



**Sistematización de la práctica profesional realizada en la
Secretaría de Cultura de la Alcaldía de Sopó**

Diego Alejandro Rodríguez Mendivelso

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría

Sede Zipaquirá

Tecnología en Comunicación Gráfica

2019, Noviembre



**Sistematización de la práctica profesional realizada en la
Secretaría de Cultura de la Alcaldía de Sopó**

Diego Alejandro Rodríguez Mendivelso

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar al
Título de Comunicador Gráfico**

Asesora

Elena Hortencia Ponce Martínez

Comunicadora Social Periodista

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría

Sede Zipaquirá

Tecnología en Comunicación Gráfica

2019, Noviembre

Dedicatoria

En memoria del maestro Luis Páscitto, quien dejó tantas enseñanzas para la vida, motivando la labor cultural, y aportando para ser la persona que soy hoy en día, gracias maestro.

Agradecimientos

A mi familia por el apoyo brindado, en especial a Jessica Marín Mendivelso, por su colaboración en este proceso, a mi madre Herenia Mendivelso por los valores inculcados, por escucharme y guiarme. Al coordinador de artes plásticas Andrés Caicedo, quien estuvo atento a cualquier necesidad, y aportando significativamente tanto personal como profesional.

Contenido

Lista de tablas.....	7
Lista de figuras.....	8
Lista de anexos.....	9
Resumen.....	10
Abstract.....	11
Introducción.....	12
1. Antecedentes.....	13
1.1. Marco Contextual.....	13
1.2. Marco Teórico.....	16
1.3. Marco Legal.....	19
2. Planeación y metodología.....	21
2.1. Formulación Del Problema de Aprendizaje.....	22
2.2. Identificación De Actores Involucrados y Participantes.....	23
2.3. Estructura Del Modelo De Reconstrucciones de La Experiencia.....	24
2.3.1. Demarcación E Identificación De Las Practicas Empleadas En Ámbitos Personales E Institucionales.....	24
2.3.2. Aspectos Institucionales Y Personales.....	25
2.3.3. Desafío Participativo Con Técnicas Y Recursos.....	26
2.3.4. Posibilidades Y Pretensiones En El Eje De La Comunicación Gráfica y Desarrollo Humano.....	26
2.3.5. Variables, Indicadores, Herramientas e Instrumentos.....	27
2.3.6. Matriz De Planeación De Actividades.....	28
2.4. Modelo De Divulgación De La Experiencia.....	29

3. Reconstrucción de la experiencia.....	31
3.1. Momentos Históricos y Experiencias.....	33
3.1.1. Principales Hitos O Hechos Relevantes.....	34
(A La Voz De Los Participantes)	
4. Aprendizajes.....	36
4.1.Aportes Significativos De La Experiencia En Lo Humano.....	36
4.2.Aportes Significativos En Lo Social.....	36
4.3.Aportes Significativos En Lo Económico O Técnico.....	37
4.4.Principales Aprendizajes Para El Perfil Profesional.....	37
4.5.Aprendizajes Abordados Desde La Perspectiva De La Socialización De La Experiencia.....	38
5. Conclusiones y recomendaciones.....	39
6. Referencias.....	40
7. Anexos.....	42

Lista de tablas

Tabla 1. Dedicación Semanal Formativa.....	15
Tabla 2. Cronograma de Actividades	28
Tabla 3. Fases y acciones básicas de un proyecto artístico.....	29

Lista de figuras

Figura 1. Indicadores del número de estudiantes mensuales en cada espacio de formación.....28

Lista de anexos

Anexo 1. Instalaciones del Centro de Integración Cultural (CIC). Escuela Recrearte.....	42
Anexo 2. Estudiantes del Área Bidimensional.....	42
Anexo 3. Taller de Observación.....	42
Anexo 4. Ejercicio Valoración Tonal.Carol Ramírez.....	42
Anexo 5. Ejercicio Valoración Tonal. Juan Lugo.....	43
Anexo 6. Ejercicio del Territorio.....	43
Anexo 7. Mural en Proceso, estudiantes CIC.....	43
Anexo 8. Principio de la mancha con acuarela.....	43
Anexo 9. Salida a Cascadas de Sueva.....	43
Anexo 10. Cartilla Homenaje al Sargento Chunza.....	43
Anexo 11. Piezas para la Exposición Salón de Artistas.....	44
Anexo 12. Afiche Técnico CIC.....	44
Anexo 13. Carné para Técnico CIC.....	44
Anexo 14. Pieza Gráfica para La Semana Cultural.....	45
Anexo 15. Pieza Gráfica, Biblioteca Municipal.....	45
Anexo 16. Proyecto día del niño.....	45
Anexo 17. Proyecto Día De La Mujer.....	45
Anexo 18. Proyecto Semana Cultural.....	45

Resumen

En la labor de monitor de diseño bidimensional, desarrollada en la Secretaría de Cultura del Municipio de Sopó, se efectuaron actividades en varios espacios, descentralizando las áreas de formación, para cubrir gran parte del municipio. Se realizó un plan de trabajo para cada espacio, teniendo como objetivo fortalecer la identidad del territorio por medio del diseño bidimensional. En este sentido, se implementaron ejercicios de reconocimiento del entorno, a partir de elementos como el punto, la línea, la mancha y otros, además de la realización de piezas gráficas para la divulgación de eventos culturales, que permitieron fortalecer la interacción con la comunidad. Entre otras actividades, se desarrollaron proyectos de escenografías, para eventos de la administración, unificando las tres áreas, bidimensional, tridimensional y audiovisuales.

Palabras Clave: Diseño bidimensional, identidad, territorio, piezas gráficas, escenografía.

Abstract

In the work of two-dimensional design monitor, developed in the Secretary of Culture in the Municipality of Sopó, activities in several spaces are reduced, training areas are decentralized, to cover a large part of the municipality. A work plan was made for each space, with the objective of strengthening the identity of the territory through two-dimensional design. In this sense, a recognition of the environment will be carried out, based on elements such as the point, the line, the stain and others, in addition to the creation of graphic pieces for the dissemination of cultural events, which allowed strengthening the interaction of the community. Among other activities, scenography projects were developed for administration events, unifying the three two-dimensional, three-dimensional and audiovisual areas.

Keywords: Two-dimensional design, identity, territory, graphic pieces, scenery.

Introducción

El proceso desarrollado de la práctica profesional dentro de la Secretaría de Cultura del municipio de Sopó, brindó la oportunidad de articular la comunicación gráfica y la pedagogía, dentro de la labor desempeñada como monitor de diseño bidimensional, el proceso se empezó conociendo cada espacio de formación dentro y fuera del casco urbano del municipio; trabajando con diferentes poblaciones, que enriquecieron día a día el proceso, así mismo desde lo humano y lo profesional, en la construcción de las actividades implementadas en cada espacio, aportando desde la imagen como medio para comunicar ideas, sentimientos, sensaciones y desarrollando conceptos como el punto, la línea, teoría del color, la forma y la figura. A partir de esto se realizaron talleres para fortalecer la identidad del territorio, empleando elementos del contexto de cada uno, explorando con pigmentos naturales para representar el entorno, principalmente fauna y flora a través del trazo de grafito y la mancha de color.

A su vez se trabajó en la creación de distintas piezas gráficas, como afiches, programaciones, plegables, entre otros, con el objetivo de acercar a la comunidad a participar en los eventos culturales, tanto de artes plásticas como las demás áreas de formación de la escuela Recrearte. En este proceso también se apoyó la creación de elementos tanto tridimensional como bidimensional, en escenografías para los diferentes acontecimientos de la secretaria de cultura. El aprendizaje obtenido fue muy enriquecedor, en el ámbito personal y profesional, al aportar a los procesos formativos, y servir a la comunidad.

Antecedentes y marco referencial

Marco contextual

La sistematización de la práctica profesional muestra de manera reflexiva las experiencias vividas en el campo de la comunicación gráfica, realizada entre los meses de febrero a julio de 2019 en el Centro de integración Cultural Recrearte de la Alcaldía Municipal de Sopó y expone la reconstrucción del proceso vivido, en aprendizajes y momentos memorables. Mediante actividades relacionadas con el uso de las herramientas de la comunicación gráfica y su aplicación en un proyecto pedagógico y cultural enfocado a las artes y al crecimiento socio-cultural.

A modo de contextualización, el municipio de Sopó está ubicado en un fragmento del vasto territorio precolombino, en el cual se gestó un asentamiento en medio del Valle de los Andes, rodeado por imponentes montañas como guardianes, y bañado por el Río Teusacá, lo que dio lugar a la creación de poblaciones pre- Muiscas. En este territorio, y al momento de la invasión, ya se contaba con aldeas prehispánicas que fueron registradas tanto por los conquistadores como por los doctrineros, en informes y actas parroquiales de reconocimiento y decesos; además, la mayoría de asentamientos Muiscas fueron referidos por los cronistas de Indias en sus relatos, siendo Sopó uno de ellos, integrado por los cacicazgos de Sopó, Cueca y Meusa. (Bohórquez, 2006), que en lengua Chibcha significa “cerro fuerte” o “roca fuerte”, y al que se le atribuye al nombre del jefe del asentamiento como “cerro fuerte del jefe protector” o “protector de la roca fuerte”. Lo anterior, hace referencia al antecedente cultural del municipio, que se hace visible a través de la historia y junto a otros aspectos como mitos, producción artística, literaria, lenguas y tradiciones orales. De esta manera, se pone de manifiesto la

necesidad e importancia de preservar y rescatar los aportes hechos por distintos grupos culturales, quienes mantienen viva una parte del patrimonio local. Es por esta razón que el desarrollo de esta práctica, fue el escenario propicio para rescatar dichos valores culturales a través de la enseñanza de diferentes técnicas referentes al diseño bidimensional en la escuela Recrearte del municipio de Sopó.

La práctica profesional se efectuó en la Alcaldía Municipal, dentro de la Secretaría de Cultura, que cuenta con el Centro de Integración Cultural (CIC) Recrearte. Desde este espacio, se ofrecieron programas pedagógicos y culturales para la comunidad del municipio en diferentes áreas como: danza, música, teatro y artes plásticas. Esta última, se divide en tres espacios de formación: área audiovisual que se compone de fotografía y radio, área de diseño tridimensional que está compuesta por tallado y escultura de distintos materiales; y por último, el área de diseño bidimensional que se compone de dibujo, pintura, técnicas de estampado y fue el espacio donde se desarrolló la práctica laboral como monitor de diseño bidimensional. La experiencia partió de las jornadas formativas dirigidas a los integrantes de la escuela Recrearte. En estos espacios de encuentro se trabajó en la participación y producción de dinámicas grupales como inducción, para dar cobertura a toda la comunidad. Estos lugares se distribuyeron entre las tres áreas de artes plásticas y las plazas fueron asignadas conforme indica la tabla 1.

Tabla 1.

Dedicación semanal formativa.

Hora	8:00 a. m.	9:00 a. m.	10:00 a. m.	11:00 a. m.	12:00 m.	1:00 p. m.	2:00 p. m.	3:00 p. m.	4:00 p. m.	5:00 p. m.	6:00 p. m.	7:00 p. m.
Lunes		Unidad de Atención Integral (UAI)						Biblioteca Chuscal				
Martes								Centro de Integración Cultural (CIC) niños, jóvenes-adultos				
Miércoles								Biblioteca Hatogrande				
Jueves								Centro de Integración Cultural (CIC) niños, jóvenes-adultos				
Viernes	Reunión de área											
Sábado		Centro de Integración Cultural (CIC)										

Horarios asignados a las diferentes plazas o espacios de formación. Los cuadros sombreados de color azul se dedicaron a la elaboración de piezas para escenografía.

La intensidad horaria semanal, además de la asignación de clases, también incluyó un apoyo permanente en la creación de piezas para escenografía de los diferentes eventos que se realizaron en el municipio, aplicando varios elementos en la creación de piezas tridimensionales. A la par, se elaboraron piezas gráficas como afiches, programaciones, logos, carnés, dirigidos a las diferentes poblaciones de la comunidad del municipio (Anexos 11 al 15). Esta experiencia fortaleció el proceso con el aprendizaje teórico y práctico que permitió entender que el ser humano es un ser visual por naturaleza, lo que implica una constante búsqueda dentro y fuera de sí mismo, para representar lo que ve y siente. Esa exploración lo lleva al punto, la línea, la mancha y la forma, con lo que empieza a traducir lo que ve, lo que siente y piensa. Esto, le da la posibilidad de plasmar elementos que se convierten en identidad a través del tiempo (Vassily, 1998).

Partiendo de elementos básicos como el punto y la línea, el siguiente paso fue articular las necesidades de cada lugar con los recursos aprendidos, empezando con los principios del diseño bidimensional y comprendiendo la importancia de estos elementos en el desarrollo tanto del dibujo y de la pintura, como forma de expresión y representación. En sentido externo como interno de la imagen, el punto y el elemento primario del dibujo y pintura, en especial el de la obra gráfica. (Vassily, 1998). A nivel visual, un elemento en su mínima expresión se resume al punto, esa consecución de puntos que forman la línea se puede considerar según Kandinsky (2003), como la primera forma de abstracción, pues al poder crear un contorno de una figura, automáticamente se sale del mundo tridimensional para poder representarlo en un mundo bidimensional. De este modo, el campo de la experiencia vivida permitió obtener aprendizajes desde la pedagogía, el servir a la sociedad desde la cultura y conclusiones de aquellos resultados, fruto de la participación protagónica de las comunidades de niños, jóvenes y adultos. Así mismo, facilitó indagar y reorientar estrategias de trabajo que facilitarían la expresión y el protagonismo de los integrantes de la escuela.

Marco teórico

En el desarrollo de la práctica profesional, se tuvieron en cuenta los principios básicos del diseño y todo lo concerniente a dibujo y color; así mismo, estos elementos fueron la base para trabajar el concepto de territorio, desde los diferentes espacios de formación de la escuela Recrearte. El color es un hecho de la visión que resulta de las diferentes percepciones del ojo a distintas longitudes de onda, que componen lo que se denomina el “espectro” de luz blanca reflejada en una superficie (Santos, 2010). Todo lo que está alrededor tiene color, pues como experimento Isaac Newton, encerrado en una habitación oscura, dejó pasar un pequeño haz de

luz blanca a través de un orificio, donde interceptó esa luz con un pequeño cristal, y observó que cuando el rayo pasaba por el cristal, se descomponía y aparecían los seis colores del espectro, reflejados en la pared donde incidía el rayo de luz original: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil y violeta (Santos, 2010). Tomando en cuenta lo anterior, el color es un factor importante en el reconocimiento del entorno, trasmitiendo emociones y sensaciones, que en cierta medida representan una idea.

En la actualidad, el ser humano está permeado de miles y miles de medios tecnológicos para relacionarse con su existencia en este planeta, se habla de las circunstancias que aquejan a un ser sensible, que a diario convive en una comunidad e independientemente de su individualidad hace parte de un proceso sociocultural, donde indudablemente se forma como persona y en este caso como un habitante del territorio. Otro concepto que se desarrolló en esta experiencia es el de territorio, palabra clave que dinamizó esta reconstrucción. El territorio, visto como una búsqueda personal para entender las raíces más autóctonas, un trasegar entre colores y formas que explora las posibilidades de la comunicación gráfica y su intencionalidad en una comunidad como esta, un instrumento pedagógico y artístico para romper las barreras entre las artes plásticas, el diseño y la publicidad. La búsqueda de entender qué une y hace comunidad, llevó a preguntarse por medio de las representaciones gráficas que realizaron, cuál identidad se tiene en el municipio, qué percepción tienen de él, las diferentes poblaciones que habitan el territorio y cómo por medio del diseño bidimensional se puede fortalecer esas raíces que unen la sociedad.

Para lograr plasmar el concepto de territorio, se utilizó el diseño bidimensional como herramienta para la expresión de sentimientos y sensaciones, partiendo de simples trazos de grafito, que acompañados de un ejercicio de observación, permitieron la representación de un

concepto. Pues la idea, resulta de la unión de todos los sentidos, y permite que intuitivamente se pueda representar el entorno en que se mueve cada individuo, llegando así a los imaginarios urbanos que permiten crear una idea tanto colectiva como individual de un espacio o lugar (Romero, 2004). Por último, otro elemento importante en el concepto de territorio, son las experiencias, definidas como aquellas que construyen una apropiación simbólica del espacio a través de la imagen, conformada por algunos elementos sensoriales, y que lleva un proceso perceptivo, donde la cultura es el factor fundamental para la interpretación de dichas imágenes (Boulding, 1997).

Esa imagen como elemento para transmitir un sentimiento, pensamiento o una acción, genera un lenguaje con el que se puede hablar de identidad. De acuerdo a Lynch (1999), la imagen es un campo de comunicación interactivo entre el habitante y su ciudad, donde la construcción entre lo individual y lo colectivo permite crear un imaginario, tanto del presente como del pasado, haciendo “memoria” del lugar. La memoria de los pueblos y de las personas se construye a partir del recuerdo de sucesos, esencialmente de aquellos que marcan etapas de sus historias (Montaño, 2008).

Planteando esa reconstrucción desde el proceso de diseño bidimensional, involucrando elementos del diseño como medio para percibir y representar el territorio, empezando por la forma, pues como afirma Wong “todo lo visible tiene forma. La forma es todo lo que se puede ver todo lo que tiene contorno, tamaño, color y textura, ocupa un espacio” (1991 p. 138). Esta forma que está implícita en todo lo que nos rodea, funciona como herramienta para plasmar en una superficie lo que se observa, pues esa observación es un proceso fundamental en representar lo que se percibe, ya que en el ejercicio de la forma y la figura se crea una diferencia entre los

dos, la figura es el espacio contorneado o producido por una línea, mientras que la forma es más fiel al objeto tridimensional, compuesta por volumen, textura, profundidad (Wong, 1991).

Marco legal

El Consejo Municipal de Sopó, en el marco de la Ley 136 de 1994, pone de manifiesto los principios generales sobre la organización y el funcionamiento de los municipios y, haciendo uso de sus facultades constitucionales conferidas en el artículo 313 de la Constitución Nacional, crearon el Proyecto de Acuerdo 001 de 2009, con el cual creó e institucionalizó la Escuela de Formación Artística y Cultural “Recreate” del Municipio de Sopó. Así mismo, en el orden nacional y considerando la Ley 397 de 1997 “Ley Nacional de Cultura”, que indica: “El Estado impulsará y estimulará los procesos, proyectos y actividades culturales en un marco de reconocimiento y respeto por la diversidad y variedad cultural de la Nación Colombiana” (Concejo Municipal de Sopó, 2009). Esta Ley, habla acerca la necesidad de reconocer a la Escuela de Formación Artística y Cultural (EFAC) “Recreate” como una institución educativa para el Trabajo y el Desarrollo Humano con el fin de brindar herramientas necesarias para que los jóvenes accedan al ámbito laboral.

Artículo octavo: Reconocer y Formalizar la Escuela de Formación Artística y Cultural (EFAC) “Recreate” como una institución educativa para el Trabajo y el Desarrollo Humano.

Artículo noveno: La EFAC “Recreate” para el Trabajo y el Desarrollo Humano, es una institución Estatal de la orden Municipal no descentralizada, adscrita a la Secretaría de Cultura de Sopó.

Artículo décimo segundo: La EFAC “Recreatearte” para el Trabajo y el Desarrollo Humano de Sopó, tendrá programas de formación técnico laboral en Música, Técnico Laboral en Interpretación Escénica, Técnico Laboral en Creación Visual, Técnico Laboral en Interpretación de la Danza, Técnico Laboral en Artes Plásticas (Dibujo, pintura, modelado), Técnico Laboral en Artes Literarias y Escritura, las cuales podrán ser certificados por la misma EFAC.

Planeación y metodología

Para desarrollar la práctica laboral se eligió la metodología de Investigación denominada Acción Participativa (IAP). En esta se plantea una investigación, educación y acción, que promueva el reconocimiento del entorno en los espacios de formación, fomentando la participación de la comunidad y enseñando a descubrir el potencial que cada uno tiene (Balcazar, 2003). Para el desarrollo metodológico se siguió a Fals (2009), quien habla de la importancia de que las comunidades conozcan y reconozcan sus necesidades, su historia y su identidad. El objetivo es la búsqueda del medio, para llevar educación fomentando la participación de habitantes de estas comunidades, entendiendo principalmente su entorno, basándose en que una sociedad es un sistema cuya estructura y evolución se determinan por múltiples factores que interactúan y se relacionan, y no simples encadenamientos lineales de causa y efecto. En la aplicación de la metodología en los distintos espacios de formación, se llevaron a cabo tres fases:

Fase 1. Investigación

Se realizó un proceso de acercamiento a las diferentes comunidades, tanto en las veredas como en el casco urbano, y posteriormente se aplicó un diagnóstico para determinar las necesidades y habilidades de cada población en el área de diseño bidimensional.

Fase 2. Educación

Se plantearon estrategias de trabajo en equipo, de reinterpretación de figuras desde el diseño bidimensional para cada población, fortaleciendo sus habilidades y dando a conocer más posibilidades para expresarse gráficamente.

Fase 3. Acción

Se fomentó la participación de cada comunidad en las diferentes actividades que se desarrollaron, aportando desde lo individual y lo colectivo para enriquecer los ejercicios realizados, haciendo relevancia en el fortalecimiento de la identidad del territorio.

Formulación del problema de aprendizaje

Durante el proceso de la práctica laboral, se asignaron los diferentes espacios de formación, tanto en el casco urbano como en las veredas del municipio. Dichos espacios fueron: las bibliotecas de la vereda El Chuscal y Hatogrande, la Unidad de Atención Integral (UAI) y el Centro de integración cultural (CIC). Al empezar a trabajar en cada uno de estos campos en el proceso del diseño bidimensional, la búsqueda principal fue dinamizar los procesos culturales del municipio a través de las latentes manifestaciones artísticas plásticas que se mueven en las calles, escuelas, colegios y veredas, y que a través de los procesos pedagógicos de la escuela Recrearte se pueden proyectar, formar, fortalecer y hasta promover en dirección de hacer de la cultura de sopó un ejercicio multidisciplinar sólido para la comunidad.

Lo primero fue conocer las poblaciones de cada comunidad y determinar las edades, para luego, realizar un diagnóstico sobre sus habilidades en el área bidimensional. Se plantearon diversas estrategias para cada población partiendo de ejercicios de grafito, tiza pastel y carboncillo, trabajando cada grupo desde diversas experiencias en su entorno. En esta experiencia se evidenciaron falencias en la identidad por el territorio, causada desde varios factores como falta de información, desinterés o desconocimiento. De aquí parte la pregunta ¿Cómo fortalecer la identidad del territorio a través del diseño bidimensional?. Si bien la imagen sirve para comunicar, cómo se puede aprovechar para que la comunidad del municipio fortalezca

sus raíces, reconociendo principalmente su territorio. Este hecho llevó a plantear estrategias desde el diseño bidimensional enfocadas en la identidad del municipio.

Identificación de actores involucrados y participantes

Actores Internos

El campo de práctica se compone del Secretario de Cultura, quien está al mando de todas las actividades culturales que se desarrollan en el municipio y está atento a los procesos culturales tanto en las veredas, como en el CIC, dependencia de la cual hace parte la escuela Recrearte. La escuela por su parte, está conformada por el director, quien está pendiente de las labores de cada instructor en las diferentes áreas: música, danza, teatro y artes plásticas, y es quien vela por el adecuado cumplimiento de las labores establecidas. En cada una de las áreas de formación hay un coordinador quien a su vez está atento a las labores que se desarrollan con el equipo de trabajo en el área determinada. En este caso, artes plásticas, se divide en tres grupos: audiovisuales, tridimensional y bidimensional, siendo el último grupo en el cual se desarrolló la práctica como monitor de diseño bidimensional, brindando a la comunidad un espacio para la exploración gráfica y plástica.

Actores Externos

Los programas están dirigidos a toda la población del municipio, por lo tanto, los principales actores externos son los estudiantes vinculados a cada programa. En este caso al área de diseño bidimensional, contó con cerca de 23 niños entre 8 a 14 años, 16 jóvenes-adultos entre 15 a 23 años, en los diferentes campos entre veredas y casco urbano. En el adecuado funcionamiento de los procesos, el Ministerio de Educación es el encargado de vigilar que se

cumpla con lo proyectado para la cultura del municipio, realizando visitas y desde la Secretaría de Cultura, generando informes de los eventos desarrollados.

Estructura del modelo de reconstrucción de la experiencia

La sistematización es un proceso de reconstrucción, que recupera varios aspectos significativos de una experiencia, pues como afirma Jara (2009), las experiencias son procesos vitales y únicos, los cuales expresan una enorme riqueza acumulada de elementos, por lo tanto, son inéditos e irrepetibles. De esta manera, se busca extraer de forma clara y organizada los diferentes hechos que caracterizaron la práctica, catalogando cada hecho y factor relevante para generar una retroalimentación, determinar un análisis de los aprendizajes y la forma en que la experiencia puede contribuir en el proceso formativo.

Demarcación e identificación del objetivo de las prácticas empleadas en ámbitos personales e institucionales.

En el transcurso de la práctica desarrollada durante el primer semestre de 2019, desde el diseño bidimensional se abordaron distintos espacios que contribuyeron en el crecimiento personal como comunicador gráfico, pues en la labor que se hizo se identificó por medio de una actividad de representación gráfica con grafito y tiza pastel, la necesidad de la población del municipio en la exploración de los distintos temas como el dibujo y la pintura, a partir de esto se identificaron los siguientes objetivos:

Objetivo general

Fortalecer la identidad del territorio a través del diseño bidimensional.

Objetivos específicos

Reconstruir la experiencia de la práctica profesional en la secretaría de cultura, en la labor de monitor de diseño bidimensional.

Desarrollar los conceptos de punto, línea, forma, volumen, textura y color aplicados en las actividades desarrolladas en los espacios de formación.

Describir cada aprendizaje obtenido, desde la articulación de la pedagogía con la comunicación gráfica.

La experiencia fue muy enriquecedora, al implementar la comunicación gráfica desde la pedagogía y el diseño bidimensional, llevando talleres a diferentes espacios de formación y distintas poblaciones del municipio, lo que permitió crear un vínculo con la comunidad, frente a la percepción del territorio, a través de ejercicios de dibujo, pintura y explorando diferentes técnicas como el grafito, aguadas y varias técnicas mixtas para fortalecer su identidad.

Aspectos institucionales y personales.

Dentro del ejercicio de la práctica, se realizaron varias tareas, entre estas, un informe mensual describiendo las actividades realizadas, adjuntando fotografías como evidencia del proceso y firmas de asistencia de niños y jóvenes en cada espacio de formación. Además, se registró el número de alumnos inscritos a los diferentes programas y la deserción de los mismos, información que era actualizada de forma permanente para ser socializada en la plataforma virtual de la escuela Recrearte. En el adecuado desarrollo de las actividades se plantearon estrategias según el lugar de formación, tanto en las veredas como en el casco urbano, aplicando didácticas que permitieron fortalecer el aprendizaje y el interés de la comunidad, empezando con

el reconocimiento de la forma y la figura a partir del punto y la línea, por medio de ejercicios con grafito, tiza pastel y aguadas.

Desafío participativo con técnicas y recursos.

El proceso que condujo a articular la comunicación gráfica con la pedagogía, permitió plantear estrategias, en las cuales agentes internos como el coordinador de área, y todo el equipo de trabajo de artes plásticas aportaron bastante, pues se realizaron reuniones cada semana frente al trabajo que se desarrollaba, en estas se disponía a solucionar inconvenientes, apoyar actividades y mejorar en los ejercicios del día a día. Además, se participó en capacitaciones y jornadas pedagógicas en las instalaciones del CIC, impulsadas desde el área de bienestar, tratando temas como liderazgo, dinámicas en el aula, lúdicas y prevención de riesgos, para fortalecer el proceso pedagógico y así mismo las actividades desarrolladas.

En el ejercicio de cada clase, el aporte de los actores externos se reflejó en el interés por los temas vistos y la motivación por aprender algo nuevo, lo cual impulsó a indagar cada vez más, para mejorar en la labor desarrollada. Esa búsqueda llevó a enfocar las estrategias en el reconocimiento del territorio y fortalecer la identidad.

Posibilidades y pretensiones en el eje de la comunicación gráfica y desarrollo humano.

En la labor desarrollada, también se crearon distintas piezas gráficas con el objetivo de fortalecer la cultura del municipio, que fueron enfocadas principalmente en el área de artes plásticas, promoviendo eventos, talleres y exposiciones. Igualmente, se apoyó el trabajo realizado en el técnico laboral, en creación de carnets de los estudiantes de las cuatro áreas, artes

plásticas, música, danza, teatro (Anexo 13). El proceso de aprendizaje fue muy enriquecedor, en el ámbito laboral y personal, pues con lo aplicado en la experiencia desde la parte pedagógica y técnica, se han desarrollado actividades como la creación de una cartilla para el Centro de Historia del municipio, en homenaje al Sargento Chunza (Anexo 10), donde se realizó ilustración y diagramación; trabajando en equipo con buen clima laboral, lo cual potencializa la construcción de cultura en el municipio.

Variables, indicadores, herramientas e instrumentos.

Durante la práctica, en los diferentes espacios formativos, se utilizaron distintos formatos en los cuales se registraba la asistencia de niños y jóvenes. Con dicha información se realizaba un cuadro estadístico en el cual se distribuían los datos por lugar, edad, género y además se registraba el ingreso o retiro de alumnos, lo que permitió estimar el número de asistentes a los diversos espacios formativos de la escuela (Figura 1).

Además, dentro de cada clase se plantearon entregas de las actividades realizadas, empezando por dividir la clase en dos partes, en la primera se desarrollaba un concepto como los planos y se trabajaba sobre este con varias técnicas desde el lápiz hasta la pintura, la segunda parte de la clase se realizaba un trabajo personal en el que cada uno desarrollaba un proyecto para la muestra semestral, en la cual se evidenció el proceso desarrollado desde el diseño bidimensional con los diferentes grupos, mostrando los temas vistos como: valoración tonal, aguadas de tinta china, materiales orgánicos, ejercicios de observación con grafito, tiza pastel y ejercicios de mancha como principio de pintura.

Modelo de divulgación de la experiencia

El proceso creativo, enmarcado dentro del diseño bidimensional, supone un camino de abstracción y síntesis hasta llegar a la expresión y la narración. De acuerdo a Jerome Bruner, el modelo de enseñanza del arte, con el cual se ejecutó esta experiencia, puede clasificarse dentro de la categoría de modelo de aprendizaje por descubrimiento o aprendizaje heurístico (Ruíz, 2007). Es decir, aquel que se produce cuando el docente le presenta todas las herramientas necesarias al alumno para que este descubra por sí mismo lo que desea aprender. Los estudiantes deben aprender a través de un descubrimiento guiado, que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad (Ruíz, 2007). A su vez, y de acuerdo con Caeiro-Rodríguez, (2018), este modelo permite reconocer diferentes fases que son experimentadas por los alumnos en el transcurso de un proyecto de creación (audiovisual, diseño etc.) (Tabla 3).

Tabla 3.

Fases y acciones básicas de un proyecto artístico.

No	Fase	Acciones del aprendizaje basado en la creación artística
1	<i>Desear</i>	Sentir la motivación de hacer algo en relación a un tema, una persona, un planteamiento, una experiencia.
2	<i>Percibir</i>	El mundo que nos rodea, las cosas, las relaciones, las personas, a nosotros mismos.
3	<i>Registrar</i>	Las primeras sensaciones, deseos, motivaciones para que empiecen a materializarse y germinen: dibujos, pinturas, fotografías, textos, recortes colecciones.
4	<i>Pensar</i>	Intuir, presentir, concebir, comprender entender para reorganizar todo lo que tenemos registrado, categorizarlo y relacionarlo.

	Resumir para dar forma a todo lo que tenemos antes de elegir un camino
5	<i>Sintetizar</i> para su materialización.
6	<i>Decidir</i> Conscientemente entre las diferentes opciones que todo el material posibilita
	Para dar forma a la sensación, a lo apuntado, lo pensado, lo sintetizado, lo
7	<i>Producir</i> deseado; a su vez implica varias fases igual de importantes que las demás.
8	<i>Socializar</i> Compartir el resultado, publicarlo, exponerlo.

La duración de este proceso puede ser de una hora, un día, un mes, un año. Tomado de Caeiro-Rodríguez, (2018). Por otra parte, este modelo se complementa con el papel del docente al actuar como mediador cultural, donde el objeto principal es comprender la experiencia e identidad cultural y donde el arte se presenta como motor de la civilización (Bursset, 2017).

Reconstrucción de la experiencia

La experiencia que tuvo lugar en la Secretaría de Cultura del Municipio de Sopó, cuenta con un espacio de formación denominado escuela Recrearte (Anexo 1) que funciona en las instalaciones del Centro de Integración Cultural (CIC). Desde este espacio parte para la comunidad del municipio un programa de actividades culturales en diferentes áreas como: danza, música, teatro y artes plásticas. El área de artes plásticas se divide en tres espacios de formación (1) audiovisuales: compuesta por fotografía y radio, (2) tridimensional: que está compuesta por talla y escultura de distintos materiales, y (3) diseño bidimensional: compuesta por dibujo, pintura, técnicas de estampado y en la cual se desarrolló la práctica laboral como monitor de diseño bidimensional. Desde el mes de febrero se empezaron a desarrollar actividades de diseño bidimensional orientadas a diferentes poblaciones del municipio de Sopó, entre sectores del casco urbano (Centro de Integración Cultural, Unidad de Atención Integral) y veredas (Chuscal, Hato grande), para dar cumplimiento a uno de los objetivos de la escuela Recrearte que es descentralizar los espacios de formación para que toda la población pueda tener acceso a estos.

En el área de diseño bidimensional se comenzó por identificar las necesidades de cada lugar y de esta manera emprender en esa gran labor de la pedagogía, empezando por desglosar las ideas para recomponerlas y así poder brindar una herramienta con la cual los alumnos pudieran desarrollar sus habilidades. El primer tema fue el punto y la línea, importante en el reconocimiento de un elemento dentro de un espacio determinado ya que es la base de construcción de la forma. En este sentido, se hizo énfasis en el trabajo de observación, necesario para el análisis de varios elementos como la forma, textura, peso, volumen (Anexo 2, 3, 4, 5).

A través de ejercicios de dibujo y representación de lugares significativos, se evidenciaron falencias en el sentido de identidad del territorio por parte de los niños y jóvenes, lo que propició la búsqueda de fortalecer la identidad a través del diseño bidimensional, realizando actividades de reconocimiento del entorno, de lugares significativos tanto históricos como contemporáneos (Anexo 6). Se desarrollaron actividades dentro del área bidimensional, enfocadas en la aplicación del color, trabajando acuarelas, vinilo y técnicas mixtas, incorporando principios de composición en los ejercicios de observación y reinterpretación de figuras (Anexo 8). Por otra parte, se llevó a cabo una salida de campo a las Cascadas de Sueva con el área de artes plásticas, (bidimensional, tridimensional y audiovisuales), donde se realizaron ejercicios de aguadas con acuarela, representando el entorno y haciendo un poco de paisajismo, donde el objetivo primordial fue captar el movimiento de la naturaleza (Anexo 9). Además, se llevaron a cabo otros ejercicios frente al reconocimiento del territorio, trabajando desde varias técnicas como grafito, tiza pastel, lápiz de color entre otras, con el fin de reflejar la manera en que cada alumno ve su entorno y aplicando lo aprendido del punto, la línea, la forma y el volumen. De otra parte, se empezó a desarrollar una propuesta de mural en las instalaciones del CIC, recuperando algunos espacios e impulsando en los alumnos responsabilidad y compromiso, aplicando la mancha como principio de la pintura, pues a través del mural se crea sentido de identidad y pertenencia (Anexo 7).

Finalmente, se desarrolló una cartilla aportando desde la diagramación e ilustración, enfocada a la memoria del territorio, homenaje al Sargento Chunza, Soposeño y parte importante en la campaña libertadora. Para esto, se realizó un recorrido desde Sopó hasta Gachalá donde se recordaron los hechos más importantes de este personaje. Con un trabajo conjunto entre la Secretaría de Cultura y el Centro de Historia de Sopó se realizó dicho material, que fue

entregado posteriormente a la red de bibliotecas del municipio para que estuviera al alcance de toda la población (Anexo 10). Dentro de las diferentes actividades que se realizaron en las prácticas, se encuentra la creación de piezas gráficas para diferentes eventos del área como afiches, programaciones, certificados, plegables, carnés (Anexos 11, 12, 13, 14 y 15). También se realizó la creación y montaje de piezas para eventos culturales, dentro de estos se desarrolla un ejercicio de trabajo en equipo donde cada paso en la creación de escenografías es impulsado por el área de artes plásticas, involucrando diseño bidimensional, tridimensional y audiovisuales (Anexos 16, 17 y 18).

Momentos históricos y experiencias

Dentro del desarrollo de la práctica, se marcaron algunos momentos relevantes, que enriquecieron el proceso vivido. En principio, el trabajo pedagógico fue un gran reto, porque no se contaba con mucha experiencia. Sin embargo, luego de conocer los espacios formativos, se estableció el plan de trabajo desde la comunicación gráfica y principalmente el diseño bidimensional. De los momentos más gratos fue la oportunidad que brindó la escuela Recrearte en descentralizar los programas de formación y poder llevarlos a las distintas veredas del municipio, proceso que aportó desde el diseño bidimensional, con ejercicios que permitían el libre desarrollo de cada asistente, trabajando conceptos de dibujo como el punto y la línea sobre el plano, entendiendo los diferentes formatos y superficies, y trabajando con elementos cotidianos donde se crea una relación con el entorno.

En las muestras artísticas que se realizaron, se destacó el salón de artistas plásticos en homenaje al maestro Luis Páscitto, en la cual se aportó en la creación de la publicidad, afiche y plegable (Anexo 11). Para dicho encuentro, se realizó convocatoria previa para los artistas

Soposeños, con el objetivo de elegir las obras que hicieron parte del salón, fomentando así el trabajo artístico y el sentido de identidad por el municipio. También se llevó a cabo la creación de un mural en las instalaciones del Complejo Educativo Integral Sopó (CEIS), desarrollándose con un grupo de estudiantes de la Unidad de Atención Integral (UAI), en un proyecto de inclusión en las instituciones educativas, promoviendo el mural como herramienta pedagógica, para transmitir sensaciones, sentimientos y fundamentalmente una idea.

Principales hitos o hechos relevantes (a la voz de los participantes).

Durante las clases que se llevaron a cabo en los meses de práctica, se realizaron actividades en el área de bidimensional, donde se vivieron muchos sucesos relevantes, en el espacio de formación del CIC con el grupo de niños, donde algunos de ellos nos permitieron conocer su opinión acerca de la escuela, y lo que les transmite las diferentes actividades que llevan a cabo.

Sara Díaz, 10 años: “dibujar sirve para mostrar lo que pensamos”. Ella es una estudiante que demuestra sobre el papel, de manera sensible lo que piensa y siente, a través del grafito y el color.

Felipe Cortes, 9 años: “me gusta la clase de artes plásticas, porque aprendo cosas nuevas”. Él es un estudiante de la vereda Hatogrande, quien, por medio de ejercicios de reconocimiento del entorno, a través de la observación, plasma sobre el papel su percepción del territorio, aplicando la valoración tonal desde el grafito, el carboncillo y las aguadas de tinta china.

Con respecto a la labor desarrollada en el taller de creación de piezas para escenografías, en lo cual se pone en práctica el “diseño en el arte”, **Jesús Zambrano** dice: “el trabajo en equipo es un complejo de engranes, donde cada labor es fundamental y la buena ejecución permite tener

un resultado maravilloso”. De estas apreciaciones, se puede inferir que al trabajar en equipo se crea una sola fuerza, con la cual se enfrenta y resuelve diferentes proyectos, principalmente eventos culturales.

Aprendizajes

Aportes significativos de la experiencia en lo humano

La experiencia en el ámbito de la pedagogía, articulada con la comunicación gráfica, ayudó a la relación entre los actores internos y externos, donde el desarrollo humano fue enriquecedor al poder trabajar con un equipo que aportó al crecimiento personal, explorando nuevas situaciones dentro de las perspectivas distintas del mundo que nos rodea, fortaleciendo los objetivos de vida. Por otra parte, la labor desarrollada en los espacios de formación, brindaron aprendizajes y satisfacción por el ejercicio realizado, motivando el hacer desde el diseño bidimensional. El aprendizaje obtenido es bastante grato, porque se comprende la necesidad de una serie de valores como el respeto, la responsabilidad y la perseverancia para mejorar cada día.

Aportes significativos en lo social

El ejercicio multidisciplinar de la escuela Recrearte busca la descentralización de los diferentes programas de formación, llevándolos a los sectores más retirados del casco urbano. Desde el área de diseño bidimensional, el trabajo realizado fue enfocado en reconocer y fortalecer la identidad del territorio por medio de varias técnicas comprendidas desde el dibujo hasta la pintura.

Por otra parte, se destaca la creación de piezas de escenografía que, para el Día del Niño requirió de la transformación de la fachada de la alcaldía en la temática de “Jurassic Park”, lo que permitió llevar el trabajo de artes plásticas ante toda la comunidad. Esta experiencia fue muy grata, ya que en el taller de creación se puede aplicar tanto el diseño bidimensional como

tridimensional y audiovisual, lo que permitió la integración de los diferentes actores de la comunidad, quienes aportan desde su experiencia en la construcción de cultura en el municipio.

Aportes significativos en lo económico o técnico

En el proceso de la práctica, los recursos técnicos fueron una parte importante en la creación de piezas gráficas, como afiches, plegables y cronogramas. Por ejemplo, la escuela Recrearte cuenta con impresora para carnetizar, lo que permitió crear la identificación para los estudiantes del técnico laboral. Por otro lado, en las diferentes clases que se desarrollaron, se utilizaron recursos físicos, en el caso de ejercicios de animación en stop motion, se contó con elementos como cámara fotográfica, trípode y luces, los cuales hacen parte de la escuela. El proyector, fue otro elemento de uso como herramienta para socializar los temas a tratar junto con las diferentes aulas requeridas para trabajar actividades específicas, las cuales se asignaban mediante una solicitud. Estos recursos con los que cuenta la escuela Recrearte, son significativos en el proceso de brindar a la comunidad herramientas que permitan fortalecer los procesos culturales. Otro recurso con que cuenta la dependencia de registro de beneficiarios, es una plataforma en la que se suben los datos de las personas que ingresan a algún programa de formación, con lo que se puede generar una estadística de la cobertura que tiene la escuela en el municipio.

Principales aprendizajes para el perfil profesional

El perfil del comunicador gráfico, fue enriquecido desde varios aspectos. El primero fue trabajar a partir de la pedagogía en el diseño bidimensional, con lo cual se extendió la percepción que se tenía en las capacidades, entendiendo que a través de la exploración y el hacer, se puede llegar a grandes resultados, en este caso, el trabajo en los diferentes espacios de formación, donde surgió la idea de fortalecer la identidad del territorio. Esto motivó a seguir un proceso de

creación de imagen que contó las vivencias de cada estudiante, desde su entorno, transmitiendo sentimientos y sensaciones, entendiendo que la labor cultural no termina aquí, y hay bastante por trabajar aún. En segundo lugar, se resolvieron dificultades de manera gráfica y creativa, lo que permitió la creación de múltiples piezas, enfocadas en la labor cultural, para fomentar el interés de la Comunidad Soposeña en los diferentes eventos realizados. Articular la comunicación gráfica con las artes plásticas, permitió explorar nuevos elementos, que fortalecen el crecimiento profesional; a esto se suma el trabajo en equipo, donde se dividieron roles para llegar a un mismo fin, aprendiendo lo valioso de los aportes de personas que estuvieron alrededor, reconociendo las capacidades de cada quien y reflexionando de cada momento vivido.

Aprendizajes abordados desde la perspectiva de la socialización de la experiencia

El proceso de sistematizar la experiencia, llevó al análisis y reflexión del trabajo desarrollado, analizando cada situación de la práctica profesional. Durante esta experiencia, se fomentaron diversos espacios culturales desde el diseño bidimensional, donde se realizaron ejercicios en varias técnicas para entender la representación de objetos tridimensionales en dos dimensiones, trabajando claroscuros, marcando el valor tonal con grafito y carboncillo. A partir de estos talleres se buscó fortalecer la percepción de identidad que tienen niños y jóvenes en el municipio, haciendo partícipe a toda la comunidad, por medio del desarrollo de murales, en los cuales la interacción de las personas fortaleció el concepto de el mismo y generó un valor simbólico. En el momento de comenzar a sistematizar se evidenciaron debilidades y fortalezas que permiten mejorar a nivel personal y profesional.

Conclusiones y recomendaciones

La experiencia que se llevó a cabo fue muy significativa, pues en la labor desempeñada se asumieron retos que enriquecieron el aspecto personal y profesional. La articulación entre pedagogía y comunicación gráfica, permitió el fortalecimiento de procesos de comunicación por medio de la imagen. Este ejercicio llevó a representar lo que sucedía en el entorno, utilizando elementos cotidianos y de fácil acceso para llenar de color cada espacio de la comunidad en la cual se interactuó. De lo anterior la intención fue fortalecer la identidad y cultura desde el diseño bidimensional, por medio de las manifestaciones artísticas con técnicas de monocromía hasta el color, relacionando las expresiones desde el trazo, la mancha de color sobre el papel, y sin número de elementos que en conjunto conforman una idea, para comunicar a través de esta. La labor cultural fue enriquecedora, pues uno de los aspectos yació en generar transformación en la comunidad desde el proceso bidimensional, desarrollando actividades que marcaron la experiencia, comprendiendo la comunicación gráfica como herramienta para afrontar cualquier circunstancia en la vida.

Referencias

- Montaño, E. (2008). *Los Lieux de mémoire: una propuesta historiográfica para el análisis de la memoria. Historia y Grafía*. México: Instituto de Investigaciones Sociales/ UNAM.
- Balcazar, F. (2003). *Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. Fundamentos en Humanidades*. Argentina: Universidad Nacional de San Luis.
- Bohorquez, R. (2006). *Sopo Historia Mitos Y Muiscas. Sopo, Colombia*: Municipio De Sopó
- Boulding, (1997). Citado en Canter, David. *Psicología del lugar. Un análisis del espacio que vivimos*. México: Editorial Concepto.
- Burset, S. (2017). *La didáctica de las artes plásticas: entre lo visual, lo visible, y lo invisible*. Madrid: Universidad de Barcelona.
- Caeiro-Rodriguez, M. (2018). *Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción*. España: Ediciones Complutense.
- Concejo Municipal de Sopó, (2009). *Proyecto de Acuerdo 001 de 2009 que crea e institucionaliza la escuela de formación artística y cultural "Recreate" del Municipio de Sopó*. Colombia: Concejo Municipal.
- Fals, O. (2009). *Una sociología sentipensante para América Latina*. México: Siglo XXI Editores.

- García C., Godoy M. (2011). *Sistematización de una experiencia pedagógica en educación artística, en un espacio no convencional*. Trabajo de grado, Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Facultad de Educación, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C.
- Jara, O. (2009). *Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias*. Costa Rica: Centro de Estudios y Publicaciones Alforja.
- Kandinsky, V. (2003). *Punto y línea sobre el plano. Contribución análisis de los elementos pictóricos*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Lynch, K. (1999). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.
- Romero, J. (2004). *Geografía humana*. Barcelona. Editorial Ariel
- Ruíz, F. (2007). *Modelos didácticos para la enseñanza de las ciencias naturales. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*. Manizales: Universidad de Caldas.
- Santos, A. (2010). *Fundamentos Visuales 2: La Teoría del Color*. Perú: Grupo DAT Diseño Gráfico.
- Wong, W. (1991). *Fundamentos del Diseño bi y tri-dimensional*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.

Anexos



Anexo 1. Instalaciones del Centro de Integración Cultural (CIC). Escuela Recrearte (Rodríguez D., 2019).



Anexo 2. Estudiantes del área bidimensional Recrearte (Rodríguez D., 2019).



Anexo 3. Taller de observación Recrearte (Rodríguez D., 2019).

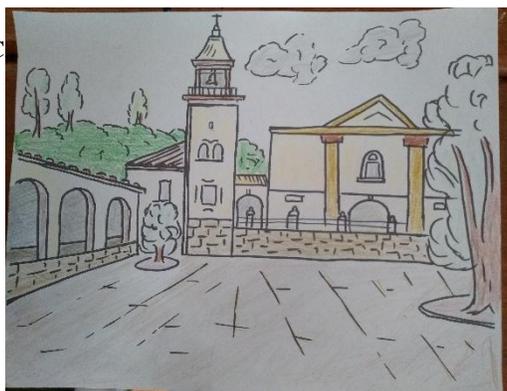


Anexo 4. Ejercicio valoración tonal (Lugo J., 2019)



PROFESIONAL, ALC

Anexo 5. Ejercicio valoración tonal (Ramírez C., 2019).



Anexo 6. Ejercicio territorio (Estudiantes CIC, 2019)



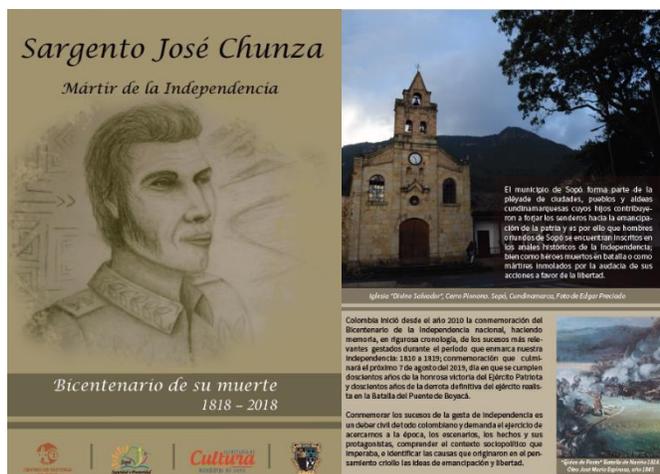
Anexo 7. Mural en proceso (Estudiantes CIC, 2019)



Anexo 8. Principio de la mancha con acuarela



Anexo 9. Salida, cascadas de Sueva



Anexo 10. Cartilla homenaje al sargento Chunza



Anexo 11. Piezas exposición salón artistas



Anexo 12. Afiche técnico CIC



Anexo 13. Carné técnico CIC



Anexo 14. Pieza semana cultural



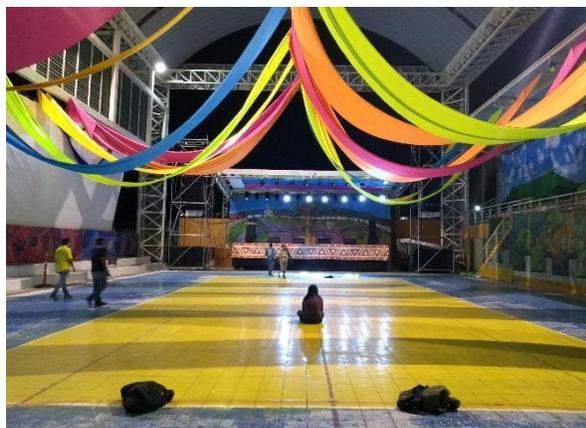
Anexo 15. Pieza biblioteca municipal



Anexo 16. Proyecto día del niño



Anexo 17. Proyecto día de la mujer



Anexo 18. Proyecto semana cultural

