador/a es ayudar al educando a encontrar alternativas, a transformar su entorno, lo cuál exige, en muchos casos es necesario ser atrevidos e innovadores.
4. Componen con las personas y con los hechos, según las situaciones. Ser educador/a es dar uso de la improvisación pedagógica, para lo cuál cuantos más recursos vivenciales, teorías y aportaciones adquiramos, mayor será el abanico de respuestas educativas con el que contaremos para afrontar situaciones inesperadas.
5. Los dos aprenden mutuamente un saber ser (Font i Font, Forés, Martínez, 2002)

### 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES

#### 3.1 Fundamentación teórica

##### 3.1.1 Qué es la creatividad

Aunque existe cierto consenso en asumir que la creatividad es un proceso cuyo resultado es una idea o un producto nuevo, como es el caso de la definición de De Haan y Havighurst (1961), debemos tener presente que pocos constructos se han mostrado más esquivos para definir que el concepto de creatividad, pues se trata de un concepto muy abstracto y subjetivo.

Existen tantas definiciones de creatividad como autores hablan sobre ellas, por ejemplo, Gardner (2001, p. 126) considera que *“el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo, que al principio, es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto”*. (Esteve, 2008)

La creatividad debe entenderse no como una habilidad o como un rasgo de personalidad, sino como una conducta que es resultado del desarrollo de la interacción de las habilidades cognitivas, la personalidad y la influencia del medio social.

Este tipo de definiciones que entienden la creatividad como la suma de diversos factores, son apoyadas por diversos autores como es el caso de Monreal (2000), que opina que el término de creatividad *“se aplica tanto a las personas (creadores, creativos) como a los productos (ideas u obras creativas) o a los procesos creadores o a los entornos y ambientes (educación creadora, familia creativa) y son muchos los componentes que la integran”*. (Matos, D., s.f)

Sternberg y Lubart (1997) por otro lado, se centran únicamente en la persona creativa y manifiestan que ésta se considera así, cuando genera ideas relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Dando así valor, a la calidad del producto.

Sin embargo, apoyándome en diversos autores como Trigo et al. (1999), que afirman que “la creatividad es una capacidad que en mayor o menor medida, todo el mundo posee” y Menchén (2001), quien plantea que “la creatividad es una característica natural y básica de la mente humana y que se encuentra potencialmente en todas las personas”, podemos afirmar que dentro de cada individuo está presente en mayor o menor medida la capacidad creativa. (Apuntes de psicología, s.f)

Por su parte, Trigo y de la Piñera (2000), consideran que la creatividad tiene que ser vista como un potencial que se puede desarrollar y que debe integrarse con otras habilidades del pensamiento.(Apuntes de psicología, s.f)

Por lo tanto, podemos concluir que la capacidad creativa es una característica natural de la mente humana, que se encuentra de forma potencial en todas las personas, que es fruto de la interacción de las habilidades cognitivas, la personalidad y la influencia del medio social y que debe ser vista como un potencial que puede desarrollarse a través de la educación.

A raíz de esta conclusión, podemos plantearnos una cuestión: ¿Está la educación actual favoreciendo y potenciando el desarrollo de la capacidad creativa?

La doctora Carmen Jiménez (2000) habla de la creatividad como una habilidad para pensar en las cosas holísticamente, que después nos permite comprender sus partes. Este modo de aprendizaje me recuerda las reglas 2 y 3 del método cartesiano:

2.Regla del análisis: “Dividir cada una de las dificultades que examinase en tantas partes como fuera posible, y cuantas requiriese su mejor solución.

3.Regla de la síntesis: “Conducir ordenadamente mis pensamientos, comenzando por los objetos más simples y más fáciles de conocer, para ir ascendiendo poco a poco, como por grados hasta el conocimiento de los más compuestos; y suponiendo un orden aun

entre aquellos que no se preceden naturalmente unos a otros.”  
(Descartes, 2011)

Este modo de aprendizaje suele entrar en conflicto con el sistema de enseñanza, que procede por pequeños pasos para integrarlos al final.

También piensa que en muchos casos, la educación no favorece la creatividad pues, esta supone un desafío o un reto ante lo convencional, y puede generar ideas, interpretaciones o propuestas que acarren a la persona creativa problemas de convivencia con padres, profesores y compañeros, dependiendo del grado de tolerancia que presenten todos ellos. (Álvarez, 2010)

Por otro lado, los esquemas educativos actuales son un obstáculo para la creatividad, pues restringen la independencia de pensamiento.

Las personas creativas, pueden rechazar espontáneamente el criterio de autoridad e intentan dar sus propias respuestas a las situaciones nuevas o ya establecidas. Toleran mejor la ambigüedad y no buscan prioritariamente la solución aparentemente más conveniente para un problema, sino la más lógica y original. (Álvarez, 2010)

La doctora concluye diciendo que nuestro sistema educativo favorece al estudiante no creativo (convergente) en detrimento del creativo (divergente). Quién sea creativo/a puede tener una personalidad no "deseable"; es fácil que resulte tímido, reservado, poco inclinado a creer en la palabra del profesor, prefiriendo seguir sus propias inclinaciones antes que atenerse a las limitaciones del programa de estudios que presenta los conocimientos en partes para posteriormente unirlos, mientras que estas personas sigue el proceso inverso, al entender en un primer momento las ideas, conceptos, etc. en su totalidad. (Álvarez, 2010)

El pensamiento convergente suele optar por una sola solución para cada problema, de manera que toda la información ha de ordenarse y colocarse de forma correcta para conseguir inferir la solución. Personas así se adecúan con facilidad al tipo de trabajo que exige el aparato académico, sin poner en tela de juicio su orientación intelectual y pedagógica. (Álvarez, 2010)

En cambio, el pensamiento divergente percibe distintas opciones, ya que enfoca el problema desde nuevos ángulos, lo que puede dar lugar a cierta variedad de recorridos y múltiples soluciones.

La doctora añade a su argumentación una reflexión basada en un estudio en el que a individuos convergentes se les pide que respondan a los test como si fueran divergentes, es decir como imaginan que contestaría un pensamiento no convencional, dando respuestas muy parecidas a las de los divergentes "genuinos". Lo que indica que "la forma de pensar de los conformistas se debe no tanto a una incapacidad para el pensamiento original, como al temor de parecer una persona rara, al miedo a perder la aprobación de la sociedad, o una resistencia a fiarse de la intuición antes que de la razón." Este descubrimiento es muy interesante, ya que demuestra que podemos ser más creativos de lo que nos permitimos. (Álvarez, 2010)

Por tanto, no podemos pensar en ningún sistema educativo que pretenda una educación integral y no contemple el desarrollo de la creatividad, es necesario un cambio desde el enfoque educativo, tanto formal como no formal e informal, que impulse el desarrollo del pensamiento divergente y las capacidades creativas de los jóvenes.

Por otro lado la educación debe ser eco de las exigencias sociales, ya que una de las metas educativas fundamentales debe ser integrar al educando eficazmente en la sociedad a la que pertenece, haciéndole partícipe de ella y favoreciendo su implicación en el desarrollo.

Desde un punto de vista legal, la educación formal debe tener en cuenta las características y exigencias sociales, tal y como lo establece el currículum, ya que de otro modo no nos llevaría a conservar y transformar la cultura y la sociedad. (Álvarez, 2010)

Para apoyar dicha afirmación, tomaremos la definición de currículum de Gimeno J. (1988) "Currículum es el eslabón entre la cultura, la sociedad y la educación, entre el conocimiento o la cultura heredados y el aprendizaje de los alumnos, entre la teoría (ideas, supuestos y aspiraciones) y la práctica posible, dadas unas determinadas condiciones (...). El currículum es la expresión y

concreción del plan cultural que una institución escolar hace realidad dentro de unas determinadas condiciones". (Rodríguez, 2010)

Concluyendo, la creatividad como acabamos de ver es una necesidad personal y social y la educación debe ocuparse de estimularla y desarrollarla.

Por eso, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE nº 106, de 4 de mayo de 2006) en la que se establece la necesidad de educar en la creatividad, situándola entre sus fines educativos, tal y como aparece en el apartado f de los mismos: "Fines de la educación (...) f) El desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor", y entre los principios educativos de los que se parte, aunque de manera indirecta: "Principios de la educación (...) n) El fomento y la promoción de la investigación, la experimentación y la innovación educativa". Para que pueda darse la innovación, evidentemente tiene que haber creatividad, pues es la base que permite que se genere aquella. (Rodríguez, 2010)

En los posteriores Reales Decretos, derivados de dicha Ley, en los se establecen las enseñanzas mínimas de Educación Primaria (BOE nº 298, 8 de diciembre de 2006) y Educación Infantil (BOE nº 4, 4 de enero de 2007), se le otorga un papel substancial al desarrollo de la creatividad. En la Educación Primaria se la sitúa como uno de los fines educativos: "La finalidad de la Educación primaria es proporcionar a todos los niños y niñas una educación que permita (...) desarrollar habilidades sociales, hábitos de trabajo y estudio, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad" y entre los objetivos de la educación de esa etapa: " (...), b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje". (Rodríguez, 2010)

En cuanto a la Educación Infantil, en el área de Lenguajes: Comunicación y Representación se le confiere un papel relevante, pues dice de ella: "Trabajar educativamente la comunicación implica potenciar las capacidades relacionadas con la recepción e interpretación de mensajes y las dirigidas a emitirlos o



pronunciarlos contribuyendo a mejorar la comprensión del mundo y la expresión original, imaginativa y creativa" y continua diciendo "En el uso de los distintos lenguajes, niñas y niños irán descubriendo la mejor adaptación de cada uno de ellos (...) de esta manera se facilitará que acomoden los códigos propios de cada lenguaje a sus intenciones comunicativas, acercándose a un uso cada vez más propio y creativo de dichos lenguajes". (Rodríguez, 2010)

Dentro de esta área y en el bloque de lenguaje artístico se recoge: "El lenguaje artístico tiene un sentido educativo (...) y despertar la sensibilidad estética y la creatividad" y finaliza diciendo: "Estos lenguajes contribuyen también, de manera complementaria al desarrollo integral de niños y niñas (...) a través de los lenguajes desarrollan su imaginación y creatividad, aprenden, construyen su identidad personal, muestran sus emociones, su conocimiento del mundo, su percepción de la realidad ". (Rodríguez, 2010)

Aun así, el hecho de que el desarrollo de la creatividad sea fomentado en las aulas no solo depende de que esté recogido en la legislación educativa, ni es exclusivamente labor de la educación formal, pues también debe ser tarea de la educación no formal.

Sin embargo, no existe ordenación alguna que recoja la necesidad de fomentar la creatividad en el marco de la educación no formal. A pesar de ello la educación social es sin duda una de las responsables de la acción educativa, y debe perseguir el cambio social, tal y como recoge su Código Deontológico.

Ahora que ya tenemos establecida, una concepción sobre la creatividad, es necesario hablar sobre el proceso creativo

El proceso creativo está conformado por una serie de fases y características que lo definen:

Se da por supuesto que la resolución creativa de problemas entraña una serie de fases, entre las que se cuentan la consideración del problema como punto de partida, la generación de todas las posibles soluciones y la evaluación de soluciones, atendiendo a la que sea más beneficiosa.

El análisis del producto creativo se realiza a través de los siguientes indicadores (Guilford, 1950):

- **Fluidez:** capacidad para dar muchas respuestas ante un problema, elaborar más soluciones, más alternativas.
- **Flexibilidad:** capacidad de cambiar de perspectiva, adaptarse a nuevas reglas, ver distintos ángulos de un problema.
- **Originalidad:** se refiere a la novedad desde un punto de vista estadístico.
- **Redefinición:** capacidad para encontrar funciones y aplicaciones diferentes de las habituales, agilizar la mente, liberarnos de prejuicios.
- **Penetración:** capacidad de profundizar más de ir más allá, y ver en el problema lo que otros no ven.
- **Elaboración:** capacidad de adornar, incluir detalles.

La tarea creativa supone definir un complejo proceso de reformulaciones: la meta, la situación de partida y los procedimientos para pasar de una a otra.

Dewey (1989) fue el primero en establecer las fases que luego se han considerado clásicas en la solución de un problema, y transcurre por cinco etapas:

1. Descubrimiento de una dificultad.
2. Localización y precisión de la misma.
3. Planteamiento de una posible solución.
4. Desarrollo lógico del planteamiento propuesto, y
5. Observaciones experimentales.

El conocimiento de que existe este proceso es mucho más antiguo de lo que nos gustaría reconocer y aún seguimos sin dar respuestas adecuadas a las situaciones, dificultades y retos ante los que nos encontramos.(Álvarez, 2010)

### **3.1.2 Qué es el pensamiento divergente**

Guilford (1967) diferencia dos tipos de pensamiento: convergente y divergente.

- El pensamiento convergente es deductivo, riguroso, analítico, formal y crítico. Consiste en la generación de ideas partir de una información dada y para el que solo existe una única respuesta correcta.
- El pensamiento divergente es sintético, inductivo, expansivo, libre, informal, difuso y creativo, y consiste en la generación de una variedad de ideas o de soluciones a partir de una información dada, todas ellas viables dentro de los límites de libertad que pueden ofrecer el problema.

El pensamiento divergente suele ser un término afín a la definición de creatividad.

El pensamiento divergente es definido como un proceso mental utilizado para favorecer el desarrollo de ideas creativas explorando gran número de soluciones posibles. Es a menudo utilizado de forma complementaria al pensamiento convergente, el cuál sigue una serie de etapas lógicas para llegar a una solución única, la cual en ciertos casos es la solución correcta.

El pensamiento divergente genera ideas de forma cognitivo emergente, generando una multiplicidad de soluciones. Una vez finaliza este proceso de pensamiento, las ideas e informaciones son organizadas y estructuradas gracias al pensamiento convergente.

La preocupación por el desarrollo del pensamiento divergente o creativo ha sido como en el caso del estudio de la creatividad, escasa.

Sternberg (1999) lo considera un error, y dice que hay tantas razones para estudiar la creatividad como para estudiar la inteligencia. Argumenta que nuestra

sociedad está preocupada por la medida de la inteligencia para predecir el éxito futuro, sin embargo, las mayores aportaciones para este éxito provienen de la capacidad creativa, ya que permite analizar de una forma más amplia las posibles soluciones ante un mismo problema. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

El desarrollo de estos dos tipos de pensamiento es imprescindible. Para Piaget (1962) el fin principal de la educación es formar hombres capaces de hacer cosas nuevas, de crear de inventar y no sólo de descubrir lo que han hecho otras generaciones, esta idea es apoyada por Guilford (1950), quien piensa que la creatividad es la clave de la educación y la solución de los problemas humanos. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

Sternberg y Lubart (1997) dicen que la creatividad es importante tanto en el plano individual como en el social de las personas. En el individual, porque ayuda a resolver los problemas de la vida diaria, y en el social porque conduce a nuevos descubrimientos científicos, a nuevos movimientos en el arte, a nuevos inventos y a nuevos programas sociales. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

### **3.1.3 Relación entre creatividad y pensamiento divergente**

La creatividad y el pensamiento divergente son términos afines, y guardan una estrecha relación.

La creatividad se desarrolla a través del pensamiento divergente, pero el pensamiento divergente no es la única vía para desarrollar la creatividad.

A través del pensamiento divergente, la creatividad puede plasmarse tanto en la invención o descubrimiento de objetos y/o técnicas, en la capacidad para encontrar nuevas soluciones modificando los habituales planteamientos o puntos de vista; o en la posibilidad de renovar antiguos esquemas o pautas.

Aunque es necesario hacer patente que el pensamiento divergente por sí mismo no es suficiente para lograr una creatividad efectiva. Tal y como establece Weisberg (1989) debe ser asociado a la flexibilidad mental. El objetivo no es únicamente multiplicar el número de ideas, sino cambiar de enfoque, de liberarse de sus hábitos de pensamiento generando nuevas perspectivas con respecto al

problema, y que al finalizar este proceso dichas ideas sean ordenadas y estructuradas a través del pensamiento convergente.(Limaña-Gras, R.M.,2008)

### **3.1.4 Creatividad y Pensamiento divergente durante la adolescencia**

Uno de los temas menos explorados en la comprensión y el estudio de los procesos creativos ha sido el origen de la creatividad y su desarrollo a lo largo del ciclo vital. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

Existe un pensamiento colectivo que indica que la capacidad creativa es exclusiva de los genios, cosa que ya hemos desmontado en los apartados anteriores, pues todas las personas en mayor o menor medida son creativas.

Fue a principios del siglo XXI cuando la creatividad deja de considerarse como una característica exclusiva de personas con unas aptitudes únicas y excepcionalmente dotadas o de los genios (Ribot, 1901) favoreciendo el desarrollo de otras concepciones desde perspectivas menos estáticas como la de Vigotsky (1990), Freud (1958), Maslow (1959) o Piaget (1962). (Limaña-Gras, R.M.,2008)

Otros autores manifestaron que la creatividad a lo largo del desarrollo del ciclo vital es más activa durante la infancia y que a lo largo de los años va perdiendo fuerza, pero, ¿qué factores determinan que a partir de la infancia la actividad creativa disminuya? ¿cómo podemos fomentar su desarrollo, para que siga siendo parte fundamental de la persona a lo largo de todo su ciclo vital?

Para Vigostky (1990) el cerebro no solo es el órgano que permite conservar y reproducir vivencias anteriores, sino que también es el órgano que combina, transforma y crea a partir de los elementos de esa experiencia anterior las ideas nuevas y conductas nuevas. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

En sus planteamientos diferencia entre dos tipos de actividad mental o imaginativa, una reproductiva resultado de su experiencia, y otra combinatoria o creativa, resultado de la combinación de su experiencia en formas o actividades nuevas. Entendida así la creatividad, es posible apreciar los procesos de creación desde la más temprana infancia. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

Para Vigotsky (1990) , los orígenes de esta actividad imaginativa las sitúa en las manifestaciones tempranas del juego: el niño o la niña que se imagina que dispara con la pistola cuando apunta con un palo; o que montan a caballo subidos en una escoba, etc. Todos estos niños y niñas muestran ejemplos de la más auténtica y verdadera creación. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

Naturalmente, en sus juegos ellos reproducen mucho de lo que han visto; todos conocemos el gran papel que en los juegos de los niños desempeña la imitación, con mucha frecuencia estos juegos son solo un eco del aprendizaje vicario o modelaje, no obstante estos elementos de su experiencia anterior nunca se reproducen en el juego absolutamente igual a como se presentaron en la realidad. El juego del niño no es el recuerdo simple de lo vivido, sino la transformación creadora de las impresiones vividas, la combinación y organización de estas impresiones para la formación de una nueva realidad que responda a las exigencias e inclinaciones del propio niño. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

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

Es decir, cuanto mayores sean las experiencias, mayor será el material con que contará su imaginación y por consiguiente, mayor será la capacidad creativa.

De aquí surge una de sus conclusiones mas novedosas para ese momento, que más tarde sería verificada por otros investigadores (Lehman, 1953; Bamberger, 1982; Simonton, 1988, 2000), según la cual el niño, debido al menor número de experiencias vitales que posee, tiene una imaginación menos desarrollada y por tanto, más pobre que el adulto. De aquí también la conclusión pedagógica sobre la necesidad de ampliar la experiencia del niño si queremos crear bases suficientemente sólidas para su actividad creadora. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

Piaget (1962) planteó una explicación del desarrollo de la creatividad algo más compleja y basada en los esquemas de conocimientos y en los procesos

de acomodación y asimilación. Coincide sin embargo con Vigotsky (1990) en la transformación cualitativa de la actividad creativa del adolescente debida al incremento de su capacidad de razonamiento y pensamiento abstracto.(Limaña-Gras, R.M.,2008)

La inteligencia y el desarrollo cognitivo han sido señalados a lo largo de varias décadas de investigación como determinantes a la hora de predecir del logro creativo (Magnusson y Backteman, 1978; Guilford, 1986; Simonton, 1988; Sternberg, 1999; Corbalán Corbalán, Martínez, Donolo, Alonso, Tejerina, y Limiñana, 2003)

Vigotsky(1990) llamó la atención sobre la diferente forma de organizar y representar la realidad al llegar a la adolescencia; el juego y el dibujo dan paso a nuevas formas de imaginación y a una actividad creativa cualitativamente distinta, como lo son la escritura y la música, más influenciada por la experiencia subjetiva y relegada a un ámbito más personal y privado. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

Por ello, es necesario seguir fomentando la creatividad durante la adolescencia, pero no solo a través del juego si no a través de formas más estructuradas y que generan una mayor profundidad de pensamiento, como son la escritura, la música o la pintura.

Para Garaigordobil (1995) el desarrollo del pensamiento conceptual combinado con el desarrollo del pensamiento abstracto permite el acceso a una intensa y rica actividad imaginativa que, lejos de traducirse en una mayor productividad, es puesta al servicio de la maduración personal, emocional y social, y del progresivo desarrollo del razonamiento y de la inteligencia. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

Este desarrollo intelectual progresivo convierte asimismo a los adolescentes en sujetos críticos de sus propios productos creativos lo que puede originar mayores inhibiciones y bloqueos. El acceso a formas más maduras de imaginación y pensamiento creativo dependerá de estos procesos de transición, y de la vinculación de la imaginación y el desarrollo intelectual con procesos de

desarrollo social y emocional, vitales para el acceso a la adultez. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

Por ello es necesario, generar a través de la educación emocional, una autoestima sana y un buen auto-concepto que permita a los adolescentes, afrontar las críticas y superar los bloqueos e inhibiciones que se les planteen durante el proceso creativo.

La importancia de los procesos psicoafectivos y su vinculación con la actividad creadora ya fueron señalados anteriormente por Ribot (1901) que afirmó, casi un siglo antes, que todas las formas de imaginación creadora implican elementos afectivos. Jung (1969) fue más allá, planteando que en realidad el equilibrio psíquico es posible gracias a la elaboración de la imaginación creadora, y definiéndose como aquello que en el transcurso de la vida permite el logro de la individualización o maduración psíquica. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

En este sentido, y desde la corriente humanista de la creatividad, autores como Maslow (1959, 1973) y Rogers (1978) consideran que la tendencia del ser humano a la autorrealización es la mayor fuente de creatividad, y que por tanto existe una tendencia a la creatividad vinculada al propio desarrollo personal, social y emocional. El progresivo desarrollo personal y el acceso a la autonomía y a la responsabilidad por parte del individuo que se autorrealiza aseguran el acceso a ese pensamiento creativo maduro en la adultez. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

Atendiendo a todos estos aspectos cognitivos, socioafectivos y de desarrollo personal, Vigotsky (1986) habló de dos tipos de creatividad: una creatividad subjetiva que sirve principalmente a la vida emocional y a los conflictos personales. Esta creatividad permite la emergencia de una vida interior, el desarrollo psico-afectivo y la resolución de los conflictos de identidad propios de esta etapa. Suele ser una actividad creativa propia del ámbito secreto, íntimo y privado del adolescente; Y una creatividad objetiva que se desarrolla paralelamente a la subjetiva, pero a través de la cual el adolescente crea imágenes, ideas, conceptos y esquemas nuevos para explicar la realidad. Esta actividad depende mucho de sus experiencias sociales y contribuye a la



generación de nuevas formas de adaptación y al desarrollo intelectual. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

Recientemente Kaufman y Beghetto (2009) han propuesto un marco para la conceptualización y clasificación de diversos niveles de expresión creativa a lo largo de la vida. Estos autores, plantean el desarrollo creativo como un camino de maduración en el que la actividad creativa se manifiesta en diversos niveles y de forma distinta a lo largo del ciclo de vida, hasta su pleno desarrollo. Aunque no abordan directamente la especificidad de la actividad creativa en la etapa de la adolescencia y la juventud, su teoría apunta hacia estos aspectos de la creatividad que necesitan de mayor atención e investigación.(Limaña-Gras, R.M.,2008)

Así pues, la libertad y confianza que se observa frecuentemente en la actividad creativa de un niño no solo no se pierde con los años, sino que se integra con el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas y sociales, y con la maduración psico-afectiva, haciendo emerger nuevas formas de imaginación y generando otro tipo de actividad creadora, diferente a la del niño, que hará posible el acceso a un pensamiento creativo maduro y más productivo en la adultez. (Limaña-Gras, R.M.,2008)

En la etapa de la adolescencia, es cuando suele dejarse atrás la libertad creativa de la que se disfrutaba durante la niñez. Cuando esto ocurre, puede minimizarse el desarrollo de la creatividad o incluso quedar prácticamente nulo, lo cual privaría al individuo de las ventajas de ser una persona creativa.

Ser creativos representa una gran ventaja en el desarrollo de la personalidad de los jóvenes.

Tal y como establece la Universidad de Murcia (2008) y Limañana - Gras (2008), también se desarrollan en ellos ciertas características como:

- Fluidez o soltura
- Flexibilidad
- Originalidad

- Elaboración
- Originalidad
- Independencia de pensamiento
- Atracción a la complejidad y a sus misterios
- Intuición
- Toma de riesgos
- Curiosidad (mental o física)
- Flexibilidad
- Gusto por la ambigüedad
- Despreocupación por las reglas
- Disfrute del fluir de ideas
- Habilidad psíquica
- Habilidad de combinar dos temas diferentes de manera innovadora.

### **3.1.5 La creatividad desde la perspectiva de la Educación social**

Para los educadores sociales, la habilidad creativa es esencial, y hasta podríamos decir, que sin ésta no se podría llevar a cabo su labor educativa. En el campo de la educación social nos encontramos a diario con multitud de situaciones y problemas que requieren de motivación, estimulación, afectividad y aprendizaje para ser afrontados, y para lo cual resulta necesaria la herramienta

creativa, y la flexibilidad que aporta el pensamiento divergente, que nos ofrece una diversidad de respuestas que se escapan a lo convencional, permitiendo al educador ahondar en la inmensidad de lo que significa el ser humano y su adaptación al mundo que lo rodea. (Bloc de notas del Educador Social, S.f)

A diferencia del educador formal, el educador social no dispone de manuales ni libros de texto como recurso educativo que le permitan realizar una actividad única para todo sus educandos, sino que ha de construir un recurso específico para cada persona con la que trabaja, orientándolo en función del ámbito en el que se desarrolle la actividad, generando así juegos, talleres, fichas adaptadas a los intereses y necesidades de cada usuario y a cada nivel de desarrollo, y para cada momento concreto del desarrollo de su labor educativa. (Bloc de notas del Educador Social, s.f)

Para la creación de este tipo de recursos, la creatividad es la clave de una elaboración responsable y efectiva, que realmente sirva a los objetivos que nos planteemos.

### **3.1.6 ¿Qué es el Hip-Hop?**

Es el movimiento urbano cultural y artístico de protesta más implicado con la cultura del graffiti. Surgido a finales del los años 60 del siglo XX de mano de las comunidades afroamericanas y latinoamericanas de barrios populares neoyorquinos como Bronx, Queens y Brooklyn, la verdadera filosofía del Hip-hop lucha contra la violencia, la droga y el racismo. (Walls, 2009,6-15)

Muchas personas confunden el termino Rap con el de Hip - Hop.

El Hip - Hop es todo un movimiento cultural que está compuesto por música (rap, breakbeat, beat-box, ragga), baile (breakdance) y arte (graffiti).

Los DJ's fueron los primeros en acuñar el término Hip - Hop, pero nadie parece ponerse de acuerdo sobre su significado. Literalmente, en inglés, "hip" es saltar y "hop" cadera, y sobre la expresión "Hip - Hop", algunos de los pioneros de la vieja escuela de Nueva York, opinan que hace referencia al gesto, al movimiento de los DJ's al saltar de un giradiscos a otro en sus sesiones: "you hip and you hop". (Walls, 2009, 6-15)

La música Hip - Hop es una música de mezclas e influencias de otras, sobre todo afroamericana (soul, funk, Rhythm and Blues) incluyendo ritmos caribeños. A los seguidores de la cultura Hip - Hop, se les llama B- Boys. El origen y significado de B-Boy puede ser el de Break Boys, “chicos del Break”, denominación que dieron en los 70 los DJ’s a los chicos que se contorsionaban en el suelo al ritmo de su música. (Walls, 2009, 6-15)

Los B-Boys suelen formar clanes cerrados que mantienen una serie de normas, denominados crews. Algunas de ellas fueron establecidas por la Rock Steady Crew grupo de B-Boys del Bronx neoyorkino fundado en el año 1977 por Jimmy D. y Jojo: (Walls, 2009, 6-15)

- Show people respect (muestra respeto por la gente)
- Learn your B-Boy history (aprende la historia de tu B-Boy)
- Always “Up Rock” before you go down (mantente siempre duro antes de venirte abajo)...

Afrika Bambaataa es un Dj y productor considerado pionero dentro del panorama musical del Hip - Hop. Su verdadero nombre es Kevin Donovan y nació en 1957. En su juventud Kevin fue un chico violento, líder de una peligrosa pandilla del Bronx. Tras vivir unos hechos dramáticos al involucrarse en una pelea callejera donde murió uno de sus mejores amigos, decide organizar una red llamada “Universal Zulu Nation” con el objetivo de erradicar la violencia y odio entre las distintas bandas de su ciudad. Gracias a esta red, Kevin logró convencer a los chicos que las peleas callejeras y rivalidades entre bandas no llevaban a ninguna parte, utilizando para ello el camino de la creatividad: graffiti, rap, breakdance... (Walls, 2009, 6-15)

Bambaataa empezó a organizar 'block parties', fiestas en las cuales se llevaban a cabo originales “duelos” musicales entre Dj’s donde inventó un nuevo ritmo, mezcla de electrónica y funk, con letras cargadas de mensajes políticos o sociales y pacifistas recitadas a modo de verso con rimas rápidas, creando de esta manera una nueva sinfonía urbana. Su primer gran éxito fue en el año 1982 y se llamaba “Planet Rock”, una

ingeniosa combinación de sonidos con ritmos electrónicos simcopados y samples4 de otros artistas. (Walls, 2009, 6-15)

En mayo de 2001 Afrika Bambaataa, junto a Afeni Shakur (madre de Tupac, del que se hablará más adelante), KRS One, Chuck D, Queen Latifah, Dr. Dre y otros 300 delegados del Hip - Hop presentaron a la ONU la "Declaración de Paz del Hip - Hop" (Hip - Hop DECLARATION OF PEACE) que guía a la cultura del Hip - Hop hacia el rechazo a la violencia y la búsqueda de la libertad. Esta declaración establece principios y consejos para la protección de una existencia pacífica y el desarrollo de la comunidad internacional del Hip - Hop. Con la Declaración de Paz del Hip - Hop quisieron establecer cimientos sólidos para establecer una conciencia de prosperidad, paz, salud, amor y protección a los menos favorecidos, sobre todo niños.

Tras la evolución de estos primeros ritmos nace el rap a principios de los 80. (Walls, 2009,6-15)

**El R.A.P** rompe con los lazos del funk y radicaliza sus signos de identidad callejeros utilizando un lenguaje más soez y combativo. Aparece con el Rap la figura del MC, Maestro de Ceremonias, que si en un principio era el cantante que acompañaba y apoyaba al Dj, más tarde se convirtió en el protagonista de la composición musical.

Las letras del MC suelen ser crónicas urbanas recitadas con una rima llena de poesía y mediante ráfagas breves pero enfatizadas.

Se puede considerar al MC como el moderno poeta urbano, que se nutre de jergas, efectos onomatopéyicos, arrastres rítmicos, bromas, consignas, etc.

El compás del Rap suele ser de cuatro por cuatro. En un Rap pueden intervenir dos o más personas y la palabra inglesa flow (flujo) se refiere a la interacción que se crea entre las rimas del cantante o cantantes con los ritmos de fondos añadidos por el Dj, aunque también puede ser cantado a capella. (Walls, 2009, 6-15)

#### Origenes del Rap:

Se dice que los rasgos rítmicos característicos de las letras del Rap, son tomados de los antiguos anuncios norteamericanos emitidos por radio y televisión, donde

existían la fórmula que dos o más personas conversaban a ritmo de funk sobre la calidad de un producto. Los comienzos del Rap tuvieron un alcance muy limitado y se movía solo por las esferas de los barrios marginales, donde chicos negros, hispanos o chicanos lo empleaban para bailar o cantar en la calle. Fue el tema Rapper's delight, de Sugar Hill Gang y editado en 1979, una de las composiciones estrella de este estilo. A mediados de los 80 aparecen artistas que alcanzaron gran éxito comercial como Kurtis Blow, LL Cool J o Run-D.M.C, que influenciaron sobre otros estilos musicales, grupos y cantantes como por ejemplo Debbie Harry, cantante del grupo Blondie, que incluyó la primera incursión rapera en otro género diferente al Rap en su hit "Rapture". (Walls, 2009) Es también por esta época cuando surge el primer grupo femenino negro rapero, Salt-N-Pepa, que llegó a la lista de éxitos en 1985 con el tema "The Show Stoppa". En 1986 dos temas del género se colaron en el Top 10 de Billboard, prestigiosa revista musical estadounidense: "Walk This Way" de Run-D.M.C. con la colaboración de Aerosmith y "Fight for Your Right" de los Beastie Boys. (Walls, 2009, 6-15)

En 1987 Public Enemy publicó su primer álbum Yo! Bum Rush the Show con una de las compañías discográficas más importantes del Hip - Hop, Def Jam. Esta grabación, que introduce innovaciones líricas con tono militante y aires de confrontación, promovió la proliferación de artistas politizados, como Just Ice o Disposable Heroes. Pero es a partir de los años 90 cuando los álbumes de Rap alcanzan una presencia regular en las listas de éxitos y el estilo se diversifica formando parte de la música Pop, atrayendo a sus filas de adeptos a músicos blancos y adquiriendo una popularidad masiva. (Walls, 2009, 6-15)

Tupac Amaru Shakur, fue además de rapero, actor, productor y poeta. Es el músico de Rap que más discos ha vendido en la historia, con 50 millones de copias en Estados Unidos y alrededor de 80 millones en el resto del mundo, reconocido por El Libro Guinness de los Récords. Su primer éxito de ventas fue en el año 1991 con el disco 2Pacalypse Now. Murió tiroteado en el año 1996. (Walls, 2009, 6-15)

Emimen, cuyo verdadero nombre es Marshall Bruce Mathers, es el rapero blanco estadounidense más famoso de la década de los 90. A los catorce años empezó a rapear con bandas locales de Missouri como Basement Productions, The New Jacks o D12. (Walls, 2009, 6-15)

Estrenó su nombre de guerra, Eminem, en el disco Infinite, publicado en 1996 por un sello independiente. Ganó el primer premio del festival anual de Hip - Hop Wake Up Show y quedó segundo en las Olimpiadas del Rap de Los Ángeles, toda una hazaña para un blanco.

Su difícil infancia, el suicidio de su hermano, tienen un significado particular en el caso de la obra de Eminem, transmitiendo todas sus vivencias en letras llenas de provocación y controversia. (Walls, 2009, 6-15)

Actualmente existen subgéneros y fusiones derivados del Rap. Dentro de los subgéneros se pueden destacar: Abstract, Acid, Alternative, Chopped and screwed, Christian, Conscious, Crunk, Gangsta, G-funk, Hard-core, Horrorcore, Hyphy, Instrumental, Jazz rap, Latin rap, Mobb, Nerdcore, Old school, Pop rap y Snap. Las fusiones más conocidas son: Country rap, Electro hop, Freestyle, Hip house, Hip life, Ghattotech, Hip - Hop soul, Miami bass, Neo soul, New jack swing, Ragga, Rapcore, Urban Pasifika y Reggaeton. (Walls, 2009, 6- 15)

#### Rap en España:

Los inicios del Rap en España puede situarse a finales de los años 80.

Uno de los factores que contribuyeron a su implantación fue la presencia de bases militares estadounidenses en suelo español, la más conocida como punto de entrada del rap en España es la base aérea de Torrejón de Ardoz, cerca de Madrid.

Poco más tarde el rap español comienza su andadura con grupos como DNI, Sindicato del Crimen, K1000, McRandy o DJ Jonco. El hito que inició el auge del Hip - Hop fue, sin embargo, la edición en 1994 del primer disco del grupo madrileño El Club de los Poetas Violentos o CPV, como también se les conoce: Madrid Zona Bruta. Actualmente tenemos grupos como 7 Notas 7 Colores que es el que más éxitos ha cosechado a nivel de ventas. Sus discos se han editado en Estados Unidos y han colaborado con otros grupos como DJ Vadim, El Club de los Poetas Violentos, Amparanoia, Fangoria o Astrud. SFDK es un grupo de Sevilla formado por el "Mc" Zatu y el DJ Oscar. Su disco "Siempre Fuertes" es considerado uno de los mejores discos de Hip - Hop editados en España.

Mala Rodríguez o La Mala, es una Mc jerezana gran representante del Hip - Hop español, con un estilo único y muy personal. Mala ha colaborado con el artista estadounidense Akon y en películas como “Yo soy la Juani” de Bigas Luna. (Walls, 2009)

Su tema *La niña* se encuentra en la banda sonora del videojuego del 2006 Scarface-The World is Yours para PS2, en Xbox y Nintendo Wii.

Arianna Puello o ARI es una Mc de origen dominicano afincada en Girona y considerada una de las pioneras del Rap femenino en España, junto a la Mala Rodríguez.

ARI y la Mala actuaron en el Festival Fémina 2007 de Madrid, evento organizado contra la violencia de género.

Junto al éxito de ventas de La Mala, en 2001 se publican dos discos que confirmarían la madurez del rap creado en España. "Vicios y Virtudes" de los zaragozanos Violadores del Verso y "Quimera" de los catalanes Solo los Solo son dos trabajos aclamados por la crítica que vienen a definir los dos estilos predominantes en el hip hop español de la época. Mientras Violadores del Verso presenta una muestra perfeccionada y compacta de lo que se conoce como rap hardcore, con patrones musicales minimalistas y rimas contundentes, consagrando además a Kase O como el mejor rapero del país, el grupo catalán ofrece un trabajo complejo y de corte más experimental basado en producciones y temáticas llenas de groove. (Reyes y el Chojin, 2010)

Ambos discos no solo depuran y resumen buena parte del rap que se había venido haciendo hasta la fecha en el país, sino que además sirven de modelo para toda una generación de raperos y productores.

Otros grupos destacados dentro del panorama español son Falsa Alarma, VKR, La Conektha, Trovadores o La Opepé. Walls (2009)

Las tendencias del rap español distan de ser homogéneas a partir de la segunda mitad de los años 2000. Desde este momento, en la escena aparecen y se desarrollan propuestas muy diferentes, emulando en buena medida los diferentes estilos del rap



estadounidense. Así, se publican trabajos de rap consciente con fuerte contenido social, surgen acercamientos experimentales, comienza una corriente de rap gangsta y se producen varios discos de inspiración jazz rap. (Reyes y el Chojin, 2010)

En los años 2000, especialmente a partir de la segunda mitad de la década, surge toda una corriente asociada al gangsta rap, especialmente en Madrid. Entre los nombres asociados a esta escena figuran artistas como Mitsuruggy, Sholo Truth, Xcese, Trad Montana o Chirie Vegas. También destaca un cierto resurgimiento del rap político, con fuerte compromiso social y mensaje crítico. Algunos de los grupos y artistas que practican este subgénero son Los Chikos del Maíz, L. E. Flaco, ZPU o El Chojin. (Reyes y el Chojin,2010)

**EL ARTE URBANO O ARTE CALLEJERO (STREET ART)** describe todo el arte expresado en la calle y engloba tanto al graffiti como a otras formas diversas de expresión artística, como por ejemplo las “esculturas vivientes”. El arte urbano nace en las grandes ciudades: Nueva York, Barcelona, Berlín, México, Londres...y es también en las grandes ciudades donde se crean las subculturas del reciclaje. En el arte urbano, por ejemplo, se reciclan escenarios y entornos y el artista, bajo una mirada irónica o subversiva pero colorista, interviene ese espacio público con el objetivo de sorprender a los espectadores con llamativos mensajes, cuyo contenido encierra, generalmente, una crítica política o social que suele invitar a la reflexión. (Walls, 2009)

**GRAFFITI** deriva de la palabra italiana graffiare, «garabatear». Los arqueólogos, desde el siglo XIX, denominan “graffiti” a la escritura ocasional realizada en lugares públicos y en latín vulgar dentro del contexto del Antiguo Imperio Romano. Esta costumbre, muy extendida entre los ciudadanos romanos, consistía en inscripciones con contenido político, amoroso, etc. Actualmente conocemos por graffiti a las inscripciones y pintadas urbanas realizadas con aerosol o sprays sobre un muro, trenes de metro, carteleras, etc. Sus orígenes se sitúan en Nueva York a principios de los años 70 del pasado siglo y dentro un contexto de crisis económica y diferencias sociales que invitaban al incorformismo; aunque existen indicios tales como los eslóganes utilizados en los disturbios de mayo de 1968 en París: L'imagination au pouvoir (la imaginación al poder), o Sous les pavés il y a la plage (bajo los adoquines está la playa). (Walls, 2009)

Uno de los primeros artistas de graffiti firmaba TAKI 183. Su nombre verdadero era Demetrius y era un joven portorriqueño de origen griego que trabajaba como mensajero en Nueva York. Pintaba su firma (Taki era su seudónimo y 183, el número de su casa) en todos aquellos sitios donde entregaba documentos y paquetes. Se hizo famoso y muchos jóvenes empezaron a imitarle y a buscar sitios cada vez más difíciles y llamativos donde dejar su firma. Tal vez el nombre “TAKER” con el que se denominan a los rotuladores gruesos de tinta permanente usados por los grafiteros, tiene su origen en la primera firma de graffiti conocida, “TAKI 183”. El graffiti es una expresión artística indicativa de todo un estilo de vida urbana y se alinea junto a otras expresiones culturales de la calle como el Breakdance, el Rap o Hip - Hop, movimiento social que se explicará más adelante. (Walls, 2009)

Banksy (seudónimo con el que firma) es un conocido graffitero británico del que se desconoce su verdadero nombre y edad. El artista combina graffiti con escritura y plantillas (stencils) realizadas con la técnica del estarcido. Sus obras, de fuerte contenido político, son una especie de bromas visuales. Entre sus parodias de obras de arte figuran una versión de “Los nenúfares”, de Monet, en la que aparecen flotando en el agua un carrito de supermercado y todo tipo de basura o la de “La Gioconda” de Leonardo da Vinci.

Una de las figuras emblemáticas y más imitada en el mundo del graffiti es el artista Keith Haring. En los años 80, Haring comenzó a pintar con rotuladores y con tizas blancas sobre los paneles negros reservados para publicidad en el metro de Nueva York. Posteriormente fue incorporando pósters y otros elementos. Las figuras que pintaba Haring consistían en una mezcla de elementos: perros, platillos volantes, televisores, bebés gateando o referencias a la energía nuclear. Al ser un tipo de arte distinto, Haring se hizo famoso y pronto los museos de arte empezaron a exponer sus obras. En 1982 presentó una exposición en la sala Tony Shafrazi de Nueva York que tuvo un enorme éxito, lo que lanzó definitivamente la carrera y el prestigio del artista. La obra de Haring permanece expuesta en multitud de museos a lo largo del mundo, a parte de todo lo que se perdió por el carácter efímero que tiene el graffiti. En el año 1989 creó la Fundación Keith Haring que tiene como objetivo promover proyectos para ayudas a niños y organizaciones que luchan contra el sida. (Walls, 2009)

Blek le Rat, cuyo verdadero nombre es Xavier Prou, es un artista francés que ha influenciado mucho sobre la obra de Banksy. Plasma su obra por las calles de París desde el año 1983 y se le considera el precursor del “arte de las plantillas”. Uno de las primeras figuras que utilizó Banksy con mayor profusión en sus primeros graffitis, fue la silueta de una rata, convirtiéndola en su insignia. Ha llegado a exponer en el Centro Nacional de Arte y Cultura Georges Pompidou de París. Los autores de graffiti, tal como ellos mismos se denominan, son los grafistas, writers o escritores de graffiti y graffiteros, indistintamente. Un tag o tager (etiqueta) es una firma o un acrónimo de una persona o un grupo de personas, generalmente *Crews*, que sirve de identificación. Se suelen utilizar abreviaturas o simplemente siglas. Es una forma rápida y poco peligrosa de expresar un propio estilo en el momento de "graffitear". (Walls, 2009)

A mediados del los años 90 surge el Post-Graffiti, que consiste en obras desarrolladas generalmente por un grupo de artistas que trabajan al unísono, usando diversas técnicas tales como carteles, pósters, pegatinas, collages, etc. Parte del trabajo artístico se hace en un taller y se finaliza en las calles reduciendo el tiempo de ejecución en comparación con los graffitis “tradicional,s”, por lo que el artista está expuesto menos tiempo a ser detectado. (Walls, 2009)

Los estilos de tags varían según su complejidad y su calidad de abstracción: entre los más destacados se pueden mencionar el Tag con outline (firma con borbe); Broadway Elegant, con letras alargadas, finas y muy juntas; Bubble Letters (letras pompas); Throw-up o vomitado, que son letras con poco diseño y el estilo más utilizado en los 80 en el metro neoyorkino; Modelo Pastel o 3D y el Wild Style (Estilo salvaje) el más popular y extendido. Originario del sur del Bronx, utiliza todo tipos de elementos como conexiones, círculos, semicírculos, espirales, picos y sobre todo el elemento más característico del graffiti: la flecha, que proporciona un dinamismo muy particular al diseño. (Walls, 2009)

Los graffiteros o writers denominan a sus obras “piezas”. Para una pieza de grandes dimensiones (5 x 3 metros) pueden hacer falta hasta 30 aerosoles. (Walls, 2009)

**EL BREAKDANCE** es el baile por excelencia de la cultura Hip - Hop. Llamado también B-boying es un baile urbano que está en constante evolución. Su ejecución requiere un alto nivel de dificultad: brincos acrobáticos, contorsiones que desafían la

gravedad, giros improvisados... sobre las partes del cuerpo más inverosímiles. (Walls, 2009)

Se cree que el Breakdance nace a finales de los años 60 con la música funk, concretamente con James Brown y sus movimientos “robotizados” dentro de algunos de sus bailes y que se propagó en los 70 en los guetos de New York, donde las bandas rivales resolvían sus disputas mediante exhibiciones de bailes por turnos: se formaba un círculo y uno por uno los bailarines pasaban al centro a bailar algunos segundos, al ritmo de una vieja grabadora. Los bailarines hacían movimientos desafiantes y locos que recordaban las películas de Kung Fu. La banda rival se dedicaba a abuchearlo y la multitud decidía qué pandilla ganaba. (Walls, 2009)

El Breakdance alcanza fama mundial a partir de 1983 gracias a películas convertidas ahora en clásicos: Breakin, Beat Street o Flashdance, donde aparecen algunas muestras de breakdance. En Estados Unidos se hicieron famosas las batallas entre pandillas neoyorquinas como la Rock Steady Crew, y Los New York City y en Francia entre las pandillas Aktuel Force y Accrorap. Dependiendo de los pasos utilizados en el baile, se puede hablar de estilos como Bobi popping, Locking, Electric boogie, Hype, Smurf o New Jack swing. Los giros sobre las manos se denominan Handglides; sobre los hombros Windmills y sobre la cabeza, Head spins. Con la popularidad en el siglo XXI del Hip - Hop, se puede hablar de un renacimiento del Breakdance y los nuevos breakers (bailarines de breakdance) incorporan movimientos inspirados en el Capoeira y otras danzas folklóricas. (Walls, 2009)

### **3.1.7 Propuesta de intervención a través del Hip - Hop**

Basándome en el trabajo de Rodríguez Álvarez e Iglesias Da Cunha (2014) donde revisan el significado y la presencia social de la «cultura Hip - Hop» en actividades educativas dirigidas a la población joven, presento la necesidad de investigar el uso del hip-hop como herramienta socio-educativa.

El uso de hip-hop como herramienta socio-educativa en el campo de conocimiento de la Educación Social no es algo nuevo, pues existen diversas iniciativas ligadas a proyectos socioeducativos que utilizan el rap como elemento motivador de la participación infantil y juvenil. De hecho, se pueden encontrar con relativa facilidad multitud de experiencias en programaciones educativas

formales/no formales y en proyectos de intervención social para jóvenes realizados a través del de Hip - Hop en videos, redes sociales y blogs. (Rodríguez e Iglesias, 2014)

A su vez, personas ligadas a la cultura Hip - Hop realizan acciones divulgativas y reivindicativas o están inmersos en proyectos socio-educativos, cómo es el caso del rapero El Chojin y del grupo RapsusKlei, quienes participan en campañas de Rap contra el racismo, organizadas por Movimiento contra la intolerancia o realizan talleres en colegios para fomentar la expresividad de los jóvenes a través de la música rap.

Todas estas, son, acciones que usan el Hip - Hop como herramienta para la sensibilización ante determinados problemas sociales, para la mediación entre grupos con conflictos, para la ocupación del tiempo libre o para favorecer la integración de personas con problemáticas sociales muy diversas. (Rodríguez e Iglesias, 2014)

El éxito de esta corriente musical y movimiento cultural, ha dejado de ser algo “underground” para convertirse en parte de la industria cultural de la música, lo cual hace que las personas vinculadas al Hip - Hop, y en particular a la música rap, tengan en muchos casos intereses contrapuestos. Tanto es así que coexisten dos tipos de MC’s<sup>1</sup>, aquellos que creen en la posibilidad de una transformación social a través de sus acciones y que apuestan por un empoderamiento social favorecido por los valores de la cultura Hip - Hop, y otro sector que se limita a hacer del Hip - Hop una forma de ganarse la vida, ligados a la estética y a la venta de los productos relacionados con ella. (Rodríguez e Iglesias, 2014)

La cultura Hip - Hop, propone valores positivos para la sociedad, como son: la colaboración, la creatividad, la comprensión, el valor de la expresividad y la comunicación, etc. A pesar de que en muchos casos los medios de comunicación trasladen una imagen estereotipada y negativa, y en cierto modo discriminatoria sobre las comunidades de Hip - Hop. La información que los medios ofrecen sobre el Hip - Hop es, pues, parcial (Reyes y El Chojin, 2010), contribuyendo a divulgar los elementos más relacionados con la estética de la

---

1. Denominación internacional para referirse a los/as raperos/as (ver anexo I)

cultura hip-hop que con otras de sus características identitarias como por ejemplo, la fraternidad, el afán de superación o la honestidad. (Green, 2011).

Podríamos decir que en general, la idea que la sociedad adulta tiene sobre el hip-hop es negativa, ya que muestran rechazo a pesar de la ignorancia de las bases de la misma. Este hecho moldea, afecta y estigmatiza la aceptación social de este movimiento y de las personas que lo conforman, reduciendo así sus capacidades de actuar como factor de cambio social. Por ello es necesario, mostrar a la sociedad los beneficios de esta cultura como herramienta socio-educativa a través de proyectos y experiencias sociales realizados por medio de la cultura hip-hop, pero, ¿qué beneficios presenta la cultura hip-hop como herramienta socioeducativa? (Rodríguez e Iglesias, 2014)

Socialmente existe un interés en que la educación persiga como fin el favorecer la formación de una ciudadanía crítica ante las injusticias sociales, respetuosa con la diversidad y autónoma en la satisfacción de sus necesidades y aspiraciones culturales, y que tenga la capacidad de defender sus derechos y a su vez respetar los deberes que por pertenecer a una comunidad tiene. (Rodríguez e Iglesias, 2014)

La cultura Hip - Hop anima a la solidaridad, la cooperación y a la crítica de las injusticias sociales. Tanto es así que en determinados contextos se ha transformado en herramienta socioeducativa generando motivación en el sector más joven de la población, que en su etapa adolescente busca los valores con los que querrá autodefinirse de forma individual y colectiva. (Rodríguez e Iglesias, 2014)

El lenguaje artístico del hip-hop, empleado como recurso pedagógico, permite educar en el rechazo ante las injusticias que afectan a las personas o colectivos, así como mostrar un determinado posicionamiento frente a los problemas sociales manifestando unos principios éticos específicos. (Rodríguez e Iglesias, 2014)

Muestra de ello es la Declaración de Paz del Hip - Hop (Arte, Hip - Hop, 2012), un documento que fue entregado por la comunidad hiphopera en la sede de las Naciones Unidas el 16 de Mayo del 2001 y que proporciona un marco de

referencia para la comunidad internacional hip-hop, reconfigurando la imagen pública del hip-hop (hasta ese momento estereotipada y estigmatizada) mostrando a través de sus acciones y decisiones otras facetas de esta cultura. (Rodríguez e Iglesias, 2014)

La pregunta que ahora debemos hacernos es porqué el hip-hop y no cualquier otro estilo musical:

La música Hip- hop es un género de letras reivindicativas y transgresoras, y por ello es un estilo que les gusta “mucho” o” bastante a tan sólo el 18% de los jóvenes, tal y como establece INJUVE.

A pesar de estos datos, según la revista Rolling Stone, que han creado una infografía basada en los datos arrojados por Nielsen y Billboard con toda la información necesaria para entender las ventas musicales del año 2013, en las que se puede apreciar que el volumen de ventas por género (Navas, 2014):

El Rock se contrajo un -5.9%, el Jazz -18.6%, la Electrónica un -0.3%, mientras que el Rap vio un aumento de ventas del 2.2% y el R&B del 1.2%.

Por tanto parece existir un aumento del consumo de música rap.

La razón de elegir este estilo de música a pesar de que la gran masa de jóvenes prefiera en primer lugar otros estilos musicales como el pop o el rock, surge precisamente de la idea de utilizar programas concretos para colectivos concretos, no dirigidos a una masa de gente, ya que los grupos con los que trabajaremos, rara vez serán homogéneos si no que se conforman de individuos con características, intereses y necesidades concretas y diversas.

El Rap es la música de los barrios, y por ello es una forma de conectar con los adolescentes de dicho contexto social, económico y educativo.

Por ello, tal y como explica el Código Deontológico del Educador/a Social (Capítulo II, Principio 2): “las acciones socio-educativas deben procurar siempre su aproximación directa hacia las personas con las que se trabaja, favoreciendo en ellas aquellos procesos educativos que les permitan un

crecimiento personal positivo y una integración crítica en la comunidad a la que pertenecen” (ASEDES, 2004)

Por ello, deberíamos adaptar no solo los programas sino también las herramientas socioeducativas a los colectivos y a los individuos con los que trabajamos.

Además, el Hip - Hop puede abrir una vía de comunicación bidireccional, tal y como establecen Rodríguez Álvarez e Iglesias, proporcionando a la persona la posibilidad de expresar aquello que no puede transmitir de otra manera y a su vez, proporciona un canal comunicativo al educador y a la sociedad para transmitirle información a la persona. (Griera y Martínez, 2007)

### **3.2 Trabajos realizados anteriormente**

En el campo de conocimiento de la Pedagogía social es conocida la existencia de iniciativas ligadas a proyectos socioeducativos que utilizan el rap como elemento motivador de la participación infantil y juvenil. De hecho, se pueden encontrar con facilidad a través de vídeos, redes y blogs multitud de experiencias en las programaciones educativas de colegios e institutos, en los festivales y encuentros organizados específicamente para jóvenes en centros culturales urbanos, etc. Al mismo tiempo, personas ligadas al Hip - Hop realizan acciones divulgativas o reivindicativas.

Todas ellas, son, pues, acciones que usan el Hip - Hop como herramienta para la sensibilización ante determinados problemas sociales, para la mediación entre grupos antagónicos, para la ocupación del tiempo libre o para la reinserción de personas con dificultades de relación social.

En Estados Unidos, el programa H.E.L.P (Hip-Hop Educational Literacy Program) utiliza las letras de rap para desenvolver en los alumnos el pensamiento crítico, aprovechando para fortalecer sus habilidades en lo que se refiere a la fonética, el desarrollo de vocabulario, la comprensión, la lectura y la fluencia. El proyecto no está direccionado solamente a los jóvenes que viven el entorno diario del hip-hop, sino que es utilizado en varias escuelas estadounidenses interesadas en esta dinámica educativa. Un ejemplo más de que el arte urbano ya no puede



ser clasificado como contracultura (en oposición a la cultura dominante), sino que se encuentra perfectamente integrado en la sociedad.

Entre otras muchas que han surgido y ocupado la programación educativa y cultural de centros cívicos y educativos españoles, pueden mencionarse:

- Proyecto Educativo Hip - Hop Lab: es una propuesta didáctica participativa dirigida a jóvenes y educadores, que usa como recurso los elementos artísticos que ofrece el Hip - Hop. La educación, de la mano de la cultura urbana, son una excelente y probada herramienta para mitigar problemáticas sociales relacionadas con la juventud, como la integración, la marginalidad, falta de comunicación, etc
- Vella escola es también una entidad que se dedica a organizar actividades dirigidas a la población joven: muchas directamente relacionadas con el Hip - Hop como breakdance, graffiti, rap, beatbox, o turntablism (DJ), y otras relacionadas con prácticas fisicodeportivas como skateboard, parkour, street basket, BMX, que se conocen como «cultura urbana» por su génesis y mayor desarrollo en la ciudades.
- La Campaña Rap contra el racismo de Movimiento por la intolerancia (ver <http://www.rapcontraelracismo.es/>) ha movilizado a jóvenes de todo el territorio español, y sus respectivos centros educativos, en la composición y difusión de líricas de rap a favor de la convivencia de todos los seres humanos sin discriminación de raza como derecho
- El rapeadero de Lavapiés: una alternativa de ocio saludable de este barrio e Madrid que fue puesta en marcha en el año 2005 con el objetivo de mejorar la convivencia vecinal del barrio a través de actividades culturales que potencien en los jóvenes actitudes de respeto, solidaridad y trabajo colectivo a través de la participación y dinamización de espacios públicos.

## **4. METODOLOGÍA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:**

La metodología que llevada a cabo en este trabajo consiste en una investigación social teórica, teniendo en cuenta a autores que han trabajado dicha temática, y analizando y comparando la información.

El programa de intervención, queda enmarcado dentro de la investigación acción, ya que se parte de una situación social problemática que es necesario resolver a través de la identificación de los factores que interactúan en el mismo desde la cual se formularán objetivos que serán desarrollados a través de la ejecución de actividades, y cuyo proceso al completo será evaluado a fin de conocer los efectos que produzcan dichas acciones en los individuos.

El diseño de la investigación es transversal y correlacional, ya que trata de analizar la relación entre el pensamiento divergente, la creatividad, y los adolescentes, así como su relación con el aprendizaje. Todo ello relacionado a su vez con el uso del Hip-Hop como herramienta socio-educativa, a fin de investigar su eficacia.

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **5.1. Necesidades y limitaciones**

La versatilidad que ofrece el Hip - Hop como herramienta educativa es muy amplia. A modo de ejemplo ofrezco esta propuesta de intervención basada en el uso de la cultura hip-hop como herramienta educativa que facilite el desarrollo de la creatividad, y por consiguiente, del pensamiento divergente en adolescentes y pre-adolescentes de entre 11 y 15 años, en riesgo de exclusión social del barrio de Las Delicias (Valladolid)

#### **Contexto geográfico:**

El barrio de Las Delicias, situado en la provincia de Valladolid cuenta con 43.233 habitantes (Ayuntamiento de Valladolid, 2013), constituyendo el barrio más poblado de la ciudad. Las características residenciales tienen dos vertientes: por un lado, son bloques de edificios altos de familias de clase obrera, y por otro lado está el grupo de casas denominado “Las Viudas”, en el que las edificaciones no

superan las 3 alturas, se encuentran en mal estado, y se trata de una zona poblada mayoritariamente por población gitana, aunque no en su totalidad. Esta zona marginal y en pleno foco del tráfico de drogas, por lo que supone una debilidad para la promoción de su población, con necesidades educativas, de salud e higiene, económicas, etc. (Benito, 2014)

Los menores que conforman nuestra población diana pueden presentar las siguientes problemáticas (Benito, 2014):

- Fracaso escolar: repeticiones, absentismo, expulsiones frecuentes, conflictos y problemas conductuales
- Conducta antisocial: violencia hacia personas y objetos
- Hurtos
- Compra venta de sustancias estupefacientes
- Consumo de sustancias estupefacientes
- Entorno socio-familiar de riesgo
- Conciencia de la propia situación de marginalidad

#### **Oportunidades del contexto:**

El barrio de las delicias es un barrio con gran número de población adolescente. Esta población carece de gran diversidad de alternativas de ocio saludable, por lo que esta propuesta se plantea desde el ámbito del ocio y el tiempo libre, ofreciendo a los adolescentes una actividad atractiva y que a la vez les permita desarrollar conductas pro-sociales y de ciudadanía activa mientras desarrollan su creatividad.

### 5.1.1 DAFO de la propuesta

<p><b>DEBILIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se trataría de un programa piloto, por lo que los resultados no están probados aún.</li><li>• Programa polivalente: Necesidad de cuantificar bien los resultados en base a los objetivos para lograr una buena efectividad, pues las actividades a plantear son muy diversas</li></ul>	<p><b>AMENAZAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Carencias socio-educativas.</li><li>• Carencia de espacios de ocio infanto - juvenil normalizados.</li><li>• Posible falta de interés por el programa por parte de los adolescentes</li></ul>
<p><b>FORTALEZAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Temática atractiva para los/as adolescentes.</li><li>• Programa polivalente: Permite adaptar el proyecto y sus actividades a las necesidades de cada persona.</li></ul>	<p><b>OPORTUNIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Contexto geográfico con gran sentido de pertenencia al mismo, y con una red asociativa fuerte</li></ul>

### 5.3. Objetivos

Objetivo General:

Mejorar la integración social de los adolescentes y pre-adolescentes del barrio de las delicias a través del desarrollo de habilidades sociales y el fomento de su capacidad creativa, utilizando el Hip-Hop como herramienta socio-educativa.

### Objetivos Específicos:

- Favorecer el desarrollo de la creatividad en los adolescentes a través del Hip - Hop
- Favorecer la expresión y control de los sentimientos de los adolescentes a través del Hip - Hop
- Favorecer el desarrollo de la autoestima a través del Hip - Hop
- Favorecer el desarrollo de la autonomía y la autorregulación a través del Hip - Hop
- Favorecer el desarrollo de valores pro-sociales como el sentimiento de pertenencia y del espíritu de solidaridad a través del Hip - Hop
- Favorecer el desarrollo del espíritu ciudadano mediante la resolución no violenta de conflictos y el aprendizaje democrático a través del Hip - Hop
- Favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas a través del Hip - Hop
- Favorecer el desarrollo de la capacidad crítica, y la toma de conciencia respecto a los riesgos a través del Hip - Hop

### **Objetivos operativos**

OBJETIVO E.1: Favorecer el desarrollo de la creatividad en los adolescentes.

- Objetivo Operativo 1: Realizar actividades en las que sea necesario el uso del pensamiento divergente para cumplir con el objetivo de la misma.

OBJETIVO E.2: Favorecer la expresión y control de los sentimientos de los/as adolescentes a través del Hip - Hop

- Objetivo Operativo 1: Realizar actividades que favorezcan la expresión de los sentimientos y emociones de los/las adolescentes
- Objetivo Operativo 2: Realizar ejercicios que fomenten el control emocional así como ofrecer estrategias que faciliten dicha tarea.

OBJETIVO E.3: Favorecer el desarrollo de la autoestima.

- Objetivo Operativo 1 Realizar actividades agradables que mejoren el autoestima de los/las adolescentes.
- Objetivo Operativo 2: Trabajar la reflexión sobre la propia persona y sus características y cualidades, favoreciendo un auto-concepto sano.

OBJETIVO E.4: Favorecer el desarrollo de la autonomía y la autorregulación

- Objetivo Operativo 1: Realizar actividades que generen en los/las adolescentes un comportamiento responsable sobre sus propias limitaciones y potencialidades
- Objetivo Operativo 2: Favorecer la autorregulación de las emociones de los y las adolescentes, a través de estrategias de tolerancia a la frustración, control del estrés y la agresividad, etc.

OBJETIVO E.5: Favorecer el desarrollo de valores pro-sociales como el sentimiento de pertenencia y del espíritu de solidaridad.

- Objetivo Operativo 1: Realizar actividades que fomenten la solidaridad, la empatía, la ayuda mutua y el sentimiento de pertenencia la comunidad
- Objetivo Operativo 2: Realizar actividades que ayuden a concienciar sobre la importancia de las normas para la buena convivencia

OBJETIVO E.6: Favorecer el desarrollo del espíritu ciudadano mediante la resolución no violenta de conflictos y el aprendizaje democrático

- Objetivo Operativo 1: Realizar actividades que fomenten resolución de conflictos de forma no violenta y el intercambio de opiniones.
- Objetivo Operativo 2: Generar estrategias que faciliten la toma grupal de decisiones.

OBJETIVO E.7: Favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas:

- Objetivo Operativo 1: Mostrar los diferentes estilos comunicativos, y realizar actividades que permitan desarrollar la asertividad.
- Objetivo Operativo 2: Trabaja la comunicación oral y el lenguaje corporal

OBJETIVO E.8: Favorecer el desarrollo de la capacidad crítica, y la toma de conciencia respecto: a los riesgos

- Objetivo Operativo 1 Se realizarán actividades que fomenten la reflexión ante determinadas problemáticas sociales.
- Objetivo Operativo 2 Realizar ejercicios que desarrollen la autocrítica.
- Objetivo Operativo 3: Trabajar la capacidad crítica para juzgar el riesgo de determinadas situaciones.

#### **5.4. Contenidos**

A través de la cultura Hip-hop trabajaremos los siguientes contenidos:

##### **BLOQUE I: Creatividad:**

El fomento de la creatividad es el tema fundamental que existe de fondo, y que facilita el desarrollo del resto de los contenidos. Por tanto, no abordaremos directamente el tema de la creatividad con los adolescentes, ni realizaremos los ejercicios convencionales, si no que será un tema presente en todas las actividades, y que abordaremos de forma implícita.

## **BLOQUE II: Habilidades sociales:**

Del mismo modo, el desarrollo de las habilidades sociales es uno de los objetivos fundamentales del proyecto, y está presente de forma explícita en algunos contenidos y también de forma implícita durante todo el proyecto, ya que la adquisición de habilidades sociales servirá al objetivo general de mejorar la integración de los jóvenes.

Las habilidades sociales son un conjunto de hábitos (conductas, pensamientos y emociones) que nos permiten potenciar y mantener nuestras relaciones sociales, sentirnos bien, y cumplir nuestros objetivos.

Las desarrollaremos a través de actividades relacionadas con el Hip-Hop que fomenten la socialización de los y las menores, el desarrollo de las habilidades comunicativas, así como el aprendizaje de conductas pro-sociales.

- **Valores Pro-sociales:**

De forma explícita se pretende favorecer el desarrollo de valores pro-sociales como el sentimiento de pertenencia y del espíritu de solidaridad:

Según M<sup>a</sup> Dolores González Portal, profesora de la Universidad Complutense de Madrid (Premio Nacional de Investigación del Ministerio de Educación y Ciencia en 1983): Se entiende por conducta pro social “toda conducta social positiva con/sin motivación altruista”

La cultura Hip-Hop se fundamenta en la solidaridad y el trabajo colectivo, por lo tanto las actividades suelen realizarse en grupo. Este hecho permite desarrollar una serie de valores fundamentales como la solidaridad, la empatía, la ayuda mutua y el sentimiento de pertenencia, además de favorecer el liderazgo y el respeto a las normas grupales.

- **Habilidades comunicativas:**



Intervenir ante un público puede suponer un reto para algunos jóvenes, ya sea aportando una opinión o hablar sobre sentimientos. Mediante el RAP se pretende lograr el intercambio de emociones entre los participantes, además de la transmisión de ideas y experiencias. Para ello, se trabaja la comunicación oral y el lenguaje corporal, así como los diferentes estilos comunicativos, fomentando el desarrollo de la asertividad.

### **BLOQUE III: Educación emocional y psico-afectiva**

También pretendemos favorecer la expresión y control de los sentimientos de los adolescentes a través del Hip - Hop, a través de la educación emocional (reconocimiento, expresión y control de las emociones).

Por otro lado es necesario, facilitar el correcto desarrollo de la autonomía y la autorregulación. Mediante actividades como el scratching o el graffiti, los participantes aprenden a controlar sus emociones (como la tolerancia a la frustración y la paciencia), además de marcarse objetivos realistas y desarrollar estrategias para conseguirlos. Todo esto fomentará en el participante un mayor conocimiento de sí mismo.

- **Autoestima y auto-concepto**

Es indispensable trabajar en el desarrollo de la autoestima y el autoconcepto:

Cuando trabajamos con colectivos en exclusión, es habitual encontrar a jóvenes con falta de seguridad en sí mismos. Mediante las disciplinas del hip-hop, podrán hacer posible lo que a priori parecía imposible, como hacer un moonwalk en breakdance, pintar su primer graffiti o escribir su primer rap.

Se pretende, por tanto, que en cada logro y pequeña victoria, la confianza de los participantes aumentará, ya que tomarán conciencia de que pueden hacer frente a nuevos retos y superarse a sí mismos.

También realizaremos ejercicios de forma explícita en los que trabajaremos nuestras virtudes y defectos, aprendiendo a valorarnos de una forma correcta.

#### **BLOQUE IV: Conciencia crítica, ciudadanía crítica y valoración de riesgos.**

Por otro lado, trabajaremos el desarrollo del espíritu ciudadano mediante la resolución no violenta de conflictos y el aprendizaje democrático

Muchos jóvenes en situación de riesgo y/o exclusión social desconocen el sentimiento de pertenencia a un grupo. Mediante las actividades grupales, se maneja la resolución de conflictos de forma no violenta, el intercambio de opiniones y la toma grupal de decisiones, tratándose de un aprendizaje democrático que funciona como vínculo de un grupo y conexión con la sociedad.

También, es necesario favorecer el desarrollo de la capacidad crítica, y la toma de conciencia respecto a los riesgos:

La capacidad crítica es uno de los temas esenciales a trabajar con los y las adolescentes. Se realizarán actividades que fomenten la reflexión ante determinadas problemáticas sociales, así como ejercicios que desarrollen la auto crítica.

Por otro lado, la capacidad crítica es necesaria para juzgar el riesgo de determinadas situaciones que pueden presentarse durante la adolescencia de los participantes como factores de riesgo (consumo de sustancias estupefacientes, relaciones sexuales no deseadas...), así que es necesario trabajarla. Nosotros lo haremos desde el break dance.

Algunos movimientos de break dance constan de movimientos audaces e incluso peligrosos. A la hora de enseñar una nueva disciplina, las normas pasan de ser algo impositivo a una vía para fomentar la seguridad y la buena convivencia grupal. La toma de conciencia acerca de la existencia de riesgos ayudarán a los participantes en su trayectoria personal, generando una capacidad crítica que les ayudará a juzgar las situaciones y a cuidar de sí mismos.

### 5.4.1 Metodología

Utilizamos el Hip - Hop como una herramienta educativa basándonos en la metodología de la arteterapia, es decir, integrando todas las formas artísticas, que en el caso del Hip - Hop se refiere a la pintura, la danza, música y la poesía. Concretamente nos centramos en una metodología donde el trabajo de una obra sirva de inicio en la transformación, ampliando las posibilidades de creatividad y expresión y generando cambios en la persona participante.

Pretendemos trabajar con el arte como vía comunicativa y de expresión pero también como herramienta potencialmente transformadora.

La metodología del proyecto es una metodología participativa, en la que el protagonista de la acción educativa es el usuario, y el educador es un mero agente que acompaña al usuario en su proceso de desarrollo.

Los pasos a seguir en la puesta en marcha del proyecto son los siguientes:

#### 1. Captación y primeros contactos:

El trabajo comenzará en Febrero, contactando con lo con los directores y orientadores de los IES, con los presidentes de Asociaciones de Vecinos y con trabajadores y usuarios de los Centros Sociales para exponerles el proyecto, obtener información complementaria y darnos a conocer para en el futuro establecer lazos de colaboración.

A su vez, buscaremos los tres o cuatro lugares de reunión de los adolescentes (parques, edificios abandonados, centros deportivos...) y colocaremos allí información sobre el programa, a través de un cartel atractivo.

#### 2. Redes de colaboración

Dejaremos para unas semanas, y pediremos colaboración a los primeros contactos para que nos deriven a aquellos usuarios que consideren que necesitarían acudir al proyecto y nos faciliten en la medida de lo posible, información que nos permita identificar las necesidades de los usuarios.

3. Entrevistas y recogida de datos

A continuación, por el mes de Abril, comenzaremos con las entrevistas semiestructuradas con los adolescentes y las familias, donde se les preguntará si están interesados en participar y en caso afirmativo, se les solicitará información relativa a sus intereses y necesidades, para dar lugar a un perfil más completo del usuario y adaptar las actividades a cada uno de los participantes.

4. Reunión inicial y puesta en marcha del programa.

A finales de mes de Mayo, se procederá a realizar una reunión inicial con los participantes y con sus familias para explicar las bases del programa, y cumplimentar los permisos pertinentes por parte de los tutores legales de los menores.

### 5.4.2 Intervención

Tras la realización de la fase de captación y los primeros contactos, procederemos a realizar la propia intervención. Para ello hemos decidido realizar 14 sesiones de 2 horas cada una, todos los viernes del periodo estival, cumpliendo así con una doble vertiente socio-educativa: educación de calle y educación para el ocio y el tiempo libre.

<b>ACTIVIDAD 0: REUNIÓN INICIAL</b>	
OBJETIVOS	<p>Dar a conocer los objetivos y el funcionamiento del programa.</p> <p>Pedir a los tutores el permiso pertinente para que los menores realicen la actividad (Permisos de imagen para realizar fotografías, permisos para realizar actividades lúdicas...)</p> <p>Establecer un ambiente cercano y de confianza entre todos los agentes participantes.</p>
RECURSOS	<p>Humanos: Educador/a social</p> <p>Colaboradores: B-Boys/B-Girls de la zona, MC y grafitero/a</p> <p>Materiales: medios audiovisuales, micrófonos,</p>
DESCRPCIÓN	<p>Se realizará una primera reunión, primero con los adolescentes, para explicarles en qué consistirá el programa y más tarde con las familias para explicarles el programa y pedirles los permisos oportunos. En ella se decidirá el día y la hora en la que tendrá lugar la actividad.</p>

<b>• ACTIVIDAD 1: PRESENTACIÓN. NORMAS</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar el programa y las actividades</li> <li>• Reflexionar sobre la cultura hip-hop</li> <li>• Concienciar sobre la importancia de las normas y creación de un conjunto de normas grupales.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	<p>Humanos: Educador/a Social</p> <p>B-Boy/ B-Girl</p> <p>Materiales: Medios audiovisuales, cartulina, rotuladores de colores.</p>
<b>DESCRPCIÓN</b>	<p>Abriremos la sesión con un debate acerca del hip-hop, sobre qué significado tiene para ellos/as y que les aporta.</p> <p>Hablaremos de el origen del Hip-Hop y sobre los valores sociales que persigue (solidaridad, fraternidad...)</p> <p>Aprenderemos la importancia de las normas, y tomaremos conciencia sobre los posibles riesgos de su incumplimiento a través de una clase de iniciación al Breakdance, en la que se darán cuenta que es necesario adquirir una serie de normas respecto a los espacios y el tiempo. Después realizaremos unas Normas de convivencia entre todos, las pintaremos en una cartulina y las firmaremos</p>

<b>ACTIVIDAD 2 : RAP Y EMOCIONES</b>	
OBJETIVOS	Mejorar el reconocimiento y la expresión de los sentimientos y emociones de los/las adolescentes
RECURSOS	Humanos: Educado/a Social, MC
DESCRPCIÓN	<p>Escucharemos algunas canciones que hablen de sentimientos, aprendiendo a identificarlos, y de situaciones de frustración en las que el MC utiliza el rap como vía de escape.</p> <p>Trabajaremos haciendo una letra expresando alguna cosa que nos preocupe, y la terminaremos en casa.</p> <p>Realizaremos a economía de fichas, valorando el nivel de cumplimiento de las normas de cada uno.</p>

<b>ACTIVIDAD 3: CONTROL EMOCIONAL</b>	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorecer el desarrollo del control de las emociones</li> <li>• Generar la adquisición de herramientas de relajación y control emocional</li> </ul>
RECURSOS	<p>Materiales: medios audiovisuales</p> <p>Humanos: Educador/a social</p>
DESCRPCIÓN	<p>Leeremos las canciones del otro día y después las quemaremos, y después reflexionaremos sobre cómo nos sentimos cuando las escribimos y después de quemarlas</p> <p>Ejercicios de relajación mediante música reggae</p> <p>Estrategias de control emocional</p>

<b>ACTIVIDAD 4: AUTOESTIMA</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	Favorecer el correcto desarrollo del autoestima a través de ejercicios creativos
<b>RECURSOS</b>	<p>Materiales: takers, papel de mural, folios y rotuladores.</p> <p>Humanos: Educador/a social, B-boy/ B-girl</p>
<b>DESCRPCIÓN</b>	<p>Trabajaremos la autoestima, con canciones de rap sobre a autoestima generaremos una lluvia de ideas sobre que entienden por autoestima y por qué creen que es importante.</p> <p>Realizaremos una actividad reflexionando sobre cómo somos y como nos gustaría ser, y crearemos un apodo y una firma, que manifiesten el compromiso de ser aquellos que queremos ser.</p> <p>Firmaremos con nuestro nuevo apodo y escribiremos algo positivo de nosotros mismos en un mural que colgaremos en nuestra sala.</p> <p>Después repasaremos los pasos de breakdance, que realizamos en sesiones anteriores, reflexionando acerca de nuestros avances y como con pequeños actos podemos llegar a ser más felices si reconocemos nuestros éxitos</p>



<b>ACTIVIDAD 5: AUTOCONCEPTO</b>	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar el autoconcepto de los/las participantes</li> <li>• Favorecer las relaciones sociales, sentimiento de pertenencia (sentimiento de “crew”) y la empatía</li> </ul>
RECURSOS	Materiales: Medios audiovisuales  Humanos: Educador/a social, MC
DESCRPCIÓN	Batalla de gallos positiva. Realizaremos ejercicios de autoncepto a través del rap, generando una batalla de gallo (forma conocida de improvisación de rap en la que se juega a manifestar tus virtudes por encima de las otras por medio de la sátira) pero en lugar de hablar de forma positiva de nosotros, dejaremos que sean los demás quienes nos atribuyan cosas positivas

<b>ACTIVIDAD 6: VALORES PROSOCIALES</b>	
OBJETIVOS	Fomentar el desarrollo de valores pro-sociales, así como el interés por su propia comunidad.
RECURSOS	Materiales: rotuladores y folios  Humanos: Educador/a social
DESCRPCIÓN	Hablaremos de la importancia de la comunidad y de la solidaridad. Observaremos graffis con contenido crítico hacia la sociedad, como son el caso de los grafitis de Banksy, y diseñaremos un graffiti social que represente la solidaridad del barrio, que en sesiones posteriores pintaremos en una pared cedida por el C.E.A.S

<b>ACTIVIDAD 7: RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y TOMA DE DECISIONES</b>	
OBJETIVOS	Mejorar la toma de decisiones grupal  Favorecer la resolución de conflictos de forma o violenta
RECURSOS	Materiales: bolígrafos y folios  Humanos: Educador/a social
DESCRPCIÓN	Se les planteará la posibilidad de impartir un taller de cultura hip-hop a otros adolescentes de Barrio España, en el que contarles los beneficios del Hip - Hop. Para ello es necesario que se responsabilicen de la organización del taller (cómo enfocarlo, que hacer) siempre orientados por el educador social.

:

<b>ACTIVIDAD 8: ESTILOS COMUNICATIVOS</b>	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los diferentes estilos comunicativos (agresividad, inhibición, asertividad)</li> <li>• Favorecer el desarrollo de conductas asertivas</li> </ul>
RECURSOS	Materiales: medios audiovisuales  Humanos: Educador/a social, MC
DESCRPCIÓN	Empezaremos explicando los diferentes estilos comunicativos por medio de un role playing. Más tarde por pequeños grupos realizarán un pequeño <i>asertivirap</i> . (escribirán un rap que muestre dicho estilo comunicativo, a través de su definición, de la creación de un diálogo, de ejemplos...)

<b>ACTIVIDAD 9: COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL</b>	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar las habilidades comunicativas de los participantes</li> <li>• Aprender a mostrar una conducta no verbal asertiva</li> </ul>
RECURSOS	<p>Materiales: Medios audiovisuales</p> <p>Humanos: Educador/a Social, B.boy/B-Girl</p>
DESCRPCIÓN	<p>Hablaremos de la importancia de la comunicación, y repasaremos los estilos comunicativos.</p> <p>Resaltaremos la importancia del lenguaje no verbal en la comunicación tratando de representar canciones mediante mímica.</p> <p>Después realizaremos por grupos pequeños un baile de breakdance que represente una emoción, y los demás tendrán que adivinarla</p>

<b>ACTIVIDAD 10 :PROBLEMAS SOCIALES</b>	
OBJETIVOS	Concienciar acerca de los problemas sociales
RECURSOS	<p>Materiales: sprays de pintura, disolvente, guantes y mascarillas</p> <p>Humanos: Educador/a Social, grafitero</p>
DESCRPCIÓN	<p>Grafitis sociales.</p> <p>Retomando la actividad 7, realizaremos en la pared del C.E.A.S el grafiti que diseñamos para conmemorar los valores positivos del barrio.</p>

<b>ACTIVIDAD 11: SITUACIONES DE RIESGO</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	Favorecer la reflexión de los participantes respecto a las posibles situaciones de riesgo que pueden encontrarse durante la adolescencia.
<b>RECURSOS</b>	<p>Materiales: medios audiovisuales</p> <p>Humanos: Educador/a Social</p>
<b>DESCRPCIÓN</b>	<p>Hablaremos de las situaciones de riesgo que pueden presentarse durante la adolescencia y la importancia de tener un posicionamiento claro frente a ellas.</p> <p>Realizaremos la actividad mostrando canciones que hablen sobre drogas, sexualidad, alimentación, etc. Analizando su muestran conductas de riesgo, o no, y por qué creen que lo son.</p> <p>Repasaremos el diseño de la actividad “Escuela de Hip-Hop, y se les pedirá que continúen con la organización de la actividad, pues se realizará la próxima semana”</p>

<b>ACTIVIDAD 12: ESCUELA DE Hip - Hop</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorecer la responsabilidad de los/las participantes ante un reto común.</li> <li>• Desarrollar su capacidad creativa</li> <li>• Favorecer el uso de las habilidades y aprendizajes adquiridos durante las sesiones anteriores</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	<p>Materiales: Medios audiovisuales, mesas, material fungible, sprays, cajas de cartón, lona y todo aquello que los/las participantes demanden responsablemente para realizar la actividad.</p> <p>Humanos: Educador/a social, Mc, Grafitero/a, B-boy/ B-girl</p>
<b>DESCRPCIÓN</b>	<p>Nos desplazaremos hasta un espacio urbano cedido y organizado en colaboración con los C.E.A.S de Barrio España y Delicias, en la que los/las participantes tendrán la oportunidad de demostrar todo lo aprendido y compartirlo con otros menores</p>

<b>ACTIVIDAD FINAL: EVALUACIÓN</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorar la satisfacción de los usuarios con el programa</li>   <li>• Valorar la eficacia del programa.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	<p>Materiales: refrescos y aperitivos, medios audiovisuales.</p> <p>Humanos: Educador/a social, B-boy/B-girl, grafitero/a, MC</p>
<b>DESCRPCIÓN</b>	<p>Realizaremos una sesión final a modo de fiesta, en la que los/las participantes podrán demostrar todo lo aprendido y disfrutar de la tarde.</p> <p>Se les entregarán las encuestas de satisfacción (ver anexo III) así cómo el post-test. (ver anexo V) y se realizará una reflexión final de forma grupal acerca del programa, analizando las problemáticas que puedan surgir, e invitando a los/as participantes a ser críticos y aportar sugerencias.</p> <p>Agradeceremos la participación en el programa y nos despediremos de los/las participantes, aportándoles una forma de contactar con nosotros/as.</p>

### **5.4.3 Planificación**

Las actividades se programan para ocupar el periodo estival, es decir, desde que finalice el periodo escolar (última semana de Junio) hasta que lo retomem (primera semana de Septiembre)

La fecha concreta en la que tendrán lugar las sesiones será decidida por consenso durante la sesión inicial, respetando la planificación de 14 sesiones, de dos horas de duración cada una, una vez por semana.

### **5.4.4 Recursos Humanos y Materiales**

#### Recursos materiales

Sala del centro cívico

Materiales de las actividades:

- Sprays de pintura
- Lona
- Material fungible y de dibujo (folios, cartulinas, rotuladores, bolígrafos...)
- Cajas de cartón
- Mascarillas y guantes
- Altavoces y reproductor de música

#### Recursos humanos

Educador/a social: cuya función será la de guiar todo el proceso, orientar durante las sesiones y evaluar el programa.

Colaboraciones:

Se pedirá colaboración en el proyecto a Mc's, grafiteros/as y B-boys/B-girls del barrio, para así generar unas relaciones comunitarias más solidas y favorecer que los y las participantes se integren de forma más rápida en el programa, ya que se

trata de un entorno social conocido que favorecerá su motivación, participación y la futura adquisición de aprendizajes. Sus funciones serán:

- MC's: se encargarán de ofrecer apoyo al educador social en las actividades de rap
- Graffiteros/as: se encargarán de ofrecer apoyo al educador social en las actividades de grafiti
- B-boy/B-Girl: se encargarán de ofrecer apoyo al educador social en las actividades de breakdance

## 5.5. Evaluación

La evaluación es parte clave de la intervención, pues nos permite “conocer cómo se desenvuelve este proceso, así como para reorientarlos en caso de necesidad” (Castillo y Cabrerizo, 2003)

Realizaremos una evaluación inicial, procesual y final.

**Inicial:** mediante esta evaluación, reflexionaremos sobre su viabilidad y eficacia potencial, con el fin de proporcionar criterios racionales sobre si es conveniente o no llevar a cabo dicho proyecto.

Por un lado, analizaremos el proyecto a través de la técnica DAFO, en el que analizaremos la coherencia y congruencia, los medios y recursos con los que contamos, así como la rentabilidad económica de las diferentes acciones para alcanzar los objetivos planteados, pudiendo modificarlos si fuera necesario.

Por otro lado, y una vez analizados los componentes antes mencionados, estudiaremos las características propias de cada uno de los destinatarios y analizaremos sus expectativas respecto al programa, para ajustarlo a sus intereses y necesidades de una forma real.

Se les pasará un pre-test (ver anexo IV) en que por un lado se analizará características de los/as participantes, tales como el nivel de integración en el



barrio, sus estilos comunicativos, su autoestima y autoconcepto., etc: y por otro lado se analizarán las expectativas de los/as participantes respecto al programa.

**Procesual:** cuando el programa esté iniciado procederemos al seguimiento, comprobando que los objetivos del programa van cumpliéndose y que su transcurso sigue el cauce esperado. Para ello utilizaremos varios instrumentos. En primer lugar cada sesión irá registrada de forma estandarizada tal y como podemos observar en el Modelo de Evaluación de Sesión (ver Anexo II). Por otro lado el sistema de “economía de fichas” con los menores, para analizar su percepción acerca de su propio proceso de aprendizaje (Anexo I)

**Final:** La evaluación final servirá a dos fines. Por un lado se evaluará el grado de satisfacción del usuario a través de una encuesta de satisfacción (ver anexo III) así como su adquisición de aprendizajes a través de la comparación de los resultados del pre-test y post-test (ver anexo IV y anexo V) . Por otro lado el educador/a evaluará la eficacia del programa analizando el grado de consecución de los objetivos teniendo en cuenta los siguientes items:

Objetivo	Resultado esperado
Favorecer el desarrollo de la creatividad en los adolescentes.	Que los adolescentes realicen al menos 4 productos creativos a lo largo del proyecto.
Favorecer la expresión y control de los sentimientos de los adolescentes a través del Hip - Hop	Que los adolescentes sean capaces de expresar sentimientos durante al menos 2 de las sesiones.
Favorecer el desarrollo de la autoestima.	Que los adolescentes sean capaces de reconocer cualidades propias de forma positiva.
Favorecer el desarrollo de la autonomía y la autorregulación	Que los adolescentes manifiesten la adquisición de herramientas para manejar situaciones de estrés, y desarrollen su tolerancia a la frustración,
Favorecer el desarrollo de valores pro-sociales como el sentimiento de pertenencia y del espíritu de solidaridad	Que los adolescentes reflexionen acerca de los problemas comunitarios, y sean capaces de realizar una acción que simbolice la solidaridad y

	el sentimiento de pertenencia a una comunidad.
Favorecer el desarrollo del espíritu ciudadano mediante la resolución no violenta de conflictos y el aprendizaje democrático	Que los adolescentes sean capaces de debatir y resolver conflictos grupales de forma no violenta, con el objetivo de llegar a un fin común
Favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas	Que los adolescentes sean capaces de relacionarse con los compañeros/as y con el educador/a de forma respetuosa, cercana y fluida
Favorecer el desarrollo de la capacidad crítica, y la toma de conciencia respecto a los riesgos	<p>Que los adolescentes sean conscientes de las posibles problemáticas a superar durante la adolescencia, emitiendo juicios críticos sobre los mismos.</p> <p>Que sean capaces de percibir de forma autocrítica sus propios productos creativos, así como su propio proceso de aprendizaje.</p>

## **6. CONSIDERACIONES FINALES Y CONCLUSIONES**

Trás la realización del presente trabajo, concluyo, que el concepto de creatividad alude a uno de los procesos cognitivos más complejos del ser humano, ya que se encuentra influido por una multiplicidad de factores sociales, educativos, emocionales, psicológicos, etc., lo que hace imposible definir la creatividad como un rasgo simple del ser humano.

Por otra parte, por la confluencia de opinión de los diversos autores mencionados a lo largo del texto, podemos concluir en que todos somos creativos en mayor o en menor medida y ésta creatividad puede desarrollarse y potenciarse a través de la educación.

Por tanto, es necesario valorar la importancia de la creatividad en el desarrollo integral de los individuos así como la importancia de fomentar su desarrollo a través de la educación no-formal. Pues es una característica esencial de los seres humanos, que permite afrontar y solventar todos aquellos problemas que se presentan durante nuestra experiencia vital, y, a largo plazo, permite a las sociedades mejorar su calidad de vida, ya que si sus miembros son creativos tendrán mayor facilidad para afrontar los continuos cambios de este mundo dinámico en el que vivimos, aportando enfoques muy diversos y generando así, un mayor número de respuestas.

También es necesario reafirmar la necesidad de investigar la interacción de los lenguajes artísticos urbanos en la adolescencia. Pues se trata de una potente herramienta educativa, con mucha versatilidad y con grandes posibilidades para abarcar muy diversas temáticas a tratar con los adolescentes.

Es necesario trabajar la educación no formal a través de este tipo de actividades de ocio saludable, ya que fomentan el aumento de autoestima y la promoción social de la población adolescente, especialmente en aquellos que se encuentran en situación de riesgo y/o exclusión social.

La razón primordial de utilizar nuevas herramientas socioeducativas, como el Hip-Hop, es la de perseguir una educación que se inspire en los planteamientos de la pedagogía crítica, es decir que pretenda crear las condiciones educativas necesarias para contribuir a la transformación social (Freire, 2003; Aubert y otros, 2004; Freire, 2009)

Educar es empoderar, es decir concienciar a la sociedad de sus capacidades y la relación de éstas con el mundo que le rodea. Esto no puede ser posible sin tener en cuenta la cultura del individuo y la comunidad a la que pertenece..

Por ello es necesario que todos los profesionales de la educación (tanto formal como no formal) replanten su relación con los individuos y la comunidad de la que son parte, aportando la riqueza cultural propia de los mismos a sus metodologías y herramientas. Concienciándose de que la educación debe ser la adecuada para el momento que vivimos, y por tanto de la necesidad de adaptar no solo los programas, si no también as herramientas socio-educativas a los colectivos e individuos con los que trabajamos, siendo estas herramientas flexibles y dinámicas.

Para ello el trabajo pedagógico debe liberarse de la estigmatización y los prejuicios existentes para con la cultura urbana y demandar una cultura pedagógica que anime a explorar, reconocer, descubrir, respetar, y compartir la riqueza cultural de los individuos.

## 7. BIBLIOGRAFÍA: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA, WEBGRAFÍA.

- Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente: desafío de la mente o desafío del ambiente*. Recuperado en <http://es.slideshare.net/exteme/crea-pensa-diver> el día 26 de Noviembre del 2014
- Anki Toner (1998). *Hip- Hop*. Madrid. Celeste
- Apuntes de psicología (s.f) TEMA 13: EL PENSAMIENTO CREATIVO. Recuperado de <http://www.psicocode.com/resumenes/13educacion.pdf> el día 2 de Febrero del 2015
- Arte Hip - Hop (2012). *Declaraión de paz del Hip – Hop*.
- Asedes (2004). *Código Deontológico del Educador/a Social. Capítulo II. Principio 2*. Recuperado de <http://www.eduso.net/red/codigo.htm> el día 20 de Febrero del 2015.
- Aubert, A.; Duque, E.; Valls, R. Y Fisas, M. (2004). *Dialogar y transformar: Pedagogía crítica del siglo XXI*. Barcelona: Graó.
- Barcia, M. (2002). *La creatividad en la Educación Infantil. Incidencia del contexto familiar*. Tesis doctoral inédita.
- Benito, N. (2014). *TFG: Aproximación a la situación de la mujer gitana en Valladolid desde la perspectiva sociocultural: un estudio comparado por barrios*. Grado en educación social. Facultad de trabajo y educación social. Universidad de Valladolid.
- Berti, G. (2009). *Pioneros del Graffiti en España*. Valencia: Editorial UVP.
- Berk, L. (1998). *Desarrollo del niño y del adolescente*. Madrid: Prentice Hall Iberia.
- Bretherton, I. (1984). *Symbolic play: the development of social understanding*. Orlando: Academic Press.

- Bamberger, J. (1982). *Growing up prodigies: the midlife crisis*. En D.H. Feldman (Ed). *Developmental approaches to giftedness and creativity*. San Francisco: Jossey Bass.
- Bou, L. (1998). *Street art: graffiti, stencils, stickers, logos*. Barcelona: IJB EDICIONES.
- Feixa, C. (2008). *De jóvenes, bandas y tribus*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Cabrera Sanz, J. Y Sánchez Palacios, C. (1996). *La estimulación precoz: un enfoque práctico*. Madrid: Siglo XXI.
- Corbalán, F.J.; Martínez, F.; Donolo, D.; Alonso, C.; Tejerina, M. Y Limiñana, R. M. (2003). *Crea. Inteligencia Creativa. Una medida cognitiva de la creatividad*. Madrid: TEA Ediciones.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad*. Barcelona: Paidós,
- De Haan, R. F., Y Havighurst, R. J. (1961). *Educating gifted children*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Descartes, R. (2011). *Obra completa Biblioteca de Grandes Pensadores*. En Cirilo Flórez Miguel, (ed). Madrid.
- Dewey, J. (1989). *Cómo pensamos*. Barcelona: Paidós.
- El Chojin, Reyes, F. (2010). *25 años de rimas. Un recorrido por la historia del rap en España*. Barcelona: VICEVERSA.
- Esteve, F. (2008). *Conferencia UNIVEST. Análisis de estado de la creatividad en los estudiantes universitarios*. Universidad Jaume I. Recuperado en [http://www.researchgate.net/publication/221680107\\_Analisis\\_del\\_estado\\_de\\_la\\_creatividad\\_de\\_los\\_estudiantes\\_universitarios](http://www.researchgate.net/publication/221680107_Analisis_del_estado_de_la_creatividad_de_los_estudiantes_universitarios) el 25 de Abril del 2015

- Figueroa, F. (2006). *Graphitfragen. Una mirada reflexiva sobre el Graffiti*. Madrid: Minotauro Digital.
- Figueroa, F.; Galvez, F. (2002). *Madrid graffiti 1982-1995: historia del graffiti madrileño*. Madrid: Megamultimedia.
- Font I Font, J.M. ; Forés, A.; Martínez, O. (2002). *IV CONGRESO ESTATAL DEL/A EDUCADOR/A SOCIAL. Creatividad y Educación emocional en la educación social: “la formación inicial y continua del educador social”* Recuperado de <http://www.eduso.net/archivos/IVcongreso/comunicaciones/c39.pdf> el 20 de Febrero del 2015
- Freire, P. (2003). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI
- Freire, P. (2009). *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa*. México: Siglo XXI.
- Freud, S. (1958). *On creativity and the unconscious*. New York: Harper & Row.
- Ganz, N. (2004). *Graffiti. Arte urbano de los cinco continentes*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili SL.
- Garaigordobil Landazabal, M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Bibao: Desclée de Brouwer. Biblioteca de Psicología.
- Gardner, H. (2001). *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- Gervilla, A. (1987). *Creatividad, inteligencia y rendimiento*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Gervilla, A. (1995). *Creatividad básica. Desde la infancia a la vejez. En Master Internacional de Creatividad Aplicada Total*. Universidad de Santiago.

- Gimeno, J. (1988). El currículum como marco de la experiencia de aprendizaje escolar. En Coll, C. y otros. *El marco curricular de una escuela renovada*. Madrid: Editorial Popular, MEC, 33-55.
- Gonçalves, D. P. ; Priscilla D. (2006). *Graffiti Hip - Hop femenino en España a finales del siglo XX: la singularidad como significancia*. Tesis doctoral. Valencia: Editorial de la Universidad Politécnica de Valencia.
- González, M. D. (1992). *Conducta prosocial: evaluación e intervención*. Ed. Morata.
- Green, S. (2011). ¿Cómo puedes ser tan negro?: Rap y racismo en España. Entrevistas con Frank T y El Chojín. *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, 15, 165-186.
- Griera, I. Y Martínez, Y. (2007). *Hip-hop: una expresión urbana. aplicaciones y efectos terapéuticos en el arte terapia*. Consultado en: <http://creatividad-arteterapia.blogspot.com.es/2009/07/hip-hop-una-expresion> el día 17 de Febrero del 2015
- GUILFORD, J.P. (1950). Creativity. *The American Psychologist*, 5: 444-454.
- Guilford, J.P. (1967). *The Nature of Human intelligence*. New York. Mc Graw Hill.
- Guilford, J. P. (1986). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Barcelona: Paidós.
- Hendrick, J. (1991). *Educación infantil. Lenguaje, creatividad y situaciones especiales*. Barcelona: CEAC.
- Heinelt, G. (1979). *Maestros creativos, alumnos creativos*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Jiménez Fernández, C. (2000). *Diagnóstico y Educación de los Más Capaces*. Madrid: Varia.
- Jung, C.G. (1969). *El hombre y sus símbolos*. Madrid: Aguilar.



- Kaufman, J.C. And Beghetto, R. A. (2009). Beyond Big and Little: The Four C Model of Creativity. *Review of General Psychology*, 13,1-12.
- Kegley, J. Y Siggers, W. (1989). The creative child in an orderly environment: the parents challenge. *Gifted child today*, 12, 4, 2-5
- Kogan, N. (1983). Stilistic Variation in Childhood and Adolescence: Creativity, Metaphor and Cognitive Style. En P. H. Mussen: *Handbook of Child Psychology*. Vol. 3. Nueva York: Wiley.
- Lebrero, P. Y Lebrero, T. (1991). *La creatividad en preescolar: fase multidimensional*.
- Lehman, H. (1953). *Age and achievement*. Princeton: Princeton Univ. Pres.
- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de EDUCACIÓN (BOE nº 106, de 4 de mayo de 2006)
- Limaña - Gras, R.M (2008). Cuando crear es algo más que un Juego: creatividad, fantasía e imaginación en los jóvenes. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy*, 35, 39-43. Recuperado de [http://www.researchgate.net/publication/237027452\\_CUANDO\\_CREAR\\_ES\\_ALGO\\_MS\\_QUE\\_UN\\_JUEGO\\_CREATIVIDAD\\_FANTASA\\_E\\_IMAGINACIN\\_EN\\_LOS\\_J\\_VENES](http://www.researchgate.net/publication/237027452_CUANDO_CREAR_ES_ALGO_MS_QUE_UN_JUEGO_CREATIVIDAD_FANTASA_E_IMAGINACIN_EN_LOS_J_VENES) el día 20 de Febrero del 2015
- Logan, L. Y Logan, V. (1980): *Estrategias para una enseñanza creativa*. Barcelona: Oikos-tau.
- López, Á. (1998): El Arte en la Calle. *Revista española de Investigaciones Sociológicas*, 84, 173-194.
- Magnusson, D., & Backteman, G. (1978) Longitudinal stability of person characteristics: Intelligence and creativity. *Applied Psychological Measurement*, 2, 481-490.

- Marín Ibáñez, R. (1984): *La creatividad*. Barcelona: CEAC.
- Marín Ibáñez, R. (1995). *Diagnóstico, evaluación e investigación de la creatividad*. Madrid: UNED.
- Marín Viadel, J. (1991). La educación estética y creativa en preescolar. En Marín, R. y de la Torre, S. *Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas*. Barcelona: Vicens-Vives.
- Marín, R. Y De La Torre, S. (1991). *Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas*. Barcelona: Vicens-Vives.
- Marina, J.A.(2001). *Filosofía y creatividad. Actas del Primer Congreso de Creatividad y Sociedad*. Barcelona: Septiembre.
- MASLOW, A. (1973) El hombre autorrealizado. Barcelona, Kairós. 43 CUADERNOS FHyCS-UNJu, Nro. 35:39-43, Año 2008
- Maslow, A. (1959). *Creativity in self actualizing people. En H. Anderson (Ed.) Creativity and its cultivation*. New York: Harper & Row.
- Matos, D. (s.f). *Cómo desarrollar la creatividad artística*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos55/creatividad-en-arte/creatividad-en-arte.shtml> el día 30 de Marzo del 2015.
- Menchén, F. (1984). *La creatividad en la educación*. Madrid: Escuela Española.
- Menchén, F. (1998). *Descubrir la creatividad*. Madrid: Pirámide.
- Menchén, F. (2001). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender*.
- Monreal, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Madrid: Ed. biblioteca Nueva.
- Muñoz, J. (1994). *El pensamiento creativo*. Barcelona: Octaedro,

- Navas Rosal, A. (2014). *Infografía: Consumo y Ventas de Música en 2013*
- Parner (1980). ¿Puede incrementarse la creatividad? En G.A. Davis, J.A. Scott. *Estrategias para la creatividad*. Buenos Aires: Paidós.
- Penella, M. (1994). Verdades y mentiras de los superbebés. El poder de la educación temprana. *Rev. El niño, n° extra*.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and imitantion in childhood*. New York: Morton.
- Prado, D. de (1988). *Técnicas creativas y lenguaje total*. Madrid: Narcea
- REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, de enseñanzas mínimas de Educación Primaria (BOE nº 298, 8 de diciembre de 2006).
- REAL DECRETO 1630/2006 de 29 de diciembre, de enseñanzas mínimas de Educación Infantil (BOE nº 4, 4 de enero de 2007),
- Reyes, F. (2007). Hip - Hop, graffiti, break, rap, jóvenes y cultura urbana. *Revista de Estudios de Juventud, 78*, 125-140.
- Reyes, F. Y Vigará, A. M. (1996). Graffiti y pintadas en Madrid: arte, lenguaje, comunicación. *Espéculo, Revista de Estudios Literarios, 4*.
- Ribot, T. (1901). *Ensayo sobre la imaginación creadora*. Madrid: Victoriano Sáez.
- Rodríguez, A. (2012) *TFM: La cultura Hip-hop: mensajes ideas y actitudes que transmite el Rap. Aproximación a su potencial como herramienta socio-educativa*. Universidad de Santiago de Compostela. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Rodríguez, A. E Iglesias Da Cunha, L. (2014) *Revista Interuniversitaria: La cultura Hip - Hop: revisión de sus posibilidades como herramienta educativa, 26*, núm 2..
- Rodríguez, M. (1991): *Creatividad en la educación escolar*. México: Trillas.

- Rodríguez, M. (1993). *Manual de la creatividad: los procesos psíquicos y el desarrollo*. México: Trillas.
- Rodríguez, M. R. (2010). *La creatividad en la educación*. Material de la asignatura Didáctica General de la titulación Grado en Pedagogía. Universidad de Sevilla. Recuperado en [http://rodas.us.es/items/30658c09-9fca-30b8-39bb-dd461025379c/1/viewcontent?\\_sl.t=true](http://rodas.us.es/items/30658c09-9fca-30b8-39bb-dd461025379c/1/viewcontent?_sl.t=true) el día 20 de Marzo del 2015
- Rogers, C. (1978). Hacia una teoría de la creatividad. En Th. Roberts (Ed). *Cuatro psicologías aplicadas a la educación*. Madrid: Narcea.
- Siver (1983): *Textos de sociología* . Barcelona: Vicens-Vives
- Simonton, D. (1988) Creativity, leadership, and chance. En R. J. Sternberg (Ed) *The nature of creativity*. New York: Cambridge Univ. Press,.
- Simonton, D. K. (2000) Creative development as acquired expertise: Theoretical issues and an empirical test. *Developmental Review*, 20, 283-318.
- Sternberg, R. J. y Lubart, T. I. (1997) *La creatividad en una cultura conformista*. Barcelona: Paidós
- Sternberg, R. J. y O'hara, L.A. (1999). Creativity and intelligence. In R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Tejada Fernández, J. (1989). *Educación "en" y "para" la creatividad: una experiencia en el ciclo superior de la EGB*. Barcelona: Humanitas.
- Torrance, E. P. (1977). *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Marova.
- Torre, S. De La (1995). *Creatividad aplicada*. Madrid: Escuela Española.
- Trigo, E., et al. (1999). *Creatividad y motricidad*. Barcelona: INDE.

- Trigo, E. Y De La Piñera, S. (2000). *Manifestaciones de la motricidad*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Vigotsky, L. (1986). *Imagination and creativity in the adolescent*. University of Chicago.
- Universidad de Murcia (2008). *Cuadernos FhyCS-UNJu*, 35, 39-43.
- Vigotsky, L. (1990). Imagination and creativity in childhood. *Soviet Psychology*, 28, 84- 96
- Walls, E. G. (2009). Graffiti, Hip - Hop, rap, breakdance. Las nuevas expresiones artísticas. *Revista Cultura Urbana*, 6-15.
- Weisberg, R. W. (1989). *Creatividad: el genio y otros mitos*. Barcelona: Ed. Laborl.

## WEBGRAFÍA

- Programa H.E.L.P <http://www.edlyrics.com/>
- Programa Hip - Hop LAB <http://www.hiphoplab.org>
- Proyecto VELLA ESCOLA <http://www.vellaescola.com/>
- MURASEL, Historia de vida, <https://www.youtube.com/watch?v=MlgxVfUzD5w>
- Bloc de notas del Educador Social (s.f)  
<http://educacionsocialamg.blogspot.mx/2012/03/la-creatividad-como-habilidad-del.html>

## 8. ANEXOS

### ANEXO I: GLOSARIO DE TÉRMINOS RELEVANTES

Se han publicado muchos glosarios en referencia a la cultura Hip-Hop. En España Gabriela Berti (2009), Reyes y el Chojin (2010) o Anki Toner (1998), ha publicado un glosario de Hip-hop dentro de obras temáticas.

Basándome en el trabajo de Alberto Rodríguez Álvarez (2012), sobre la cultura Hip-hop como herramienta socio-educativa, así como en los autores mencionado que han trabajado sobre la cultura Hip-hop mencionados en el párrafo anterior, he querido transcribir una selección de conceptos útiles para la comprensión del presente trabajo.

- **AKA:** Es el pseudónimo que se tiene dentro del Hip-Hop
- **BATALLA DE GALLOS:** Combates verbales de ingenio entre dos MC's, que realizan por turnos y con un tiempo limitado
- **BEEF:** Enfrentamiento verbal entre dos MC's a través de sus composiciones
- **B-BOY/ B-GIRL:** persona que practica Breakdance. También se utiliza para designar a aquellas personas que siguen el movimiento Hip-Hop
- **CREW:** Significa familia, y hace referencia al grupo de pertenencia, es decir, a aquellas personas con las que compartes el Hip-Hop y por consiguiente los valores del mismo (solidaridad, fraternidad, respeto..)
- **CROSSOVER:** Anglicismo que `podría traducirse como fusión de estilos
- **ESCRITORES/AS:** grafiteros/as
- **FLOW:** Fuir, Se refiere por un lado a fluir con el compas de la instrumental y por otro lado al empaste de la voz con la instrumenta

- **FREESTYLE/FREZZE/FREE:** Improvisar un rap, o un baile
- **GANGSTA:** Subgénero de la música Hip-Hop que trata de reflejar un estio de vida violento de la juventud de las zonas menos favorecidas.
- **INSTUMENTAL o BEAT:** Melodía compuesta por elementos de percusión (bombo y cajas), que puede estar adornada con samplers, skit y sonidos
- **JAM:** Reunión informal de músicos que tocan para su propio disfrute y el de los demás
- **KEEP IT REAL:** Manténlo real, hace referencia a la preocupación existente dentro de la cultura Hip-Hop por mantener un estilo real, sin artificios, cercano a la problemática de la calle.
- **LOOP:** Bucle de Samplers
- **MAXI:** Disco con pocos temas (canciones)
- **MC:** Maestro de ceremonias, Rapero/a, rapper
- **POWER MOVE:** Paso clásico del Breakdance en el que con las manos y la cabeza apoyadas en el suelo, se hace rotar el cuerpo con las piernas elevadas.
- **SAMPLER:** Estrato sonoro de una canción, un beat, una película, etc, que se utiliza para adornar una base instrumental o beat
- **SKIT:** Audio de contenido informal y de poca duración que se coloca dentro de un disco. En la cultura hip-hop es habitual que esté formado por diálogos entre amigos o fragmentos de películas.
- **STENCIL:** Técnica del graffiti. Es una práctica simple y clara que se define muchas veces como la “anti-publicidad”. Es una técnica fundamentalmente icónica que utiliza los mismos recursos que los medios de comunicación masivos, pero para expresar un discurso habitualmente crítico y desconcertante de los medios. Su capacidad de

reproducción de imágenes en serie permite crear al graffitero una especie de ruta, ubicándolas en diferentes puntos de la ciudad. (Walls, 2009)

- **TAGS:** firma que revela el AKA
- **TOYACO:** vocablo exclusivo del Hip-Hop español, y que puede traducirse como alguien que intenta ser hip-hop, sin serlo.
- **TURNTABLISM :** Djing, es decir, arte de arreglar o crear música mediante efectos de sonido y la manipulación de las rutinas de rotación de los discos de vinilo sobre un plato giradiscos.



## ANEXO II :MODELO ECONOMÍA DE FICHAS\*

<b>Nombre</b>	<b>Fecha</b>	<b>Fecha</b>	<b>Fecha</b>
<b>Participación</b>			
<b>Respeto a las personas</b>			
<b>Respeto al material</b>			
<b>Respeto a turno de palabra</b>			
<b>Esfuerzo</b>			
<b>TOTAL DE PUNTOS</b>			

Nota\*: Es un ejemplo de normas, aun que deberán valorarse las normas que se establezcan mediante consenso por el grupo. Se les pedirá que cada día valoren del 1 al 5 de forma crítica su comportamiento durante la sesión teniendo en cuenta cada una de las normas.

**ANEXO III: MODELO EVALUACIÓN DE LA SESIÓN:  
DIARIO DE SESIONES  
PROYECTO: “HIP-HOP”  
Actividad: \_\_\_\_\_**

<b>Sesión</b>		<b>Fecha</b>	
<b>Tema de la sesión</b>			
<b>Número de participantes</b>			
<b>Hombres</b>			
<b>Mujeres</b>			

<b>Actividades-Contenidos</b>	<b>Recursos</b>

<b>Grado de consecución de los objetivos</b>			
<b>Objetivo</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Conseguido</b>
<b>Observaciones:</b>			

<b>Desarrollo de la sesión (tiempo previsto, asistencia, participación...)</b>

--

<b>Otras observaciones</b>
----------------------------

--

<b>Compromisos acordados</b>
------------------------------

--

## ANEXO IV: ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DEL USUARIO

1. ¿Qué es lo que más te ha gustado del proyecto?

2. ¿Qué es lo que menos te ha gustado del proyecto?

3. ¿Qué cambiarías del proyecto?

4. ¿Te gustaría seguir haciendo actividades similares a las del proyecto?

Valora del 1 al 10 la calidad de los técnicos

Educador/a

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

B-boy/B-girl

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Mc

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Grafitero/a

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

## **ANEXO V: PRE TEST**

1. ¿Qué esperas de este proyecto?

2. ¿Qué tipo de actividades relacionadas con el Hip-Hop te gustaría aprender?

3. ¿Crees que el Hip-Hop ayuda a aprender ? ¿Por qué?

4. ¿Crees que es importante que los adolescentes tengan actividades de ocio saludables? ¿Por qué?

Valora del 1 al 10 las siguientes cuestiones, marcando una x en el lugar que creas oportuno:

Me siento integrado en mi barrio

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Respeto a las personas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Creo que es importante que existan normas de convivencia, para que todos podamos entendernos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Se reconocer mis emociones claramente

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Se expresar mis emociones respetando a los demás

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Creo que es importante ayudar a mejorar mi barrio

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Me gusta como soy

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Creo en lo que hago

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Creo que es necesario ser responsable de mis decisiones

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Antes de hacer algo valoro los riesgos que pueden surgir de mis acciones

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

## **ANEXO VI: POST TEST**

1. ¿A cumplido el proyecto con tus expectativas? ¿Por qué?

2. ¿Crees que el Hip-Hop ayuda a aprender ? ¿Por qué?

3. ¿Qué has aprendido durante el proyecto?

4. ¿Crees que es importante que los adolescentes tengan actividades de ocio saludables? ¿Por qué?

Valora del 1 al 10 las siguientes cuestiones, marcando una x en el lugar que creas oportuno:

Me siento integrado en mi barrio

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Respeto a las personas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Creo que es importante que existan normas de convivencia, para que todos podamos entendernos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Se reconocer mis emociones claramente

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Se expresar mis emociones respetando a los demás

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Creo que es importante ayudar a mejorar mi barrio

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Me gusta como soy

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Creo en lo que hago

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Creo que es necesario ser responsable de mis decisiones

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Antes de hacer algo valoro los riesgos que pueden surgir de mis acciones

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



## ANEXO VII: LISTADO DE CANCIONES DE RAP POR TEMAS\*

TEMÁTICA	ARTISTA	CANCIÓN
Actitud crítica	El Chojin	Únete a mi bando
Actitud crítica	ZPU	Revolucion
Actitud crítica	El Chojin	Ven, ven
Actitud crítica	Rayden	No nacimos ayer
Actitud crítica	Gabyllonia	Tirano
Actitud crítica	Sho Hai	Autocrítica
Actitud crítica	Tote King	Mentira
Animación a la lectura	Zenit	El Quijote rap- Prólogo
Asertividad	El Chojin	Rie cuando puedas
Autoestima/Motivación	El Chojin	El mundo sigue girando
Autoestima/Motivación	El Chojin	Rie cuando puedas
Autoestima/Motivación	Rayden, Aniki	Dentro de ti
Conductas de riesgo	Violadores del Verso	Vicios y Virtudes
Conductas de riesgo	Violadores del Verso	8 líneas
Emociones	Shotta, Morodo	Felicidad
Emociones	El Chojin	Grito
Emociones	El Chojin	IRA
Estereotipos	Tote king	Ni de ellos, Ni de ellas
Igualdad de oportunidades	FEAPS, proyecto #InclusoYo	Iguales
Igualdad de oportunidades	Ailyn García Estudio de Danza y Arte	
Respeto a la diversidad	Chojin, Nach, Kase-O, El Langui, Xhelazz, Santo, Lírico, Locus, Nerviozzo, Ose, Sho Hai, Zatu, Gitano Antón, Tito,	Rap contra el Racismo
Respeto a la diversidad	El Chojin	N.E.G.R.O
Sexualidad	El Chojin	Lola
Superación	Khan	I'm gone
Superación	Kase-o	Libertad
Violencia de género	El Chojin	El final del cuento de hadas
Valores pro-sociales	Nach	Esclavos del destino
Pobreza	Calle 13	Calma el pueblo

Nota\*: Esto es un pequeño ejemplo, pero existen multitud de canciones para trabajar cualquier temática que deseemos, ya que las letras pueden reflejar el tema de forma explícita o podemos analizar el tema a través de un planteamiento erróneo, fomentando la reflexión crítica. Ejemplo: Temás que hagan apología al consumo de drogas, para hablar de conductas de riesgo.

