

# ARTE, EMOCIONES Y REALIDAD AUMENTADA, UNA ALIANZA ESTRATÉGICA PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL

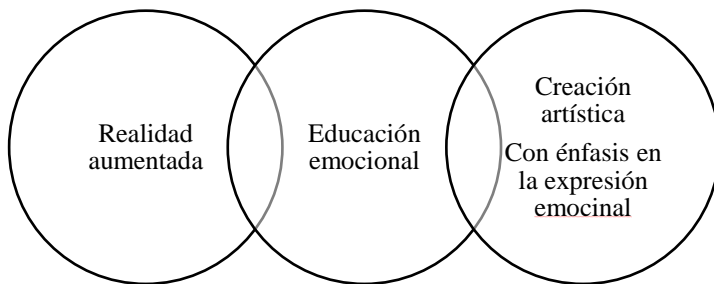
SANDRA PATRICIA BAUTISTA SANTOS

*Docente didáctica de la expresión plástica Universidad de Huelva*

## 1. INTRODUCCIÓN

“Ante una sociedad compleja y una escuela que necesita cambiar para ir dando respuesta a los retos que plantea” (Callejón Chichilla & Granados Conejo, 2003, p. 129) es necesario reflexionar en torno a propuestas educativas que combinen distintas áreas de desarrollo del ser humano. En este estudio se abordan las siguientes: educación, arte y tecnología.

**FIGURA 1.** Áreas de desarrollo abordados en el estudio



Fuente: Creación propia.

La primera se enmarca en el ámbito de la educación emocional, que, aunque no ocupa un lugar específico en las estructuras curriculares, desde finales de siglo XX a raíz del descubrimiento de la inteligencia emocional, cada vez resulta más necesaria en su implementación en el contexto escolar y en los procesos de enseñanza aprendizaje.

La segunda se orienta a la creación artística como lenguaje que posibilita la educación emocional, ya que a través de la exploración gestual, libre y expresiva abre posibilidades de conexión y drenaje emocional.

En tercer lugar, la vinculación del uso de las nuevas tecnologías como medios tanto para la creación y para la interacción con el espectador. Actualmente, es conocido que “el binomio arte-ciencia ha estado presente en la vida de los hombres” (Ruíz Torres, 2014, p. 74). En este caso se abordará la realidad aumentada, específicamente la utilización del programa Artivive. Es importante aclarar que: “el uso de la realidad aumentada en el campo del arte arroja nuevos planteamientos que se deben a su configuración, ya que, a diferencia de la realidad virtual, no consiste en crear un mundo sintético, paralelo y separado del mundo físico” (Ruíz Torres, 2014. p.74). Si no más bien, integrar todos los elementos de la creación a la participación del espectador.

### 1.1. EDUCACIÓN EMOCIONAL EN LA ESCUELA

Desde que Gardner en 1983 dejará patente la existencia de las inteligencias múltiples, entre ellas la inter e intrapersonal, las emociones comenzaron a formar parte de las preocupaciones de diversos entornos, entre ellos, el educativo.

Años después Mayer y Salovey y Goleman acuñaron el término Inteligencia Emocional (IE), el cual “ha surgido en los últimos 25 años como un concepto muy relevante del ajuste emocional, el bienestar personal, el éxito en la vida y las relaciones interpersonales en diferentes contextos de la vida cotidiana” (Fernández-Berrocal & Ruiz Aranda, 2008, p. 422)

Del mismo modo, es relevante tener en cuenta que otros autores como Duncan, han dejado claro que “Las emociones tienen una importancia fundamental en el desarrollo y la experiencia humanas” (2007, p. 39) y que de ellas dependen aspectos como: la construcción de las identidades, el desarrollo de las conductas y por ende la relación de los sujetos con el mundo que les rodea.

Debido a que según sus palabras “Las emociones son nuestra forma de comunicación primaria” (Duncan, 2007, p. 39) incluso “son más

importantes que las palabras” (Duncan, 2007, p. 39), ya que, por medio de ellas, es posible la exteriorización de la carga interna del sujeto.

Igualmente, a raíz de sus estudios ha destacado que: “Las emociones básicas (miedo, rabia, alegría, amor, tristeza) y los sentimientos incómodos son esenciales para <<ser persona>>. Todos ellos inciden en nuestras capacidades cognitivas, nuestra salud física, nuestro rendimiento profesional” (Duncan, 2007, p.40).

De esta forma, “la inteligencia emocional, implica la capacidad para expresar, ante una situación, emociones adecuadas, a niveles consecuentes; implica también la capacidad para ‘estar con’ la manifestación emocional del otro de forma apropiada y para la empatía.” (Duncan, 2007, p.40).

Si bien, este autor enfatiza en que “estas habilidades son esenciales en todas las relaciones cotidianas” (Duncan, 2007, p.40) y que su estimulación y desarrollo debería alcanzar a todo tipo de personas, sin distinción de edad. También recalca la importancia que estas sean adquiridas “por técnicos, profesores, terapeutas y los responsables en la gestión de personas” (Duncan, 2007, p.40).

En el campo educativo, partiendo de la premisa que “el aprendizaje y el desarrollo humano son procesos personales y emocionales” (Duncan, 2007, p. 39) y que en su ejecución se producen situaciones que frecuentemente los educadores, el centro, los alumnos y las familias, no saben cómo gestionar y solucionar. Resulta imperativo fomentar una educación de tipo emocional, la que Bisquerra Alzina define como:

Una respuesta educativa a las necesidades sociales que no están suficientemente atendidas en las áreas académicas ordinarias. Entre estas necesidades sociales están la ansiedad, estrés, depresión, violencia, consumo de drogas, comportamientos de riesgo, etc. En todas estas situaciones las emociones juegan un papel muy importante (2011, p.5).

Este enfoque educativo busca concentrarse esencialmente en el desarrollo de “competencias emocionales” tales como: “habilidades de vida y bienestar, competencia social, conciencia emocional, autonomía emocional y regulación emocional” (Bisquerra Alzina, 2011, p.6)

Siendo todas estas conseguidas “a través de formación y entrenamiento” (Bisquerra Alzina, 2011, p.6). Por ejemplo, “el desarrollo de competencias emocionales exige una práctica continuada. La automatización de respuestas emocionales apropiadas en las diversas circunstancias de la vida requiere un largo entrenamiento” (Bisquerra Alzina, 2011, p. 6) que según este debe comenzar desde la infancia, ya que, a partir de aquí se forjan los cimientos de la relación que los sujetos entablan consigo mismos y con los demás.

## 1.2. RELACIÓN ENTRE CREACIÓN ARTÍSTICA Y EDUCACIÓN EMOCIONAL

A nivel de histórico, la vinculación entre creación artística y emociones está ligada a estos aspectos:

- La expansión del expresionismo como movimiento artístico
- El surgimiento de la arteterapia
- La evolución de la educación artística

A continuación, se presenta una alusión a cada uno de ellos:

### 1.2.1. La expansión del expresionismo como movimiento artístico

La expresión como principal insumo de la creación tiene como antecedente los aportes de artistas como Van Gogh, quien logró traducir sus intensas pulsiones interiores a través de sus pinceladas, trazos enérgicos y uso espontáneo del color. Para autores como Quintero:

Utilizó el color al extremo en sus obras. Desafió las reglas establecidas sobre la contrastación de colores y rompió los paradigmas estéticos del clasicismo. Las ochocientas pinturas que realizó en diez años demuestran la insaciabilidad y voracidad de van Gogh por capturar los momentos, lugares y personajes, entregando una obra expresionista, real y maltratada, como suele ser la vida. (Quintero, 2018, p. 101)

Su obra marcó un antes y un después respecto a la inclusión del mundo emocional de los artistas en sus representaciones, revelando así la capacidad del arte de transmitir directamente la manera en que el sujeto creador percibe la realidad.

Para Frasquet, la definición del término expresionismo en el ámbito de historia del arte ha sido conflictivo, debido, por un lado, a que su expansión no abarco solo la pintura, sino diversas áreas como “el cine y la arquitectura, además de a la literatura y a la música” (2004, p.39)

Del mismo modo, su significado hace referencia a una nueva actitud artística donde se da lugar a la subjetividad, por medio de la cual las emociones y la manera propia de percibir el mundo se convierten, en un insumo más vital y crucial en sus creaciones. Según Leal en el marco del expresionismo:

La obra de arte es la expresión del mundo interior de su creador, de sus vivencias o de su subjetividad íntima. Pero de tal modo que ese mundo interior no es sólo la condición de existencia o causa eficiente de la obra, sino que queda incorporado a ella como su núcleo de significación. (1991, p. 352)

Esta actitud artística incluyo en el campo del arte conceptos como “La subjetividad expresada es lo que la obra significa. Así pues, el significado y el valor del arte radican en el vínculo que une a la obra artística con su creador” (Leal, 1991, p. 352)

A partir de aquí comienza a estrecharse la relación entre arte y vida, abriendo paso al fomento de una función importante de la actividad artística, su componente terapéutico.

1.2.2. El surgimiento de la arteterapia y la intervención emocional a través del arte.

Uno de los ámbitos de investigación que se han nutrido de la vinculación entre la creación artística y estado emocional, es la arteterapia. Según (Domínguez Toscano, 2004) esta “es una disciplina relativamente nueva, que capacita para la ayuda humana utilizando los medios artísticos, las imágenes, el proceso creador y las respuestas de las personas a esos productos creados” (Domínguez Toscano, 2004, p.21) con fines terapéuticos.

Su surgimiento se produjo paralelamente en dos escenarios “en los EEUU de América y en Gran Bretaña” (Domínguez Toscano, 2004, p.21) y se desarrolló en tres ámbitos: el psiquiátrico, el artístico y el

educativo, en los cuales se ha utilizado como una herramienta para potenciar el bienestar humano.

En su impulso y desarrollo se destaca el aporte de personajes como Margaret Naumburg psicóloga y educadora, quien en los años treinta del siglo XX fue pionera en su uso y difusión. Igualmente, destacó sus beneficios tanto a nivel de diagnóstico como de intervención.

En cuanto a su uso en el ámbito educativo es necesario nombrar a Edith Kramer quien se especializó en “Arteterapia con niños y adolescentes” (Martínez Díez, & López Fernández Cao, 2005, p. 24) y se destacó por la publicación del libro *Terapia a través del arte en una comunidad infantil* 1982 en el que “describe sus experiencias en la década de los 50 en la Escuela Wiltwyck, hogar interracial, terapéutico y no confesional, para niños varones entre 8 a 13 años, niños problemáticos de Nueva York y sus suburbios” (Martínez Díez, & López Fernández Cao, 2005, p. 24)

Ella señaló que “por medio de actividades de arteterapia pudo ayudar en sus conductas agresivas a los niños y llegar a canalizar esas agresiones” (Martínez Díez, & López Fernández Cao, 2005, p.24) Incluso afirmó que “El arte es un medio para ampliar el alcance de las experiencias humanas mediante la creación de equivalentes de esas experiencias” (Martínez Díez, & López Fernández Cao, 2005, p. 24)

A partir de estas investigaciones quedó patente que la arteterapia toma como base que:

Todos los individuos, estén o no entrenados artísticamente, poseen una capacidad latente para proyectar sus conflictos internos bajo formas visuales y que aquellos originariamente bloqueados en su expresión verbal comienzan a verbalizar con el fin de explicar sus producciones artísticas. (Martínez Díez, & López Fernández Cao, 2005, p. 23)

Del mismo modo, se evidenció que “La arteterapia se preocupa de la persona. No es un proyecto sobre ella, sino un proyecto con ella a partir de su malestar y de su deseo de cambio.” (Bassols, 2006, p. 20)

Otra de las aportaciones notables del estudio de este campo, la planteó Duncan, quien sostuvo que el trabajo de exploración de las emociones a través del arte, permite que la persona que los experimenta pueda:

“nombrar, explorar, experimentar e integrar” (20007, p. 39) lo que siente y piensa.

Para Duncan en el proceso arteterapéutico se dan las siguientes etapas: Primero “observar y dar nombre” (2007, p. 45) donde se busca que el sujeto pueda sumergirse en su interior y tome el rol de observador y pueda identificar lo siente, incluso pueda nombrarlo, pero intentando no incurrir en una interpretación limitante o sesgada.

El segundo es la exploración que surge posteriormente a la observación, aquí es donde el sujeto hace uso de su energía expresiva, en esta fase es posible detectar los bloqueos y mediante del contacto con diversos medios y materiales en una atmosfera de libertad y libre de prejuicios, puede iniciar el camino hacia su superación.

El tercero consiste en “Ejercitar y experimentar” (Duncan, 2007, p. 46) en esta etapa se busca relacionar la energía expresiva detectada con el contexto y situaciones específicas del paciente. Aquí se pone en práctica las capacidades expresivas como una manera de comprender y canalizar lo que se siente.

El cuarto es denominado como “Integración y concienciación” (Duncan, 2007,p. 48) es el momento donde el sujeto percibe el proceso como una experiencia de autoconocimiento. Se plantea, preguntas, analiza y concluye lo vivido en su realización.

#### 1.2.5. La evolución de la educación artística

Otro aspecto que ha influido en la vinculación del ámbito educativo y el componente de creación artística desarrollado en la escuela, ha sido la evolución de la educación artística.

Este se puede ver desde visiones tradicionales que relacionan su práctica estrictamente a objetivos técnicos, bajo la categoría de trabajos manuales, hasta la constitución de una mirada ampliada sobre su impacto y alcances, en la que se incluyen modelos educativos como: La autoexpresión creativa, la educación artística como disciplina DBAE, el alfabetismo visual, la crítica a la cultura visual y la educación postmoderna.

Para comprender la evolución de esta área educativa, es necesario tener en cuenta, que bajo la perspectiva de trabajo manual, la asignatura de plástica ha sido habitualmente concebida como aquella donde se ejecutan “procesos manuales encaminados a la producción” (Acaso, 2009, p.91) por lo cual “no se contempla la producción artística como un proceso intelectual” (Acaso, 2009, p. 91).

Mientras que los otros modelos educativos enunciados, vinculan estos procesos áreas como la cognitiva, perceptiva, imaginativa, analítica y emocional.

Desde el punto de vista del abordaje emocional en la educación artística, el modelo que se ha relacionado con ello, es el de autoexpresión creativa, en el que se parte de la base que el arte “no se contempla como contenido curricular la cultura visual” (Acaso, 2009, p. 94) sino como “un modo de expresión personal e individual” (Acaso, 2009, p. 94) dando paso así, que la carga interna tenga un lugar en la escuela.

Si bien, esta nueva visión abre camino a la alianza entre arte, educación y emoción, en su aplicación se ha encontrado una dificultad de tipo metodológico, ya que, debido al hecho en que se fundamenta en la libertad expresiva, en el medio educativo se ha incurrido en el error de creer, que solo se trata de plantear una producción libre, sin objetivos ni explorativos, técnicos, analíticos o conceptuales. Lo que ha generado dos situaciones:

- Primero, si es practicada con un niño que, a partir de la fase esquemática de representación, tiene ciertos prejuicios visuales y formales, no podrá hacer una creación totalmente libre.
- Segundo, que al considerarse que no tiene ningún trasfondo con rigor o aplicación académica, se interpreta que la expresión libre es banal y carente de valor.

Esto hace que no se tenga en cuenta que, el componente de la creación artística funciona como lenguaje que posibilita la educación emocional, ya que, a través de la exploración gestual, libre y expresiva, abre posibilidades de conexión y drenaje emocional.

Afortunadamente, a raíz de la inclusión de áreas como la arteterapia en los procesos de educación artística, se ha ido logrando extender conciencia en el medio educativo que “las artes, como toda expresión no verbal, favorecen la exploración, expresión y comunicación de aspectos de los que no somos conscientes” (Duncan, 2007, p. 40). Del mismo modo que:

El trabajo con las emociones a través del Arteterapia mejora la calidad de las relaciones humanas porque se centra en el factor emocional, esencial en todo ser humano, ayudándonos a ser más conscientes de aspectos oscuros, y facilitando, de este modo, el desarrollo de la persona ( Duncan, 2007, p. 40)

Por otra parte, es importante recordar que autoras como Edith Kramer en sus investigaciones, habían revelado que el enfoque terapéutico a través del arte, permite a quien lo recibe, entrar en contacto con sus emociones y a su vez sentirse comprendidos “por el o la maestra” (Martínez Díez, & López Fernández Cao, 2005, p.24) desarrollando un clima de confianza.

Esto promueve que “lo que permanece inconsciente y sin definición” (Martínez Díez, & López Fernández Cao, 2005, p.24) en el mundo interior de los niños, pueda formar parte de la “transmisión de habilidades, conocimientos y actitudes que llamamos enseñar” (Martínez Díez, & López Fernández Cao, 2005, p.24) y que el proceso de aprendizaje del alumnado “vaya más allá de una mecánica acumulación de datos.” (Martínez Díez, & López Fernández Cao, 2005, p.24)

### 1.3. LA REALIDAD AUMENTADA PARA LA EXPANSIÓN E INTERACCIÓN EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS

#### 1.3.1. Definición

La realidad aumentada se puede definir desde su “capacidad de combinar el mundo real con el virtual” produciendo “un nuevo concepto de la obra virtual tridimensional, consiguiendo insertarla en un espacio real, adquiriendo una materialidad, que, aunque ficticia hace que rompa las fronteras del mundo cibernético” (Ruíz Torres, 2014, p.74).

Uno de los aspectos claves la realidad aumentada es la interacción que se da entre el espectador y la imagen a través de un dispositivo. Esta experiencia se configura en la mente del espectador como un diálogo con la obra, en el que no la observa pasivamente, sino que se identifica con ella y la transforma.

Se crea de esta manera un entorno en el que la información y los objetos virtuales se fusionan con los objetos reales ofreciendo una experiencia tal para el usuario que puede llegar a pensar que forma parte de su realidad cotidiana olvidando incluso la tecnología que le da soporte (Telefónica, Fundación, 2011, p. 10)

En la creación de la realidad aumentada, relacionan los siguientes elementos:

- Dispositivo para la captura de imágenes del entorno real.
- Un "elemento sobre el que proyectar la mezcla de las imágenes reales con las sintetizadas. Para ello se puede utilizar la pantalla de un ordenador, de un teléfono móvil o una consola de videojuegos" (Telefónica, Fundación, 2011, p.11)
- Igualmente “un elemento de procesamiento o varios que trabajan conjuntamente. Su cometido es el de interpretar la información del mundo real que recibe el usuario” (Telefónica, Fundación, 2011, p.11)
- Todo esto complementado con "un elemento al que podríamos denominar: activador de realidad aumentada" (Telefónica, Fundación, 2011, p.11)

En el ámbito educativo la realidad aumentada promueve “la motivación y el aprendizaje” (De la Horra Villacé, 2017, p.10), ya que, se vincula al ámbito de interés de los nativos digitales. Del mismo modo, otro aspecto que proporciona su uso es la Interdisciplinariedad.

**FIGURA 2.** Elementos de realidad aumentada



Fuente: Elementos de realidad aumentada (Telefónica, Fundación, 2011)11

### 1.3.1. Artivive: una herramienta de realidad aumentada para aplicar en la creación artística

Tal como describe Morejón García Artivive “se trata de una plataforma de AR que da vida al arte al superponer contenido virtual en obras de arte físicas cuando se ven a través de un teléfono inteligente o tableta” (2003, p.9)

Esta alternativa actualmente es ampliamente utilizada por “artistas y museos que pueden crear experiencias de AR agregando contenido digital en forma de animaciones, vídeos o sonido a sus obras de arte” (Morejón García, 2003, p. 9)

Este recurso es de fácil acceso a través de red, brinda la posibilidad de uso gratuito, restringido para algunas funciones, para la visualización de una experiencia de realidad aumentada es necesario descargar la aplicación en el teléfono móvil. Esta experiencia inmersiva y dinámica potencia nuevos vínculos entre el espectador y la obra que observa.

## 2. OBJETIVOS

El estudio que se presenta tiene como finalidad:

- Reflexionar sobre los beneficios en aplicar en el contexto escolar la combinación: educación emocional, creación artística y realidad aumentada.
- Indagar acerca del desarrollo de estas áreas de estudio tanto funcionando juntas como separadas.

## 3. METODOLOGÍA

El método elegido en este caso es la revisión bibliográfica de tipo narrativo, la cual permite configurar una visión amplia, sistemática y organizada del tema, abarcando de forma individual, el desarrollo y la evolución de cada uno de los ámbitos de estudio y del mismo modo la vinculación entre estos.

Para Guirao-Goris, Olmedo Salas, & Ferrer Ferrandis “El artículo de revisión es considerado como un estudio detallado, selectivo y crítico que integra la información esencial en una perspectiva unitaria y de conjunto” (2008, p4) En este caso, sirve para indagar en particular sobre cada uno de los descriptores de investigación determinados y también su previo análisis en unión. Los descriptores elegidos fueron: “educación emocional”, “arteterapia”, “realidad aumentada”, “artivive”, “expresionismo”, “creación artística como terapia”.

A nivel de búsqueda, todos estos fueron recabados a través de bases de datos de alto impacto, como: Dialnet, Plus Scopus y Google Académico.

## 4. RESULTADOS

Este apartado se presenta una propuesta de intervención abordando la fusión de tres ámbitos de estudio (educación emocional, creación artística y realidad aumentada).

Esta fue aplicada a 40 estudiantes cuarto año de educación de la universidad de Huelva durante el curso 2023/24.

#### 4.1. DESCRIPCIÓN GENERAL

Esta propuesta combina los tres ámbitos abordados: educación emocional, creación artística y realidad aumentada; con el objetivo de generar en el alumnado una experiencia educativa integral donde paralelamente desarrolle competencias claves de la educación primaria tales como: La competencia personal, social y de aprender a aprender y La competencia digital. Asimismo, para que posteriormente le sirva en su futura labor docente, pudiéndola replicar a sus estudiantes.

#### 4.2. FASES DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

La intervención está estructurada en las siguientes etapas:

##### 4.2.1. Introducción a la educación emocional.

En esta fase se realiza un breve acercamiento sobre dos temas relevantes:

- 1) las emociones ¿Qué sentimos?
- 2) Autoconcepto ¿Cómo nos vemos? Esta fase será apoyada con material didáctico, como cuentos, videos y pequeños clips de película.

##### 4.2.2. Exploración plástica con conexión emocional

En este momento del proceso se lleva a cabo dos actividades de enfoque arteterapeutico, estas son: El árbol de la vida y el diccionario de emoción. A continuación, se presenta una breve descripción de ellas.

##### Árbol de vida

Se propone al alumnado la creación a través de la expresión plástica de un árbol donde representa metafóricamente los siguientes aspectos:

- En las raíces: aspectos sobre tu origen (geográfico, cultural, familiar, etc)
- En el tallo: personas, hechos y cualidades propias que dan soporte a tu vida.
- Ramas: metas, sueños y aspiraciones.

- Flores: lo que pueden dar a las demás personas y al mundo.
- Frutos: logros obtenidos de todo tipo, personal, profesional, académico.
- Pajaritos: personas relevantes en la vida
- Parásitos: cosas y situaciones de las que se desean desprender.

Los principales beneficios de esta actividad son: reconocer las fortalezas y capacidades, mejorar el autoconcepto y potenciar una visión positiva de la vida.

**FIGURA 3.** *Árbol de vida, realizado por la estudiante Elena Pichardo González, de cuarto año de educación Universidad de Huelva*



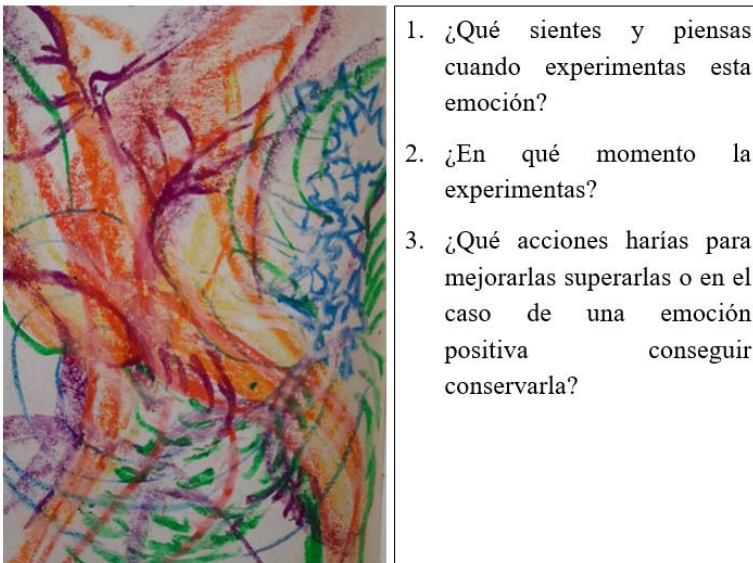
Fuente: Creación propia

## Diario de emociones

Se plantea a los alumnos que, haciendo uso de la creatividad, creen su propio diccionario de emociones partiendo de las emociones primarias: Alegría, Sorpresa, Miedo, ira, asco.

Representado en una página separada cada una de ellas, libremente a través de la plástica. En la otra página registren la respuesta a las siguientes interrogantes:

**FIGURA 3.** Modelo de diccionario de emociones



Fuente: Creación propia

### 4.2.3. Intervención virtual de las imágenes creadas a través de la herramienta Artivive.

En esta parte del proceso, se procede a la intervención de las imágenes a través de la herramienta Artivive. En las siguientes etapas:

- 1) Selección de imágenes
- 2) Creación de superposición de imágenes
- 3) Edición e interacción entre imágenes

**FIGURA 4.** Detalle de proceso de manipulación de imágenes a través de Artivive



Fuente: Creación propia

#### 4.2.4. Exhibición de los resultados para generar la interacción de la experiencia con la comunidad educativa

Finalmente, se desarrolla una muestra donde los participantes pueden interactuar con las obras aplicando la realidad aumentada. Para contemplar cómo se perciben la interacción de la realidad aumenta en la sala de exposiciones, se recomienda ver la figura 3, que presenta la interacción del público con la obra de la artista mexicana Yunuen Esparza.

**FIGURA 3.** Exposición de realidad aumentada de la artista Yunuen Esparza en el MUBO de la ciudad Mexico en el año 2018



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=mwOt192Ez7k&t=9s>

## 5. DISCUSIÓN

Con respecto a la información expuesta hasta este punto. A continuación, se reflexiona acerca de los dos ámbitos más importantes de este estudio.

- La creación artística es una herramienta muy eficaz para contribuir en la educación emocional del alumnado
- La realidad aumentada, acerca a los espectadores de forma perceptiva a lo representado.

### 5.1. LA CREACIÓN ARTÍSTICA ES UNA HERRAMIENTA MUY EFICAZ PARA CONTRIBUIR EN LA EDUCACIÓN EMOCIONAL DEL ALUMNADO

En los resultados de la propuesta de intervención desarrollada con el alumnado del grado en Educación de la universidad de Huelva, se ha podido evidenciar que la creación plástica es una experiencia ampliamente aportante en propuestas encaminadas a llevar la educación emocional al aula.

Este campo práctico, permite al sujeto que lo vive, en este caso los alumnos, el acercamiento sensible con su universo emocional. En el caso específico de las actividades desarrolladas: árbol de la vida y diccionario de emociones, se abordan directamente aspectos como el fortalecimiento de un autoconcepto positivo y el reconocimiento, la identificación de emociones y la reflexión sobre posibles soluciones para su afrontamiento.

El alumnado que lo llevo a cabo definió estas actividades como liberadoras, ya que, les permiten canalizar y expresar aquellos que no les es fácil verbalizar. Esto se debe al potencial altamente simbólico de las artes plásticas, el cual en palabras de Arias & Vargas “remite a la representación de una realidad a través de otra” (2003, p.28), tal es el ejemplo del árbol de la vida, que encarna una genealogía de la vida de la persona que lo representa, llevándola a la acción de hacer una revisión de ella, extrayendo sus aspectos positivos.

## 5.2. LA REALIDAD AUMENTADA, ACERCA A LOS ESPECTADORES DE FORMA PERCEPTIVA A LO REPRESENTADO.

En este caso, la realidad aumentada genera dinámica donde la narrativa de la imagen presentada se abre para que a través de esta el espectador forme parte de ella. Al vincular productos visuales relacionados con el ámbito emocional de los creadores, se busca crear una dinámica de empatía donde sea posible percibir y experimentar, simbólicamente, aspectos del mundo emocional del otro.

Potenciando que se produzca en el ámbito escolar, un proceso de conexión del mundo emocional, demostrando así, entre los participantes, que las emociones son universales.

Recordemos que este tipo de impacto en los espectadores, se había producido desde principios del siglo XX a través de la creación artística expresionista, esta había logrado universalizar la emoción, por ejemplo, el grito de Much continúa haciendo eco de quien ha contemplado sus intensas y vibrantes pinceladas y color.

Ahora, en el siglo XXI por medio de estas iniciativas, se incluye a esta experiencia la virtualidad, como una herramienta que permite que esta transmisión expresiva alcance perceptivamente de forma más ampliada a quien la contempla, produciendo reacciones de interés, curiosidad, sorpresa y cercanía.

## 6. CONCLUSIONES

A lo largo de este texto, se demuestra la pertinencia y la viabilidad de la aplicación de estas tres áreas conjuntamente. Logrando que los alumnos exploren como creadores con la capacidad de conectar internamente con su área emocional y llevarla al exterior de forma interactiva, en el mundo virtual con el que están fuertemente familiarizados.

Por otro lado, a través del uso de recursos de realidad aumentada como Artive, se consigue que los espectadores de la obra, puedan empatizar sensitivamente con el mundo emocional de los creadores.

## 7. REFERENCIAS

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid: Catarata.
- Arias, D., & Vargas, C. (2003). *La creación artística como terapia. Como alcanzar el equilibrio interior a través de nuevas expresiones*. Barcelona: RBA libros.
- Bassols, M. (2006). El arteterapia, un acompañamiento en la creación y la transformación. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*(1), 19-25.
- Bisquerra Alzina, R. (2011). Educación emocional. *Padres y maestros*(337), 5-8.
- Callejón Chinchilla, M., & Granados Conejo, I. (2003). Creatividad, expresión y arte: terapia para una educación del siglo XXI: un recurso para la integración. *Escuela abierta*(6), 129-147.
- De la Horra Villacé, I. (2017). Realidad aumentada, una revolución educativa. *Edmetic*, 6(1), 9 -22.
- Domínguez Toscano, P. (2004). *Arteterapia, principios y ambitos de aplicación*. Sevilla: Junta de Andalucía.
- Duncan, N. (2007). Trabajar con las Emociones en Arteterapi. *Arteterapia - Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 2, 39-49.
- Fernández-Berrocal,, P., & Ruiz Aranda, D. (2008). La Inteligencia emocional en la Educación. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, vol. 6, núm. 2, septiembre, 421-436.
- Frasquet, L. S. (2004). La sensibilidad expresionista. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*(27).
- Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples* (Vol. 46). Barcelona.: Paidós.
- Guirao-Goris, J., Olmedo Salas, A., & Ferrer Ferrandis, E. (2008). El artículo de revisión. *Revista iberoamericana de enfermería comunitaria*, 1(1), 1.25.
- Kramer, E. (1982). *Terapia a través del arte en una comunidad infantil., 1982*. Buenos aires: Kapelusz.
- Leal, J. G. (1991.). *La expresión en el arte. Universidad Complutense de Madrid*, Madrid: Universidad Complutense.
- Martínez Díez,, N., & López Fernández Cao, M. (2005). El arte como terapia en España. En P. Domínguez Toscano, *Arteterapia. principios y ambitos de educación* (págs. 21- 39). Madrid: Comunidad de Madrid, Dirección General de Promoción Educativa,.

- Martínez Rosell, M. T. (2018). La autoestima a través del arteterapia. Universidad Jaume I.
- Morejón García, S. (2003). La realidad aumentada como herramienta de marketing. Universidad de Oviedo.
- Quintero, S. a. (2018). De la pintura al cine: Vincent Van Gogh y su influencia en el mundo moderno. *Ergoletrías*(5), 100 -106.
- Ruíz Torres, D. (2014). Nuevas formas de creación artística a través de la realidad aumentada: percepciones entre lo real y lo virtual. En L. F. Santos, *Artetecnología* (págs. 74-80). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Telefónica, Fundación. (2011). *Realidad Aumentada: una nueva lente para ver el mundo*. Madrid: Fundación Telefónica.