

**LAS CARACTERISTICAS ARTISTICAS DE LAS TRIBUS URBANAS
GLAM Y HIP HOP DE LA COMUNA 5 DE SOACHA
UN DISEÑO METODOLÓGICO PARA LA ENSEÑANZA
DE ARTES PLASTICAS EN EL CICLO 4.**

**HEIDI YISETH PINTO RUGELES
DIANA TRINIDAD GONZALEZ URIBE**

**CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACION
LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN
EDUCACION ARTISTICA
2010**

RESUMEN

Esta investigación pretende identificar las características artísticas más representativas de las culturas urbanas Glam y Hip Hop de la comuna 5 del municipio de Soacha e integrarlas a un diseño metodológico para la enseñanza de las artes plásticas en el ciclo 4.

Los datos se han recogido mediante entrevistas, observaciones, charlas, encuestas, participación en eventos artísticos y espacios culturales, diarios de campo y aplicación de talleres.

La conclusión del estudio es que pueden ser utilizadas las técnicas artísticas del tatuaje y el graffiti como diseño metodológico para la enseñanza de las artes plásticas del ciclo 4.

Se toma el Tatuaje y el Graffiti se utilizan como metodología en la creación y fusión de diversas técnicas plásticas, que los jóvenes de ciclo cuatro conocerán y valorarán de acuerdo a su contexto con actividades naturales (vivencias), de análisis (político – económico – social), de observación pictórica (visión personal) y de ejercicios (expresiones artísticas) que permiten la libre expresión del pensamiento como posibilidad de formación integral del estudiante.

Palabras claves: Tribus Urbanas, Artes Plásticas, Ciclo 4, Diseño, Metodología, Soacha.

ABSTRACT

This investigation tries to identify the more representative artistic characteristics of the urban cultures Glam and Hip Hop of commune 5 of the municipality of Soacha and to integrate them to a methodologic design for the education of the plastic arts in cycle 4.

The data have taken shelter by means of interviews, observations, to char them, surveys, participation in artistic events and cultural, daily spaces of field and application of factories.

The conclusion of the study is that the artistic techniques of the tattoo and the graffitti can be used as methodologic design for the education of the plastic arts of cycle 4.

The Tattoo is taken and the Grafiti the creation and fusion of diverse plastic techniques are used like methodology in, that the young people of cycle four will know and valued according to their context with natural activities (experiences), of analysis (politician - economic - social), of pictorial observation (personal vision) and of exercises (artistic expressions) that allow the free expression of the thought like possibility of integral formation of the student.

Key words: Urban tribes, Plastic Arts, Cycle 4, Design, Methodology, Soacha.

TABLA DE CONTENIDO

CAPITULO I

INTRODUCCION.....	Pág. 6
TITULO.....	Pág. 7
DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	Pág. 8
REFERENTES EMPIRICOS.....	Pág. 9
REFRENTES BIBLIOGRAFICOS.....	Pág. 14

CAPITULO II

JUSTIFICACION.....	Pág. 17
OBJETIVO GENERAL.....	Pág. 21
OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	Pág. 21

CAPITULO III

MARCO TEORICO.....	Pág. 22
TRIBUS URBANAS.....	Pág. 22
CULTURA GLAM.....	Pág. 25
CULTURA HIP – HOP.....	Pág. 29
CORRIENTE TEORICA.....	Pág. 34
LEV SEMIONOVICH VIGOTSKY.....	Pág. 34
ARTES PLASTICAS.....	Pág. 38
CICLO 4.....	Pág. 43
MARCO LEGAL.....	Pág. 47
METODOLOGIA.....	Pág. 50
DISEÑO METODOLOGICO.....	Pág. 52

CAPITULO IV

ANALISIS DE RESULTADOS.....	Pág. 58
TABLA DE ANEXOS.....	Pág. 70

ANEXOS.....	Pág. 72
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	Pág. 97

INTRODUCCION

Una tribu urbana es una agrupación de tres o más individuos con ciertas características, con diferentes expresiones ideológicas, estéticas, artísticas, de identidad, etc., las cuales han tenido un devenir muy importante en el marco global en nuestra última década.

El municipio de Soacha Cundinamarca no ha sido ajeno a este fenómeno, es así que con el devenir del tiempo ha llegado impreso el sello característico en materia cultural. No se comenta que las diferentes expresiones juveniles presentes en este municipio sean extranjerismos copiados y que la identidad cultural de los jóvenes de este sector este dada completamente por lo global, ello ha traído un proceso de construcción del campo expresivo y artístico. Cada miembro de estas tribus urbanas se siente caracterizado con uno o algunos componentes de las mismas y que inherente mente lo convierten en miembro de cierta cultura cuando se agrupa.

Las diferentes formas de expresión de estas agrupaciones como los Glam y los Hip – Hop de la comuna 5 del municipio de Soacha se constituyen con elementos característicos que establecen una relación entre lo cultural, social, estético y artístico que se fijan en el marco de una identidad propia que caracteriza y da sentido a cada individuo dentro de la cultura.

Las tendencias, técnicas, pensamientos, diferentes componentes estéticos y técnicas artísticas del Glam y Hip – Hop son importantes para ser utilizados en la realización de un diseño metodológico para la enseñanza de las artes plásticas con estudiantes de ciclo 4 en instituciones educativas ya sea oficiales o privadas, con el fin de promover nuevas técnicas plásticas que contribuyan en el desarrollo del pensamiento artístico y creativo de los jóvenes.

TITULO

LAS CARACTERISTICAS ARTISTICAS DE LAS TRIBUS URBANAS GLAM Y HIP HOP DE LA COMUNA 5 DE SOACHA UN DISEÑO METODOLÓGICO PARA LA ENSEÑANZA DE ARTES PLASTICAS EN EL CICLO 4.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las características artísticas representativas de las tribus urbanas Glam y Hip – Hop en la comuna 5 del municipio de Soacha Cundinamarca y como son utilizadas en un diseño metodológico para la enseñanza de artes plásticas en el ciclo 4?

Esta problemática parte de la enseñanza de las artes plásticas impartidas en el ciclo 4, donde las escuelas y colegios de Soacha no involucran como posibilidad artística plástica el contexto sociocultural del estudiante.

En un diagnóstico previo se observó que los estudiantes regularmente no apropian técnicas y conceptos en la clase de artes, porque los temas enseñados son poco interesantes y atractivos para ellos, obteniendo un mal desempeño en los procesos encontrados de la educación artística.

Para dar solución a esta falencia se propone crear nuevas alternativas de trabajo en técnicas plásticas a partir de la fusión de las técnicas plásticas ya establecidas con las técnicas manejadas en las características artísticas de las tribus urbanas Glam y Hip - Hop de la comuna 5 del municipio de Soacha como diseño metodológico para la enseñanza de las artes plásticas en el ciclo 4.

ANTECEDENTES

EMPIRICOS

Según el último censo realizado en el 2005 el municipio de Soacha, cuenta con cerca de un millón y medio de habitantes (DANE, 2005) entre los cuales se encuentran personas originarias de este municipio que hacen parte de numerosas familias de tradición. Otra parte la conforman los habitantes de barrios marginales y personas del común que encontraron posibilidades de vida en este sector. (Alcaldía Municipal de Soacha, 2000)

Soacha se encuentra dividida en seis comunas y cuenta con más de 300 barrios y 11 veredas. (Secretaría de Planeación y Ordenamiento Territorial, 2009)

De acuerdo a las fuentes orales y visuales como entrevistas a jóvenes Soachunos, visitas realizadas a escuelas y colegios de Soacha; entre enero y julio de 2010 como parte de las jornadas de investigación de Diana González y Heidi Pinto; se concluye que la comuna número dos (centro de Soacha) y la comuna cinco (San Mateo) se convierte en la zona de mayor incidencia de culturas urbanas, especialmente los días jueves, viernes, sábado y domingo.

El comandante de Policía en Soacha, Mayor C. Castellanos (Comunicación personal, 13 de febrero, 2010) Propone que estos días son de mayor impacto de cultura urbana, porque son los días de mayor actividad en los bares, centros comerciales y encuentros culturales.

Pero, ¿Qué son las Culturas Urbanas en el municipio de Soacha? de acuerdo con los informes de la Secretaria de Educación de Soacha I. Castellanos* (Comunicación personal, 7 de abril, 2010), comenta que las tribus urbanas ubicadas en este municipio, hacen parte del mundo de cerca de mil jóvenes, de los cuales el 63 por ciento son hombres.

Las mujeres de 15 años se identifican con algún movimiento urbano, mientras que los hombres empiezan a hacer parte de estos grupos a partir de los 10 años.

Según las fuentes de información orales con miembros de la Policía de infancia y adolescencia de Soacha (Comunicación personal, 13 de febrero, 2010) explican que el patrón de estos jóvenes varía de acuerdo a su nivel de estudio y nivel socioeconómico.

En algunos casos son menores de edad provenientes de hogares disfuncionales, que en su gran mayoría han sido víctimas de violencia intrafamiliar o en el peor de los casos sufren de abandono físico o emocional y encuentran en estos modelos urbanos aceptación e identidad.

I. Castellanos (Comunicación personal, 7 de abril, 2010) comenta que otro de los factores que influyen en estos jóvenes es la falta de oportunidades, tales como los pocos cupos educativos, la poca presencia de instituciones que ofrecen educación técnica, los pocos espacios para el desarrollo de actividades deportivas y las pocas ofertas laborales, entre otras.

Los jóvenes que viven en Soacha que son afectados por el fenómeno de las tribus urbanas, cuentan con espacios artísticos y culturales, que de una u otra forma patrocinan sus estilos de vida. (Secretaría de Planeación y Ordenamiento Territorial, 2009)

**Ismael Castellanos, Secretario de Educación de Soacha*

La secretaria de educación y la alcaldía municipal de Soacha invierten anualmente cerca de 1000 millones de pesos en la organización y realización de actividades culturales que vinculan movimientos urbanos de este municipio. (Secretaría de Planeación y Ordenamiento Territorial, 2009)

En el proceso de recolección de información sobre antecedentes empíricos, se confirmó que uno de los espectáculos que reúne artistas a nivel nacional es el Festival Hip Hop Soacha, según la directora de cultura de la secretaria de educación de Soacha E. Díaz (Comunicación personal, 9 de febrero, 2010), este festival se lleva a cabo en escenarios descentralizados durante el mes de marzo.

Participan aproximadamente 170 grupos, se efectúan muestras de danza urbana, graffiti, Rap, Dj's, conversatorios, muestras de iniciativas productivas y talleres de formación.

Teniendo en cuenta la indagación hecha en la Dependencia de Cultura de la Secretaria de Educación de Soacha, el Festival Hip Hop Soacha se refuerza con el Festival de Danza Urbana durante el mes de abril, en el cual participan grupos de danza urbana local y nacional. Este acontecimiento se concierta con el apoyo del Ministerio de Cultura.

Los escenarios institucionales igualmente hacen parte de estos programas didácticos. Las instituciones educativas del sector público y privado participan del Festival Internacional de Teatro Popular "Teatre...ando por Soacha", que se lleva a cabo en el mes de agosto y en el que se invita un país. Los grupos urbanos presentes en este municipio hacen presencia fuerte en este suceso. (I. Castellanos. Comunicación personal, 7 de abril, 2010)

En el mes de noviembre el Festival de Música Folclórica y Popular, resalta los elementos culturales más distintivos de los habitantes de Soacha. Entre las que

se encuentran las unidades culturales de los jóvenes que corresponden a algún grupo urbano. Los escenarios son diversos como la plaza de mercado, la Casa de la Cultura, centros comerciales (Concertados) y el parque principal. (E. Díaz Comunicación personal, 9 de febrero, 2010)

Otro de los espacios culturales típicos de la cultura popular Soachuna es el Festival Cultural del Sol y de la Luna, que se lleva a cabo en el mes de Diciembre.

Este festival es muy importante porque involucra y compromete a todos los habitantes, docentes, estudiantes, jóvenes, adultos, niños, adultos mayores etc. y asimismo a las entidades e instituciones municipales. (Secretaría de Planeación y Ordenamiento Territorial, 2009)

Cuenta también con el patrocinio y auspicio de entidades gubernamentales como la Gobernación de Cundinamarca, el Ministerio de Cultura, Alcaldía Municipal de Soacha. Además de la Licorera de Cundinamarca.

La Fundación Cultural Dolmen Producciones Colombia, es una entidad sin ánimo de lucro que busca por medio de estrategias audiovisuales, impulsar, promocionar y divulgar en los diferentes medios de comunicación el potencial cultural e histórico de poblaciones como Soacha. (Secretaría de Planeación y Ordenamiento Territorial, 2009)

Los escenarios varían desde instituciones educativas, Casa de la Cultura, Teatro Sua, centros comerciales, comuna cuatro (Altos de Cazucá), parque principal y comuna cinco (San Mateo). (I. Castellanos. Comunicación personal, 7 de abril, 2010) (E. Díaz Comunicación personal, 9 de febrero, 2010)

El Festival Cultural del Sol y de la Luna cuenta con la presencia de artistas, grupos y pintores internacionales. (E. Díaz Comunicación personal, 9 de febrero, 2010)

Este evento es uno de los más influidos por las tribus urbanas, ya que las actividades que congregan a cientos de jóvenes y asistentes se desarrollan con la idea de crear y fomentar espacios, donde la ira y la revolución cambian de lenguaje. Son sitios llenos de poesía, rimas, color y bailes. Se ofrecen muestras culturales, graffiti, cine, música, break dance, metal, rock, etc. (E. Díaz. Comunicación personal, 9 de febrero, 2010)

Dentro de este festival se lleva a cabo el Soacha el Sua Rocker Fest, Festival de Bandas de Rock y de Metal de Soacha, que generalmente se efectúa en el Polideportivo Parques del Sol. R. Vargas* (Comunicación personal, 10 de abril, 2010)

* *Rodrigo Vargas, Vocalista de la banda de heavy metal colombiana Darknes, originaría de Soacha.*

BIBLIOGRAFICOS

En la actualidad se encuentran proyectos de grado, como por ejemplo:

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de sociólogo de:

Autor: Chaparro Canola, Oscar Darío

Título: Tribus Urbanas en el área metropolitana

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, Departamento de Sociología

Universidad de Antioquia, 2004

El objetivo general: Analizar desde la aproximación de las tribus urbanas o las culturas juveniles en el contexto del aula de clase y la interacción que se crea entre los diferentes grupos al interior del establecimiento, sus conflictos, ideales y triunfos. Para de esta manera determinar roles sociales, comportamientos juveniles y realizar una mejor aproximación del mundo juvenil.

La investigación que más se acerca al estudio de las tribus urbanas, en el que se involucran sus características artísticas se llevo a cabo en un escenario pedagógico.

Según un artículo de la revista Corporeizando de la Universidad Pedagógica Nacional. Diego Armando Díaz Espinel y Samuel Antonio Urrego Martín, estudiantes de X semestre de Licenciatura en Educación Física, ejecutaron una investigación que culminó en Junio de 2007, en el que se desarrolla un Proyecto Curricular Particular, el cual pretende fomentar la reflexión crítica frente a las dinámicas de reestructuración política, económica, social y cultural que presentan las formas actuales de dominación; teniendo como base la incorporación a la escuela de las experiencias corporales de la cultura juvenil urbana y métodos de enseñanza alternativos, que rompan con los esquemas

tradicionales educativos; generando acciones desde la práctica de la danza urbana y permitiendo la formación del sujeto por la aprobación y no con el reproche y la acrítica.

Promoviendo un ambiente propicio en la clase de educación física, donde los actores principales maestro-estudiante reflexionen sobre su cotidianidad y sobre su posición social. Consideran la Danza urbana una alternativa para la Educación Física.

En la información recolectada sobre que instituciones educativas o entidades que realizan investigaciones relacionadas con las características artísticas de las tribus urbanas no se encuentran proyectos que aplican los postulados del constructivismo de Lev Vigotsky, que relacionen las tribus urbanas en los contextos educativos.

Según Woolfolk (2006), hay modelos constructivistas en la educación de ciencias y matemáticas, en la psicología educativa y en la antropología, así como la educación basada en computadoras.

En Colombia los principios de Lev Vigotsky son solo aplicados en el campo pedagógico como sustento teórico en problemáticas referentes al aprendizaje.

Dichos proyectos encuentran soporte en los fundamentos de Vigotsky cuando hacen énfasis en el desarrollo de un conocimiento íntimamente relacionado con los contextos sociales y culturales. De igual forma se resaltan los aportes a los procesos cognitivos basados en este modelo, en el cual se destaca la participación de los docentes y el desarrollo de manera natural de habilidades mentales de los estudiantes.

De esta manera se verifica que no existe un proyecto, programa o investigación que utilice las características artísticas de las tribus urbanas del municipio de

Soacha como método para la aplicación de las artes plásticas en el contexto educativo, específicamente en el ciclo 4.

JUSTIFICACION

A través de la historia el ser humano siempre ha sido un ser social quien ha buscado identificación, afirmación y caracterización entre otras en un grupo determinado y específico con una concepción desde lo simbólico y lo ideológico, dentro de un concepto social de cultura, tales manifestaciones de orden cultural se han ido transformando hacia fenómenos que son conocidos hoy en día como diversidad cultural, interculturalidad. (Margulis, 2008)

Actualmente las transformaciones socioculturales del municipio de Soacha, llevan a un número considerable de jóvenes a seguir movimientos o hacer parte de grupos que ven su realidad envuelta de estilos y formas de pensar como por ejemplo las soluciones revolucionarias (hip – hop) o de integración total (glam).

Las tribus urbanas Glam y Hip – Hop del municipio de Soacha, son expresiones o manifestaciones culturales juveniles, que constan de una serie de elementos físicos, distintivos, ideologías y emociones, que se comprenden más allá del arte, en modos de vida, un sistema de valores, tradiciones, creencias, derechos, etc.

Según Hebdige (2004), cada tribu urbana tiene ideologías total o parcialmente diferentes, pero tienen algo en común sea cual sea su pensamiento, sus características como el arte, la estética en la forma de vestir, de expresión, el baile, música, jerga y actividades recreadoras que suelen hacer sus integrantes se convierten en factores que pueden cambiar según el grupo, pero todas las tribus tienen rasgos que auto identifican a los miembros pertenecientes a estos colectivos.

Las llamadas subculturas evolucionan día a día, desprendiendo de sí mismas estas tribus urbanas juveniles cada una con una ideología diferente y un modo de vestir característico el cual es uno de los símbolos más importantes.

Las tribus urbanas Glam y Hip – Hop se consideran importantes, para ser incorporados a las artes plásticas a través de un diseño metodológico que involucre el contexto cultural, que refuerza el aprendizaje de un modo real y vivencial, fortaleciendo el poder de decisión e identidad en los jóvenes ya que los estudiantes de ciclo 4, recibe a los creadores y forjadores de las características artísticas de estas tribus como protagonistas de un mundo diferente.

Una forma de incorporar las características artísticas de las tribus urbanas anteriormente mencionadas en un diseño metodológico en artes plásticas con estudiantes del ciclo 4, es a través de las interacciones de estos estudiantes con el contexto cultural.

La observación de esta interacción es posible identificando el Glam y Hip – Hop como las tribus urbanas con mayor influencia en los estilos de vida de los jóvenes que habitan la comuna 5 de Soacha.

El acumulado cultural de estas tribus urbanas, se incorpora a la actividad académica, donde los jóvenes intentan ser ‘diferentes’ y buscan formas de manifestarlo, bien sea por medios ofensivos o por medios artísticos como el graffiti, el tatuaje y el manga.

Esta investigación reconoce las características artísticas de las tribus urbanas del municipio de Soacha especialmente el tatuaje de los Glam, graffiti de los Hip Hoppers y el Manga como herramientas alternas en las artes plásticas y las utiliza en un diseño metodológico con variadas actividades, naturales (vivencias), de análisis (político – económico – social), de observación pictórica

(visión personal) y de ejercicios (expresiones artísticas) y a su vez consiente la libre expresión del pensamiento como posibilidad de formación integral e individual de los estudiante de ciclo 4

En las instituciones educativas se debe tener en cuenta los significados construidos y el entorno cultural de los estudiantes, y que mejor forma de dar importancia al significado del mundo de los jóvenes de Soacha que el desarrollo de un diseño metodológico en artes plásticas con estudiantes del ciclo 4, en el que se proponen técnicas plásticas nuevas, fusionando prácticas artísticas ya establecidas con técnicas artísticas urbanas

‘Las características artísticas de las tribus urbanas Glam y Hip Hop de la comuna 5 de Soacha Un Diseño Metodológico para la enseñanza de Artes Plásticas en el del ciclo 4’; está fundamentado en la teoría constructivista del aprendizaje de Vigotsky, el cual se enfoca en la manera en que las personas forman significados por sí mismas o mediante la interacción con un contexto cultural como por ejemplo la influencia de las tribus urbanas en el contexto cultural de los jóvenes.

Los individuos construyen sus propias estructuras cognoscitivas culturales conforme interpretan sus experiencias en situaciones particulares. (Vigotsky, 1997)

El conocimiento es construido entre el niño y el medio sociocultural que lo rodea (Vigotsky, 1997).

El Tatuaje y el Grafiti son las características artísticas de las tribus urbanas Glam y Hip – Hop de la comuna 5 del municipio de Soacha y reflejan el mundo de los jóvenes que pertenecen a esta zona.

Los jóvenes Soachunos analizan y revisan estas ideas urbanas para construir paso a paso su conocimiento del mundo expresando nuevas formas de interpretación para justificarlas con apreciación personal.

Este proyecto se desarrolla para estudiantes del ciclo 4, pues en este ciclo los jóvenes están en una permanente búsqueda de estilos, formas, modos de vida y modas que los identifique como individuos que pertenecen a un conjunto social que los haga sentirse más seguros y arraigados con su personalidad.

Es posible que este Diseño Metodológico para la enseñanza de Artes Plásticas con estudiantes de ciclo 4 deja a un lado lo tradicional del bodegón, la vieja manzana y la botella en el dibujo, se puede potencializar el aprendizaje de un modo real y vivencial, realizando una integración entre el contenido en técnicas abordadas en una clase de artes plásticas en la escuela y el contexto real en que el joven se desenvuelve.

OBJETIVO GENERAL

Realizar un diseño metodológico para la enseñanza de las artes plásticas con estudiantes de ciclo 4 a partir de las características artísticas de las tribus urbanas Glam y Hip – Hop

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar rasgos y características importantes de las Tribus Urbanas Glam y Hip Hop presentes en la comuna 5 del municipio de Soacha.
- Integrar técnicas artísticas del tatuaje y el graffiti en un diseño metodológico en artes plásticas para nuevas interpretaciones artísticas.
- Desarrollar en el estudiante del ciclo 4 la habilidad del pensamiento artístico plástico utilizando elementos propios del contexto cultural que lo rodea.

MARCO TEORICO

TRIBUS URBANAS

Para entender lo que es una tribu urbana debemos abordar dos conceptos, cultura dominante y subcultura. En todos los países existe una cultura dominante, que es un conjunto de características culturales que acoge la gran colectividad poblacional, de este gran colectivo se desprende las subculturas que son un conjunto de personas con unos comportamientos y creencias distintivas que los diferencia de la cultura dominante (Hebdige, 2004).

De estas subculturas se desprenden las tribus urbanas que son un grupo de jóvenes que se comportan según las ideologías de una subcultura, que se dan en un ambiente urbano.

Una subcultura se forma a partir de una cultura dominante. Una subcultura aparece cuando existen características a fines en un grupo de personas como particularidades estéticas, políticas, identidad sexual o una combinación de ellas.

Es usual relacionar a los jóvenes con las subculturas, ya que estos comparten más el entretenimiento, el significado de ciertos símbolos utilizados y el uso de los medios sociales de comunicación y del lenguaje. Algunas veces las subculturas son simplemente grupos de adolescentes con gustos comunes. La interacción simbólica es fundamental en una subcultura (Alcaldía Municipal de Soacha, 2000)

Los jóvenes pertenecientes a estos grupos identifican su pertenencia a determinada tribu mediante el uso de un distintivo y un estilo.

Lo que obliga al estudio del simbolismo asociado a la ropa, la música y otras costumbres de sus miembros, y también de las formas en las que estos símbolos son interpretados por miembros de la cultura dominante.

En 1979 Hebdige, sustentó que existía una mayoría, que podrían llamarse ciudadanos del común "que pasivamente aceptaban estilos y significados provistos comercialmente, mientras una "subcultura" buscaba activamente un estilo minoritario"

Referente a lo anterior, el autor formuló que en ocasiones una subcultura es una oposición a los valores de una cultura dominante a la que pertenecen. Aunque no siempre se produce una oposición entre la subcultura y la cultura de una manera radical.

Es entonces cuando una tribu urbana se puede ver influenciada por ideologías de una subcultura, originada desarrollada en un ambiente citadino (Margulis, 2008)

Este autor define a las tribus urbanas como "los receptáculos en los que se agrupan aquellos que se identifican con un look ampliado en el que entremezclan ropas, peinados, accesorios, gustos musicales, manera de hablar, lugares donde encontrarse, ídolos comunes, expectativas comunes, ilusiones compartidas", afirmando que una tribu urbana es una manifestación de libertades en cuanto al desarrollo de una personalidad.

En otras fuentes encontradas sobre el comienzo e influencia de las tribus urbanas en la sociedad, la información se remonta al siglo XIX con el romanticismo y la bohemia. En el siglo XX las tribus urbanas se hacen presentes en las décadas de los 40s, 50s, 60s, 70s, 80s y 90s. (Hebdige, 2004).

La intervención y fortalecimiento de las tribus urbanas en Colombia se ha hecho presente desde los años 50s. Pero su mayor auge comienza en los años 80s, con la conformación de bandas de punk en Medellín y Bogotá (Reguillo, 2000).

Desde hace aproximadamente 20 años, la presencia de tribus urbanas ha tomado fuerza en la ciudad de Bogotá y afecta al municipio de Soacha; donde la presencia de jóvenes vestidos de forma similar en el grupo pero diferentes al contexto social, con prendas un tanto estafalarias, comportamientos, pensamientos, actuaciones poco tradicionales, han influenciado a los más muchachos, como por ejemplo adolescentes que oscilan entre los 12 y 17 años de edad.

Según fuentes orales y visuales como entrevistas y encuestas, los jóvenes de Soacha Cundinamarca han adoptado varios estilos derivados del heavy y del rock de los 60s y 70s, como por ejemplo, los rockeros, los metaleros, los góticos, etc; pero son las culturas Glam y Hip – Hop las que más interviene en el estilo de vida de los jóvenes de este municipio, en especial en la comuna 5.

GLAM

Los Glam se origina con el heavy metal que significa metal pesado, es un género musical que nació en los 70s en Londres, pero tuvo su apogeo en los 80s, tiene elementos del rock and roll, también del blues y de la música clásica combinados bajo un tono y golpes duros. Contiene ritmos potentes conseguidos mediante guitarras distorsionadas, baterías con doble pedal, y bajos acentuados (Hebdige, 2004).

Los Glam son la figura representativa del heavy metal de los 80s, porque los caracterizaba más que la fijación en su música, su furor en su estética, es decir, su ornamentación era también parte de su música. Así se crea una imagen de macho-rock imperante, en la que se rebelan jugando con la ambigüedad sexual y exhibiendo una actitud descarada y provocativa.

Al respecto (Hebdige, 2004) señala que algunos de los elementos estéticos de los Glam son los estampados de leopardo, las chisteras, las boas de pluma y la purpurina. Se han popularizando los trajes futuristas brillantes, las botas con plataforma, los peinados imposibles, el maquillaje fuerte y los tonos plata y bronce que en ocasiones utilizan algunos artistas en sus presentaciones. (Ver anexo 1)

En cuanto a la representación de la cultura Glam en el municipio de Soacha y de acuerdo a los resultados arrojados por encuestas y entrevistas hechas a los jóvenes de Soacha, la característica artística representativa del Glam es el tatuaje. (Ver análisis de resultados y anexo 14)

El tatuaje en términos técnicos se conoce como una modificación del color de la piel, donde se crea un dibujo, una figura o un texto y que son realizados con tinta o pigmento bajo la piel. (Nieto, 2006)

Los orígenes del tatuaje se fundamentan en una práctica en tiempos neolíticos, el tatuaje es tan antiguo como el propio ser humano. Las culturas que utilizaron el tatuaje lo hicieron de distintas maneras; tanto como arte en el sentido de creación de significados rituales o simbólicos, como para marcar o señalar a los criminales (Nieto, 2006).

No se sabe con exactitud cuando se inicio el proceso del tatuaje, pero en su definición se puede ver lo milenaria de esta práctica.

La creación de la palabra tatuaje es incierto, pero se cree que deriva del vocablo "Ta" del polinesio "golpear" otra conexión es la antigua práctica de hacer el tatuaje mediante el golpeteo de un hueso contra la piel que producía el sonido de "tau tau" (Nieto, 2006).

En Europa, tatuaje proviene de la palabra inglesa «tattoo», que a su vez proviene del término samoano «tátau», que significa marcar o golpear dos veces que se refiere al método tradicional de aplicar los diseños o plantillas. Es una técnica que llega a occidente introducida en Europa en el siglo XVIII por el explorador ingles James Cook en un viaje por el mar del sur donde es adoptada y se convierte en algo popular entre los marines de la época. (Nieto, 2006).

En Latinoamérica la palabra tatuaje significa estigma ya que en los diccionarios de hoy se le refiere como una marca hecha con un instrumentó afilado, una marca para reconocimiento hecha en la piel de un esclavo o delincuente, o una marca de culpabilidad (Nieto, 2006).

En Colombia la información sobre el tatuaje se basa en relatos de rituales de los pueblos nativos. (Nieto, 2006).

En la actualidad el tatuaje abarca espacios artísticos importantes, por ejemplo en la ciudad de Bogotá se lleva a cabo el Expo Tattoo Metal Head, que consiste

en una exhibición que reúne expresiones artísticas subyugadas al arte corporal, organizada por las revistas Metal Head, Tattoo Head y Damnfeel Productions.

Este evento nació por la necesidad de mostrar el arte corporal como un área que no solo hace parte de las expresiones urbanas sino que también se ha convertido en un icono de impresión de las nuevas imágenes y culturas que están naciendo en Colombia.

En este tipo de eventos se encuentran los mayores exponentes del tatuaje en el país y algunos invitados internacionales.

R. Sánchez* (comunicación personal, 17 de abril, 2010) plantea el tatuaje como una técnica de decoración sobre la piel que se hace con agujas cargadas con sustancias colorantes naturales que van tiñendo la piel bajo de la epidermis. Ancestralmente la piel se perforaba con una herramienta punzante, hoy se hace con una aguja eléctrica, pero antiguamente se hacía con puntas de hueso afiladas.

D. González** (comunicación personal, 10 de abril, 2010) presenta que una de las razones para hacerse un tatuaje hoy en día, especialmente los jóvenes es buscar tatuarse un símbolo de moda para identificarse con algún grupo en particular como lo hacían antiguamente en las tribus, también están otras razones como las de aquellas personas que tiene el ánimo de inmortalizar una marca que relacionan con un vivencia trascendental o en algunos casos bajo un suceso dramático y sentimental.

Según Nieto (2006), en torno al tatuaje hay una discusión; si es una arte o simplemente una práctica tomada de lo ancestral para la moda y la modernidad, si tomamos el diseño, la expresión que quiere implantar el ser humano en su significación y la estética utilizada para su elaboración podemos decir que si es un arte, un arte sobre la piel, el lienzo de la piel.

*Robinson Sánchez, tatuador del municipio de Soacha, comuna 5, Barrio San Mateo

**Daniel González, tatuador, centro comercial Los Cristales calle 19 cra.9, Centro, Bogotá.

TECNICAS ARTISTICAS DEL TATUAJE

Las técnicas artísticas del tatuaje que pueden ser utilizadas en un diseño metodológico para las artes plásticas son:

- Dibujo (ver anexo 3)

Es la delineación, figura o imagen ejecutada en claro y oscuro. , que toma nombre del material con que se hace. Es la expresión gráfica del tatuaje, plasmando ideas, proyectos y, en un sentido más amplio, su cultura. Es también la forma de una persona como expresa sus sentimientos pensamiento o ideas.

- Técnicas de tinta (ver anexo 2 y 3)

Técnicas utilizadas para colorear la superficie de la piel con el fin de crear imágenes o textos.

- Diseños (ver anexo 2 y 3)

Es el proceso previo de configuración del tatuaje que se tiene en mente.

- Tribales (ver anexo 3)

Diseños y dibujos con los que se pretende crear efectos hipnóticos.

- Tatuaje en técnica de reserva (ver anexo 4)

Se lleva a cabo con el uso de plantillas

HIP – HOP

Entre 1983 y 1988 el hip hop en Colombia se presenta como un movimiento artístico que surgió en Estados Unidos a finales de los años 1960 en las comunidades afroamericanas y latinoamericanas de barrios populares neoyorquinos como Bronx, Queens y Brooklyn (Reguillo, 2000)

Con relación a lo anterior, el autor señala que los orígenes del *hip - hop*, se evidencian en las ciudades de Bogotá y Medellín, la música funk, el rap, el Blues y DJin, el baile hustle, uproking, lindy hop, popping, locking y el break-dance, en la pintura se utilizan técnicas en aerosol (Ver anexo 5), bombing (Ver anexo 6), murales y el graffiti (Ver anexo 7).

En cuanto a la representación de la cultura *Hip – Hop* en el municipio de Soacha y de acuerdo a los resultados arrojados por encuestas y entrevistas hechas a los jóvenes de Soacha, la característica artística más representativa del *Hip – Hop* es el Graffiti (Ver análisis de resultados)

El graffiti es una palabra plural tomada del italiano graffiti, graffire o significa pintada con diferentes formas de inscripción o pintura, generalmente sobre escenarios urbano. También puede ser entendida como una pintada particular. Se llama graffiti a las inscripciones que han dejado antiguas civilizaciones como por ejemplo los romanos (Reguillo, 2000)

Los graffiteros aparecen en Soacha ya entrada la década de los noventa y su más importante característica artística es la firma que cumple además una función expresiva muy importante (Alcaldía Municipal de Soacha, 2000)

'El surgimiento de la firma suele atribuirse a un repartidor de pizzas que, en New York, salía a realizar sus entregas acompañado de un bote de aerosol, que le servía para ir estampando su firma en algunas paredes'. (Reguillo, 2000, p.118)

En el lenguaje común de los jóvenes de Soacha el grafiti se llama a las pintadas en las paredes de letreros, con contenido político o social. Se usa también para referirse a un movimiento artístico que cada vez coge mayor fuerza en este municipio.

Los artistas de la pared como se hacen llamar hacen 'firmas' o 'tags' en las paredes que cercan los conjuntos residenciales de San Mateo e inundan los barrios de Soacha y tras estas manifestaciones artísticas hay jóvenes de los sectores populares como Cazuca, Ciudadela Sucre y Ciudad Latina (ver anexo 8)

Estos graffiteros están organizados por grupos y andan dejando a su paso la huella de su presencia, en muros, puertas, postes, banquetas, etc.

J. Martínez* (Comunicación personal, 24 de abril, 2010) expone que el graffitero se reconoce por rigurosos tenis, pantalón corto de varias dos o tres tallas más grande, camisa blanca bajo una camisa grande desabrochada y la infaltable cachucha hacia atrás (ver anexo 9)

De acuerdo a los resultados arrojados por encuestas y entrevistas los Hip – Hop comparten gustos como los videojuegos, la música y la utilización del comic japonés llamado manga, casualmente utilizado en la realización de graffitis (Ver análisis de resultados y anexo 10)

N. Montoya* (Comunicación personal, mayo 11 de 2010) opina que hoy en día, el manga es la historieta más influyente en las grandes y pequeñas muestras de graffitis que realizan los estudiantes de la institución educativa Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya de Soacha. Estos animes se realizan por lo general en blanco y negro o en colores neutros.

En varios recorridos hechos en la comuna 5, exactamente en el barrio San Mateo por las investigadoras, se evidencia la influencia de estas animaciones en los graffitis.

Las proporciones de las figuras mangas utilizadas en algunos graffitis varían según el autor del graffiti, altura de 8 cabezas (las piernas son más largas), 6 o 4 cabezas (el torso es más corto). Los detalles como el pelo y los accesorios también ocupan un espacio y más si al autor del graffiti gusta de medios extravagantes, este tipo de dibujos se ejecutan detalladamente de arriba hacia abajo. (Ver anexo 10).

También se encuentran los típicos mentones o peras puntiagudas del rostro manga y ojos con forma de bolas de cristal.

** Nohemí Montoya – Rectora Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya Comuna 5, Barrio San Mateo, Soacha*

DIBUJO MANGA

El manga abarca todos los géneros y llega a todos los públicos, hace parte de series de dibujos animados, conocidas como anime, o de imagen real, películas, videojuegos y novelas. Los protagonistas de estas historietas son diversos y las aventuras que envuelven a estos personajes seducen a los jóvenes. (Ver anexo 12)

Para este proyecto investigativo se utiliza el Dibujo Manga como una herramienta alterna para la enseñanza de las artes plásticas pues es un gusto artístico utilizado regularmente en graffitis y por la tribu urbana Hip – Hop. Cabe resaltar que no es una característica artística de esta tribu, si no un elemento utilizado en el hobby del graffiti.

Proviene de la cultura oriental y según el Grupo Otaku, uno de los distribuidores de cursos dibujo Manga online más importantes del mercado; el estilo del Dibujo Manga es uno de los más antiguos aunque no lo parezca por la carga de moda y vigencia que lleva impresa, este género tiene inicios desde el siglo XI con unos primeros dibujos satíricos de animales (Chojugiga) hechos en blanco y negro los cuales hoy en día existen muy pocos guardados en colección privada (Dibujo Manga, s.f, párrafo 2).

Durante el periodo Edo (1600-1887) Japón padecía bajo dictaduras feudales que producían frustración y descontento social, de allí se crearon los grabados con parodias políticas que eran una radiografía fiel de la cotidianidad cultural japonesa de la época. Es aquí donde se comienza a forjar el término Manga, que significa “man” (involuntario) y “ga” (dibujo o pintura), esta expresión fue creada por el pintor Katsushika Hokusai quien inicio el manga con una serie de dibujos que contaba historias breves de samuráis luchando en las guerras y acontecimientos reales de este periodo en Japón (Dibujo Manga, s.f, párrafo 2).

Este género le debe su estética actual de personajes de ojos grandes y mirada intensa al artista Osamu Tezuka con su obra cumbre Shinkataragima (La Nueva Isla del Tesoro) en 1945, se cree que este artista fue inspirado por los dibujos de Disney de la época. (Dibujo Manga, s.f, párrafo 5)

Según el experto en comic Néstor Giunta, quien tiene su propio portal de Internet especializado en historietas, Tezuka fue el precursor más importante del Manga en Japón, pues logró inmortalizar personajes como Janguru Taitei en el Emperador de la Jungla y Tetsuwan Aton en el conocido Astroboy. (Dibujo Manga, s.f, párrafo 5)

Esta fue la plataforma de lanzamiento de comics de ciencia ficción, aventura y fantasía que marcaron generaciones con personajes como "Centella (1968), Mazinger Z (1980), Fantasmagórico (1975) y Meteoro (1982) triunfaron también en el resto del mundo. La humanidad de los personajes nipones, que tenían debilidades y se enamoraban, calaron perfectamente en América. Las series se desarrollaron con longitudes extensas y numerosas sagas, como en el caso del popular manga "Dragon Ball" (creada por Akira Toriyama, inspirado en una vieja leyenda china), en la que se narran las aventuras de Goku y de todos los personajes a los que va conociendo a lo largo de más de siete mil páginas". (Dibujo Manga, s.f, párrafo 5)

LEV SEMIONOVICH VIGOTSKY

Corriente Teórica

Según Vigotsky (1997), la interacción social, las herramientas y la actividad cultural modelan el desarrollo y el aprendizaje individual. Aunque la teoría de aprendizaje constructivista de Vigotsky; no solo se enfoca en el aprendizaje individual; si no que también se interesa en la manera en que se construye el conocimiento en conjunto.

Así sucede en Soacha, donde es evidente la influencia social y cultural en el aprendizaje de los estudiantes de este municipio, por esto se busca que las ideas del sentido común de los jóvenes raperos, las creencias cotidianas y los conocimientos comunes acerca del mundo de los glam, representados en las características artísticas que los identifican, sean tenidos en cuenta en una amplia gama de actividades artísticas plásticas, en las que los estudiantes de ciclo 4 se apropien de los resultados del trabajo en conjunto y adquieran estrategias y conocimientos del mundo y la cultura.

Se recurre a Vigotsky y a la teoría de aprendizaje constructivista que se basa en las interacciones sociales y en el contexto cultural, para explicar el aprendizaje y resaltar el interés del desarrollo interno y capacidad artística creadora de los estudiantes de ciclo 4 consultados.

La apropiación de las nuevas técnicas plásticas, por parte de los individuos, que se hacen evidentes en el medio en que interactúan las diferentes tribus urbanas, se da precisamente así, como producto de las interacciones sociales y en el contexto cultural, por ello es importante resaltar los factores internos (cognoscitivos) y externos (ambientales y sociales) que intervienen en este

proceso, de acuerdo a la descripción que hace Vigotsky (1997), del desarrollo cognoscitivo y social mediante la apropiación y el uso de herramientas culturales.

En la implementación del modelo de aprendizaje constructivista, es vital conducir al estudiante por el camino que conduce a la toma de conciencia e interiorización del papel que tiene el mismo en la construcción de sus conocimientos relativos a las técnicas plásticas tradicionales y la fusión de estas con los aportes artísticos, de las tribus urbanas, tales como el movimiento glam, y hip – hop. Si los estudiantes son conscientes de las influencias de estos aportes que moldean su pensamiento, tendrán muy posiblemente tendrán mayor capacidad de elegir, desarrollar y defender posturas de manera autocrítica mientras respetan las posturas de los demás. También no solo ellos ven modelos diferentes de aprendizaje en su vida fuera de las instituciones educativas si no que valoraran sus procesos de aprendizaje.

El contexto social y cultural de la comuna 5 de Soacha es una fuente de información, una vez el estudiante de ciclo 4 percibe esta información, empieza a actuar, pues es aquí donde el hace la creación de representaciones precisas del mundo exterior.

Al respecto, la alcaldía municipal de Soacha en la publicación Soacha 400 años señala que la interacción social, las herramientas y las actividades culturales forman el desarrollo y el aprendizaje, como las interacciones que puede realizar un estudiante de ciclo 4 con técnicas plásticas y artísticas del graffiti; forma su aprendizaje acerca de las técnicas, lenguajes, símbolos, la seguridad, la responsabilidad social y cultural al respetar espacios artísticos.

Vigotsky (1997), consideraba que la influencia social era algo más que creencias y actitudes, las cuales ejercían gran dominio en las formas en que pensamos y también en los contenidos de lo que pensamos.

En las investigaciones que realizo, revelo que los 'procesos de pensamiento' son menos universales de lo que se cree, ya que el contexto sociocultural ejerce una profunda influencia. De este modo la percepción, el pensamiento, y la memoria son procesos fuertemente influidos por el entorno social, que nos ofrece formas de clasificación, descripción y conceptualización diferentes, de acuerdo con la cultura en que nos hayamos desarrollado (Vigotski, 1997)

Es por esto que un joven al reconocer un determinado contexto cultural, construye una herramienta que ayudará en el proceso de su desarrollo.

Es así como un diseño metodológico para la enseñanza de las artes plásticas que conste de características específicas de un contexto sociocultural determinado, no solo apropia a un individuo de los elementos de la experiencia cultural, sino que también de las costumbres y de las formas de comportamiento sociales.

Un estudiante de ciclo 4 de una institución educativa ha obtenido un desarrollo cultural normal de acuerdo a su comprensión. Se ha adueñado de los medios y lenguajes culturales de su contexto. Pero este estudiante se encuentra capacitado para comprender o hacer parte de los fenómenos diferentes de la cultura.

Las características artísticas del Glam y el Hip – Hop aplicadas en la enseñanza de técnicas plásticas y la vinculación de la herencia cultural de determinados espacios a un proceso de aprendizaje, favorece en el estudiante la asimilación de contenidos y los procesos de pensamiento, en el que se transforman los procesos de adaptación y solución de problemas del ser humano. Además recrea un proceso de estimulación y práctica, lo cual es llevado a cabo por los mecanismos culturales que posee.

Según Vigotsky (1997), los mecanismos culturales del estudiante llegan a convertirse en algo verdaderamente eficiente, pero deben entrar en juego con ciertos procesos de orden social e histórico.

Con la utilización de metodologías en la construcción y fusión de técnicas plásticas innovadoras se busca la relación de temas artísticos con la influencia de los modelos culturales urbanos referentes al arte y la imaginación.

La actividad creadora es toda realización humana creadora de algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, ya de determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan solo en el propio ser humano (Vigotski , 1997)

Esto es muy interesante, ya que si se observa la conducta de cualquier joven que pertenece a estos contextos, tomando todas las actividades que realiza, podemos darnos cuenta que fácilmente se reconoce la influencia del contexto histórico y social en el desarrollo de este joven.

En 2005 Quintana planteo que el papel que desempeña el arte y la educación artística frente a la convivencia escolar de las tribus urbanas se establece a través de las actividades artísticas plásticas de los jóvenes cuando plasman su forma de ver la vida y sus sentimientos.

Los jóvenes de Soacha son una generación afectada por las culturas urbanas, además de los profundos cambios que hoy afectan los modos de estar juntos. Esos cambios responden a unos procesos de urbanización salvajemente acelerados y estrechamente ligados con los imaginarios de una modernidad identificada con la velocidad de los tráfico y con la fragmentariedad de los lenguajes de la información (Alcaldía Municipal de Soacha, 2000).

ARTES PLASTICAS

Las artes plásticas son aquellas manifestaciones de pintores, escultores y arquitectos cuyas obras finales se consideran como tangibles y visuales, se identifican por usar elementos moldeables para revelar sentimientos.

Se tiene como arte plástico a la escultura donde se maneja volumen y espacio, la pintura donde se realiza una expresión gráfica utilizando pigmentos y por último la arquitectura donde se forman edificios de un modo estético y funcional.

El concepto moderno de arte nos permite incorporar en la definición de arte plástico no solo las expresiones clásicas del arte sino también nuevas formas, podrían llamarse modernas, de manifestación artística. Entre ellas se encuentran, por ejemplo, todas aquellas generadas por computadoras (arte digital) o con cualquier otro elemento no convencional

Las artes plásticas son una necesidad en el ser humano, el hombre siempre se ha expresado desde antes que se utilizara la palabra, es el arte más antiguo e historiado de todos, una prueba de esto son las pinturas en las cuevas de Altamira que puso en evidencia un proceso de significación y modos de simbolizar la vida y pensamiento que en la edad de piedra se experimentaba dejando huella imborrable y educadora para los investigadores que quieren dar cuenta de la función social del arte.

El arte plástico es tan natural al hombre que ya no es tan difícil definir su función, su necesidad y sentido, ya que las interpretaciones de la realidad dictadas por los artistas por medio de sus creaciones dan cuenta a través de la historia de la experiencia humana, de su sentir, de su sensibilidad como una forma de acceder al mundo real que nos rodea.

Desde la infancia, los niños dan muestra de su desarrollo general por medio de actividades artísticas plásticas, V. Lowenfeld en sus investigaciones descubre aquella capacidad que tienen los niños demostrando por medio de sus dibujos las actitudes y concepciones que tienen frente a su entorno.

Por esta razón el arte plástico se hace un perfecto mediador para cualquier tema que se quiera enseñar sobre todo si estamos hablando de niños y jóvenes, este arte constituye una de las principales herramientas en el aula y en otras áreas del conocimiento para que los estudiantes entiendan, expresen e interioricen cualquier tema.

Utilizando lo anterior se quiere construir desde las artes plásticas halladas en las tribus urbanas un canal de liberación emocional en los jóvenes del ciclo 4 que tenga como consecuencia una mejor recepción y entendimiento de las técnicas artísticas plásticas sin dejar atrás su contexto social.

Los jóvenes adoptan mejor las técnicas de dibujo trabajadas por medio del Manga pues viven y se identifican con él, aquellos estilos convencionales utilizados para enseñar técnicas artísticas como el bodegón, en ellos no tiene una buena aceptación y por lo tanto una buena recepción, ya que en sus vidas es muy poco lo que tienen que ver con el tema.

Enseñanza de las artes plásticas

Generalmente en las artes plásticas se enseñan técnicas y conceptos como proporciones de figuras geométricas para que se apliquen luego a la ejecución de un gran dibujo, proporciones de la figura humana con su anatomía artística y miología, ejercicios de pulso para estilizar los trazos, el sombreado para dar volumen, espacio, luz y perspectiva a las obras que luego pueden ser aplicados en bodegones, paisajes, pinturas realistas, etc.

Todo esto se enseña desde la forma y es un instrumento para lograr uno de los objetivos de la educación y de la enseñanza de las artes plásticas.

El docente enseña arte plástico no solo para conseguir pintores, escultores o dibujantes, el arte como tal no solo sirve para su ejecución en su propia asignatura, sirve para otros fines, como por ejemplo sensibilizar, crear, percibir la expresión y la autoexpresión.

Forma en los jóvenes la autovaloración, la capacidad de expresión y la admiración ante los más sutiles detalles que los rodean.

De este modo el joven aprecia los aportes, vivencias, opiniones, etc. de las personas que comparten su entorno, con una mirada conceptual enriquecedora y demostrativa de asombro, por tanto, las anteriores actitudes sirven al estudiante en otras ramas del conocimiento dentro y fuera de las instituciones educativas, en su contexto, en su vida.

Un estudiante que es creativo, activo en sus emociones, que maneje y apropie bien todos los conceptos aprendidos desde la educación artística plástica, es un joven que reconoce y se apropia de su visión del mundo como medio de adquirir conocimiento.

El joven que habita el municipio de Soacha y que haga parte de una clase de artes plásticas en la que se apliquen las características artísticas de las tribus urbanas de este municipio, tendrá la capacidad de responder a ciertos problemas de contexto normales en su sociedad desde lo humano y vivencial.

De hecho, un estudiante en la educación artística plástica potencializa su desarrollo integral, no solo en sus habilidades artísticas sino en su valoración del mundo, en el ver las cosas de un modo holístico, que los problemas cotidianos del diario vivir tomen otras perspectivas de solución humanística, así se lograrán jóvenes más conscientes y humanos en su relación con los demás.

Las competencias comunicativas que desarrolla la enseñanza de las artes plásticas logra un desarrollo autónomo de la exploración activa y de la expresión personal, ayuda al joven a realizar estrategias de comunicación más efectivas con los demás para apropiarse del saber en el área del lenguaje, su postura ante el mundo y una continua retroalimentación imaginativa para dar un buen sentido al desarrollo pedagógico. El arte plástico será el estimulante y el docente el atractivo para que todos los maravillosos aspectos anteriores se den en los jóvenes.

En el aspecto axiológico se destacan metas para el joven en desarrollo como aquellas que intervienen en su desarrollo integral. "Uno de los objetivos de la Educación Artística es el desarrollo de las habilidades, potencialidades y los valores tanto personales como universales. La expresión plástica, concebida dentro de un marco filosófico y metodológico para el desarrollo personal, debería ocupar un lugar tan importante en el currículo como las matemáticas, porque cumple con el objetivo de desarrollar habilidades, las potencialidades y los valores personales." (Waisburd & Sefchovich, 1993, p. 12)

Además, el arte tiene el propósito de ejercitar el procesamiento de información y la creatividad en el cerebro, en este caso se lograría que los estudiantes

promuevan actitudes creativas y desarrollen la expresión plástica con elementos artísticos de las tribus urbanas a partir de ejercicios con técnicas plásticas novedosas que también darían herramientas de trabajo a los docentes de educación artística.

‘El maestro en ocasiones se ve causado por la falta de recursos metodológicos y por la falta de reconocimiento a su misión educativa tanto a nivel social, cultural y económica’ (Waisburd & Sefchovich, 1993, p. 12)

Es aquí donde los docentes del área artística pueden darle la importancia y hacer respetar su énfasis ya que las diversas mitologías para la enseñanza del arte pueden servir para otras aéreas del conocimiento dentro y fuera de la escuela.

EDUCACION POR CICLOS

Este nuevo tipo de educación está hecho con base en un aprendizaje significativo que es aquel que propicia transformaciones duraderas en el orden conceptual, actitudinal, metodológico, axiológico y pragmático según los niveles de desarrollo de los sujetos (Rodríguez, 2009)

Esta reorganización de la educación en su quehacer docente propone unos tiempos más apropiados para la enseñanza, además de una articulación de las áreas del conocimiento con unos ritmos de procesos de enseñanza, delimitando saberes y competencias que el estudiante debe resolver en cada ciclo.

Las principales características de la educación por ciclos son:

- Se fundamenta en una pedagogía constructivista
- Integra los contenidos por medio de la interdisciplinariedad y evita la fragmentación del conocimiento.
- Resuelve los problemas de desarticulación entre grados
- Relaciona los componentes curriculares
- Estructura la distribución educativa según la edad del estudiante definiendo que competencias y saberes debe aprobar en cada ciclo.
- Articula los fundamentos, el modelo pedagógico, la estructura curricular, las estrategias didácticas para dar sentido a la práctica docente

Antes del plan decenal de educación 2007 y de la autonomía escolar en cuanto al currículo dada en los artículos 77 y 78 de Ley General de Educación, el conocimiento se hallaba fraccionado en una organización por grados o niveles jerárquicos que simplemente obligaba a una enseñanza poco holística y no integrada con el desarrollo armónico del estudiante.

Ahora con esta nueva estrategia organizativa de la educación, se pretende evitar la atomización del saber, una integración de los contenidos con el sujeto y su utilidad para la vida y la deserción escolar sobretodo en los grados primero, sexto y noveno.

CICLO 4

Los ciclos son tiempos diseñados para un trabajo pedagógico articulado para que el estudiante realice un desarrollo cognitivo, valorativo, social, lingüístico y praxeológico determinado (Tamayo, 2009)

Este proceso ayuda a los docentes a darse cuenta y posteriormente a evaluar los avances intelectuales en relación con el contexto social en que vive el estudiante.

El ciclo cuatro maneja los grados 8° y 9° de educación básica, el presente proyecto se ha focalizado en este ciclo, ya que es aquí donde el estudiante se caracteriza por:

- Fuertes cambios físicos y emocionales
- Permanente búsqueda de su identidad
- Desarrollo del pensamiento abstracto
- Mayores niveles de abstracción
- Entendimiento y razonamiento

En cuanto a orientaciones del desarrollo de aprendizaje, el ciclo cuatro ayuda a que los estudiantes identifiquen campos vocacionales que podrían luego ser elegidos para su desarrollo en el último ciclo, el de la educación media; el cuarto ciclo es pues un preámbulo que alista al adolescente para seleccionar un campo sobre el cual profundizará en el ciclo siguiente (De Zubiria, 2009)

Lo importante del ciclo cuatro para este proyecto es que el joven aquí realiza un reconocimiento y valoración de los otros, construye el sentido de oposición e identidad ejerciendo la facultad crítica y autónoma para que pueda tomar sus propias decisiones pero comprendiendo aquellos cambios en el contexto socio-cultural que lo rodean y afectan.

Es así, que si queremos guiar al joven en su visión frente al contexto que lo rodea, ¿por qué no? utilizar herramientas familiares y atractivas como las dadas al interior de sus mundos: las tribus urbanas.

MARCO LEGAL

ASPECTOS LEGALES

Es importante reconocer las tribus urbanas como expresiones o manifestaciones culturales juveniles, al sustentar que el patrimonio cultural de la Nación se encuentra constituido por un conjunto de bienes tangibles e intangibles, valores y expresiones que surgen y provienen de la nacionalidad colombiana y que revisten interés histórico, antropológico, lingüístico, filosófico, arqueológico, literario, audiovisual, musical, plástico, escénico, testimonial, científico, ambiental o museológico, entre otras de las ilimitadas manifestaciones posibles (Ley 397, 1997)

También hacen parte de este conjunto amplio de elementos del patrimonio cultural de la Nación, algunos conjuntos o bienes individuales, debido a sus especiales valores simbólicos, artísticos, estéticos o históricos, requieren un especial tratamiento

Constitución Política de Colombia

Desde lo más inherente del ser humano, sus derechos a la igualdad y dignidad multicultural, encontramos en la constitución política de Colombia en el artículo 13 “Todas las personas nacen libres e iguales ante la ley, recibirán la misma protección y trato de las autoridades y gozarán de los mismos derechos, libertades y oportunidades sin ninguna discriminación por razones de sexo, raza, origen nacional o familiar, lengua, religión, opinión política o filosófica”. (Constitución Política de Colombia, 1991, p. 15)

La escuela juega un papel importante porque debe aceptar a sus estudiantes tal y como son. De igual forma debe tener en cuenta el artículo 70 'El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación'. (Constitución Política de Colombia, 1991, p. 29)

En los primeros años de los niños y niñas, la educación primaria es la etapa formativa más decisiva para el desarrollo integral de una persona, es su pilar, su base, ya que en ella los docentes pueden intervenir con consecuencias que trascenderán en todo el resto del camino formativo de la persona, se puede decir que es el período paradigmático de un ser humano.

Lineamientos en Educación Artística

Ministerio de Educación Nacional

En estos lineamientos "la razón social de las artes", es una parte esencial de este proyecto. Utilizar los lenguajes artísticos como medio de comunicación y sobre todo para cambiar las formas de violencia, en este caso, para este proyecto, el encuentro respetuoso y valorativo de los niños y niñas con las diversas culturas urbanas ubicadas en su entorno, especialmente las que los toca directamente.

Otro título que le atañe al proyecto “El Respeto es la Clave” aquí nos habla de lo importante que es el saber, el conocimiento del arte pues se conecta con el respeto, por el simple hecho de encontrar valor en las obras artísticas de los demás, por lo anterior podemos establecer que no importa la variedad intercultural que hay en municipio de Soacha, lo importante es conocerla y respetarla, y que mejor que dándola a conocer, practicarla, valorarla por medio de sus mismos lenguajes artísticos que la caracterizan en las escuelas de este municipio.

Según Zuleta la cultura propicia la integración de todos los procesos de aprendizaje; como se intuyen, conciben, simbolizan, expresan, comparten y valoran a partir de la existencia humana individual y colectiva. En este caso las características artísticas de las culturas urbanas también se relacionan con la educación, como vehículo de la cultura para reforzarla, perpetuarla y renovarla.

Se habla de una educación artística con lenguajes artísticos que denuncian, expresan, comunican, comparten e integran a las comunidades ante las diferentes realidades en que se mueve la sociedad, de hecho, la educación artística pretende humanizar, sensibilizar a los niños y niñas ante un respeto ideológico colectivo.

METODOLOGIA

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo, que como lo indica su nombre, aborda las cualidades del fenómeno de las tribus urbanas en el municipio de Soacha, específicamente en la comuna 5.

Se descubren cualidades artísticas de las culturas Urbanas Glam y Hip Hop, se ubican sus orígenes e influencia en la historia a nivel mundial y a nivel nacional hasta ser situadas en Soacha. El método cualitativo o no tradicional de la presente investigación se orienta a profundizar el caso específico de las características artísticas de las tribus urbanas Glam y Hip – Hop de la comuna 5 en el municipio de Soacha y no generaliza.

En el desarrollo de esta investigación el proceso es circular, lo que indica que hay una revisión teórica y que se realiza en etapas de estudio y se apoya en un planteamiento inicial que puede estar sujeto a cambios, se obtiene una aproximación al fenómeno así como recolección y análisis de la información. Se realiza de forma secuencial, aunque una vez analizados ciertos datos en dos o tres oportunidades máximo se puede volver sobre la recolección y las etapas previas.

El diseño que se plantea inicialmente para el estudio de las tribus urbanas Glam y Hip – Hop se ajusta una vez sea establecida la muestra y las condiciones en que se realizarán las observaciones, mediciones o intervenciones.

Las investigaciones de enfoque cualitativo son definidas como investigaciones naturalistas, fenomenológicas, interpretativas, o etnográficas, con lo que se evidencia que integran distintas concepciones y propuestas de estudio no cuantitativos. Se definen como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de

representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos (Bonilla y Rodríguez, 2000).

La reciente indagación es naturalista porque estudia las cosas en su ambiente natural e intenta encontrar el sentido a los fenómenos. Su metodología se manifiesta en una estrategia que trata de conocer los hechos, procesos, estructuras y personas en su totalidad, evitando la medición y cuantificación de algunos de sus elementos (Mendoza, 2006). Desde esta perspectiva se plantea el uso de procedimientos que se acercan a la esencia de las tribus urbanas Glam y Hip – Hop, su interacción y su significado simbólico.

Para ello las investigadoras buscan establecer un trato directo, intensivo y empático con jóvenes de ciclo 4 involucrados en el proceso de investigación, para lograr una mejor comprensión, admitiendo que la misma presencia de las investigadoras puede incidir sobre el fenómeno y los sujetos.

En el proceso de esta investigación cualitativa las investigadoras plantean un problema pero no siguen necesariamente una secuencia lineal de pasos. En la aproximación inicial al fenómeno pueden descubrirse nuevos interrogantes lo que dará lugar a refinar la pregunta inicial.

Se examina el mundo cultural de los jóvenes de la comuna 5 de Soacha, lo que fundamenta que esto es un proceso de exploración, descripción y elaboración, por lo que se procede caso por caso, dato a dato, hasta llegar a una perspectiva general.

No se prueban hipótesis porque generalmente el proceso va refinándose conforme se recaban los datos, entonces las hipótesis son consideradas de trabajo (Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, (s.f.) p. 55)

El siguiente grafico es una muestra del proceso de diseño metodológico, del cual consta el presente proyecto:



Fuente: Bonilla y Rodríguez, 1997. p. 76.

1. DEFINICION SITUACION PROBLEMA:

CONCEPTUALIZACION:

- Inicialmente cuando se realizaron las primeras observaciones, se encontraron dos problemáticas en la ejecución normal de una clase de artes plásticas donde se realizó un taller de dibujo para enseñar elementos de luz, sombra y color a estudiantes del ciclo 4.

Tradicionalmente los elementos que componen el dibujo luz, sombra y color, se enseñan con técnicas y prácticas ya establecidas, y antiguas como observar y dibujar, es decir, el profesor guía al estudiante en su ejercicio pidiendo que observe como el foco de luz afecta el objeto (botella estática junto a una fruta sobre una mesa inerte) e identifique el efecto luz y sombra.

Aquí evidencia que los estudiantes no sentían atracción e identificación frente al ejercicio propuesto, en este caso el método convencional no sirvió, era algo totalmente ajeno a sus intereses y realidades.

No hubo apropiación de los conceptos y técnicas que proponía el taller, ya que el resultado (el dibujo de un bodegón) fue realizado sin esfuerzo, con pocos detalles y confirmando que elementos del dibujo como luz, sombra y aplicación del color no se percibían en el bodegón hecho por los estudiantes.

En otra actividad realizada en una institución educativa privada de Soacha, en grado 10º; se dictó una clase de historia de arte prehistórico específicamente neolítico y paleolítico.

Los estudiantes no respondieron a la actividad, se presentaron totalmente indiferentes con la lectura propuesta y con la realización de ejemplos de jeroglíficos, por falta de motivación, problemas de desarrollo de procesos artísticos, ideas erradas sobre la educación artística plástica que por error es considerada solo manejo de técnicas manuales como recortar papel y pegarlo en forma de puntos o aplicar pintura a un joyero, crear sobres con papel corrugado, etc.

- De aquí se despliegan varios interrogantes 'los elementos artísticos de las tribus urbanas son atractivos y vale la pena incorporarlos a la educación artística plástica, pero ¿Cómo?, ¿Cómo hacer para que los estudiantes no sean apáticos a esta tipo de actividades?, ¿será posible integrar elementos artísticos urbanos en las temáticas y técnicas plásticas ya existentes?, ¿existirá la palabra fusión para referirse a la mezcla de técnicas plásticas con técnicas artísticas callejeras como el graffiti?

- Aunque no estaba propuesto el objetivo de esta investigación en ese momento, estas experiencias y problemáticas influyeron para escoger el proyecto de investigación.
- Definición del tema, elaboración del título, objetivos, justificación y referentes bibliográficos

EXPLORACION DE LA SITUACION:

- Observación y diagnóstico comunas, barrios, escuelas y colegios de Soacha, se identificaron las culturas urbanas Glam y Hip – Hop como las más representativas especialmente en la comuna 5
- Se realizaron visitas al Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya por ser la institución en la que más presencia de tribus urbanas se observa
- Es así que se procedió a realizar una encuesta a jóvenes del ciclo 4 pertenecientes al municipio de Soacha, donde se hizo un sondeo de los gustos y actividades artísticas de los estudiantes teniendo como énfasis los grupos sociales a los que pertenecen, en este caso a las tribus urbanas.
- En el Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya de la comuna 5 de Soacha se realiza la primera encuesta a 10 estudiantes de ciclo 4 sobre ¿Qué conceptos artísticos urbanos manejan en su entorno y diario vivir? (ver anexo 13)

DISEÑO: Elaboración del anteproyecto

2. TRABAJO DE CAMPO

RECOLECCION DE DATOS:

- Se realiza mediante observación. Las investigadoras se introducen en las experiencias individuales de los participantes por medio de diarios de campo y construye el conocimiento, siendo conscientes de que son parte del fenómeno que estudian.
- Aplicación de encuesta número dos (ver anexo 14)
- La problemática ahora consiste en realizar el diseño metodológico para incorporar a la enseñanza de las artes plásticas elementos innovadores con que los estudiantes se relacionen y se identifique para lograr una mejor apropiación de los contenidos normales de una clase de artes plásticas.
- Elaboración de talleres diseñados metodológicamente con una serie de actividades que contienen conceptos, técnicas plásticas y características artísticas presentes en las tribus urbanas Glam y Hip - Hop del municipio de Soacha Cundinamarca para la enseñanza de técnicas de las artes plásticas en el ciclo 4.
- Los talleres son aplicados a 10 estudiantes y son otro instrumento que se utilizará para recolectar la información pertinente, haciendo énfasis en los ejercicios allí planteados.
- Taller de Tatuaje (ver anexo 15)
- Taller de Graffiti (ver anexo 16)
- En cada taller el estudiante diligencia el diario de campo

- Los diarios de campo fueron diseñados de forma estructurada, es decir, se les hace a todos los participantes las mismas preguntas y se les pedirá que contesten en el mismo orden todos los ítems a comparar.
- Mediante este diario de campo se recoge la información resultante de cada actividad de la aplicación de talleres, para llevar un registro de cómo resultó el ejercicio, (Ver anexo 17)

Con la observación hubo facilidad para abordar a los estudiantes que en un principio no quisieron participar de la actividad y fue el único método que mostro como se comportaron los estudiantes frente a esta temática novedosa.

La presencia de la investigadoras como observadoras fue minimizada, ya que de no era si los estudiantes se comportarían de forma diferente a como lo harían de no estar las observadoras; llegando a sobreactuar y mejorar actitudes. Se realizaron grabaciones de video de los participantes.

Esta técnica fue viable para observar el comportamiento de los estudiantes que no ocurren con frecuencia.

Las investigadoras para recolectar datos sobre la aplicación del diseño metodológico, se internaron con la comunidad académica del Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya, durante tres meses, obteniendo datos diversos y extensos provenientes de la observación y la aplicación de los diarios de de los estudiantes, lo que condujo a comprender el valor cultural de los estudiantes de forma enriquecedora.

ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACION

1. Encuesta No. 1
2. Encuesta No. 2
3. Taller de Tatuaje
4. Diarios de Campo
5. Taller de Graffiti
6. Diarios de Campo
7. Taller de Manga
8. Diarios de Campo

ANALISIS DE RESULTADOS

3. IDENTIFICACION DE PATRONES CULTURALES

ANALISIS DE RESULTADOS

- **Encuesta No. 1** (ver anexo 18)

El 50 % de esta encuesta muestra que los gustos urbanos de los jóvenes están direccionados a la tribu urbana Hip – Hop, al dibujar graffitis y murales con frases de expresión.

El 20%, se identifica con algún equipo de futbol, se observaron dibujos alusivos a barras bravas de millonarios y América.

Otro 20 % gusta del Rock. Plasmaron a través de letras distorsionadas y bocetos de graffitis los nombres de bandas como Pantera y Metallica.

Solo el 10% dibujo accesorios o ropa en el que se muestra agrado por los colores fucsia y negro.

- **Encuesta No. 2** (Ver anexo 19)

En este caso el 60% coincidieron en dibujos y letras alusivos a graffitis, que es una de sus actividad artísticas preferida de la tribu Hip Hop.

El 40% efectuó bocetos de mechudos y signos hechos con los dedos, que identifican a los Glam. Es de resaltar que el 30% de estos diseños tenían tatuajes.

De esta manera se pudo saber qué aspectos de los jóvenes podíamos incorporar en la enseñanza de las artes plásticas para tener un proceso de innovación, integración contextual y apropiación en las clases artísticas plásticas.

- ***Taller de Tatuaje***

En este taller se obtuvo una respuesta gratificante, al obtener el 80% de los talleres aplicados en óptima calidad por el manejo y el objetivo del tema. Los estudiantes del Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya se esforzaron en hacer un excelente trabajo, demostraron apropiación del tema y gusto por la actividad. (Ver anexo 20)

El 20% restante realizó la actividad y el único inconveniente para la baja calidad de trabajo fue el tiempo y poca concentración para realizar su obra.

- ***Taller de Graffiti***

Los estudiantes mostraron agrado por los efectos logrados con el espray. Cerca del 60 % no habían utilizado nunca espray, tan solo recurren al boceto realizado en la parte posterior del cuaderno de clases con colores y marcadores o esferos.

Todos los asistentes buscaron su propio espacio, el 30% se dirigió al patio central, otros se acostaron prácticamente en el suelo, para estar cómodos y realizar su obra.

Es indudable que el 99.9 % de los asistentes al taller quedaron encantados con la técnica utilizada.

Dentro de este taller se implementó la utilización del manga como gusto especial por algunos graffiteros para la realización de sus obras. Actividad que acaparo toda la tencion de los estudiantes del Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya, incluso los estudiantes que pasaban por el salón que corresponden a otros cursos.

Es gratificante escuchar comentarios como:
¡Huuuuuuu Que bacano!!!!!!

- ***DIARIOS DE CAMPO***

Durante el taller de graffiti relacionado con el dibujo manga a pesar que se realizo solo con técnica de color de lápiz, el 100% de los jóvenes hicieron su mejor esfuerzo por mostrar una excelente obra

Los diarios de campo fueron aplicados a un grupo de 10 estudiantes de grado 8º y 9º con un cuestionario y una serie de preguntas relacionadas con los temas propuestos y las técnicas artísticas aplicadas.

Los diarios de acampo fueron diligenciados en forma escrita aunque se noto en algunos estudiantes que no los llenaron con responsabilidad y criterio.

Este método permitió obtener grandes cantidades de información útil en poco tiempo.

Se consiguió el 95% de respuestas sinceras y precisas cuando las observadoras desafiaron a los estudiantes a participar de la actividad o a mostrar lo que saben sobre alguna tribu.

De igual forma se obtuvo el 50% de respuestas imprecisas o falsas que podrían conducir a conclusiones erróneas.

Las investigadoras eligieron complementar el diario de campo con la observación directa de la conducta y el nivel de interés, desempeño y motivación de los estudiantes en el aula de clase y registrar cuidadosamente lo que sucedió.

Fue una herramienta útil para las investigadoras que querían comprender la apropiación de los estudiantes de ciclo 4 a nuevas temáticas en la enseñanza de las artes plásticas basadas en el tatuaje, el grafiti y el manga características artistas más representativas del glam y el hip hop, tribus urbanas presentes en la comuna 5 del municipio de Soacha.

- ***Diarios de Campo Taller de Tatuaje*** (Ver anexo 23)
- ***Diarios de Campo Taller de Graffiti*** (ver anexo 24)

El 90% logró causar el efecto de la textura en el ejercicio de graffiti. El 10% no lo logro por ausencia en el aula de clase

El 100% presento problemas en el ejercicio, por que el 70% mancho el trabajo y el 40% de estos aprovecho las manchas del trabajo.

70% manchó sus manos y solo el 30% se mancho la ropa.

El 70% corrigió la pintura cuando se regó la pintura en el papel.

El 20% cuando se regó la pintura en el papel no siguió pintando

El 10% desecho el trabajo cuando se regó la pintura en el papel.

A la pregunta ¿Cómo trabajaste mejor en el ejercicio? El 90% respondió con limpieza y con orden.

Solo el 10 % manifestó que en desorden

- ***Diarios de Campo Taller de dibujo Manga como elemento del graffiti***
(ver anexo 25)

Del análisis cuantitativo de los diez diarios de campo del estudiante que fueron llenados luego de finalizar el taller manga, donde se pretendía enseñar elementos básicos de las artes plásticas tales como el uso de la sombra, la luz y la correcta utilización del lápiz de color en un dibujo mediante el anime manga se detectaron acciones por parte del estudiante categorizadas así:

Mediante el trabajo del dibujo libre el 70% de los estudiantes se sintieron contentos. El 20% concentrados y el 10% restante ruidoso y triste con un porcentaje de 0.5% cada uno

El 70% quiere colgar su trabajo donde todo mundo lo admire. El 20% guardarlo, el 10% regalarlo. Ninguno opto por la opción de tirarlo 0%.

Mediante el trabajo propuesto el 90% tuvo una relación cercana con las investigadoras y solo el 10% se mostro indiferente.

En el trabajo propuesto el 80% tuvo una relación cercana con sus demás compañeros. El otro 10% lejana y otro 10% indiferente.

El 100% asimiló la aplicación de sombras, el 90% de los estudiantes aprendieron y reforzaron la técnica de lápiz de color en el dibujo Manga, además de elementos como luz, sombra y color. El 80% aprendieron emplear luces y el 50% a dibujar.

INTERPRETACION

- En los dibujos anexados al diario de campo de los estudiantes se pudo evidenciar que utilizaron correctamente el color en una búsqueda de dar volumen a sus dibujos, aunque no es un trabajo de profesionales ni de técnica perfecta, encontraron y apropiaron que la luz y la sombra les da volumen, realismo a sus obras y por lo tanto le dieron un valor agregado a sus creaciones como para querer mostrarlo, se sintieron felices con las investigadoras y sus compañeros, además de orgullosos de su ejercicio.
- Los detalles en los dibujos se multiplicaron, hubo preocupación por el resultado y disfrute en el proceso, se evidencio una variante en el estudiante número 2 el cual no se le sintió cercano con las investigadoras en el ejercicio ya que el dibujo no le gustaba por que se le dificultaba cosa que se vio en su creación pues intento utilizar las sombras y la luz pero sin que se notara con éxito en el dibujo.
- Al tener dos experiencias paralelas de ejercicios en clase tratando de enseñar un mismo tema se dieron por hecho las primeras hipótesis que lanzamos: Que los estudiantes apropien los aspectos teóricos – prácticos

de la enseñanza artística plástica de un modo diferente, vivencial y coherente con la realidad de contexto e identidad que presenta el joven en este ciclo.

- La teoría de aprendizaje constructivista de Vigotsky apoya estos resultados, pues hace énfasis en el desarrollo de un conocimiento que debe estar ligado estrechamente con los contextos sociales y culturales del estudiante con el aporte del docente en el desarrollo naturalista de las capacidades mentales del joven.

Las consideraciones de la teoría de aprendizaje constructivista de Vigotsky se tomaron en cuenta para realizar esta práctica al considerar que las personas construyen sus propias estructuras de aprendizaje conforme interpretan sus experiencias (Vigotski, 1997).

- Los estudiantes apropiaron eficazmente las técnicas utilizando elementos identificables por ellos. Hubo una mejor interpretación de los conocimientos pues les llamaba la atención realizar un trabajo con características de un mundo familiar a ellos.
- Funciona satisfactoriamente con los temas de luz y sombra y para cualquier otro tema como composición, perspectiva, escultura, diseño, estética, etc. Solo renovando aquellas prácticas convencionales e incorporando diferentes elementos artísticos, como en este caso las características artísticas del Glam (tatuaje) Hip – Hop (Graffiti y gusto por le manga) inmersas en las tribus urbanas que convergen en el diario vivir del estudiante de la comuna 5 del municipio de Soacha.

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

RECURSOS HUMANOS

- Javier Delgadillo, docente Corporación Universitaria Minuto de Dios – Tutor a cargo del proyecto de investigación
- Diana González, estudiante XII semestre de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Artística
- Heidi Pinto, estudiante XII semestre de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Artística
- Alcaldía Municipal de Soacha
- Casa Cultural La Quinta Municipio de Sibate Cundinamarca
- Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya Comuna 5 San Mateo
- Secretaria de Educación Municipio de Soacha Cundinamarca
- Dra. Nohemí Montoya – Rectora Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya Comuna 5 San Mateo
- Ismael Castellanos, Secretario de Educación de Soacha
- Elvia Díaz – Directora de Cultura – Secretaria de Educación de Soacha
- Rodrigo Vargas, Vocalista de la banda de heavy metal colombiana Darknes, originaria de Soacha.
- Cesar Castellanos - Comandante de Policía en Soacha

- Robinson Sánchez, tatuador del municipio de Soacha, comuna 5, Barrio San Mateo
- Daniel González, tatuador, centro comercial Los Cristales calle 19 cra.9, Centro, Bogotá.

RECURSOS TECNICOS

MATERIALES	Carta de solicitud para intervenir el Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya por parte de la Decanatura de la Facultad de Educación - Corporación Universitaria Minuto de Dios. Videocámara, cámara digital, materiales plásticos, papelería, etc. Guía Didáctica Diario de campo de los estudiantes Diario de campo de las investigadoras
INSTITUCIONES	Institución Educativa Distrital María Mercedes Carranza - IED La Estancia – REDEPAZ - Casa de la Cultura y Secretaria de Educación Municipio de Soacha Cundinamarca – Casa de la Cultura Municipio de Soacha Cundinamarca - Secretaria de Educación Municipio de Soacha Cundinamarca - Alcaldía Municipal de Soacha - Casa Cultural Yolombo Municipio de Soacha - Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya - Casa Cultural La Quinta Municipio de Sibate Cundinamarca

CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	FECHAS
Conformación de grupos	4 de agosto de 2009
Definición del tema	Del 5 de agosto al 12 de agosto de 2009
Elaboración del título – objetivos – justificación y referentes bibliográficos	Del 13 de agosto al 2 de Septiembre de 2009
Visita a Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya	3 de Septiembre de 2009
Realización de encuestas a estudiantes Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya	4 de Septiembre de 2009
Diagnostico comunas de Soacha, específicamente comuna 5 San Mateo	5 y 6 de Septiembre de 2009
Elaboración del anteproyecto	7 y 22 de Septiembre de 2009
Primera entrega del anteproyecto	23 de Septiembre de 2009
Elaboración del proyecto	30 de Septiembre al 30 de Octubre de 2009
Entrega del proyecto	4 de Noviembre de 2009
Investigación de las condiciones psicológicas de los estudiantes ciclo 4 que pertenecen a culturas urbanas de Soacha	5 de Febrero al 12 de Febrero de 2010
Reafirmar tipo de investigación y creación de hipótesis y supuestos	12 de Febrero al 19 de Febrero de 2010
Realizar correcciones al diseño metodológico. Terminar de elaborar cronograma	19 de Febrero al 26 de Febrero de 2010
Reunión tutorial con Javier Delgadillo (tutor de la investigación)	28 de Febrero de 2010
Elaboración de la Guía Didáctica	Marzo 1 a 5 de Marzo de 2010

Segunda entrega del proyecto	5 de Marzo de 2010
Realizar correcciones sugeridas por Javier Delgadillo (tutor de la investigación)	26 de Marzo a 15 de Abril de 2010
Tercera entrega de documento con correcciones hechas	16 de Abril de 2010
Reunión investigadoras para efectuar correcciones	25 de Abril de 2010
Presentación Descripción proyecto al profesor Gerardo Bazante para Innovación Pedagógica	12 de mayo de 2010
Reunión de las investigadoras para alistar exposición del proyecto y diapositivas.	25 de mayo de 2010
Exposición del proyecto ante el tutor Javier Delgadillo y la clase	28 de mayo de 2010
Entrega final de semestre del proyecto	28 de mayo de 2010
Reunión con el tutor de tesis Javier Delgadillo	20 de Agosto 2010
Reunión con el tutor de tesis Javier Delgadillo	27 de Agosto 2010
Aplicación talleres y recolección de datos colegio cursos 8° y 9°	31 de Agosto 2010
Aplicación talleres y recolección de datos en el colegio cursos 8° y 9°	07 de Septiembre 2010
Aplicación talleres y recolección de datos en el colegio cursos 8° y 9°	14 de Septiembre 2010
Reunión con el tutor de tesis Javier Delgadillo y entre de avance del proyecto con últimas correcciones Aplicación talleres y recolección de datos en el colegio cursos 8° y 9°	17 de Septiembre 2010
Entrega de proyecto con avances y correcciones Aplicación talleres y recolección de datos en el colegio cursos 8° y 9°	24 de septiembre de 2010

Reunión con el tutor de tesis Javier Delgadillo para entrega de proyecto con correcciones Aplicación talleres y recolección de datos en el colegio cursos 8° y 9°	28 de septiembre de 2010
Reunión con el tutor de tesis Javier Delgadillo para ultimar detalles de próxima entrega del proyecto con avances sobre la aplicación y resultados, además correcciones Aplicación talleres y recolección de datos en el colegio cursos 8° y 9°	1 de octubre de 2010
Realizar correcciones sugeridas por Javier Delgadillo (tutor de la investigación) Aplicación talleres y recolección de datos en el colegio cursos 8° y 9°	8 de octubre a 15 de octubre de 2010
Entrega de proyecto vía e- mail	16 de Octubre de 2010
Reunión con el tutor de tesis Javier Delgadillo	22 de Octubre de 2010
Reunión con el tutor de tesis Javier Delgadillo, para la debida explicación de la tabulación de datos y análisis de resultados	5 de Noviembre de 2010
Realizar correcciones sugeridas por Javier Delgadillo (tutor de la investigación)	23 de Octubre a Noviembre 17 de 2010
Entrega de proyecto vía e- mail	17 de Noviembre de 2010
Reunión con el tutor de tesis Javier Delgadillo, para explicación y sugerencias de las correcciones enviadas el 17 de noviembre de 2010	23 de Noviembre de 2010
Correcciones sobre tabulación, recolección de datos y análisis de resultados	24 a 27 de Noviembre
Entrega de proyecto listo para impresión con ultimas correcciones vía e- mail	27 de Noviembre de 2010
ENTRGA FINAL DE PROYECTO IMPRESO	27 de Noviembre de 2010

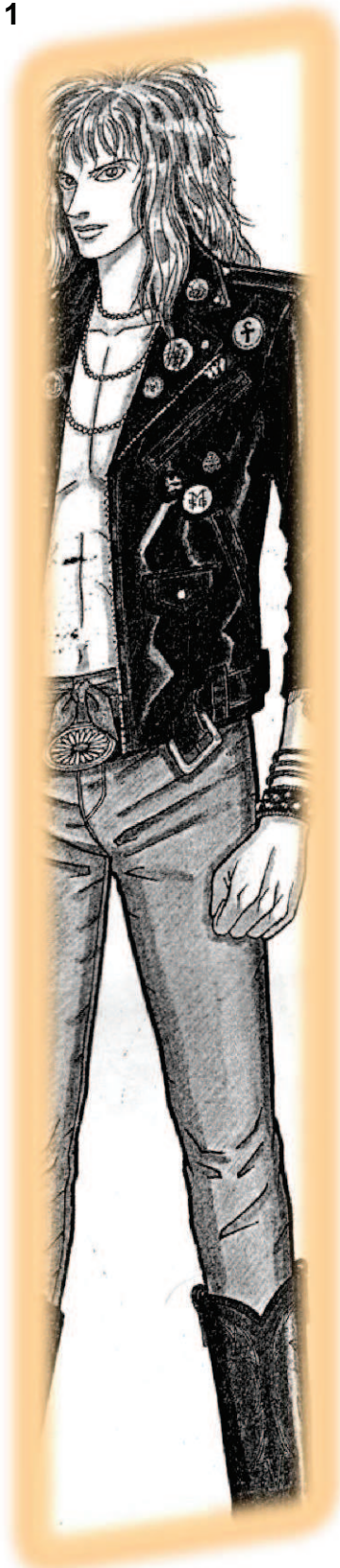
TABLA DE ANEXOS

ANEXO 1	Personaje Glam
ANEXO 2	Tatuaje
ANEXO 3	Tatuaje
ANEXO 4	Técnica de reserva - Tatuaje
ANEXO 5	Técnicas de aerosol - Graffiti
ANEXO 6	Técnica de Bombing - Graffiti
ANEXO 7	Técnica de Pintura mural - Graffiti
ANEXO 8	Graffiti
ANEXO 9	Estilo de Hip – Hop
ANEXO 10	Garffti con elementos manga
ANEXO 11	Características de rostro manga
ANEXO 12	Manga
ANEXO 13	Formato de Encuesta No. 1
ANEXO 14	Formato de encuesta No. 2
ANEXO 15	Taller de Tatuaje
ANEXO 16	Taller de Graffiti y Dibujo Manga
ANEXO 17	Formato de diario de campo de los estudiantes de ciclo 4 Instituto Ambiental Agropecuario Joaquín Montoya
ANEXO 18	Cuadro de tabulación de resultados. Encuesta No. 1
ANEXO 19	Cuadro de tabulación de resultados. Encuesta No. 2
ANEXO 20	Resultados – Muestras visuales - Aplicación de Taller de Tatuaje
ANEXO 21	Resultados – Muestras visuales - Aplicación de Taller de Graffiti
ANEXO 22	Resultados – Muestras visuales - Aplicación de Taller de Graffiti y Manga
ANEXO 23	Cuadro de tabulación de resultados. Diario de campo – Taller Tatuaje
ANEXO 24	Cuadro de tabulación de resultados. Diario de campo – Taller

	Graffiti
ANEXO 25	Cuadro de tabulación de resultados. Diario de campo – Taller Graffiti y Manga

ANEXOS

ANEXO 1



ANEXO 2



es.dreamstime.com/circle-tattoo-image5427674

ANEXO 3



es.dreamstime.com/circle-tattoo-image5427674

ANEXO 4



<http://www.blogtatuajes.com/tag/tecnicas-y-tintas>

ANEXO 5



www.wohill.com/design/202/Graffiti-bombing.html

ANEXO 6



www.papelera21.es/.../graffitis-callejeros.html

ANEXO 7



www.actualidadcordoba.es/?m=200808

ANEXO 8



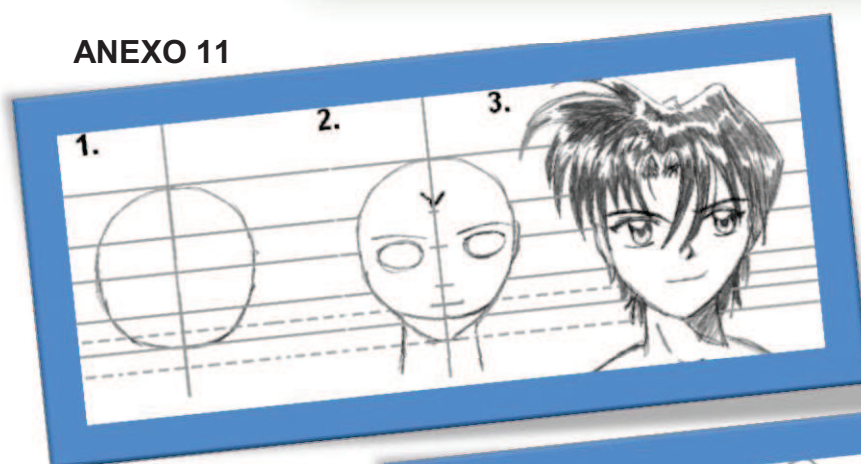
ANEXO 9



ANEXO 10



ANEXO 11



<http://comodibujarmanga.iespana.es/comodibujarmanga/lecciones/nbasico/propmanga.htm>

ANEXO 12



www.travelnauta.com/¿que-es-el-manga/

ANEXO 13

**INSTITUTO AMBIENTAL AGROPECUARIO
JOAQUIN MONTOYA
SEDE SAN MATEO
ENCUESTA No. 1**

Nombre: _____ **Grado:**

Realiza un dibujo de lo que más te gusta (ejemplo: ropa, música, equipo, pintura, etc).

ANEXO 14

INSTITUTO AMBIENTAL AGROPECUARIO
JOAQUIN MONTOYA
SEDE SAN MATEO
ENCUESTA No. 2

Nombre: _____ Grado: _____

Realiza un dibujo de las siguientes personas y señala con un círculo de color lo que más te gusta de esas personas

GLAM

Personas que visten ordinario con pañoletas, chamarras de cuero, botas cortas, etc, parecidos a videos de Gunses Roses, Bon Jovi, Poison, etc.

HIP - HOP

Personas que visten con ropa ancha, los conocidos raperos, con gorras hacia atrás y gruesos collares, en ocasiones tienen trenzas

Posibilidad de temas a desarrollar en la aplicación de talleres

Característica artística utilizada	Temas Grado 8º	Técnica artística utilizada	Temas Grado 9º
Tatuaje	Exploración sensible	Dibujo	Técnicas en Dibujo
Tatuaje	Exploración sensible	Diseño	Técnicas en Dibujo
Tatuaje	Exploración sensible	Tribales	Técnicas de tinta
Tatuaje	Exploración sensible	Escarificación	Técnicas de tinta
Tatuaje	Exploración sensible	Reserva	Técnicas de tinta
Graffiti	Teoría del color	Aerosol	Técnicas de lápiz de color
Graffiti	Teoría del color	Bombing	Técnicas de pintura
Graffiti	Teoría del color	Mural	Técnicas de pintura
Graffiti	Teoría del color	Graffiti	Técnicas de pintura
Manga	Comic e ilustración de cuentos urbanos	Bocetos	Comic e ilustración de cuentos urbanos
Manga	Comic e ilustración de cuentos urbanos	Dibujo	Comic e ilustración de cuentos urbanos
Manga	Comic e ilustración de cuentos urbanos	Creación de personajes	Comic e ilustración de cuentos urbanos
Manga	Comic e ilustración de cuentos urbanos	Creación de historia	Comic e ilustración de cuentos urbanos
Manga	Comic e ilustración de cuentos urbanos	Ambientación	Comic e ilustración de cuentos urbanos

Manga	Comic e ilustración de cuentos urbanos	Comic	Comic e ilustración de cuentos urbanos
--------------	--	--------------	--

ANEXO 15

TALLER No. 1 – TALLER DE TATUAJE

TECNICA DE TINTA CHINA

Materiales

- Papel de 120g o similar
- Espumas de muebles viejos, usados o que estén para desechar
- Tinta China
- Plumilla
- Corcho
- Pitillos
- Delantal

PROCEDIMIENTO

1. Explicar a los estudiantes como proteger su uniforme para prevenir manchas
2. Advertir sobre el manejo adecuado de la tinta china
3. Los estudiantes aplican pequeñas cantidades de tinta sobre el papel
4. Humedecen un poco las espumas y el corcho con agua y las estampan sobre el papel como si fueran sellos. Las espumas y el corcho pueden tener diferentes formas geométricas, estrellas, animales, etc.

OBJETIVOS

- Desarrollar el sentido del color

- Aprender que la intensidad y la densidad de la tinta china depende de la presión que ejercen sobre el papel
- Variar el tipo de dibujo lineal del estudiante
- Aprender el manejo de tinta china
- Aumentar el sentido de la relación causa efecto
- Contribuir al desarrollo del sentido estético y de la capacidad de escoger y tomar sus decisiones.
- Saber seleccionar los materiales más adecuados y originales para sus creaciones
- Mostrar una actitud consciente de los hábitos de orden y limpieza
- Desarrollar la coordinación ocular con el movimiento de las manos

NOTAS

Se pueden soplar por los pitillos las gotas de tinta para que ofrezcan un efecto dimensional

Se aplica agua o tinta china como primera capa y luego simultáneamente se deja caer gotas de agua, decol y otros colores de tinta o diferentes pinturas.

ANEXO 16

TALLER NO. 2 - TALLER DE GRAFFITI

PINTURA CON SPRAY

Materiales

- Papel de 120g o similar
- Espumas de muebles viejos, usados o que estén para desechar
- Trementina
- Sprays
- Delantal

- Tapabocas
-

PROCEDIMIENTO

5. Explicar a los estudiantes como proteger su uniforme para prevenir manchas
6. Exponer el uso correcto de tapabocas
7. Advertir sobre el manejo adecuado de los sprays
8. Los estudiantes aplican pequeñas cantidades de pintura sobre el papel
9. Humedecen un poco las espumas con trementina y las estampan sobre el papel como si fueran sellos. Las espumas pueden tener diferentes formas geométricas, estrellas, animales, etc.

OBJETIVOS

- Desarrollar el sentido del color
- Aprender que la intensidad y la densidad el color depende de la presión que ejercen sobre el papel
- Variar el tipo de dibujo lineal del estudiante
- Aprender que la pintura de aceite del spray es un material más consistente que otras pinturas
- Observar el aumento en el brillo de los colores y aprender que se debe al reflejo en el brillo de la pintura de aceite
- Aumentar el sentido de la relación causa efecto
- Contribuir al desarrollo del sentido estético y de la capacidad de escoger y tomar sus decisiones.
- Explorar nuevas combinaciones de colores
- Saber seleccionar los materiales mas adecuados y originales para sus creaciones
- Mostrar una actitud consciente de los hábitos de orden y limpieza
- Desarrollar la coordinación ocular con el movimiento de las manos

NOTAS

Se pueden dar brochazos con las espumas seguidas y muy juntas para que los Colores ofrezcan un efecto multicolor

Trabajar en pliegos y en la pared, pegando el papel con cinta. Se puede hacer en forma vertical, en cuadros, en círculos, etc.

Se pueden utilizar pinceles gruesos, cordones, canicas, ruedas (carros de juguete) y sogas.

ANEXO 17

MUNICIPIO DE SOACHA CUNDINAMARCA EDUCACION ARTISTICA - ARTES PLASTICAS DIARIO DE CAMPO DE ESTUDIANTES
INVESTIGADORES: DIANA GONZALEZ Y HEIDY PINTO - CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN EDUCACION ARTISTICA

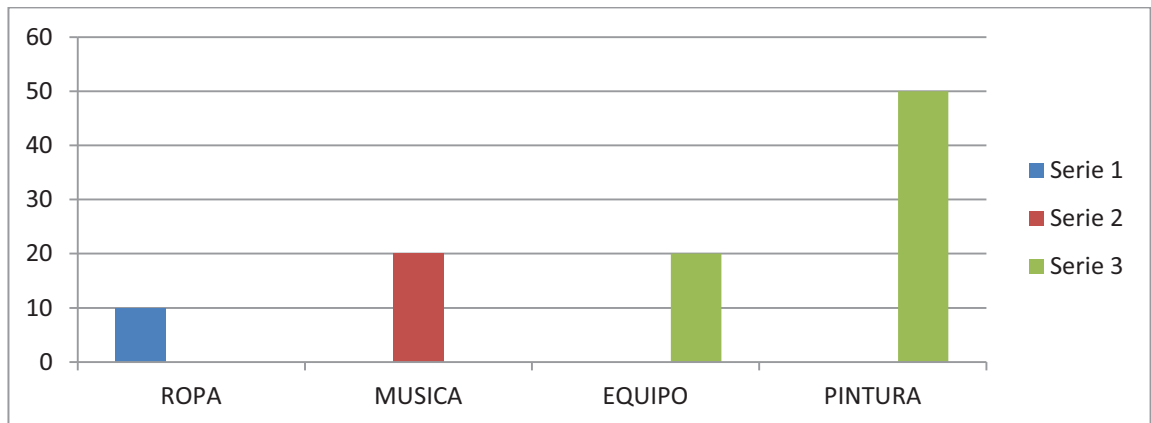
INSTITUCION EDUCATIVA	CICLO	COMUNA	BARRIO
SESION	FECHA	ESTUDIANTE	GRUPO URBANO AL QUE PERTENECE
CARACTERISITCAS DEL GRUPO URBANO			
Marcar con una x el espacio que considere sea la respuesta			
¿Qué técnica utilizó? Dibujo libre Collage Pintura Modelado			

Trabajo con herramientas Técnica que no conoces	
¿Qué sentimientos tuvo al trabajar? Triste Contento Concentrado Ruidoso	
¿Qué destino cree que tiene el trabajo que realizó? Colgarlo en un pared Guardarlo Tirarlo Regalarlo	
¿Cómo fue su relación con las investigadoras mientras realizaba la actividad? Cercana Lejana Indiferente	
¿Cómo fue su relación con los compañeros mientras realizaba la actividad? Cercana Lejana Indiferente	
Escriba un comentario personal:	
Haga un pequeño comentario acerca de la actividad:	
¿Cuántas técnicas se propusieron hoy? ¿Cuáles son?	
¿Le gustan los materiales con los que se trabajaron?	
¿Cuánto tiempo cree que tardo en realizar la actividad?	
¿En qué cree que le puede ayudar lo que aprendió?	
¿le gusta la actividad que realizó?	

RESULTADOS

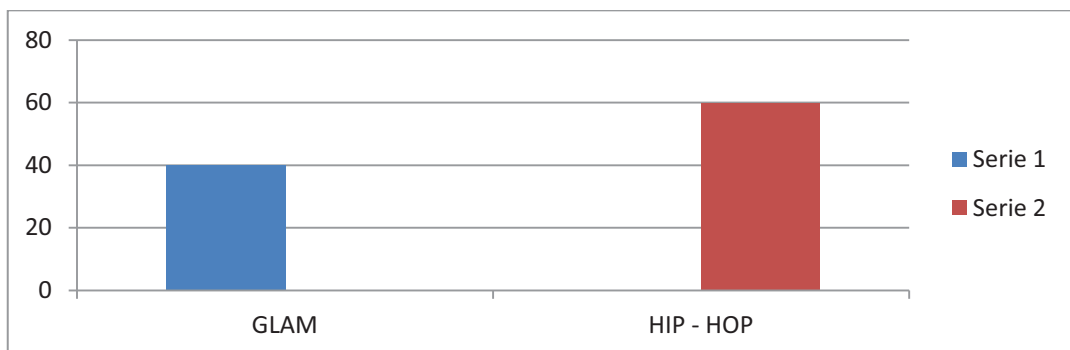
ANEXO 18

ROPA	MUSICA	EQUIPO	PINTURA
10%	20%	20%	50%



ANEXO 19

GLAM	HIP - HOP
40%	60%

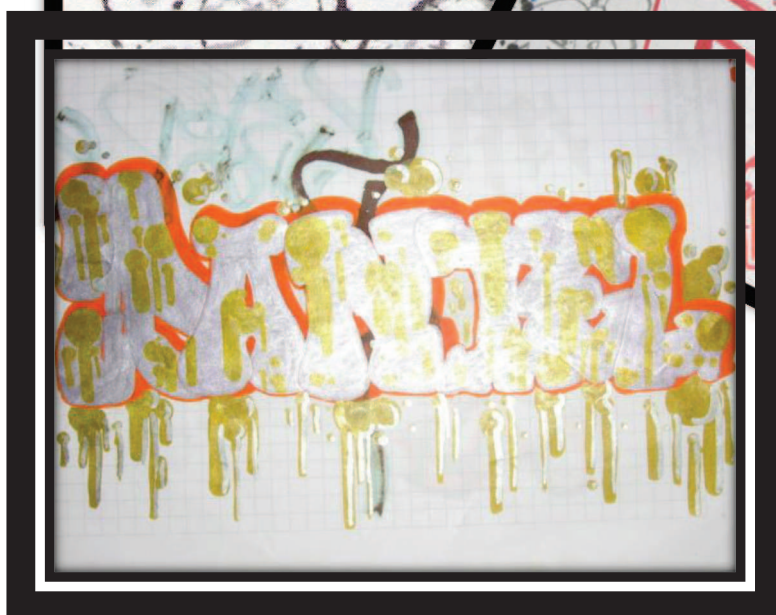
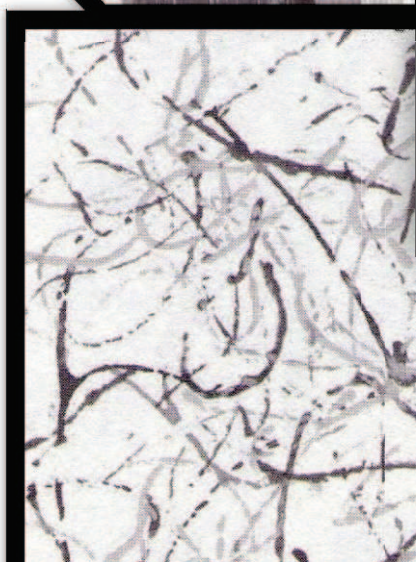
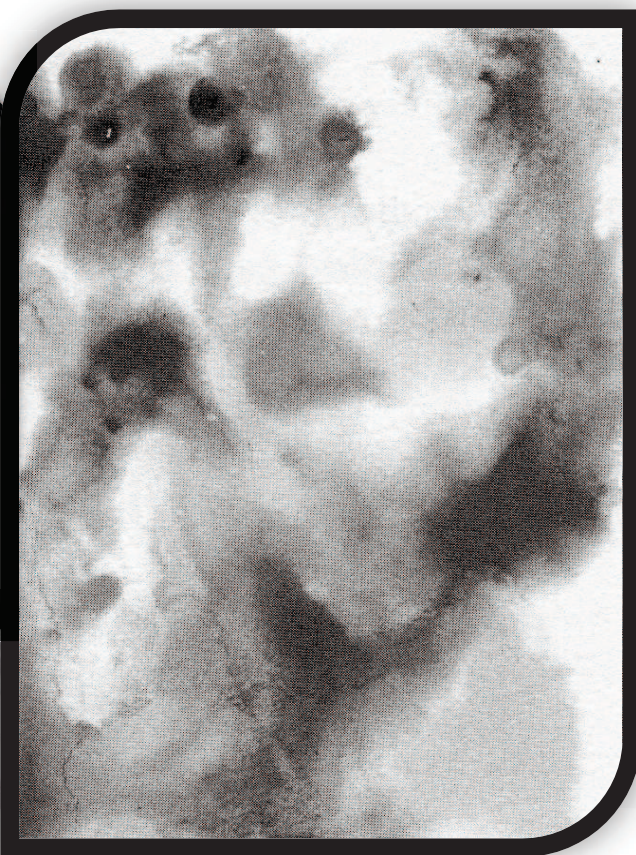
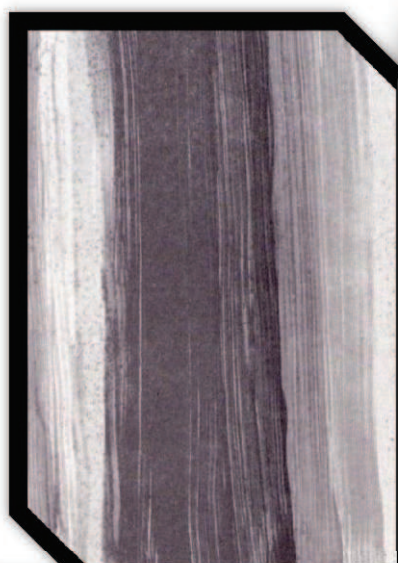


ANEXO 20



ANEXO 21



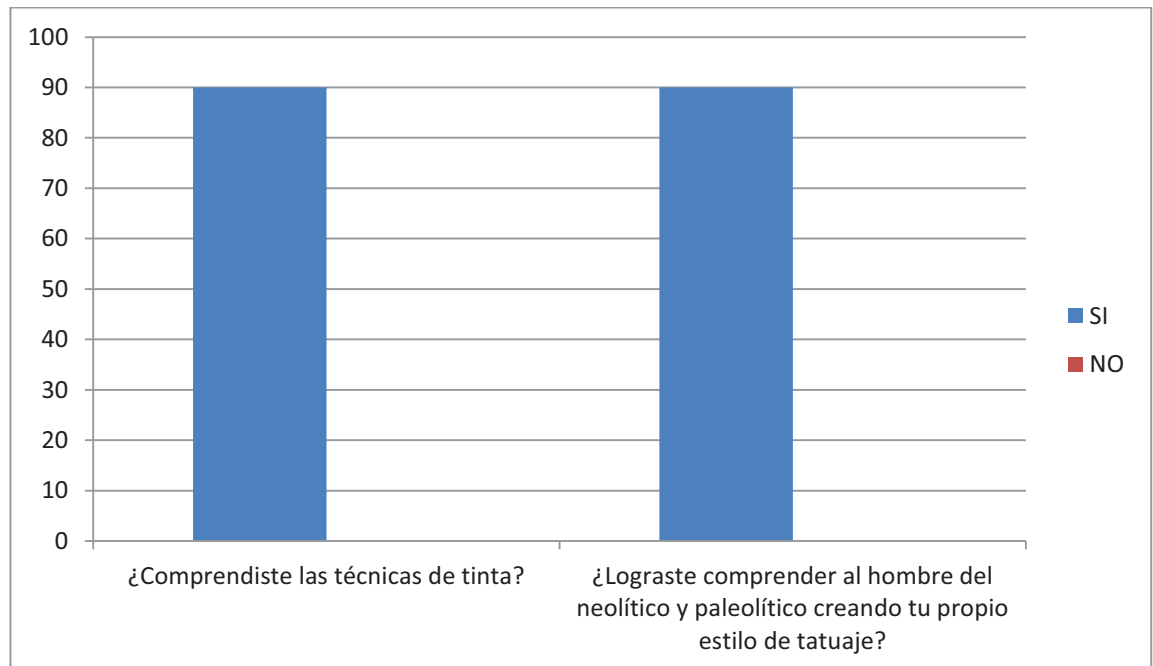


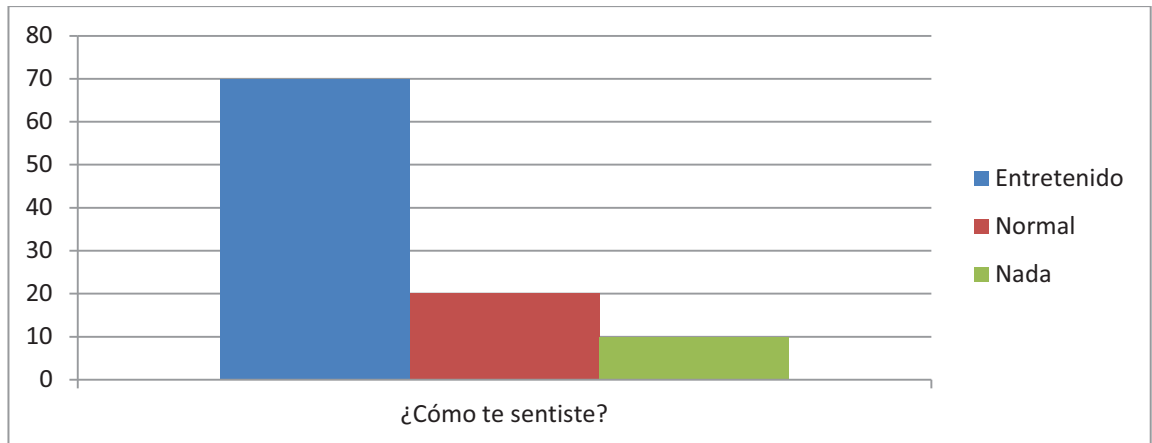
ANEXO 22



ANEXO 23

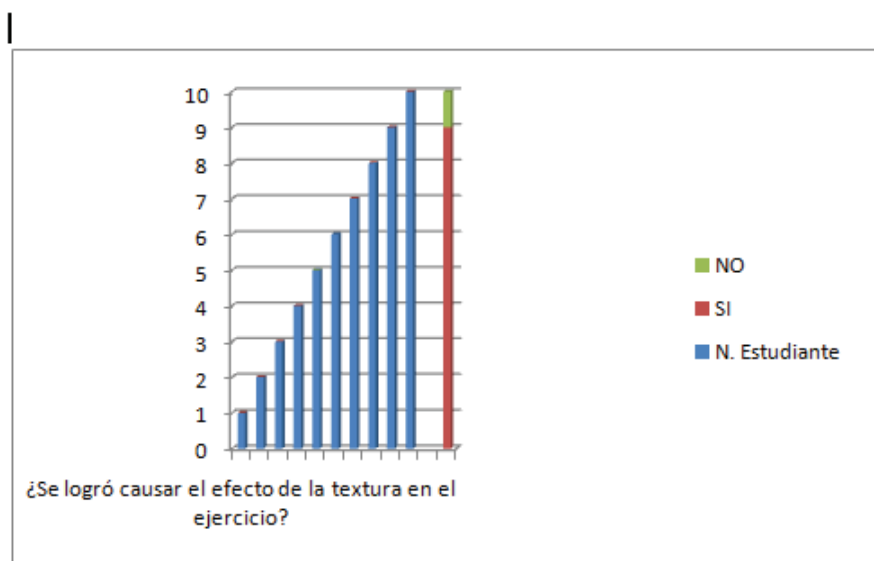
	8o	9o	¿Comprendiste las técnicas de tinta?	¿Lograste comprender al hombre del neolítico y paleolítico creando tu propio estilo de tatuaje?	¿Cómo te sentiste?
1	X		si	Si	Normal
2	X		si	Si	Normal
3		X	si	Si	Entretenido
4		X	si	Si	Entretenido
5		X	si	Si	Entretenido
6	X		si	Si	Entretenido
7	X		si	Si	Entretenido
8	X		si	Si	Entretenido
9	X		si	Si	Entretenido
10		X	si	Mas o menos	No sentí nada
%	60%	40%	90%	90%	Entretenido 70% Normal 20% Nada 10%



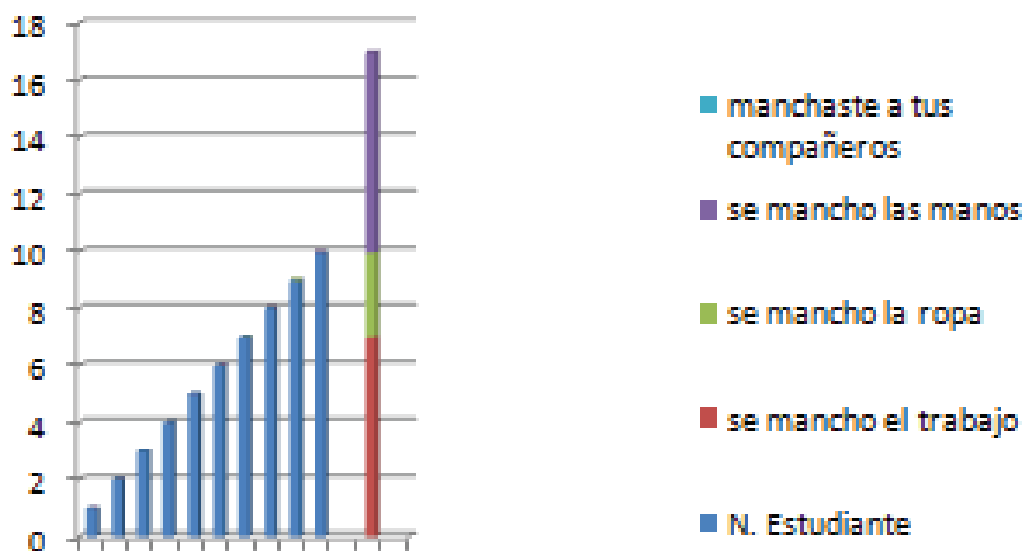


ANEXO 24

N. Estudiante	ciclo 4		¿Se logró causar el efecto de la textura en el ejercicio?	
	GRADO 8°	GRADO 9°	SI	NO
1		X	X	
2	X		X	
3	X		X	
4	X		X	
5		X		X
6		X	X	
7	X		X	
8	X		X	
9	X		X	
10		X	X	
	TOTAL %		90%	10%

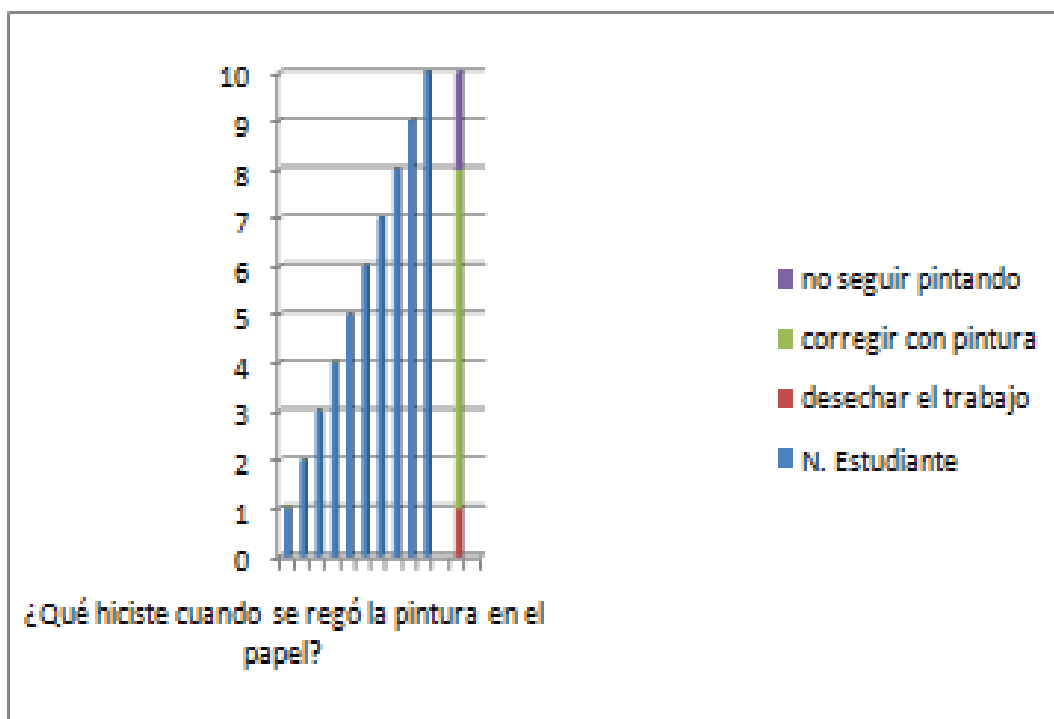


I. estudiante	ciclo 4		¿Qué problemas presentaste en el ejercicio?			
	GRADO 8°	GRADO 9°	se manchó el trabajo	se manchó la ropa	se manchó las manos	manchaste a tus compañeros
		X	X		X	
	X		X		X	
	X			X		
	X		X		X	
		X	X		X	
		X	X		X	
	X			X		
	X		X		X	
	X			X		
		X	X		X	
	TOTAL %		70%	30%	70%	



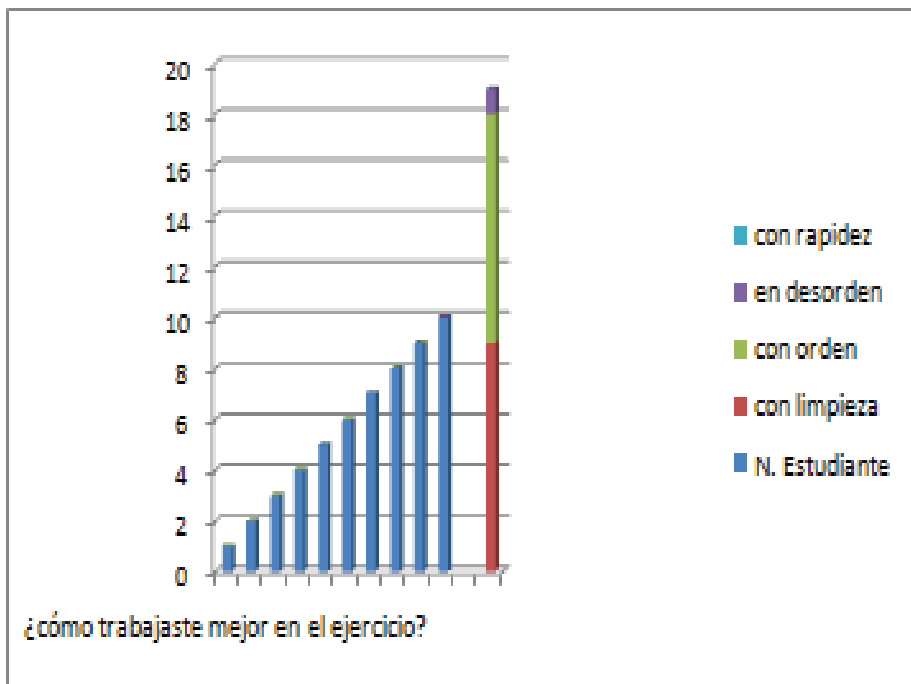
¿Qué problemas presentaste en el ejercicio?

N. Estudiante	ciclo 4		¿Qué hiciste cuando se regó la pintura en el papel?		
	GRADO 8°	GRADO 9°	desechar el trabajo	corregir con pintura	no seguir pintando
1		X		x	
2	X			x	
3	X			x	
4	X			x	
5		X	x		
6		X		x	
7	X			x	
8	X			x	
9	X				x
10		X			x
	TOTAL %		10%	70%	20%





		ciclo 4		¿Cómo trabajaste mejor en el ejercicio?			
N. Estudiante	GRADO 8°	GRADO 9°	con limpieza	con orden	En desorden	con rapidez	
1		X	X	x			
2	X		X	X			
3	X		X	X			
4	X		X	X			
5		X	X	X			
6		X	X	X			
7	X		X	X			
8	X		X	X			
9	X		x	X			
10		X			X		
		TOTAL %		90%	90%	10%	0%

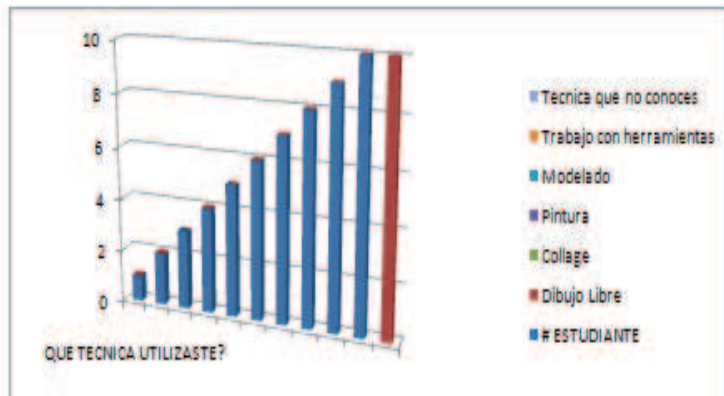


ANEXO 25

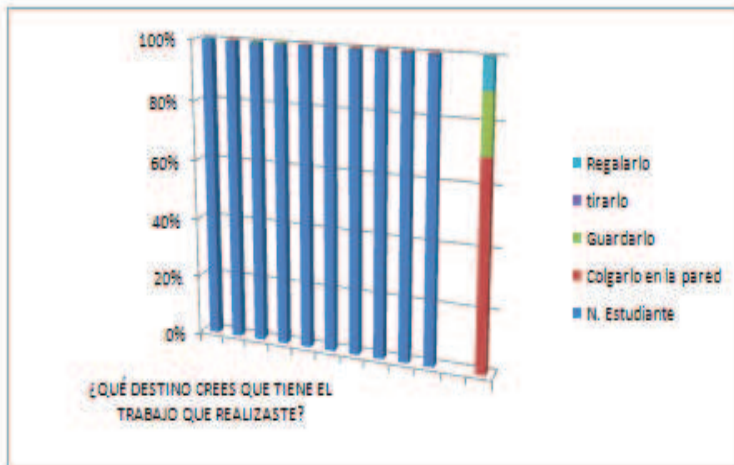
TABULACIÓN DIARIOS DE CAMPO TERCER TALLER DIBUJO MANGA

N. estudiante	ciclo 4		¿QUE TÉCNICA UTILIZASTE?					Trabajo con herramientas	Técnica que no conoces
	GRADO 8°	GRADO 9°	Dibujo Libre	Collage	Pintura	Modelado			
1		X	X						
2	X		X						
3	X		X						
4	X		X						
5		X	X						
6		X	X						
7	X		X						
8	X		X						
9	X		X						
10		X	X						
	TOTAL %		%10						

N. Estudiante	ciclo 4		¿QUE SENTIMIENTOS TUUVISTE AL TRABAJAR?	
	GRADO 8°	GRADO 9°	Triste	Contento
1		X		X
2	X			X
3	X		X	
4	X			X
5		X		
6		X		X
7	X			X
8	X			X
9	X			
10		X		X
	TOTAL %		05%	



N. Estudiante	ciclo 4		¿QUÉ DESTINO CREES QUE TIENE EL TRABAJO QUE REALIZASTE?			
	GRADO 8º	GRADO 9º	Colgarlo en la pared	Guardarlo	tirarlo	Regalarlo
1		X				X
2	X		X			
3	X			X		
4	X			X		
5		X	X			
6		X	X			
7	X		X			
8	X		X			
9	X		X			
10		X	X			
TOTAL %			70%	20%	0%	10%



N. Estudiante	ciclo 4		¿CÓMO FUE TU RELACIÓN CON LAS INVESTIGADORAS MIENTRAS REALIZABAS LA ACTIVIDAD?
	GRADO 8º	GRADO 9º	
1		X	X
2	X		
3	X		X
4	X		X
5		X	X
6		X	X
7	X		X
8	X		X
9	X		X
10		X	X
TOTAL %			



BIBLIOGRAFIA

- Ander, E. (2000). Como elaborar un proyecto. (15ª Ed). Lanus Oeste Buenos Aires, Republica de Argentina: Libris S. R. L.
- Artes Plásticas. (s.f.). Recuperado el 3 de marzo de 2010, en http://www.abcpedia.com/arte/arteplastica/artesplasticas.htm#artes_plasticas
- Barco, Rodríguez J.M. (2003). Una aproximación al énfasis en educación artística. Corporación Universitario Minuto de Dios, Facultad de Educación. Bogotá, Colombia.
- Bonilla, E. y Rodríguez, P. (2000). Más allá del dilema de los Métodos. La Investigación en ciencias sociales. Bogotá: Norma.
- Canola, O. (2004) Tribus Urbanas en el área metropolitana. Tesis de grado para optar al título de Sociólogo, Departamento de Sociología, Universidad de Antioquia. Medellín. Colombia. Recuperado el 21 de mayo de 2010, en http://cybertesis.udea.edu.co:8595/sdx/udea/fiche.xsp?base=documents&id=udea.2004.chaparro_os-principal
- Cerda, H (1994). Cómo elaborar proyectos. Mesa redonda Magisterio. Bogotá. Colombia
- Constitución Política de Colombia. (1991). Título I De los principios fundamentales. Artículo 13, (p.15)
- Constitución Política de Colombia. (1991). Capítulo 2 De los derechos sociales, económicos y culturales. Artículo 70, (p.29)

- Díaz, D. (2007) Experiencias corporales: de las tribus urbanas a la escuela. Revista Corporeizando, Volumen 1, número 1, Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá. Colombia. Recuperado el 21 de mayo de 2010, en <http://www.pedagogica.edu.co/revistas/ojs/index.php/corporeizando/articloe/viewFile/20/3>
- De Zubiría, J. (Abril - mayo 2009) El concepto de ciclo en la pedagogía dialogante. Magisterio, N° 38.
- Dibujo Manga (s.f) Recuperado el 8 de marzo de 2010, en http://www.todohistorietas.com.ar/historia_japon.htm
- Enseñanza por ciclos. (s.f.). Recuperado 10 de febrero de 2010, en http://www.ciclos.fundacioncognox.org/Fundamentos_de_la_Ensenanza_por_Ciclos_2.pdf
- Festival Cultural del Sol y de la Luna. s.f.) Recuperado el 21 de mayo de 2010, en http://cundinamarte.com/index.php?option=com_content&task=view&id=46&Itemid=9
- Festival de Danza Urbana. (s.f.) Recuperado el 21 de mayo de 2010, en http://cundinamarte.com/index.php?option=com_content&task=view&id=46&Itemid=9
- Festival de Música Folclórica y Popular. (s.f.) Recuperado el 21 de mayo de 2010, en http://cundinamarte.com/index.php?option=com_content&task=view&id=46&Itemid=9

Festival Internacional de Teatro Popular. (s.f.) Recuperado el 21 de mayo de 2010, en http://cundinamarte.com/index.php?option=com_content&task=view&id=46&Itemid=9

Guber, R. (2001). *La Etnografía Método , Campo y Reflexividad*. (1ª Edición) Bogotá, Colombia: Editorial norma

Hebdige, D (2004). *Subcultura. El significado del estilo*. Barcelona, España

Hebdige, D. (1979). *The Meaning of Style*. Recuperado el 4 de marzo de 2010, en <http://www.jahsonic.com/MeaningOfStyle.html>

Margulis, Ma. (2008). *La juventud es más que una palabra*. Biblos. Buenos Aires, Argentina.

Mendoza Palacios, R. (2006). *Investigación cualitativa y cuantitativa. Diferencias y limitaciones*. Obtenido en Febrero, 2008, de <http://www.monografias.com/trabajos38/investigacioncualitativa/investigacioncualitativa.shtml>

Ministerio de Cultura, (2008). *Ley 1185 General de Cultura*, Colombia

Narváez, Benavides D. C. (2009). *Tribus Urbanas. En revolución cultural por el respeto de la autonomía personal*. Institución Universitaria CESMAG. San Juan de Pasto- Nariño, Colombia

Nieto, C. (2006). *Ensayo: El tatuaje como expresión Cultural. ESTETICAS PARALELAS & CONSTRUCCIONES DE CUERPO*. . Editor: Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá.

Ley General de Cultura. Ministerio de Cultura. (s.f.) Recuperado el 4 de marzo de 2010, en <http://www.mincultura.gov.co/index.php?idcategoria=6546>

Ortega, Cárdenas A. M. (2009). Tribus Urbanas. En revolución cultural por el respeto de la autonomía personal. Institución Universitaria CESMAG. San Juan de Pasto, Nariño, Colombia.

Palencia, M. (s.f.) Metodología de la investigación (Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD)

Quintana, L. (2005). Creatividad y Técnicas Plásticas en Educación Artística. Anaya .México

Reguillo, R. (2000). De Mascaras, Tribus y Rituales. Etnografía y otros Textos Nómadas: Grupo Editorial norma. Emergencia de Culturas Juveniles Estrategias del desencanto (pp. 97-139). Bogotá, Colombia

Revista Virtual Hip Hop Colombiano. (s.f.) Recuperado el 21 de mayo de 2010, en <http://hiphopbta.com/blog/?p=275>

Rodríguez, A. (Abril - mayo 2009) La educación básica y media en Bogotá, D.C. Magisterio, N° 38.

Salamanca, O. (2006). Ensayo: Lo abyecto en la construcción de nueva naturaleza. ESTETICAS PARALELAS & CONSTRUCCIONES DE CUERPO. (p.p.35 -47). Editor: Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá.

Shaffer, D. (2002) Desarrollo Social y de la Personalidad. (4ª Edición).
Thompson, México

Soacha. (s.f.) Recuperado el 21 de mayo de 2010, en
<http://es.wikipedia.org/wiki/Soacha>

Sua Rocker Fest . (s.p.) Recuperado el 21 de mayo de 2010, en
<http://www.ruidosis.net/neurosis-en-sua-rocker-fest-en-soacha/>

Tamayo, A. (Abril - mayo 2009) Fundamentos de la enseñanza por ciclos.
Magisterio, N° 38.

Tribus Urbanas. (s.f.) Recuperado 12 de septiembre de 2010, en
<http://www.totalmetallica.com/w-origen-heavy-metal.html>

Urrego, S. (2007) Experiencias corporales: de las tribus urbanas a la escuela.
Revista Corporeizando, Volumen 1, número 1, Universidad Pedagógica
Nacional. Bogotá. Colombia. Recuperado el 21 de mayo de 2010, en
<http://www.pedagogica.edu.co/revistas/ojs/index.php/corporeizando/articulo/viewFile/20/3>

Vigotski, L. (1997). La imaginación y el arte infantil. Fontamara. México.

Visual Kei. (s.t.) Recuperado el 21 de mayo de 2010, en
http://es.wikipedia.org/wiki/Visual_kei

Waisburd G. & Sefchovich, G. (1993). Expresión Plástica y Creatividad: Guía
didáctica para maestros. Anaya. México.

Woolfolk, A. (2006). *Perspectiva Social Cognoscitiva y Constructivista del Aprendizaje*: Pearson Educación. *Psicología Educativa* (pp. 312-345). México

Zuleta, E. (s.f.) *Lineamientos en Educación Artística*. Ministerio de Educación Nacional. Republica de Colombia. Recuperado el 22 de mayo de 2010, en <http://menweb.mineducacion.gov.co/lineamientos/artistica/contenido.asp>

