



**FORTALECIMIENTO DE LOS TRES NIVELES DE LECTURA, DESDE EL
MURALISMO**

LAURA MAGNOLIA VARGAS LESMEZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

SEDE PRINCIPAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN

BOGOTÁ

2020

**FORTALECIMIENTO DE LOS TRES NIVELES DE LECTURA, DESDE EL
MURALISMO**

LAURA MAGNOLIA VARGAS LESMEZ

**Trabajo de grado como requisito requerido para optar al título de Licenciada en
Educación con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana**

Asesor(a):

ANA M. BUITRAGO SUAREZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

SEDE PRINCIPAL

FACULTA DE EDUCACIÓN

BOGOTÁ

2020

AGRADECIMIENTOS

Resumen Analítico en Educación (RAE)
Tipo de documento: Proyecto de grado
Acceso al documento: Universidad Minuto de Dios
Título del documento: Fortalecimiento de los tres niveles de lectura, desde el muralismo
Autora: Laura Magnolia Vargas Lesmez
Publicación: Bogotá, 2020.
Palabras clave: Lenguaje visual, lectura de imágenes, simbología urbana, ciudad imaginada, niveles de lectura, muralismo.
Descripción: Este trabajo de investigación está enfocado en el muralismo, el cual ayuda a fortalecer los tres niveles de lectura (literal, inferencial y crítica), por medio de diferentes actividades los cuales se encuentran participantes de edades entre 19 y 27 años, que permite un acercamiento al análisis de murales con el uso del lenguaje visual.
Referencias Bibliográficas: <ul style="list-style-type: none"> ● Restrepo, M. (1993). Simbología urbana en la propuesta de Armando Silva. <i>Signo y pensamiento</i>, 12(22), 29 – 42. Recuperado de https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/3457 ● Korsbaek, L. (1996). El texto antropológico: Bajtín, el texto y la etnografía. Recuperado de file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-ElTextoAntropologico-5614939.pdf ● Feria, M. Lince, R. (2010). Arte y grupos de poder: el Muralismo y La Ruptura. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/262740066_Arte_y_grupos_de_poder_el_Muralismo_y_La_Ruptura

- García, E. (2015) Etapas del Arte Urbano. Aportaciones para un Protocolo de conservación. Recuperado de: file:///C:/Users/lwqlwq/Downloads/Dialnet-EtapasDelArteUrbanoAportacionesParaUnProtocoloDeCo-5764326.pdf
- Raffino, E, M. (2019). Arte Callejero. Recuperado de: <https://concepto.de/arte-callejero/>
- Fernández, E. (2018). Origen, evolución y auge del arte urbano. el fenómeno Banksy y otros artistas urbanos. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/46424/1/T39585.pdf>
- https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/sites/espazoAbalar/files/datos/1369052465/contido/plastica/propuestas/lectura_de_imagenes/finalidad_de_las_imagenes.pdf
- <https://sites.google.com/site/funcioneselementosmorfologicos/home/funcion-informativa>
- Caro, A. Cepeda, N y Vanegas G. (2015). La lectura de imágenes: una herramienta para el pensamiento crítico. Recuperado de: file:///C:/Users/laura/Downloads/7770-Texto%20del%20art%C3%ADculo-20657-1-10-20180226.pdf
- Acaso, M. (2006). Lenguaje Visual. Recuperado de: https://jpgengrb.files.wordpress.com/2019/08/acaso-maria_el-lenguaje-visual.pdf
- Colombia Aprende. Los niveles de lectura. Recuperado de: <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/leeresmicuento/2%20Guias%20niveles%20de%20lectura.pdf>
- Mainero, L. (miércoles, mayo 28, 2014). El muralismo y la Revolución Mexicana. Socialismo Revolucionario. Volumen (9). Recuperado de <http://revistasocialismorevolucionario.blogspot.com/2014/05/el-muralismo-y-la-revolucion-mexicana.html>
- Luna, E. y Lopez, J. El proceso de investigación educativa II: investigación-acción (unidad 3). Recuperado de https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%20%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf

Contenidos: El objetivo general de la investigación, consiste en fortalecer los niveles de lectura desde el muralismo, con participantes entre 19 y 27 años. Lo cual evidencia elementos que son importantes para la creación e interpretación del mismo, e implementando fortalezas de cada participante que contribuya a alcanzar los niveles de lectura.

Metodología: La investigación se enmarca en el enfoque cualitativo. Esta dividida en cuatro fases; la primera fase es la implementación de un diagnóstico virtual, donde se indagará sobre los conocimientos previos de cada participante aplicando a la realización de una lectura de imágenes. En la segunda fase está la planificación de las actividades que se va a realizar con la plataforma digital Google Classroom. La tercera fase, es la implementación que consiste en el ingreso a la plataforma y la realización de las actividades. Por último, está la evaluación o reflexión por parte de la investigadora estudiante.

Conclusiones:

1. A partir de el Diagnóstico que se realizó de forma virtual y el cual respondieron 16 participantes, se pudo observar los conocimientos previos de cada uno de ellos, sobre la lectura de imágenes a través de los niveles de lectura (literal, inferencial y crítica). Solo siete participantes comenzaron con el proceso de la realización de las actividades y/o talleres, pero al final un participante no concluyó con la última actividad final, que consistía en realizar un mural.
2. Por medio de esta investigación, se logra una lectura visual en los murales, para ser utilizada como una estrategia pedagógica, favoreciendo unos resultados claros y concisos, con el fin de vincular una narrativa visual que permitió una continuidad en los tres niveles de lectura (literal, inferencial y crítica).
3. Se pudo evidenciar que, en el transcurso de las actividades, los participantes tuvieron dificultades sobre los conceptos que diferencian el muralismo y el graffiti. Por lo tanto, se presentó un nivel bajo de lectura literal.
4. Se generó un espacio virtual donde el participante pudiera fortalecer sus niveles de lectura, de una forma que analizara cada uno de los murales en el transcurso de las actividades, para así poder determinar la creación de un mural.

5. De acuerdo al proceso que los participantes tuvieron en el transcurso de los talleres, se pudo evidenciar que les cuesta diferenciar entre un mural y el graffiti. Por lo tanto, es importante tener sesiones presenciales y no virtuales, por lo que en ocasiones las imágenes confunden a los participantes y no tienen una claridad en las características del muralismo.

6. Durante el proceso de investigación de este proyecto conocí y aprendí que el muralismo se puede convertir en una estrategia pedagógica para una educación no formal y a futuro a una educación formal.

7. En el futuro espero que proyectos como este, tengan la capacidad de transmitir un aprendizaje significativo a estudiantes de educación media o superior y que sea de forma presencial para poder obtener un seguimiento constante a los estudiantes, de modo que se logre una lectura de imágenes a partir de los niveles de lectura.

Fecha elaboración resumen: 25 noviembre 2020.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I.....	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.1 Acercamiento al problema.....	13
1.2 Delimitación de problema.....	14
1.2.1 Pregunta del problema	15
1.3.1 OBJETIVO GENERAL	15
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
1.4 JUSTIFICACIÓN	15
1.5 ANTECEDENTES	17
1.5.1 Antecedentes a nivel Internacional.....	17
1.5.2 Antecedentes a nivel Nacional	17
1.5.3 Antecedentes a nivel Local	18
CAPITULO II.....	19
MARCO TEÓRICO	19
2.1 Arte urbano	19
2.2 Técnicas empleadas por los artistas.....	20
2.4 El muralismo	21
2.4.1 Características del muralismo.....	23
2.6 Autores nacionales y extranjeros	24
2.7 Lectura visual o lenguaje visual	25
2.8 Simbología urbana.....	28
2.9 Niveles de lectura	29
METODOLOGÍA.....	31
3.1 Método Investigativo.....	31
3.2 Momentos de la investigación	32
3.3 Tipos de investigación	32
3.4 Fases de investigación.....	32
3.5 RÚBRICA.....	35
CAPITULO VI.....	37
RECOLECTAR Y ANALIZAR LOS RESULTADOS.....	37
4.1 Análisis de resultados del diagnóstico.....	37
4.2 Ventajas	40

4.2.1 Desventajas	40
4.3 TABLA DE RESULTADOS	41
4.4 Planteamiento de actividades:.....	47
CAPITULO V	50
CONCLUSIONES	50
Referencias Bibliográficas	52

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación, se fundamenta en el uso del muralismo como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los tres niveles de lectura, (literal, inferencial y crítica) de una población entre 19 y 27 años. Dicha investigación comienza con una prueba diagnóstica virtual acerca de los previos conceptos que aplican al momento de hacer lectura de imágenes.

Al examinar el Muralismo, se reconoce que uno de sus elementos más característicos es el uso del lenguaje visual, con una finalidad narrativa visual, que al parecer va acompañada de la interpretación de una imagen. Se busca que los participantes a través del lenguaje visual puedan alcanzar un nivel de lectura literal, inferencial y crítica.

De tal modo, el muralismo se implementa como una estrategia pedagógica para el acercamiento a un contexto social y cultural, por lo tanto, se investigaron y a la vez se eligieron muralistas colombianos y extranjeros, por ejemplo: (Banksy), Gris One, Ledania, Toxicómano entre otros. El objetivo de estudio es el lenguaje visual que desarrolla una creación e interpretación, es decir que conlleva a unos niveles de lectura, profundizando elementos de análisis de murales en este tipo de narrativa visual.

Por lo tanto, el proyecto se centra en observar algunos elementos que son importantes para la creación e interpretación del muralismo, e implementarlos para conocer las fortalezas y debilidades de cada participante.

De esta manera, en el desarrollo de este presente trabajo en su primer capítulo, se presenta el *planteamiento del problema*, el cual se hace un acercamiento, donde se identifica la importancia de la creación de textos, desde la imagen urbana (muralismo), utilizando como estrategia los niveles de lectura, la pregunta de investigación y los objetivos general y específicos. En la justificación nos habla de cómo el muralismo fortalece por medio del lenguaje visual los niveles de lectura. Se evidencia los antecedentes que se tuvieron en cuenta para dicha investigación, estas investigaciones se han desarrollado a nivel internacional, nacional y local en torno al fortalecimiento de los tres niveles de lectura (literal, inferencial y crítica) a través del muralismo.

El segundo capítulo, se establece *marco teórico*, en el cual se explican los conceptos del muralismo, los tres niveles de lectura, lenguaje visual, narrativa visual y temas importantes para tal investigación.

El tercer capítulo se encuentra la *metodología*, para comenzar con la investigación, se realizó una prueba diagnóstica virtual a participantes entre los 19 y 27 años, actualmente algunos están estudiando y están en último semestre, se tiene presente que son de diferentes carreras universitarias. Por lo cual la mayoría tiene claro el análisis de murales, por lo tanto, se implementaron talleres y/o actividades que permitieron evidenciar la narrativa visual junto con la aplicación de los tres niveles de lectura (literal, inferencial y crítica), con esta propuesta se puede llegar a favorecer al aprendizaje de cada uno de los participantes.

El cuarto capítulo denominado *recolectar y analizar los resultados*, se presenta la recolección de datos (pantallazos de algunas de las actividades realizadas por los participantes) de la investigación pedagógica, el análisis de resultados por medio de una tabla de puntaje que presenta un indicador para cada actividad.

El quinto capítulo se denomina *conclusiones* el cual se refleja los avances por parte de cada uno de los participantes, después de haber desarrollado las actividades, por lo cual se considera una estrategia pedagógica para crear un espacio educativo, fortaleciendo los tres niveles de lectura por medio del muralismo.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Acercamiento al problema

El muralismo es un movimiento artístico representado en una imagen, normalmente plasmado en una pared o muro. En el contexto actual el muralismo no ha tenido un reconocimiento adecuado en las aulas de clase como una estrategia pedagógica, debido al estigma que tiene sobre su contenido, pues suelen creer que las personas que hacen esta clase de arte urbano son señaladas como vándalos. En varios proyectos de investigación intentan explotar e informar a las personas de que el muralismo puede ser una buena estrategia pedagógica con múltiples herramientas para un aula de clase o con estudiantes de educación superior, de tal modo que se pueda contribuir a su proceso de aprendizaje.

Por tanto, el acercamiento a esta investigación surge porque las personas y sobre todo a los estudiantes de educación superior, cuando se les hacen preguntas como ¿Qué es para usted el muralismo? ¿Cree que el muralismo es un buen recurso para un análisis de imagen? ¿Por qué cree que el muralismo es vandalismo? ¿Qué alcances pedagógicos pueden tratar los tres niveles de lectura a partir del lenguaje visual? Son preguntas que siempre el estudiante lo relaciona con el vandalismo, por tanto, esta investigación va enfocada a aclarar dichos conceptos y a demostrar la importancia que tiene en la educación como una estrategia pedagógica, direccionada a una lectura de imágenes de forma que llegue a tratar los niveles de lectura, con base a un lenguaje visual.

Es importante mencionar que el muralismo en Colombia, no ha sido un contenido bastante agradable para los ciudadanos, debido a que las personas que se dedican a este medio de arte urbano, no puedan expresar sus ideas, en vez de eso los ciudadanos destruyen lo poco que queda de una construcción cultural y hacen creer que no tendrá un impacto en la ciudad, como lo hicieron en la Campaña de Enrique Peñalosa, pintando encima de los murales que estaban hechos en la Candelaria y entre otro más.

Uno de los factores que llevaron a realizar esta investigación es como el muralismo puede ser una estrategia pedagógica dentro de un aula o fuera de ella, se comenzó mirando cuál era la diferencia entre un graffiti y un mural, se dio a partir de la indagación de algunos muralistas colombianos o extranjeros, por lo cual se empezó a dar un acercamiento cultural y social. Es

así que se escoge el muralismo como una opción pedagógica. Se busca que los participantes fortalezcan sus niveles de lectura, con la ayuda de un recurso más didáctico y pedagógico que en este caso es por medio de lo virtual.

En conclusión, con base a los resultados de la prueba diagnóstica virtual, los participantes en su formación profesional a la que pertenece, no han tenido un acercamiento académico acerca del muralismo. Por lo tanto, los conocimientos previos a una lectura de imágenes con la aplicación de los tres niveles de lectura (literal, inferencial y crítica), busca fortalecer por medio de actividades, el proceso de aprendizaje de cada uno de los participantes.

1.2 Delimitación de problema

En el presente documento, se busca las características de una narrativa visual y como aportan al crecimiento intelectual de cada participante, permitiendo una representación mediante un lenguaje visual. Es así que la propuesta es llevar el análisis de murales, aplicando los tres niveles de lectura, por ello se lleva a cabo un acercamiento teórico sobre el muralismo y el lenguaje visual.

En resultado, los docentes deben estar inmersos a promover y enriquecer el aprendizaje con diferentes recursos didácticos que alcancen los niveles de comprensión lectora, como en el nivel de lectura inferencial (reconstruye el significado de la imagen relacionándolo con conocimientos previos y experiencias personales), literal (recordar información explícita, así como en las imágenes tal cual como aparece en los textos, generando encontrar ideas principales, personajes o secundarios) y crítica (se permite emitir juicios, opiniones que permita aceptar o rechazar lo planteado por el autor), con lo dicho anterior, la investigación busca implementar el muralismo como una estrategia pedagógica, para crear diversas interpretaciones que lleguen a un mejoramiento y utilidad para un salón de clase de forma presencial como virtual.

Por lo tanto, tomando como punto de partida este planteamiento y con la intención de aportar todo un proceso de investigación a la creación de un mural, se podrá evidenciar un lenguaje visual, junto con la aplicación de los tres niveles de lectura (literal, inferencial y crítica). Se sugiere la siguiente pregunta problema:

1.2.1 Pregunta del problema

¿Cómo el muralismo se convierte en una estrategia pedagógica para generar habilidades de lectura visual?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Proponer el muralismo como una estrategia pedagógica para generar habilidades de lectura visual.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar los saberes previos de los participantes sobre el muralismo y los niveles de lectura.
2. Implementar talleres donde se evidencie la interpretación del participante favoreciendo los tres niveles de lectura (literal, inferencial y crítica).
3. Analizar los resultados obtenidos de cada uno de los talleres, a partir de las categorías: Análisis de la imagen como inscripción visual, La imagen como construcción social y Segmentación visual.
4. Determinar las características del muralismo para favorecer la creación y fortalecer la lectura visual.

1.4 JUSTIFICACIÓN

Generalmente, la educación en las instituciones públicas como privadas, se encuentra comprometidas a mejorar la calidad de aprendizaje, uno de los motivos de la Revolución educativa es poner en marcha un ciclo de propuestas, para impulsar y sostener la calidad educativa. Es así que la comunidad educativa se ha especializado en implementar herramientas visuales en el día a día, con instrumentos básicos de enseñanza haciendo que los niños, niñas y jóvenes sean los protagonistas del proceso. En el proyecto de investigación se intenta contribuir en fortalecer los niveles de lectura literal, inferencial y crítica, por medio de elementos y estrategias que alcancen a construir un análisis de murales que conlleven a que sean parte de una lectura visual.

El muralismo puede implementarse como una estrategia pedagógica, para fortalecer la creatividad, ya que abarca un movimiento artístico, simbólico, cultural y político. También es un tipo de representación educativa, que aborda contenidos, relacionados con la interpretación y significación, para una producción desde un punto de vista particular en lo expresivo y comunicativo. Por lo cual se forma parte de lo imaginario, la identidad, ideológica y político - social, estando presente en las paredes, ya sea con firmas, frases, oraciones o dibujos a gran escala, obedeciendo no sólo a una reflexión de la situación del país, sino también como manera de expresión ciudadana.

Por tanto, se considera parte fundamental en esta propuesta, abordar los niveles de lectura (literal, inferencial y crítica), como objetivo para la interpretación, empleando recursos didácticos como son los murales de la ciudad de Bogotá, con la creación de murales por parte de los participantes. Es importante explorar su propia creación y formar una lectura visual con las adecuadas estrategias pedagógicas que estén conectados al símbolo y a un lenguaje visual, para que así los participantes tengan un sentido satisfactorio en un contexto social y cultural.

Armando Silva, en su texto *Simbología Urbana* (2006) quien es uno de los más reconocidos por su texto (Imaginarios Urbanos) propone tres etapas: Análisis de la imagen como inscripción visual, la imagen como construcción social y segmentación imaginaria, que son elegidos para el proceso de investigación. Por otra parte, está María Acaso en su texto *Lenguaje Visual* (2006) que propone varios conceptos a la hora de hablar de los niveles de lectura: Comunicación verbal, comunicación escrita y visual. A partir de los anteriores elementos se intenta demostrar que el muralismo ofrece un contenido (estética e identidad) y la sucesión de un lenguaje visual, así como la utilización de elementos para un análisis de murales, que pueda resultar apropiadamente para un nivel de lectura literal inferencial y crítica.

De acuerdo con lo anterior, el muralismo puede dar una capacidad creativa, que los mismos participantes puedan aplicar los tres niveles de lectura, de manera que los talleres y/o actividades de análisis de murales, sean encaminadas a interiorizar e interpretar, con el fin de que los participantes utilicen la creatividad y el lenguaje visual.

Es así que la formación de los docentes se ha permitido fortalecer los procesos formativos de cada uno de ellos, para mejorar la calidad de educación, con el fin de obtener un plan estratégico moderno y no tan tradicional, como lo que pasa en varias instituciones. Esta nueva propuesta da la oportunidad de que los educadores se salgan de su zona de confort, de una manera que se

respete los lineamientos de cada una de las instituciones. Sin embargo, la lectura visual en su modo es una práctica, que puede hacer que el muralismo sea un refuerzo para las estrategias de enseñanza dentro de un aula.

1.5 ANTECEDENTES

De acuerdo con las estrategias y metodologías destinados a llevar un análisis de murales con los tres niveles de lectura (inferencial, literal y crítica) a la población entre los 19 y 27 años se hace evidente en esta recopilación de proyectos investigativos, a una mirada de conceptos que deben aprender las personas, sobre la importancia de una lectura visual, encontrando tres referentes a nivel internacional, nacional y local, que aportaron al presente proyecto:

1.5.1 Antecedentes a nivel Internacional

A nivel internacional “El muralismo como medio de vinculación con la comunidad”, proyecto educativo abordada por Malta Bautista Sandy Johanna y Liu Gerardo Chong-Qui-Zamora de la Universidad de Guayaquil de Ecuador (2011), su propuesta se basa principalmente en el uso de la técnica del Muralismo como un medio que guía hacia una comunicación más eficaz entre los estudiantes con la comunidad, dando una forma positiva en la sociedad las ideas sentimientos y propuestas de los estudiantes a través de los murales. Propone instrumentos y herramientas para la elaboración del proyecto, talleres interactivos los cuales a través del dialogo con los estudiantes para que determinen la importancia del aprendizaje de este medio de expresión.

1.5.2 Antecedentes a nivel Nacional

A nivel nacional “Estimulación de la lectura y la escritura a través del mural artístico” (2019), abordada por Marilyn Sobeira Márquez Flórez y Valerio Flavio Mogollón Ballestas en la Universidad De La Costa, Colombia (Barranquilla). Para fortalecer un planteamiento en el que se crea un espacio de aprendizaje haciendo uso del mural artístico como estrategia que busca motivar en la población el acercamiento a las prácticas de lectura y escritura de una forma amena, propiciando un ambiente de aprendizaje significativo y cooperativo en el ambiente escolar. Por lo tanto, arrojó beneficios como el conocimiento más profundo de los temas que conciernen a la problemática planteada, el desarrollo en formación y en capacidad para analizar, aprender a formular preguntas y darles solución, adquirir destreza en funcionar la teoría con la práctica.

1.5.3 Antecedentes a nivel Local

A nivel local “Elementos para el análisis de imágenes para llegar a la lectura inferencial y crítica” abordada por Jenni Jimena Castro Romero, Liced Katherin Gómez Vega y Angie Lorena Prieto Cifuentes (Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá, 2016), esta propuesta se enfoca a la incursión de la narrativa grafica en el aula con estudiantes de Licenciatura quienes cursan entre V a VIII semestre que poseen cierto conocimiento en cuanto a análisis de imagen por lo que se plantea desde un nivel inferencial, por lo cual propone la implementación de una serie de talleres que permitan conocer el nivel de lectura de imagen en el que se encuentran y como la propuesta puede llegar a favorecerles. Además, se centra en examinar algunos elementos que son idóneos para el análisis e interpretación de las imágenes graficas e implementarlos para llegar a la lectura inferencial y critica.

Incursionar en investigaciones relacionadas con la narrativa gráfica se convierte en un proceso de exploración teórico, pues es indispensable conocer información acerca de su trayectoria, es así que presenta una alternativa a la implementación de estrategias y actividades con el fin de potencializar varios elementos de análisis de imágenes, para llegar a una lectura inferencial y crítica.

Para concluir, en los anteriores documentos se evidencia que en el presente proyecto hace parte de unas investigaciones que entran al mundo del arte urbano, que en este caso es el muralismo, por lo tanto, aquellas investigaciones nos muestran que más observadores ejecutan una mirada aproximada a conceptos, autores, y metodologías que apoyan a la realización de dicha investigación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Para la construcción de este trabajo es fundamental reconocer los conceptos estructurantes que surgen del planteamiento problema de investigación que son: arte urbano, lenguaje visual, el muralismo, análisis de murales a través de los niveles de lectura, simbología urbana (análisis de la imagen como inscripción visual, la imagen como construcción social y segmentación imaginaria) del filósofo y semiólogo colombiano Armando Silva y la Teoría de la comunicación que parte de la ciencia en tres diferentes sistemas de transmisión de mensajes: la comunicación verbal, escrita y visual propuesto por María Acaso, los cuales permiten la formación teórica y práctica que se tendrán en cuenta como base de implementación.

2.1 Arte urbano

En el momento que el *graffiti* alcanza su popularidad durante la década de los 80, otro tipo de arte, denominado por muchos como *street art*, también realizado en la calle, evoluciona de forma paralela a este movimiento. Surgiendo un nuevo panorama artístico en el que coexisten, dos vertientes de arte callejero claramente diferenciadas por las técnicas empleadas en cada uno de ellos, por la finalidad y objetivo de los mismos.

Fenómeno artístico, callejero y social, trae consigo un sentido más estético que permite una identidad desde lo simbólico. Además, con el *street art* se da vida a una nueva herramienta de denuncia ciudadana, conduce a la gente a la búsqueda de un acontecimiento en el país, a generar conciencia de pensamiento y de acciones a producir un cambio social. Un medio artístico que proporciona comunicación con diversas intenciones, expresado por medio de una imagen.

Por lo que para conocer los orígenes del *street art* se inicia el recorrido desde la segunda mitad del siglo XX, época en la que se producen distintas manifestaciones artísticas que han estado en constante evolución hasta convertirse en el sofisticado arte urbano. Década de las 60 técnicas como la plantilla, destacadas en el uso político de Francia en mayo del 68, durante la segunda oleada Feminista, o en la lucha por los Derechos Civiles de las personas negras en EE.UU.

En la década de los 70, se destaca Richard Hambleton y Ernest Pignon-Ernest, quienes ya plasman sus mensajes sociales sobre paredes con pintura y utilizan pósteres. Pero son los años

80, en Francia donde Blek Le Rat comienza a utilizar las plantillas para realizar sus obras y es el primero en conseguir cierta persecución mediática, convirtiéndose en uno de los pioneros de este movimiento y en uno de los mayores referentes para los artistas urbanos del momento.

A principios de los 90, es cuando el término arte urbano o *street art* empieza a forjar su propia personalidad y se percibe la esencia del movimiento, también bajo el nombre de arte callejero, *urban art* y *postgraffiti*, para identificar una serie de expresiones artísticas heterogéneas y usualmente anónimas que empezaron a inundar las grandes ciudades de Occidente, empezando a convertirse en la expresión de una subcultura.

Eventualmente la popularización del *street art* en las distintas ciudades llevó al surgimiento de grupos locales y de artistas propios de cada ciudad, reconocibles por sus mensajes o sus personajes recurrentes. En la actualidad muchos artistas como el británico Banksy han alcanzado tal grado de reconocimiento que han sido abordados en libros de arte e incluso se llegó a exponer de manera clandestina algunas de sus piezas. Cuando hablamos del arte urbano, nos referimos a las técnicas informales de expresión artística, que se dan en la calle de manera libre.

Según esto se puede identificar que el artista ha hecho todo lo posible por dar el salto mediático a esta tendencia a nivel mundial y ha conseguido que se hable del arte urbano en todos los foros posibles. Su aparición marca un punto de inflexión y ruptura, con la influencia situacionista, para entrar al mundo del espectáculo, en las salas subastadas, forzando su reconocimiento como artista contemporáneo y ser aceptado como artista conceptual.

2.2 Técnicas empleadas por los artistas

Entre los elementos que requiere el arte urbano se requiere los siguientes técnicos:

Todas las técnicas son diversidad de temáticas, puesto que cada artista utilizará la que necesite en su momento, así mismo muchos innovan en la técnica para diferenciarse del resto, creando una nueva. (Okuda, 2011) en la calle suelo trabajar con rotulador de temperatura, spray, cinta de papel. Además, que son clasificadas como técnicas de guerrillas por los propios artistas urbanos, ya que es una intervención callejera que debe realizarse en el menor tiempo posible. Por lo que se habla de técnicas sencillas a gran escala de creatividad e ingenio.

Una de las técnicas más utilizadas es el estencil, dado a que, consiste en recortar una determinada forma en una plantilla sobre la que posteriormente se aplica pintura para obtener un dibujo con la forma recortada. Uno de los pioneros la define como:

En el estencil no hay azar. La imagen es pura y hermosa. La preparas en tu estudio y puedes reproducir indefinidamente. No soy lo suficientemente bueno para trabajar a mano alzada. La plantilla es una técnica muy apropiada para la calle porque es rápida. (Blek Le Rat, 2011, entrevista Jacobi, como se citó en Fernández, 2018, p. 59).

De igual manera la plantilla debe poseer cierta rigidez para que al verter la pintura no se traspase de las zonas sólidas. La plantilla se puede hacer en papel, cartulina o acetato, dependiendo del material el dibujo se podrá realizar a mano, imprimir o calcar. En las imágenes relacionadas con fotografías, normalmente se utiliza el programa de retoque (photoshop) y lo que se realiza es desaturar la imagen, es decir, se pasa a blanco y negro, buscando el contraste de elementos para conseguir una imagen estructurada por partes. Y el aerosol habrá que aplicarlo a unos veinte centímetros de la plantilla y en forma de zigzag para evitar que la pintura se condense en una sola parte.

Por otro lado, el *paste up* o papel empastado. Se trata de una serie de pósteres fotocopiados que se pegan en las paredes con engrudo; y los *stickers* o pegatinas que se trata de un papel que posee un diseño por un lado y por otro es adhesivo. La forma, el tamaño y el color es el que cada artista desee.

2.3 Tipos de arte urbano

Existen algunos tipos que se van a encontrar en el arte urbano: Tradicionales, Abstractas, Fotográficas, Morfing, Instalaciones, Exclusivas.

2.4 El muralismo

El mural se convirtió en un medio de expresión desde hace mucho tiempo. Desde su comienzo fue un movimiento artístico-social mexicano, que se extendió a lo largo de cinco décadas. Una de las primeras pinturas más reconocidas fue rupestre, eran una especie de dibujos o bocetos pintados en piedras, como tal hacían referencia a las actividades humanas de la época, es así que se extendían a un fenómeno artístico. Luego de un tiempo se empezó a plasmar en muros y por medio de este arte destacaron el nacionalismo y así cambiaron las ideas preexistentes contra los indígenas.

La pintura como tal se vio nacer en los muros de las cavernas, con el tiempo los hombres en la época de la prehistoria intentaron representar la historia y la mitología de la cultura, relatando con pintura y estampando en rocas, piedras y esculturas. Una de las técnicas más antiguas era una preparación compuesta por arena y cal que la utilizaban bastante los romanos. A pesar de eso existían unas figuras antropomorfas y zoomorfas llamadas petroglifos, que era de un lugar el valle de Majes Toro en Perú, era un sitio que estaba lleno de figuras que describía la vida antigua cultura, se veía grabado las técnicas que utilizo en el mural.

El muralismo hizo cambiar la manera de pensar de muchos acerca de los indígenas mexicanos, destacando su cultura y la enseñanza de su historia. Por lo cual se caracterizó en abordar tres valores fundamentales: lo nacional, lo popular y lo revolucionario.

A pesar del tiempo las figuras y técnicas fueron tomando otro rumbo, los dibujos o bocetos (pintura rupestre) empezaron a cambiar y a la vez a desaparecer. En cuanto a la técnica, los muralistas redescubrieron el empleo del fresco y de la encáustica y utilizaron nuevos materiales y procedimientos que aseguraban larga vida a las obras. El muralismo empezó a retomar una nueva ideología marxista que surgió a partir de la Revolución Rusa de 1917. También comenzó a distinguirse por estar relacionado con ideas políticas y sociales generando una lucha entre el pueblo y sobre quienes tomaban el poder.

Cuando comenzó la revolución mexicana el muralismo se comenzó a ver en parte política y revolucionaria, convirtiéndose en una herencia artística uniéndose a un precedente entre el arte y a la carga ideológica socialista, que se veía una guerra entre el pueblo, las clases sociales y sobre todo una persecución y unos triunfos.

Los muralistas destacados mexicanos son (Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros) debido a que la Revolución traspuso una preocupación e interrogación por el paso histórico de una nación en vista de una codificación de la identidad nacional, visualizando el país con pasado, presente y futuro, realizando una exploración de culturas que derivan de un pasado dominado y absorbido de la cultura indígena por los españoles. En sus obras buscaron glorificar los éxitos de la revolución y la historia precolonial de México.

Después de que se terminó la revolución mexicana, el muralismo hizo un cambio en la estética europea en el 1921, durante el gobierno de Álvaro Obregón. El mural tomo un cambio radical y se empezó a plasmar murales de política que estaba relacionada con la burguesía, cultura, ideología en edificio, escuelas que graban la esclavitud desde la época de la colonización y hasta

en las plazas públicas, pero esto culminó en 1955, luego de haber empezado a perder fuerza en este movimiento artístico articulado que cumplía una función política y social específica.

Además, para los artistas este acontecimiento que pasó durante años en México, fue de gran ayuda poder conocer en general la historia del muralismo, la forma como los muralistas mexicanos reflejaban sus obras en una crítica política, social y económica. Como en el transcurso de los años las técnicas van pasando desde una pintura en una caverna hasta a llegar a utilizar una pared con varios elementos como lo son el aerógrafo dando representación de escenas trascendentales en sitios públicos como plazas, avenidas, calles, edificios, etcétera, pasando de lo tradicional a lo moderno.

A lo anterior de la historia el muralismo tiene unos orígenes y un tiempo que va trascendiendo en la comunicación entre las personas que van observando los murales y los artistas que van teniendo una clara conciencia de su identidad. En el tiempo de ahora, el mural va ejerciendo una transmisión entre lo que se ve y lo que se pueda interpretar a partir de las imágenes o textos. Dando esa gran oportunidad de sentir y tener claridad de los pensamientos o ideas que se pueda tener con la obra.

Para finalizar el muralismo ha sido un movimiento que muchas veces puede ser descrito como socialista, oficial y revolucionario, pero más allá de eso se ha convertido en un espacio de expresión de libertad y justicia para los artistas, es decir que cada vez más la ciudad ha transformado las raíces de un pueblo, su etnicidad y su sentido de origen a una representación de un proceso así la cultura y una reafirmación a una identidad.

2.4.1 Características del muralismo

El muralismo a formado un lenguaje visual. La intención es tener en cuenta estas características que lo diferencian entre un grafiti, poder resaltar lo más importante de un mural en los espacios públicos, con la intención de dar una esencia a la sociedad o con un acceso de libertad a cada una de las personas. A continuación:

- Transmisión de mensajes visuales a través de cada obra de arte.
- Su nivel estético durante este período también fue el mejor que ha tenido el muralismo en su historia.
- Las obras de arte muralistas acostumbraban a ser pintadas en iglesias y otros edificios que todavía se mantenían en pie desde la época colonial.

- Los murales también solían pintarse en escuelas prestigiosas y edificios nacionales, representando en su arte el surgimiento de los mexicanos. Todo lo que se pintaba estaba relacionado con las tradiciones tanto de Mesoamérica como de América Latina en su totalidad.
- Los artistas de los murales eran libres de elegir cualquier tema para ser representado en sus obras de arte.
- El arte muralista no se limitaba solo a la creación de obras utilizando pintura. Algunos murales mexicanos también fueron elaborados con piezas de cerámica, vidrio y metal; de modo que se crean escenas tradicionales mexicanas mediante una composición de mosaicos.
- El arte muralista hizo ver a cientos de personas que las paredes eran un instrumento válido para expresar su arte, lo que conlleva al surgimiento del arte urbano en varias partes del continente americano.

2.6 Autores nacionales y extranjeros¹

2.6.1 Nacionales

- **Toxicómano:** Es un técnico en publicidad, empezó con diseño gráfico y después se vinculó a la calle, donde encontró una manera de expresarse a través del graffiti. Es fundador del colectivo Toxicómano.
- **Ledania:** Estudio artes visuales en la universidad javeriana. Hoy se codea con las firmas más reconocidas del arte urbano latinoamericano.
- **Gris One:** Con una trayectoria de más de quince años en el arte urbano local, este creador capitalino, uno de los más veteranos y respetados del street art nacional, ha pasado por diferentes estilos: del writing al graffiti, del graffiti al mural, de la calle al museo y de nuevo a la calle.
- **Shaday Gomez:** Trabajó para Idartes en uno de los siete murales que se produjeron basados en temáticas relacionadas con diferentes expresiones del arte.
- **Brandon is still Alivet:** Grafitero Colombiano, hace sus obras en la localidad de Fontibón.

¹ Tomado de: <https://blog.vandalog.com/tag/toxicomano/>

- https://viajes.nationalgeographic.com.es/lifestyle/llega-a-barcelona-exposicion-banksy_15223
- <https://cartelurbano.com/arte/ledania-en-la-ruta-hacia-el-neomuralismo>
- <https://cartelurbano.com/colombia-grafiti/el-recorrido-etereo-de-gris-one>

2.6.2 Extranjero

- **Banksy:** Es el seudónimo de un popular artista del graffiti inglés. Se cree que nació en Yate, localidad cercana a Bristol en 1974, pero los datos acerca de su identidad son inciertos y se desconocen detalles.

Para este proyecto se tomaron como ejemplo cinco artistas nacionales y un extranjero de nacionalidad inglesa. Se escogieron, por qué primero durante el proceso se investigó las referencias de cada uno de ellos, además sus murales tuvieron un gran impacto dentro de la sociedad como por ejemplo Gris One que tiene una trayectoria más de 15 años, es el más veterano y respetado dentro del street art (técnica) nacional y actualmente derivó en el muralismo con una estética dominada por las burbujas y los colores. También está la artista Ledania que comenzó con el aerosol desde los siete años, estudio en la universidad Javeriana Artes visuales, en este momento se codea con las firmas más reconocidas del arte urbano latinoamericano. Por último, esta Banksy (seudónimo) nadie lo conoce, pero es famoso por sus murales que están localizados en Londres y tienen un mensaje bastante crítico hacia lo que está pasando en el mundo.

Estos artistas como Toxicómano o Shaday, tienen una historia y una misión por transmitir lo que quieren expresar por medio de sus murales y que sobre todo es que los ciudadanos se den cuenta de lo que realmente está pasando en la sociedad. Para esta investigación fue importante analizar sus historias y el mensaje que querían transmitir. Por lo cual, el participante tuviera la oportunidad de analizar e interpretar lo que el artista quería mostrar y a la vez ser subjetivo u objetivo.

2.7 Lectura visual o lenguaje visual

El lenguaje visual es un sistema de comunicación que estructura y relaciona los distintos elementos visuales de las imágenes. Tiene como objetivo intentar transmitir la información de una forma que pueda dar una interpretación. Además, se combina con imágenes y textos expresivos, para que el mensaje se comprenda fácilmente, también es atraer la atención del receptor. Igualmente produce diferentes sentimientos y sensaciones en el espectador.

Cada una de las personas ha utilizado señales, signos y símbolos como medio de comunicación, con la finalidad de evidenciar la evolución entre los pictogramas de las cavernas que han emergido durante muchas décadas entre las sociedades y la tecnología, es así que se genera un interés ante la transmisión icónica de múltiples imágenes. “Las imágenes son una

representación a un lenguaje visual que se ha convertido en un espacio que nos rodea y que entramos en contacto durante todo el día o en nuestras vidas” (Acaso, 2006, pág. 37).

De acuerdo con Acaso (2006), el lenguaje visual contribuye a que formemos nuestras ideas sobre como es el mundo, a través de la información y captamos gracias al sentido de la vista. Sin embargo, esta la Teoría de La comunicación la que se encarga de analizar el contenido de los mensajes a través de una rama del conocimiento denominada Semiótica o Semiología, que se define como el campo de estudio de los signos; *El tratado de semiótica (1975) de Umberto Eco*, es un campo de estudio que define la semiótica. Con base de cualquier código a un sistema de signos, la semiología, es fundamental para los teóricos de la comunicación.

Este elemento de la comunicación es importante para que el receptor comprenda el mensaje, y la utilización de un código común entre ambos. Existen tres diferentes sistemas de transmisión de mensajes: Comunicación verbal, comunicación escrita y comunicación visual, se han distinguido por dos características diferentes. Uno es a partir del sentido de la vista que intenta captar información que es realmente fructuosa para el sujeto. Pero lo que realmente se diferencia es la transmisión de señales, por medio de un lenguaje visual.

Es un sistema de comunicación que tiene un código, que asimismo tiene un medio que solo conoce el receptor como el emisor y que a la vez hace posible un intercambio de información, a partir de una comunicación visual, “el lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista” (Acaso, 2006, pág. 25).

Para la lectura del lenguaje visual se requiere reconocer de forma básica los siguientes elementos: la realidad, el emisor o el creador y el receptor o espectador.

- *La realidad*: Es todo aquello que es y que existe verdaderamente.
- *Emisor o Creador*: Crea una imagen que sustituye a la realidad, transformándola con el fin de darle un significado concreto y aportando su conocimiento personal.
- *Receptor o Espectador*: Asocia lo que sabe de la imagen a la imagen recibida, por lo que la imagen no es la realidad.

Es decir, que en el nivel semántico tiene que ver con lo que esta denominado como *significante* y consiste en el signo, lo cual se desprende un discurso denotativo, lo que Barthes lo define *un mensaje icónico no codificado*, por lo que se enumera y describe los elementos de la imagen.

En cambio, “el significado otorga al signo a que atienda a lo subjetivo y lo inconsciente, de modo que se desprende al discurso connotativo, que consiste en que el observador interprete libremente los elementos de la imagen” (Acaso, 2006, pág. 42). Como resultado la interpretación tiene que ver con la experiencia de la persona y el contexto de visualización, lo que hace que la lectura sea distinta entre los participantes, por lo cual, se pueda llamar un mensaje subjetivo de un signo

- *Denotativos*: Hace referencia al significante, es decir, a lo literalmente muestra una imagen y es similar para todas las personas que la observan (nivel físico)
- *Connotativo*: Hace referencia al significado, es decir, al valor que le pueden dar los convencionalismos sociales y personales. No es observable en la primera lectura y cambia dependiendo de la persona y del contexto donde se lea. (nivel simbólico)

Todas las imágenes tienen dos niveles de lectura: por un lado, la lectura objetiva en la que se enumera y describe los elementos que aparecen en ella, sin incorporar valoraciones personales y, por otro lado, la interpretación subconsciente y subjetiva de estos elementos que se desprenden.

2.7.1 Lectura objetiva

Consiste en observar la obra, después recibir su primer impacto y también se puede definir que todo lo que aparece en la imagen, incluyendo la acción o el espacio se desarrolla sin ninguna valoración.

2.7.2 Lectura subjetiva

Se trata de descubrir el elemento clave lleve al significado de la imagen, además tratar de mirar las características que presentan las formas, los colores, texturas y organización espacial de la imagen.

2.7.3 Interpretación

Consiste en reorganizar la información hasta obtener una descripción del mensaje implícito de la imagen. Este mensaje es la verdadera información recibida y no es visible en un principio, tras hacer el recorrido visual de la imagen.

Por otro lado, está el análisis de imagen que consiste en diseñar en cada una de sus partes por separado, posteriormente reconstruir la información obtenida. Esta propuesta consta de tres partes: descripción, análisis e interpretación.

Representación: Se puede decir que la representación implica transformación en la realidad, puede desaparecer en el acto de representación. De igual forma en el campo de interpretar consiste en otorgar significado a las representaciones de carácter visual.

Para finalizar, hay que indicar que se está en un cambio de paradigma en muchos, si no en todos los aspectos culturales, sociales, económicos y políticos, que exige nuevas herramientas y visiones del mundo, ya que los antiguos intelectuales no se enfrentaron a las situaciones que se están viviendo, puede aprender, ya que no solo existe la lectura que hay en los libros, sino en las fotos y videos que aparecen en las redes sociales, por lo que hay que sumarlos al aprendizaje.

Por lo cual, se comienza a investigar autores y se encuentra con el filósofo Armando Silva (2006) y María Acaso (2009) quienes reconocen la importancia de las características y herramientas hacia el muralismo, lenguaje visual y los tres niveles de lectura, conlleva a implementar diferentes elementos que realmente el lenguaje visual y los niveles de lectura, sean eficaz para contribuir a unas estructuras y estrategias de forma que los participantes puedan trabajar adecuadamente en un espacio virtual.

2.8 Simbología urbana

El graffiti pasa por un orden social, cultural, lingüístico o moral que “dice lo que no se puede decir y precisamente en ese juego de decir lo no permitido en la ciudad se legitima” dice Armando Silva (2006) en realidad es una forma de expresión en vez de hablar, dándole un anonimato (sujeto) para que el ciudadano pueda comprender.

Armando Silva reconoce tres etapas que pueden resumirse desde sus intereses por la estética, en la búsqueda de desarrollar una teoría de la imagen y por el interés en lo urbano:

- *Análisis de la imagen como inscripción visual:* A partir de la clasificación y análisis de muralistas en las paredes de Bogotá, se va desarrollando caracterizaciones para reconocer lo que es o no la escritura mural, definiendo sus límites frente a la publicidad informal y las condiciones de un lenguaje nuevo.
- *La imagen como construcción social:* No solo se detiene en lo que está inscrito en el ‘texto’. Sino que parte de una construcción social en la que Silva retoma para situar su interés en el receptor en el “punto de vista ciudadano”.
- *Segmentación imaginaria:* En la unión del análisis al interior de los lenguajes, se basa entre tres formas: -operaciones simbólicas – territorio y usos sociales. Teniendo en cuenta que una ciudad nueva, se requiere un proceso de segmentarla, clasificarla, hacerla propia y poder hacernos ciudadanos.

Según Silva (2006), los ciudadanos de una ciudad segmentan es el espacio de proyecciones imaginarias que llevan a cualquier ciudad y a concebir un espacio afectivo, privilegiando a conocer la ciudad, en un modo que se pueda asumir, sentir y aceptarla. Es decir que cuando uno llega a una ciudad desconocida, nos sentimos como extranjeros y se necesita segmentarla, clasificarla, hacerla propia para hacernos ciudadanos, de una forma y otra se va construyendo imaginariamente la ciudad.

“La ciudad es intercomunicada por territorios, es creada, construida por aquellos que la proyectan suya, pero semejante operación mental produce la transformación en la misma urbe porque a medida que me la imagino distinta y la voy cambiando, pasa por una dimensión estética donde los fantasmas sociales hacen efecto en la construcción de los espacios y de sus símbolos al hacerse urbana-cuidad” (Paredes, 2013, pág. 33).

2.9 Niveles de lectura

Para llegar a establecer qué es lo importante de lo leído, el lector omite, selecciona, generaliza y construye o integra la información contenida en el texto (Van Dijk, 1978). Hoy no leemos solo libros. Sino que realizamos graffitis, música, imágenes y etc. El lector aporta conocimientos previos, establece hipótesis, elabora diferencias para comprender lo que se

sugiere. Es así que uno de los procedimientos básicos para enriquecer la lectura, es que el lector muestre un interés y una visión del mundo a sus saberes a la hora de leer.

Todo lector independiente logra identificar y establecer una información que presente varios textos (contexto), que se centra en establecer relaciones entre enunciados y evaluando su propósito. Por eso se abordan los tres niveles de lectura, Lectura inferencial, Lectura literal y Lectura Crítica.

Lectura Inferencial: Es un nivel de lectura que exige hacer hipótesis, desentrañar intenciones en los textos, más allá de lo que las palabras expresan. Es decir que se hacen deducciones y se interpreta haciendo uso de varios elementos del contexto.

Se establecen relaciones entre un texto y los demás elementos, tratando de identificar que se quiere expresar, hacer hipótesis para la interpretación y acontecimientos sobre la lectura, a partir de lenguaje figurativo.

Lectura Literal: Es un nivel de lectura que hace decodificación básica de la información. Una vez se hace este tipo de recuperación de información, se pasa a otras formas de interpretación que exigen desplegar presaberes, hipótesis y valoraciones.

Este nivel se encarga de identificar el tema general del texto, con el propósito de que el autor, identifique los hechos o los momentos, donde se desarrolla la contextualización del texto, interpretando el significado de las oraciones y conectando cada idea.

Lectura Crítica: Es un nivel de valoración que exige tomar posición crítica y poner el texto en relación con otros textos u otras situaciones o contextos.

Es comprender, que el texto debe sintetizar el contenido, separando las ideas principales de las secundarias. De tal manera que se busca la valoración del autor de lo que se ha comprobado e intenta darse un manejo a la hipótesis en efecto a los datos.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

En el siguiente proyecto se hace necesario conocer los criterios investigativos para la metodología que se relaciona con el planteamiento del problema y enlazar con la investigación.

3.1 Método Investigativo

En el proyecto de investigación se utilizará el método cualitativo, teniendo en cuenta la población entre (19 y 27 años). Esto permite el procedimiento desde la observación, identificar y analizar los siguientes elementos para una lectura visual y los procesos que se llevan a cabo durante el desarrollo y la aplicación de los niveles de lectura. Es así que nos un acceso a observar el proceso de cada uno de los participantes y generar unas perspectivas hacia lo teórico. Por lo cual, permite construir generalizaciones, que ayudan a entender los aspectos comunes de muchas personas y grupos humanos en el proceso de producción y apropiación de la realidad social y cultural en la que se desarrollan en su cotidianidad. “Se orienta a profundizar casos específicos y no generalizar”. Bonilla y Rodríguez (2000)

Esta investigación se desarrolla en una población de participantes entre los 19 y 27 años. Se caracteriza por ser estudiantes de universidades y carreras profesionales diferentes, por ejemplo, Ingeniero Industrial, Ambiental y Aeronáutico, Licenciada en Pedagogía Infantil, Licenciado en Ed. Física, Trabajo Social y un solo estudiante de la Universidad Minuto De Dios de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana. En la cual se puso aprueba el proyecto investigativo, que da comienzo con una prueba diagnóstica, posteriormente se realiza en forma virtual.

Se caracteriza por ir de lo general a lo particular. Se permite explorar el problema, como se debe proceder y qué técnicas se van a utilizar. Es decir, se busca una problemática específica (análisis de murales y niveles de lectura) a un contexto más particular.

Ofrece información con objetividad, claridad y precisión acerca de las propias perspectivas de los participantes y así como sus experiencias, opiniones, valores, puntos de vista y emociones, entre otros. Este es un modo de hacer parte de aspectos subjetivos que se pueden entrelazar en el marco conceptual para proceder a una interpretación.

3.2 Momentos de la investigación

3.3 Tipos de investigación

El tipo de investigación que se va a presentar en este proceso es investigación - acción, tiene como objetivo conectar rápidamente al profesor como investigador, “La investigación – Acción combina un acto importante con un procedimiento de investigación; es una acción disciplinada por la búsqueda, un intento personal de comprender, mientras se está comprometido en un proceso de mejora y reforma”. Hopkins (1989).

Este tipo de investigación ha sido utilizada para el desarrollo de los planes de estudio escolares, en el desarrollo profesional y en amplios aspectos de planificación de la política escolar, tales como el desarrollo de evaluación no competitiva, desarrollo e implementación de programas de orientación educativo estatal. (Kemmis y McTaggart, 1988).

Como tal su metodología está dirigida a mejorar la práctica educativa y social desde una perspectiva de intervención e innovación, con cuyos elementos es lo cualitativo (comprensión, sistematización, análisis y estudio de la realidad social). “*Es una estrategia de formación permanente para el profesor, dotándolo de nuevas técnicas y métodos para una mayor documentación y conocimiento de la realidad del aula.*” (Cohen y Manion; 1990).

De acuerdo con lo anterior la investigación- acción, se ha tomado como referente a este proyecto con la posibilidad de que los participantes tengan un proceso sistemático de aprendizaje, eso implica a que cada uno de los participantes realicen análisis críticos y que a la vez teoricen acerca de sus prácticas. Además, se considera que el proyecto puede partir de un modelo para una lectura visual.

3.4 Fases de investigación

Estas fases de investigación se aplican desde la Investigación-Acción, se dividen en cuatro momentos para el desarrollo de la misma.

3.4.1 FASE DIAGNÓSTICO: Esta fase determina el problema y requiere la realización de una prueba diagnóstica de la situación, para saber más acerca de cuál es el origen y evolución de la situación problemática.

Diagnostico

Este diagnóstico se elaboró por la herramienta Google formulario que consta de 10 preguntas, datos personales (nombre/seudónimo, edad, carrera, semestre y correo) y un consentimiento informado para cada uno de los participantes. El día 25 de julio del 2020 se envió por vía virtual el link de la prueba diagnóstica a los participantes: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf9wNCS5hYXjoCpa6zDSAyDB-Oapvq1BpiVCiigNvURgtH5Ng/closedform>

Esta prueba diagnóstica tiene la iniciativa de indagar sobre algunos conocimientos previos de cada participante. Además, la prueba busca conocer algunos conceptos previos que aplican al momento de hacer lectura de imágenes.

3.4.2 FASE PLANIFICACIÓN: En esta fase es para incorporar aspectos no previstos en el transcurso de la investigación que podrán ser integrados en las acciones ya establecidas: Describir la situación problemática, delimitar los objetivos, organizar la secuencia de actuación, describir cómo se va a relacionar el participante de investigación con otras personas implicadas o interesadas en el tema abordado y describir cómo se van a controlar las mejoras generadas por la investigación.

Un taller es un proceso de aprendizaje con base en la experiencia y conocimiento que tiene cada participante, además es un espacio para desarrollar diferentes actividades artísticas, sociales y científicas. También permite que los participantes pongan en común experiencias, conocimientos, intereses y reconocimientos de conceptos, que se comprobaran e interiorizaran en el transcurso de la realización práctica. Dentro de un taller se puede presentar tres momentos: sondeo de preconceptos y saberes previos que tiene cada uno de los participantes, introducción al tema por parte de la estudiante investigadora y por último la ejecución del trabajo a realizar.

Dentro del proyecto se elaboró seis actividades de las cuales se incluye las categorías del filósofo Armando Silva y la implementación de los tres niveles de lectura (literal, inferencial y crítica), comenzando con un diagnóstico de forma virtual. El primer taller hace referencia a los elementos de los murales y elementos del graffiti, con una respectiva retroalimentación por parte de la investigadora estudiante.

En el segundo taller se realiza un foro a partir de una pregunta *¿Cómo captar la percepción imaginaria convirtiendo la ciudad en territorio?* Basándose en las categorías que presenta el

filósofo Armando Silva del texto la “ciudad imaginada”. Para finalizar cada participante debe realizar un rompecabezas.

El tercer taller comienza en fortalecer el concepto del muralismo por medio de una (página web), se habilita un formulario de múltiples respuestas en donde los participantes identifiquen los siguientes elementos con un análisis de murales.

En el cuarto taller se aborda la creación de una historia, por medio de una secuencia de imágenes.

El quinto taller se aplica a una intervención artística, el cual consiste en transformar un personaje de un mural del artista Toxicómano, utilizando la herramienta digital **GIMP**, con la finalidad de que el participante explique en qué lugar o sitio pondría el mural y por qué.

En el taller final es la creación de un mural por parte de cada uno de los participantes, utilizando recursos como materiales físicos o herramientas digitales.

3.4.3 FASE IMPLEMENTACIÓN: Esta fase es para recoger datos con los diversos talleres y/o actividades. Se necesita contextualizar su análisis con un sentido secuencial, haciendo necesario que el análisis y la elaboración de los datos se alternen o superpongan en el proceso de investigación.

El proceso de implementación de esta plataforma digital llamada Google Classroom, consiste en varios pasos para que el participante pueda ingresar y realizar sus respectivas actividades:

- El primer paso era enviarle un mensaje a cada uno de los participantes, explicando cual era el siguiente paso para poder comenzar con los talleres.
- Cada participante dio a conocer su correo a la investigadora estudiante.
- La investigadora estudiante, tenía que agregar cada uno de los correos en la plataforma
- Luego cada participante tenía que aceptar la invitación de Google Classroom para poder ingresar.
- Después de que cada participante, ya hubiera aceptado la invitación. Los participantes ya solo ingresarían por su correo.
- En la plataforma Google Classroom solo los participantes podían realizar las actividades que la investigadora estudiante dejara cada quince días, agregando una retroalimentación (video, infografía y galería) cuando se finalizaba dos actividades.

Se decide realizar este proyecto de forma virtual por cuestiones de salud, ya que en este momento se encuentra “el mundo” contra una pandemia (Covid-19). Por lo tanto, se utiliza esta plataforma para darle un poco más de facilidad a los colaboradores a que puedan participar con seguridad y obtener un aprendizaje significativo.

3.4.4 FASE EVALUACIÓN: Es el momento de analizar, interpretar y sacar conclusiones organizando, los resultados de la reflexión, en torno a las preguntas claves y a los talleres que se pusieron de manifiesto en el proceso de planificación.

Para finalizar, se implementa una rúbrica con sus respectivos items y con su valoración, de tal forma que se pueda evaluar el proceso que tuvo cada uno de los participantes. A continuación, la siguiente rúbrica:

3.5 RÚBRICA

ITEMS	90-100	70-89	40-69	20-39	10-19
Genera una diferencia entre un mural y el graffiti	Participa adecuadamente en la actividad y explica las características entre un mural y el graffiti.	Participa en la actividad, con varios errores en la explicación de las características entre un mural y el graffiti.	Establece una perspectiva de las diferencias entre un mural y el graffiti.	En la actividad se observa que no completa la información, ha entregado el trabajo fuera de la fecha establecida.	No cumple con las instrucciones dadas para el proceso de elaboración de la actividad.
Comienza el viaje por el mundo de los imaginarios	Participa en el foro, utiliza los recursos como el video y la presentación. Es preciso en su aporte sobre el mundo de la ciudad imaginada. Sin faltas de ortografía.	En el foro, utiliza los recursos (video y presentación), le falta precisión frente al mundo de la ciudad imaginada. Pocos errores ortográficos.	La respuesta es regular frente al mundo de la ciudad imaginada, usa información que no es del video, ni de la presentación. Algunas faltas ortográficas.	La respuesta es difícil de entender debido a la falta de claridad. Demasiadas faltas ortográficas.	No participa en el foro

Explora y descubre a través del muralismo	Participa en el cuestionario. Analiza cada mural de forma que identifica correctamente los respectivos elementos. Utiliza todo el tiempo la página web.	Identifica la mayoría de los elementos, con su respectivo análisis de cada uno de los murales. Observa la página web.	No completa todo el cuestionario, por lo tanto, no identifica la mayoría de los elementos. No constantemente observa la página web.	Se le dificulta en analizar e identificar algunos elementos respecto a cada mural. No utiliza la página web.	No cumple con las pautas establecidas para realizar el cuestionario
Mira alrededor y crea una historia	El texto tiene cohesión y coherencia, es creativo, sin ninguna falta de ortografía y cumple con la secuencia de las imágenes.	En su mayoría el texto es creativo, y se relaciona bastante con cada una de las imágenes. Solo una falta ortográfica.	En alguna parte del texto, no se le ve la secuencia de las imágenes y tiene tres faltas de ortografía.	Gran parte del texto, no va relacionado con las imágenes, faltas ortográficas.	El participante no cumple con las instrucciones para crear una historia.
Intervención Artística	Utiliza la herramienta GIMP. Realiza la transformación de la imagen del artista toxicómano, explica el lugar o sitio que pondría la imagen.	Utiliza la herramienta GIMP. Realiza la transformación de la imagen del artista toxicómano, pero no explica en qué lugar o sitio la colocaría.	No se le ve coherencia a la transformación de la imagen y no explica el lugar o sitio que dispondría como tal de la imagen.	Utiliza otra herramienta, no hay bastante transformación a la imagen y, por lo tanto, no especifica en que lugar o sitio lo pondría.	No realiza la intervención artística.
Crea y logra un estilo propio	Crea su mural, logrando su propio estilo. Utiliza recursos como papel periódico, hojas blancas, marcadores, etc.... o herramientas digitales.	Realiza su creación, con confusión en lograr su propio estilo. Utiliza recursos como papel periódico, hojas blancas, marcadores, etc.... o herramientas digitales.	Su mural tiene algunos detalles creativos e innovadores. Utiliza pocos recursos.	El mural contiene poco detalles creativos e innovadores y no cumple con las pautas establecidas.	El participante no entrega su creación de un mural.

CAPITULO VI

RECOLECTAR Y ANALIZAR LOS RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados del diagnóstico

Comenzando con una prueba diagnóstica virtual, participaron 16 personas de diferentes carreras y universidades. Para dar inicio a esta prueba el participante tenía que aceptar o no un consentimiento que informaba sobre la prueba diagnóstica y en participar en los talleres; el 93,8% aceptaron y solo una persona no aceptó. También se tenía que completar (Nombre/seudónimo, edad, si estaba estudiando actualmente, qué carrera y que semestre). Luego se comenzaba en responder las preguntas.

Después de que los participantes completaran la prueba diagnóstica. Se analizaron los resultados:

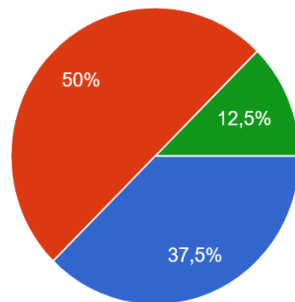
- A partir de la pregunta 1 hasta finalizar, se consistía en analizar murales a través de los niveles de lectura (literal, inferencial y crítica).
- En la primera pregunta ¿cuál era la diferencia entre un mural y un graffiti?, la mayoría de los participantes respondieron que un mural se realizaba en una pared o muro y que estaba más elaborado por el artista, mientras que el graffiti era para vagos y que eran solo firmas.
- Segunda pregunta, trataba de selección múltiple con imágenes, era responder cuál de las cuatro opciones era un mural y el 81,3% respondieron que era la opción 4, por lo tanto, era la correcta, mientras que el 12,5% respondieron la opción 3 que era una obra de arte.
- En la tercera pregunta, consistía si durante la formación profesional al que pertenece, ha tenido un acercamiento al muralismo con fines académico y el 81,3% respondieron que no y el 18,8% dijeron que sí. Además, tenían que relatar su experiencia (si la respuesta fue sí).

Estas tres preguntas hacen alusión al nivel de lectura inferencial, que consistía en observar el mural de la artista Ledania. En los resultados, la mayoría de los participantes lograron dar una interpretación de una forma que sus respuestas fueron acorde a la imagen, lo cual era sobre hechos históricos y el respeto de una cultura. Por lo tanto, se consiguió que cada uno de ellos realizara una lectura de imágenes a nivel inferencial.

A continuación, los resultados del nivel inferencial:

La representación hace alusión a:

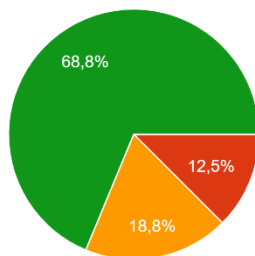
16 respuestas



- A. Muestra algunos hechos históricos
- B. Un encuentro de culto
- C. Una reunión informal
- D. Ilustra un hecho de guerra

¿Cuál es el motivo del vestuario o accesorios, que está en el mural?

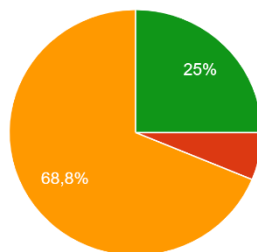
16 respuestas



- A. Cuestionar el movimiento frente a lo histórico
- B. Contrastar los accesorios de cada uno de ellos
- C. Resaltar cada vestuario y color
- D. Contribuir a un respeto por cada cultura

Con la expresión del mural, el artista pretende

16 respuestas

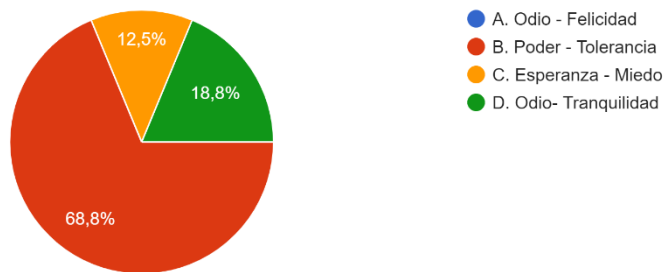


- A. Cuestionar que se celebra el Día del padre, mas no el día de la mujer
- B. Resaltar los trabajos cotidianos que llevan los campesinos
- C. Ilustra los hechos que originalmente son históricos
- D. Criticar algunas celebraciones culturales, cuestionando su religión

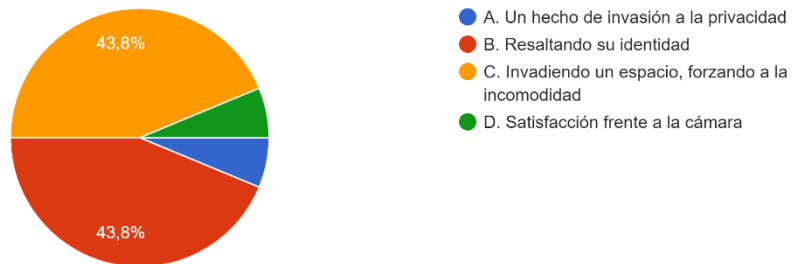
Tomado de : <https://docs.google.com/forms/d/1f9gGmckyWtPBhkJCNUkZFDIyTKVP5Qku0ND6hrAoGw/edit#responses>

En el siguiente mural del artista Toxicómano, abarca el nivel de lectura crítica, como podemos observar en las gráficas. La mayoría de los participantes alcanzaron una lectura visual desde un nivel crítico, por lo tanto, se examinó las respuestas de cada uno de ellos y se logró identificar de que el participante con solo analizar e interpretar la imagen llegaría a comprender la forma de expresión de este mural. Los resultados:

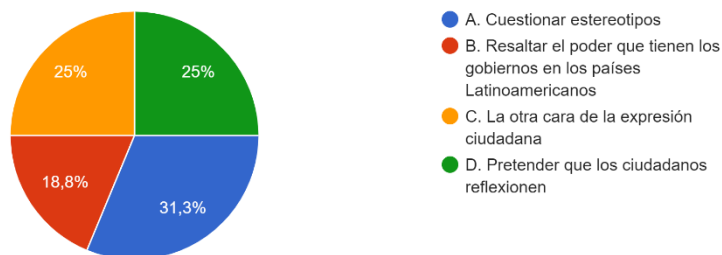
¿Qué sentimientos le despierta este mural?
16 respuestas



¿Qué relación habrá entre la cámara y el joven?
16 respuestas



¿Qué piensas de la forma de expresión del artista?
16 respuestas



Tomado de: <https://docs.google.com/forms/d/1f9gGmckyWtPBhkJCnuUKZFDIyTKVP5Qku0ND6hrAoGw/edit#responses>

Google Classroom es una herramienta digital que permite gestionar un aula de forma online, su aprendizaje es a distancia o a veces semipresencial en la comunidad educativa, para ingresar a esta Plataforma se puede conectar por un celular o computadora a cualquier hora, lugar o fecha. Para acceder debe estar registrado a una cuenta de Gmail, se facilita para subir o compartir videos, presentaciones, infografías y etc...El docente tiene la oportunidad de estar un poco mas cerca de los estudiantes para cualquier novedad o hasta tener una clase virtual, le permite subir material a los estudiantes.

4.2 Ventajas

1. Facilita la entrega en formato digital de los trabajos.
2. Tener una mejor comunicación entre el docente y el estudiante.
3. Compartir el material con más facilidad.
4. Informar al estudiante de cualquier novedad respecto a sus trabajos.
5. Les reporta a los estudiantes en qué fecha tiene que entregar los trabajos
6. Tener clases por online y es totalmente gratuita.

4.2.1 Desventajas

1. Para ingresar a la plataforma es necesario tener acceso a internet
2. Se requiere que todo material o trabajo didáctico este preparado minuciosamente por el docente.
3. Tener una cuenta de Gmail.
4. Puede que a veces el servidor falle y los estudiantes no puedan ingresar como tal a la plataforma.

Con respecto a la prueba diagnóstica, se utilizó la plataforma Google Classroom, con el objetivo de analizar murales con la ayuda de los tres niveles de lectura, se abordaron diferencias entre un grafiti y un mural, pregunta sobre una ciudad imaginada con la referencia del filósofo Armando Silva, cuestionarios, crear historias, intervención artística y por último la creación de un mural por parte de los participantes de manera creativa e imaginativa.

A partir de las actividades realizadas, planteadas por un marco metodológico y del marco teórico que sustenta las bases conceptuales de la investigación, da respuesta a cada uno de los

talleres, recolectando y presentando resultados. Identificando los tres niveles de lectura (literal, inferencial y crítica) con participantes entre 19 y 27 años, se realiza una tabla que presenta un indicador para cada uno de los participantes, que da resultado a las actividades con un puntaje.

En este proceso participaron 7 individuos entre los 19 y 27 años. Se comenzó a finales de septiembre aplicando las dos primeras actividades, cada quince días se subían a la plataforma dos nuevas actividades. Para la retroalimentación de las actividades la investigadora estudiante, realizó un video, una infografía y una galería online, con la explicación correspondiente de cada taller, el participante tenía que escribir un comentario o una reflexión. La investigadora estudiante, calificaba por puntaje y le daba un comentario a cada uno de ellos por su trabajo. En total se aplicaron seis actividades dentro del tiempo de septiembre a noviembre.

Posteriormente, se emplea una tabla con los resultados, por medio de actividades y/o talleres que permite al análisis y a la percepción de los tres niveles de lectura. En esta tabla se aplica un solo indicador para cada participante en cada una de las actividades, teniendo en cuenta que el puntaje está conectado por una rubrica que cuenta con unos items y que el objetivo es evaluar el desempeño de los participantes.

4.3 TABLA DE RESULTADOS

(Puntaje)

Actividades	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5	Participante 6	Participante 7
Actividad 1	Reconoce las características del graffiti y el mural. Puntaje (80)	Reconoce las características del graffiti y el mural. Puntaje (70)	Reconoce las características del graffiti y el mural. Puntaje (70)	Reconoce las características del graffiti y el mural. Puntaje (75)	Reconoce las características del graffiti y el mural. Puntaje (70)	Reconoce las características del graffiti y el mural. Puntaje (85)	Reconoce las características del graffiti y el mural. Puntaje (60)
Actividad 2	Participa y aporta nuevas ideas, de	Participa y aporta nuevas ideas, de	Participa y aporta nuevas ideas, de	Participa y aporta nuevas ideas, de	Participa y aporta nuevas ideas, de	Participa y aporta nuevas ideas, de	Participa y aporta nuevas ideas, de

	acuerdo a la información que esta relacionada directamente a la pregunta. Puntaje (90)	acuerdo a la información que está relacionada directamente a la pregunta. Puntaje (50)	acuerdo a la información que está relacionada directamente a la pregunta. Puntaje (60)	acuerdo a la información que está relacionada directamente a la pregunta. Puntaje (50)	acuerdo a la información que está relacionada directamente a la pregunta. Puntaje (40)	acuerdo a la información que está relacionada directamente a la pregunta. Puntaje (90)	acuerdo a la información que está relacionada directamente a la pregunta. Puntaje (40)
Actividad 3	Identifica y analiza cada mural, con sus respectivos elementos. Puntaje (100)	Identifica y analiza cada mural, con sus respectivos elementos. Puntaje (85)	Identifica y analiza cada mural, con sus respectivos elementos. Puntaje (90)	Identifica y analiza cada mural, con sus respectivos elementos. Puntaje (95)	Identifica y analiza cada mural, con sus respectivos elementos. Puntaje (90)	Identifica y analiza cada mural, con sus respectivos elementos. Puntaje (100)	Identifica y analiza cada mural, con sus respectivos elementos. Puntaje (100)
Actividad 4	Observa cada imagen y produce un texto expresando su pensamiento o emociones. Puntaje (100)	Observa cada imagen y produce un texto expresando su pensamiento o emociones. Puntaje (90)	Observa cada imagen y produce un texto expresando su pensamiento o emociones. Puntaje (95)	Observa cada imagen y produce un texto expresando su pensamiento o emociones. Puntaje (100)	Observa cada imagen y produce un texto expresando su pensamiento o emociones. Puntaje (95)	Observa cada imagen y produce un texto expresando su pensamiento o emociones. Puntaje (100)	Observa cada imagen y produce un texto expresando su pensamiento o emociones. Puntaje (100)
Actividad 5	Emplea la herramienta digital (GIMP), para la transformación de un personaje. Puntaje (80)	Emplea la herramienta digital (GIMP), para la transformación de un personaje. Puntaje (80)	Emplea la herramienta digital (GIMP), para la transformación de un personaje. Puntaje (80)	Emplea la herramienta digital (GIMP) para la transformación de un personaje. Puntaje (80)	Emplea la herramienta digital (GIMP) para la transformación de un personaje. Puntaje (80)	Emplea la herramienta digital (GIMP) para la transformación de un personaje. Puntaje (70)	Emplea la herramienta digital (GIMP) para la transformación de un personaje. Puntaje (70)
Actividad 6	Aplica adecuadamente el material físico o las herramientas digitales para la	Aplica adecuadamente el material físico o las herramientas digitales para la	Aplica adecuadamente el material físico o las herramientas digitales para la	Aplica adecuadamente el material físico o las herramientas digitales para la	Aplica adecuadamente el material físico o las herramientas digitales para la	Aplica adecuadamente el material físico o las herramientas digitales para la	Aplica adecuadamente el material físico o las herramientas digitales para la

creación de un mural.	creación de un mural.	creación de un mural.	creación de un mural.	la creación de un mural.	creación de un mural.	creación de un mural.
Puntaje (100)	Puntaje (100)	Puntaje (90)	Puntaje (80)	Puntaje (80)	Puntaje (10)	Puntaje (80)


En la tabla anterior, se evidencia los resultados de las seis actividades/talleres, donde se pretende evaluar el proceso de fortalecimiento de los tres niveles de lectura (literal, inferencial y critica), con la ayuda de la creación e interpretación de los murales.

Para conocer los resultados de cada actividad, se califico por puntaje desde 100 que es la calificación más alta, hasta 10 que es la calificación más baja. Para la primera actividad, se hizo referente a los elementos del mural y del graffiti, cuyo objetivo es que el participante diferencie entre lo que es un mural y el graffiti. Se pudo evidenciar que la mayoría de los participantes tuvieron algunos errores en reconocer las diferencias, por la tanto su puntaje fue entre 80-70, mientras que un solo participante se le dificulto en completarla correctamente, por lo cual su puntaje fue 60.

← → ↻ doc-0g-ag-apps-viewer.googleusercontent.com/viewer/secure/pdf/nhppalta76ujushog7cst7i19mpor12a/no9rq8i9kln8dh3s5lcp47eokerice6a/1604437050000/drive/09... 🔍 ☆ ☰

Nombre/ Seudonimo: William **Fecha:** 16/09/2020

OBJETIVO: En esta actividad, a partir de un nivel de lectura literal, escriba en cada imagen si es un mural o un graffiti y porqué:

1. 

Autor: Sinónimo


En esta imagen se puede identificar que tiene variación de colores, su letra plasma un contenido de firmas "LOVE". Sin embargo, su rayado refleja un tipo de dibujos, pero lo que mas se ve a la vista su letra por su tamaño y por el mensaje que quiere transmitir, así que es un graffiti.

Tomado de: <https://classroom.google.com/g/tg/MTQ0MjY5MzI3ODMw/MTQ0MjY5MzI3ODQy#u=MTQ0MzY2NTgwMjgw&t=f>

ag-apps-viewer.googleusercontent.com/viewer/secure/pdf/nhppalta76ujushog7cst7i19mpor12a/atd76k5b9t7nd3qmf37d3ng7pteoeonh/1604437275000

8oTvCCJ7ijWbVKu5U3FCOhYEBrXVIulk-jmdKQjUE-bBJQSwr0cZO2cxt8... 1 / 4

2.








Autor: Street Art Vector Letras

Es un graffiti, pues el diseño se caracteriza por ello, además de no formalizar o brindar un dibujo estético que represente alguna imagen o contexto de la realidad.

Tomado de: <https://classroom.google.com/g/tg/MTQ0MjY5MzI3ODMw/MTQ0MjY5MzI3ODQy#u=MTQ0MzY1NTgyMjEz&t=f>

Durante la siguiente actividad se implemento un foro con la pregunta *¿Cómo captar la percepción imaginaria convirtiendo la ciudad en territorio?*, es decir que los participantes ya no solo reconocerán elementos del (mural y graffiti), sino que se ubicarían en lo crítico, frente al mundo de la ciudad imaginada. Esto permitió ver el nivel de lectura crítica, que tiene cada participante, logrando que solo dos expresen ideas claras y concisas de acuerdo al video y a la presentación que se obtiene en referencia al filosofo Armando Silva, con un puntaje de 90, por lo cual el resto de participantes se les dificulto en ser precisos con la respuesta con un puntaje de 60-40. Para continuar con las actividades 3 y 4, se realizó un video con la retroalimentación de las actividades 1 y 2, con el fin de que cada participante realizara un comentario o una reflexión.

<input type="checkbox"/>	 Karen Cardenas	60
<input type="checkbox"/>	 César Giovanni Cárdenas v...	50
<input type="checkbox"/>	 pier cardine	40
<input type="checkbox"/>		

 **Santiago Ruiz** 7 sept.

La visión, idea o percepción del contexto del cual se desea comunicar, debe aplicarse con un método que sincronice o relacione la imagen, con una situación de la realidad y además que este código pueda ser interpretado de manera coherente. Es decir, la imagen puede tener un mensaje cultural, político, entre otros, que desarrolle un proceso cognitivo social e individual a través de la semiótica, así se comprende el mensaje abstracto, concluyendo en una reflexión o relación al pensamiento que se desea transmitir.

Tomado de: <https://classroom.google.com/c/MTQ0MjY5MzI3ODMw/sa/MTQ0MjY5NDAwMTU0/submissions/by-status/and-sort-last-name/all>

En la actividad 3 se trabaja un cuestionario <https://docs.google.com/forms/d/1bf5A649aOuju-yPNiD5DbuiAIYHTIZUtWuivG-7AjCl/prefill>, respecto al análisis de murales con sus respectivos elementos, por lo tanto, cada participante logro un análisis e identificar cada elemento con un puntaje de 100-90. Luego sigue la actividad 4 en la que concite en crear una historia por medio de una secuencia de imágenes que el participante haya organizado. En este proceso se pudo evidenciar que la mayoría de los participantes lograron realizar una secuencia de imágenes con coherencia y así pudieron realizar la creación de su historia, por lo cual su puntaje fue entre 100-90.

CREA UNA HISTORIA

De acuerdo a la secuencia de imágenes que organizaste, crea tu propia historia

Un día en la tarde Juliana estaba dibujando, cuando sonó la campana para salir del colegio e inmediatamente se fue a encontrar con sus amigos, esa misma tarde Juliana y sus amigos se fueron al occidente de la ciudad a realizar murales en diferentes paredes, ya cuando llego la noche Juliana regreso a su casa con la sorpresa de que sus papas estaban esperándola en la sala con una carta, en esa carta notificaba si la joven no dejaba de hacer daño público en sitios privados le iban a poner un comparendo, en ese momento Juliana se puso brava y tuvo una fuerte discusión con sus padres. Al siguiente día Juliana salió de su casa para encontrarse con sus amigos para ir a buscar algún lugar donde pudieran realizar sus dibujos, cuando vieron una pared que estaba como abandonada, sacaron sus cosas para pintar, pero en ese momento llego la policía y los retiro.

Luego de varios días Juliana se dirigió al lugar donde los policias los habian retirado, cuando llego saco su libreta donde tenia todos sus dibujos y los frascos de aerosol, empezó a pintar un gran ojo que se podia ver que transmitia a través de su pupila una ciudad hermosa y con bastantes colores, después de dedicarle varios horas y días al dibujo. Una tarde sus amigos y varios conocidos de ella llegaron al lugar, la felicitaron por saber expresar lo que sentia por medio del arte. Pasaron varios meses y un día por la tarde Juliana vio que su papa estaba leyendo el periódico, cuando se dio cuenta que habían hecho una columna sobre el mural que habia realizado, obteniendo buenas críticas, en ese momento sus papas la felicitaron y le dijeron que ella podia lograr ser una buena artista.

Tomado

CREA UNA HISTORIA

De acuerdo a la secuencia de imágenes que organizaste, crea tu propia historia

Carlos era un joven de 20 años que le gustaba utilizar aerosol para realizar sus mensajes o dibujos en la pared, un día empezó a dibujar en una pared, su dibujo era un ojo grande que expresaba tristeza, le llevo varios días en realizarlo para poderlo terminar. Luego de a verlo terminado en una tarde soleada, llego la policia diciéndole que si no arreglaba esa pared le iban a poner un comparendo por a ver dañado una pared de la ciudad, entonces Carlos se puso bravo y les dijo que no porque ese espacio era público y que además esa pared no tenia dueño, fue así que empezaron a llegar más gente al sitio, la gente empezó a sentarse en el piso, a gritar a los policias, a decirles que el joven tenia todo el derecho de expresarse con un dibujo y que nadie se iba a quitar, pasaron los días nadie se quiso retirar del sitio, hasta que un día Carlos cogió un cuaderno que estaba en su casa guardado en sus cosas y empezó a mostrarles a los policias que el hacía arte, que él no estaba haciendo nada malo, ni que menos vandalismo, después de tanta discusión con la policia se retiraron y dejaron el muro como Carlos lo habia dejado con su gran dibujo, con el pasar de los meses la comunidad que vivía cerca a esa pared, comenzó a realizar una queja para pasarla a la Alcaldía para que pintaran la pared normal, es así que personas de la Alcaldia llegaron hasta la pared y pintaron, quitando el dibujo de Carlos. Al siguiente año Carlos fue al sitio donde habia realizado esa bella arte en esa gran pared, pero ya no estaba, con gran tristeza Carlos se retiró, pero antes escribió en la pared que expresarse era una forma de mostrar su verdadero yo.

de:

<https://classroom.google.com/c/MTQ0MjY5MzI3ODMw/a/MTQ0MjY5MzI3ODQ4/submissions/by-status/and-sort-last-name/all>

Se realizó una infografía con la retroalimentación de la actividad 3 y 4, siguiendo los mismos lineamientos de la retroalimentación anterior.

The screenshot shows a Google Classroom interface. At the top, the title is "Crea y Descubre a través del Muralismo :)" and the subject is "Arte Urbano". There are two tabs: "Instrucciones" and "Trabajo de los alumnos". The "Trabajo de los alumnos" tab is active, displaying a list of student comments:

- Samuel Bogoya** 20 oct. me gusto el formulario por que nos muestra imágenes y argumentar la elección, interpretar que tipo de mensaje tenia cada imagen. la actividad de las imágenes y crear una historia a partir de ellas fue divertida porque intentas que todas las imágenes entren en la historia y que esta tenga sentido.
- César Giovanni Cárdenas vargas** 20 oct. las actividades fueron entretenidas ya que nos obliga a buscar información para responder todo correctamente, en el caso del formulario. la actividad de las imágenes consta de mucha creatividad, poder crear una historia y conectar las imágenes para que toda esta tenga sentido y un orden, fue entretenido.
- pier cardine** 20 oct. la información, los videos y las presentaciones para resolver las actividades es muy buena, los videos que explican los murales y los diferentes tipos de arte que podemos plasmar en los muros, la creación de historias a través de imágenes que no tienen un solo tema ayuda a la creatividad.
- Santiago Ruiz** 21 oct. Es importante dar cualidades semióticas a los murales y graffittis, así como saber diferenciarlos, puesto que son imágenes expresivas de la cultura, religión y política, además de aportar una opinión subjetiva que resulte agradable desde ciertas perspectivas. Las actividades permiten ordenar características y fundamentar la creatividad de una imagen a un texto.
- william barragan** 21 oct. En la actividad 3, me pareció interesante porque a partir de la imagen se pudo realizar un análisis y dar una perspectiva a los diferentes elementos que nos mostraba como tal en el formulario, además me gusto la pagina web, porque se pudo evidenciar una información concreta acerca del muralismo y de los artistas. En la actividad 4 me llamo bastante la atención porque no sabia que con solo mirar y analizar una imagen se podía empezar a crear una historia, como la que pude realizar en la actividad.

At the bottom of the screenshot, the system tray shows the time as 4:43 p.m. on 3/11/2020.

Tomado de: <https://classroom.google.com/c/MTQ0MjY5MzI3ODMw/a/MTUxMDMyNTU3MTMy/details>

En la quinta actividad se logra realizar una transformación de imagen del artista toxicómano, lo que permite analizar e interpretar la imagen, el cual el participante ya tiene que realizar su intervención y utilizar como recurso la herramienta GIMP. Por lo tanto, los siete participantes obtuvieron un puntaje entre 80-70. Cada actividad tenía el propósito de implementar un nivel de lectura, donde el participante obtuviera un lenguaje visual, desarrollando la creación e interpretación. Por último, cada actividad tiene el objetivo de trabajar varios elementos para llegar a los niveles, de modo que se puedan alcanzar correctamente.



Tomado de: <https://classroom.google.com/c/MTQ0MjY5MzI3ODMw/a/MTQ0MjY5MzI3ODUw/submissions/by-status/and-sort-last-name/all>

ACTIVIDAD FINAL

Luego de haber realizado las siguientes actividades y de dar una concisa explicación sobre conceptos, elementos y analizar murales, se realiza una actividad final con el propósito de que cada participante creara su mural y a la vez lograra identificar su propio estilo. De acuerdo a la creación de cada uno y teniendo en cuenta las herramientas se pudo obtener un resultado óptimo. De las siete personas que participaron y lograron crear su mural eficazmente, solo dos obtuvieron un puntaje de 100-90, mientras que dos tuvieron un puntaje de 80 y un participante que no realizo la actividad, por lo tanto, su puntaje fue 10.



Tomado de: <https://classroom.google.com/w/MTQ0MjY5MzI3ODMw/tc/MTQ0MjY5MzI3ODQx>

4.4 Planteamiento de actividades:

Categoría	Subcategoría	Desarrollo metodológico del proceso pedagógico
Prueba diagnóstica	Pre - conocimientos	Los participantes de manera individual contestaran la prueba formada por 10 preguntas enfocadas al muralismo. - https://docs.google.com/forms/d/1f9gGmckyWtPBhkjCNuUkZFDIyTKVP5Qku0ND6hrAoGw/edit
Nivel de lectura literal (Actividad 1)	Elementos de los murales y elementos de los graffitis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los participantes ingresaran a la plataforma de Google Classroom: código de clase e42ppa2 2. Cada participante desarrollara un taller donde posteriormente van a escribir en cada imagen si es un mural o un graffiti y por qué.

<p>Genera una diferencia entre un mural y el graffiti</p>		<ol style="list-style-type: none"> 3. Luego de manera individual observara los siguientes videos: <ul style="list-style-type: none"> - Corre por los muros- Historia del graffiti en Bogotá https://www.youtube.com/watch?v=uFMTLJD4UDk - Murales, Una Herramienta con Múltiples Propósitos Arte Callejero #AbrilVideosMil #8 https://www.youtube.com/watch?v=GkMjVMD84A 4. Después de ver los videos, cada participante va a escoger dos imágenes del taller y va a mirar su respuesta. Si las respuestas quedaron inconclusas completarlas, teniendo en cuenta la información de los videos. 5. Luego la estudiante investigadora, creara un espacio para colocar un video sobre la retroalimentación de la Act 1 y 2, con la intención de cada participante haga un comentario, una reflexión o una sugerencia.
<p>Nivel de lectura critica (Actividad 2) Comienza el viaje por el mundo de los imaginarios</p>	<p>Foro</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los participantes ingresaran a la plataforma de Google Classroom: código de clase e42ppa2 2. Presentación de la propuesta de Armando Silva <ul style="list-style-type: none"> - https://view.genial.ly/5f0b50f16497f30da56eef06/presentation-presentacion-imaginarios-urbanos 3. Observar el vídeo: 4. Ciudad Imaginada por Armando Silva https://www.youtube.com/watch?v=tfacslRKqyk&t=96s 5. En un segundo momento cada participante solucionara la pregunta, de acuerdo a la presentación y al video 6. Participación en un foro_a partir de una pregunta ¿Cómo captar la percepción imaginaria convirtiendo la ciudad en territorio? 7. Cada participante va a escoger un rompecabezas y lo va a realizar 8. La estudiante investigadora, creara un espacio para colocar un video sobre la retroalimentación de la Act 1 y 2, con la intención de cada participante haga un comentario, una reflexión o una sugerencia.
<p>Nivel de lectura inferencial (Actividad 3)</p>	<p>Elementos del muralismo</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los participantes ingresaran a la plataforma de Google Classroom: código de clase e42ppa2 2. Fortalecer el concepto del muralismo, teniendo en cuenta la siguiente página web: <ul style="list-style-type: none"> - El Muralismo https://lauravargaslesmez.wixsite.com/misitio

<p>Explora y descubre a través del muralismo</p>		<p>3. En un segundo momento cada participante solucionará un crucigrama.</p> <p>Para finalizar resolverán un Google formulario sobre algunos elementos del muralismo</p> <p>4. La estudiante investigadora, creara una infografía con la intención de cada participante haga un comentario sobre la retroalimentación de la Act 3 y 4</p>
<p>Nivel de lectura crítica</p> <p>(Actividad 4)</p> <p>Mira alrededor y crea una historia</p>	<p>Crea una historia</p>	<p>1. Los participantes ingresaran a la plataforma de Google Classroom: código de clase e42ppa2</p> <p>2. Cada participante realizara una secuencia, de acuerdo a las imágenes que están en el documento</p> <p>3. Crearan una historia, de acuerdo a la secuencia de imágenes que organizaron.</p> <p>4. La estudiante investigadora, creara una infografía con la intención de cada participante haga un comentario sobre la retroalimentación de la Act 3 y 4</p>
<p>Nivel de lectura inferencial</p> <p>(Actividad 5)</p> <p>Intervención Artística</p>	<p>Transformación de un personaje</p>	<p>1. Los participantes ingresaran a la plataforma de Google Classroom: código de clase e42ppa2</p> <p>2. Cada participante vera ejemplos de varias intervenciones de murales.</p> <p>3. Para la siguiente actividad van utilizar una herramienta digital llamada: GIMP</p> <p>4. Cada participante le hará una transformación al personaje del mural de Toxicómano, luego van a pensar en qué lugar o espacio pondrían esa intervención artística y la pegaran en el documento para enviarla.</p>
<p>Creación de un Mural</p> <p>(Actividad Final)</p> <p>Crea y logra un estilo propio</p>	<p>Crear e interpretar</p>	<p>1. Los participantes ingresaran a la plataforma de Google Classroom: código de clase e42ppa2</p> <p>2. Cada participante observara videos sobre creaciones de murales</p> <p>3. El participante va a crear un mural, de acuerdo a la temática que escoja</p> <p>4. El mural lo pueden crear con material físico: pliego, pintura, tela, entre otros o herramientas digitales</p> <p>5. Cada participante le enviara la foto o la imagen al correo: lvargaslesm</p> <p>6. Para finalizar la estudiante investigadora, creara una galería con todas las imágenes de los participantes, dándoles la oportunidad de hacer un comentario sobre cómo se sintieron al realizar el mural y como les pareció el resto de las actividades.</p>

CAPITULO V

CONCLUSIONES

De acuerdo a la investigación como docente se me permitió gestionar un aprendizaje a distancia, donde pude crear contenidos de forma didáctica, compartir información en diferentes formatos, todos los materiales o juegos se podían acceder fácilmente y a la vez tener una interacción mas cercana con los participantes, proporcionándoles comentarios y puntajes de los trabajos directamente. Al preparar cada uno de los talleres se realizo con antelación, documentos a borrador, reunir videos lúdicos para que se publicaran en el momento de que se subiera como tal la actividad y programar los tiempos de los participantes para obtener los resultados.

Además, de que esta plataforma tiene bastantes ventajas en el momento de crear e implementar talleres. También esta que como docente tuve dificultades en que el material fuera acorde a la actividad, pero sobre todo que me dejara subirlo a la plataforma, porque en ocasiones el material era pesado. Otra dificultad es que, en el momento los documentos no les descargaban a los participantes, por lo tanto, me tocaba enviárselos al correo personal.

Para concluir con esta investigación:

1. A partir de el Diagnostico que se realizó de forma virtual y el cual respondieron dieciséis participantes, se pudo observar los conocimientos previos de cada uno de ellos, sobre la lectura de imágenes a través de los niveles de lectura (literal, inferencial y critica). Solo siete participantes comenzaron con el proceso de la realización de las actividades. Al final un participante no concluyo con la última actividad, que consistía en realizar un mural.
2. Por medio de esta investigación, se logra establecer una estrategia para fomentar la lectura visual a través de los murales, para ser utilizada en el ámbito pedagógico. Se logra vincular las narrativas visuales que permitan mejorar los tres niveles de lectura: literal, inferencial y critica.
3. Se pudo evidenciar que, en el transcurso de las actividades, los participantes tuvieron dificultades sobre los conceptos que diferencian el muralismo y el graffiti. Por lo tanto, se presentó un nivel bajo de lectura literal.
4. Se generó un espacio virtual para interactuar con los participantes y desarrollar todas las actividades propuestas para fortalecer sus niveles de lectura.

5. Finalmente se pudo evidenciar que, a los participantes, a pesar de las actividades, aun les cuesta diferenciar entre un mural y el graffiti. Por lo tanto, es importante tener sesiones presenciales y no virtuales, porque en ocasiones las imágenes digitales confunden a los participantes y no tienen una claridad en las características del muralismo en contraste con otras expresiones callejeras.

6. Durante el proceso de investigación de este proyecto conocí y aprendí que el muralismo se puede convertir en una estrategia pedagógica para una educación no formal y a futuro a una educación formal.

7. En el futuro espero que proyectos como este, tengan la capacidad de transmitir un aprendizaje significativo a estudiantes de educación media o superior y que sea de forma presencial, para poder obtener un seguimiento constante a los estudiantes, de modo que se logre una lectura de imágenes a partir de los niveles de lectura.

A través de los murales se puede evidenciar las actitudes de los estudiantes, se puede conocer la forma de expresión de cada uno de ellos. Generando así un sistema de comunicación mas eficaz y propiciando espacios educativos de una forma lúdica o didáctica para poder fortalecer la comprensión lectora. Con el fin de evidenciar un lenguaje visual desde el muralismo, teniendo en cuenta que se puede plasmar como una estrategia pedagógica.

Referencias Bibliográficas

- Restrepo, M. (1993). Simbología urbana en la propuesta de Armando Silva. *Signo y pensamiento*, 12(22), 29 – 42. Recuperado de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/3457>
- Korsbaek, L. (1996). El texto antropológico: Bajtín, el texto y la etnografía. Recuperado de <file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-ElTextoAntropologico-5614939.pdf>
- Fera, M. Lince, R. (2010). Arte y grupos de poder: el Muralismo y La Ruptura. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/262740066_Arte_y_grupos_de_poder_el_Muralismo_y_La_Ruptura
- García, E. (2015) Etapas del Arte Urbano. Aportaciones para un Protocolo de conservación. Recuperado de: <file:///C:/Users/lwqlwq/Downloads/Dialnet-EtapasDelArteUrbanoAportacionesParaUnProtocoloDeCo-5764326.pdf>
- Raffino, E, M. (2019). Arte Callejero. Recuperado de: <https://concepto.de/arte-callejero/>
- Fernández, E. (2018). Origen, evolución y auge del arte urbano. el fenómeno Banksy y otros artistas urbanos. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/46424/1/T39585.pdf>
- https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/sites/espazoAbalar/files/datos/1369052465/contido/plastica/propuestas/lectura_de_imagenes/finalidad_de_las_imagenes.pdf
- <https://sites.google.com/site/funcioneselementosmorfologicos/home/funcion-informativa>
- Caro, A. Cepeda, N y Vanegas G. (2015). La lectura de imágenes: una herramienta para el pensamiento crítico. Recuperado de: <file:///C:/Users/laura/Downloads/7770-Texto%20del%20art%C3%ADculo-20657-1-10-20180226.pdf>
- Acaso, M. (2006). Lenguaje Visual. Recuperado de: https://jppgenrgb.files.wordpress.com/2019/08/acaso-maria_el-lenguaje-visual.pdf
- Colombia Aprende. Los niveles de lectura. Recuperado de: <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/leeresmicuento/20Guias%20niveles%20de%20lectura.pdf>

- Mainero, L. (miércoles, mayo 28, 2014). El muralismo y la Revolución Mexicana. Socialismo Revolucionario. Volumen (9). Recuperado de <http://revistasocialismorevolucionario.blogspot.com/2014/05/el-muralismo-y-la-revolucion-mexicana.html>
- Luna, E. y Lopez, J. El proceso de investigación educativa II: investigación-acción (unidad 3). Recuperado de https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%20%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf