

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PERIODISMO



TRATAMIENTO INFORMATIVO QUE DAN LOS MEDIOS DIGITALES CONTRAPUNTO,
EQUILIBRIUM, EL PERIODISTA Y VERDAD DIGITAL A LAS PRÁCTICAS DE LA CULTURA URBANA:
SKATEBOARDING Y GRAFFITI EN EL SALVADOR DURANTE LOS MESES DE JUNIO DE 2016 A
NOVIEMBRE DE 2017.

TRABAJO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE:
LICENCIATURA EN PERIODISMO

PRESENTADO POR:
FRANCISCO ELÍAS LANDAVERDE OCHOA

DOCENTE DIRECTORA:
LICENCIADA ANA MILAGRO HERNÁNDEZ RIVAS

SAN SALVADOR, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, 24 DE JUNIO DE 2019

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR:

MAE. ROGER ARMANDO ARIAS

VICERRECTOR ACADÉMICO:

DR. MANUEL DE JESÚS JOYA ÁBREGO

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO:

ING. NELSON BERNABÉ GRANADOS

SECRETARIO GENERAL:

LIC. CRISTOBAL HERNÁN RÍOS BENÍTEZ

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO:

MSC. JOSÉ VICENTE CUCHILLAS MELARA

VICEDECANO:

MSC. EDGAR NICOLÁS AYALA

SECRETARIO DE LA FACULTAD:

MSC. HÉCTOR DANIEL CARBALLO DÍAZ

AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE PERIODISMO

JEFA DE DEPARTAMENTO:

LICDA. ARELY FRANCO RAMOS

COORDINADOR DE PROCESOS DE GRADUACIÓN:

MSC. YUPILTSINCA ROSALES CASTRO

DOCENTE DIRECTORA:

LICDA. ANA MILAGRO HERNÁNDEZ RIVAS

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

Agradecimientos plenos a Dios por permitirme culminar mis estudios universitarios, por darme salud, sabiduría y poner en mí camino a personas que han contribuido enormemente con mi preparación y desarrollo académico.

Dedico el presente trabajo a mi ya fallecida madre ERLINDA OCHOA, una mujer fuerte y valiente, de quien tengo los mejores recuerdos y el más alto aprecio. Aunque ya no esté en este mundo su legado seguirá en el corazón de mis hermanos y el mío.

Agradezco a mis tíos Juan José Ochoa y Santos Rodríguez, por convertirse en mis segundos padres y acogerme en su seno familiar, por sus consejos, su paciencia, por inculcarme principios cristianos y enseñarme valores que me servirán el resto de mi vida.

A mis hermanos Evelin, Vilma y Manuel Ochoa por el apoyo económico y moral, por ser pilares fundamentales en mi preparación académica y por compartir tantos momentos especiales que han dejado huella y que me han permitido descubrir lo afortunado que soy al tenerles en mi vida.

A mis primos, Verónica, Esmeralda, Julia, Roxana, Miguel y Carlos Ochoa, por todas las aventuras vividas, por su apoyo incondicional en las buenas y malas, por demostrarme el verdadero significado de la hermandad.

A mis tíos Fernando y Francisca Ochoa por su cariño, apoyo y consejos, por enseñarme la importancia que tiene la preparación académica y convertirse en ejemplos de superación.

A mi docente directora, Milagro Hernández, por su enseñanza, paciencia, amabilidad, dedicación y por ser una excelente guía para la realización del presente trabajo.

A mis jefas Sra. Fredesvinda y Celia Bonilla, por darme la oportunidad de continuar con mis estudios universitarios, por creer en mí, brindarme su amistad y permitirme crecer profesionalmente.

A mis amigos, compañeros de carrera y compañeros de trabajo, por todo el apoyo y todos esos momentos vividos, por los estrechos lazos de amistad contruidos, por creer en mí y por haber hecho de mi etapa universitaria un trayecto ameno, divertido e inigualable.

Agradezco también a Lic. Alberto Llord por su asesoría y por todo el apoyo brindado durante mi etapa universitaria. Por ser un referente de superación y enseñarme que la grandesa del ser humano, más que por bienes materiales, se mide por el valor de sus acciones.

Finalmente agradezco todas aquellas personas que de una u otra forma han incidido en mi preparación y desarrollo. Totalmente agradecido.

¡Este título no es solo mío, es nuestro!

Francisco Landaverde

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	VI
CAPÍTULO I: DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO	
1.1. Planteamiento del problema.....	8
1.2. Objetivos.....	15
1.3. Justificación.....	16
1.4. Limitaciones y alcances del estudio.....	18
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes del objeto de estudio.....	19
2.2. Definición de términos y relación entre conceptos.....	28
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	
3.1. Carácter del estudio.....	31
3.2. Definición y justificación de la muestra.....	32
3.3. Definición de la técnica.....	37
CAPÍTULO IV: EXPOSICIÓN DE RESULTADOS.....	40
CONCLUSIONES.....	52
RECOMENDACIONES.....	54
FUENTES CONSULTADAS.....	55
ANEXOS.....	64

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia diversos autores han diversificado el significado de la cultura, algunos de ellos la muestran como un todo complejo, que se produce desde la existencia misma del ser humano. El presente estudio no pretende ahondar en el significado de la cultura, más bien pretende mostrar un escenario del papel que toman los medios de comunicación respecto a temáticas inmersas en el ámbito cultural.

También se presentan conceptos relacionados a la investigación con el fin de evitar confusiones sobre los objetivos logrados mediante la investigación. Para el caso se hablar de contracultura, un termino utilizado para referirse a aspectos que van en detrimento de los patrones culturales establecidos en una sociedad. El concepto de cultura urbana, y tribus urbanas son otros de los terminos que se aclaran a fin de que el lector ubique y contextualice con mayor grado de precisión las practicas de skate y graffiti, las cuales constituyen la temática medular de la investigación.

Es bien sabida la importancia e impacto que tienen los medios de comunicación en las masas, sean estos medios: escritos, radiales, televisivos o las nuevas plataformas virtuales que nos ofrece la tecnología. Todos y cada uno de ellos desempeñan un papel importante a la hora de transmitir información.

La investigación presenta un monitoreo de medios para indagar sobre el tratamiento informativo que le dan los medios de comunicación digital a los temas de la cultura urbana: skate y graffiti.

Comprende el análisis cuantitativo de 11 notas extraídas de los medios de comunicación digital Contrapunto, El Periodista, Equilibrium y Verdad Digital, notas recolectadas en un periodo aproximado de 18 meses.

Al ser un análisis cuantitativo, bajo el paradigma positivista, se da un abordaje cuidando no caer en subjetividades o intereses particulares del investigador. Al finalizar la lectura de la investigación, el lector podrá a través de los gráficos, estadísticos e información recabada, ampliar su conocimiento sobre la situación que está atravesando el skate y el graffiti en los medios de comunicación digital.

La investigación estudia el enfoque que el medio da a los temas de skate y graffiti, los recursos que utilizan para dar a conocer la información, extensión de publicaciones, la práctica que es más abordada, el medio que más publica sobre el tema, los adjetivos que se utilizan en las notas, las fuentes que emplean los medios y los generos periodísticos que se utilizan para presentar la información.

El presente trabajo no aborda todos los aspectos ligados a estas prácticas de cultura urbana (skate y graffiti) pero si puede ser un constituyente o servir de antecedente para que, en un futuro, se dé continuidad al estudio enfocándose en otros aspectos que se consideren relevantes o pertinentes.

CAPITULO I: DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La cultura es esa particularidad que toda región posee, que toda persona vive, que todo individuo de una u otra forma conoce... Es un término que aplica sin importar las diferencias étnicas, de raza, credo, sexo u otra índole.

A lo largo del tiempo diversos autores han intentado dar significado al término cultura, y aunque este varía considerablemente, muchos concuerdan en que es un conjunto de procesos aprendidos y practicados por una determinada región o cantidad de población.

Para Tyler (1871), cultura "es un todo complejo que incluye los conocimientos, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y todas las otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad". Citado por (Castellan, 2010).

Según el fundador de la antropología en Estados Unidos: BOAS, cultura es: "...todo lo que incluye todas las manifestaciones de los hábitos sociales de una comunidad, las reacciones del individuo en la medida en que se ven afectadas por las costumbres del grupo en que vive, y los productos de las actividades humanas en la medida en que se ven determinadas por dichas costumbre" (LICEUS, s.f.).

Analizando ambos conceptos podemos decir que CULTURA es un término sumamente complejo que engloba casi toda actividad realizada por el ser humano. Por ende también se puede afirmar que su origen se remonta desde la existencia misma de la humanidad, y que su

conceptualización como tal es extraída del latín, cuyo significado equivale a “cultivo” (Real Academia Española , s.f.)

El paso del tiempo y la permeabilidad, producto de la globalización y la constante migración, ha generado que la cultura de diferentes zonas geográficas y de los países evolucione, permitiendo adquirir nuevos conocimientos, modificar prácticas, y realizar nuevas actividades que en muchos casos han llegado a generar significativos cambios en la cosmovisión del individuo.

Dentro de estas modificaciones podemos citar concretamente el surgimiento de la Cultura Urbana, teniendo en cuenta que “la cultura urbana es aquella forma de cultura que agrupa a todos aquellos movimientos, actitudes y expresiones de determinados grupos que han nacido de la mano con los nuevos tiempos, las ciudades modernas y claro está las nuevas generaciones” (Conceptodefición.de, 2018).

Al hablar de cultura urbana resulta necesario definir conceptos como subculturas y tribus urbanas, ya que ambos poseen relación directa con el objeto de estudio y suelen ser definidos de forma confusa.

El termino subcultura es utilizado para “definir a un grupo de personas con un conjunto distintivo de comportamientos y creencias que les diferencia de la cultura dominante” (PES).

Las tribus urbanas “son aquellos grupos de amigos, pandillas o simplemente agrupaciones de jóvenes que visten de forma similar, poseen hábitos comunes y lugares de reunión” (Creative Commons (BY-NC-SA) , s.f.).

Para mayor claridad en los conceptos podemos afirmar que dentro de la cultura urbana existen diferentes subculturas: Skaters, Grafiteros, Góticos, Raperos, Punks, entre otros. Estas subculturas, a su vez, poseen grupos específicos que tienen vinculación y convivencia directa, los cuales poseen el calificativo de tribus.

Aclarado lo anterior es válido mencionar que la investigación se basa en el “TRATAMIENTO INFORMATIVO QUE LE DAN LOS MEDIOS DIGITALES CONTRAPUNTO, EQUILIBRIUM, EL PERIODISTA Y VERDAD DIGITAL A LAS PRÁCTICAS DE LA CULTURA URBANA: SKATEBOARDING Y GRAFFITI EN EL SALVADOR DURANTE LOS MESES DE JUNIO DE 2016 A NOVIEMBRE DE 2017”.

En este sentido quedan fuera del estudio todas aquellas prácticas ligadas a la música, las bellas artes y bellas letras. También quedan fuera de la investigación nuevas prácticas como beat box, tatuajes, parkour, rugby entre otras, ya que la presente tesis retoma únicamente el skateboarding y el graffiti, siendo estos según monitoreo, los que gozan de mayor cobertura por los medios digitales que se retoman en la investigación.

El skateboarding (o skate abreviado) “es un deporte que consiste en desplazarse sobre una tabla por el suelo o por superficies habilitadas para su práctica como rampas, ollas o barras entre muchas otras. Durante el desplazamiento se pueden realizar varios trucos, estos trucos

consisten en levantar la tabla del suelo y hacer figuras, posiciones o piruetas en el aire” (SkateSpain, s.f.).

Los primeros skaters surgieron a finales de 1940 por surfistas de California que durante los días sin olas se dieron cuenta que no tenían la opción de practicar su deporte favorito. Se desconoce quién creó la primera tabla, ya que varios surfistas tuvieron ideas similares al mismo tiempo. “Los primeros monopatines fabricados fueron realizados por una tienda de surf de Los Ángeles, California y eran más similares a una tabla de surf con ruedas de patines. La idea era que los surfistas tuvieran algo con lo que entretenerse durante el tiempo de inactividad” (SkateSpain, s.f.).

La palabra graffiti proviene del griego graphein, verbo que significa: escribir, dibujar, garabatear (Camargo Silva, 2008).

En secuencia con la anterior definición encontramos que el graffiti ha existido en el devenir de la historia “desde que el hombre existe siempre realizó un garabato, un dibujo, una palabra o una idea como elemento abstracto de su pensamiento concreto, y siempre buscó un soporte como medio de expresión para comunicarse en situaciones informales con los demás” (Pacini).

Sin embargo para términos de la presente investigación se retoma que: Graffiti es “una intervención urbana que busca expresar algo a los transeúntes, apoyándose en el paisaje de la ciudad (muros, asfalto, trenes, etc.)”, (Camargo Silva, 2008).

Es importante mencionar que en los últimos años el impacto que han cobrado los medios digitales ha sido sumamente notorio, tanto así que hoy en día la mayoría de medios de comunicación tradicional cuentan con diferentes plataformas, foros, sitios web o redes sociales que les permiten generar contenido a cada momento y propagarlo por toda la red.

De todo el contenido generado por los medios de comunicación, una cantidad considerable es clasificada como contenido informativo o noticioso, en este campo entra toda la información que se analiza en el presente trabajo, limitándola al contenido que previamente se clasificó: skate y graffiti.

Como queda identificado en la temática se utilizan únicamente los medios de información con soporte digital, excluyendo redes sociales ya que estas perfectamente pueden constituir otro campo para investigar; y enfocarse en la página oficial del medio ha permitido concentrar esfuerzos y realizar la investigación de una forma más detallada puesto que se reduce también el universo de la muestra.

Los medios de información digital en los que se ha llevado a cabo la investigación son CONTRAPUNTO, EQUILIBRIUM, EL PERIODISTA Y VERDAD DIGITAL. Para la selección de estos medios se tomó en cuenta los siguientes criterios: que el medio cuente con plataforma digital (sitio web), que posea definida la sección cultura y finalmente que en el periodo de junio de 2016 a noviembre de 2017, haya realizado publicaciones sobre skate o graffiti.

La investigación se ha visto impactada por el proceso de comunicación que según Harold Lasswell es un “proceso a través del cual un emisor transmite un mensaje a un receptor

utilizando un canal en específico, con el propósito de generar respuesta” (De Moragas, 1985). Esta investigación de carácter cuantitativa no descubre concretamente la respuesta que el medio quiere obtener mediante sus publicaciones sobre la temática, sin embargo se presentan indicios por si en un futuro se quiere continuar la presente investigación.

El componente esencial de la comunicación que se analiza es el MENSAJE que los medios o entidades con fines específicos (emisores) envían a la población (receptores). En este apartado ha resultado relevante ver lo que dicen los medios, lo que callan y la forma o elementos que utilizan para que tenga un grado de impacto relevante o superficial.

Mediante esta investigación se ha logrado determinar el enfoque, verificar si hay sesgo informativo, el uso que se le da a los adjetivos o el grado de aproximación a la objetividad que el periodista pueda tener al momento de redactar la información.

Se enumera la práctica (skate o graffiti) que mayormente abordan los medios digitales para reflejar pluralidad o la carencia de la temática a investigar.

Se identifica las fuentes que utiliza el medio a fin de clasificarlas y determinar si son apropiadas en el abordaje del tema. Los recursos visuales, los géneros periodísticos y el espacio asignado por el medio, para la construcción de la noticia, ha permitido tener una idea de la dedicación e importancia que el medio presta a la temática.

La investigación está realizada desde el método cuantitativo, mediante este método se ha podido recolectar datos puntuales, graficarlos y mostrarlos como resultados obtenidos de una forma directa, evitando caer en imparcialidades por parte del investigador.

De igual forma y en secuencia con el método antes descrito se ha empleado el paradigma positivista, el cuál refiere la posibilidad de conocer realidades medibles o cuantificables, estableciendo la relación causa-efecto.

En cuanto a técnica se ha empleado el análisis de contenido que según Hostil y Stone (1969) “es una técnica de investigación para formular inferencias identificando de manera sistemática y objetiva ciertas características específicas dentro de un texto”. En este caso las características a las que se refieren los autores son las unidades de análisis inmersas en los objetivos de la investigación (Abela, s.f.).

La investigación prácticamente deja de manifiesto una serie de elementos que constituyen la manera en la que los medios de comunicación digital en el país construyen los mensajes que dan a conocer sobre las temáticas.

Y es que, resulta vital preguntarse:

¿Qué tratamiento informativo le dan los medios digitales Contrapunto, Equilibrium, El Periodista y Verdad Digital a las prácticas de la cultura urbana: skate y graffiti?

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Analizar el tratamiento informativo que los medios digitales le dan a las prácticas de skate y graffiti en El Salvador.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar el enfoque que los medios digitales le dan al tema
- Identificar el grado de objetividad de las publicaciones mediante el uso que se le da a los adjetivos por parte del periodista
- Determinar la práctica que posee mayor abordaje por los medios digitales
- Categorizar las fuentes que utilizan los medios en el abordaje de la noticia
- Definir los recursos de diseño que se utilizan en la construcción de la noticia
- Identificar el espacio que asigna el medio para el abordaje de la temática
- Clasificar los géneros periodísticos que se emplean en la construcción del mensaje
- Destacar que medio realiza mayor número de publicaciones sobre el tema

1.3 JUSTIFICACIÓN

Investigar el tratamiento informativo que le dan los medios digitales Contrapunto, Equilibrium, El Periodista y Verdad Digital al skate y al graffiti en El Salvador resulta sumamente importante ya que vivimos en una época en la que la globalización ha permitido un mayor acercamiento con otras naciones, con diferentes realidades y otros contextos totalmente diferentes al nuestro, eso sin duda ha impactado directamente en lo que conocemos como cultura. Es importante saber si los medios de información están dando a conocer esa modificación en la cultura o si son propulsores de mantener un esquema cerrado en cuanto a la temática.

Es de mencionar que con la globalización, hoy en día, se realizan diferentes prácticas de la cultura urbana, muchas de ellas se desconocen por la falta de cobertura mediática. En otras ocasiones estas prácticas urbanas suelen relacionarse únicamente con sectores vandálicos.

Con los avances tecnológicos también han cobrado gran auge los medios de información digital por lo que este campo resulta interesante y conveniente para realizar procesos de investigación.

Mediante el proceso investigativo se descubre el tipo de abordaje que dan los medios a la temática: si es información adecuada, si aborda realmente la temática, el enfoque que posea la misma; esto sirve para poder evidenciar el rol del periodismo en el ámbito cultural.

También contribuye para que la sociedad salvadoreña se libere de diferentes mitos y tabúes que tiene en torno a las prácticas skateboarding y grafiti, las cuales hoy en día son ampliamente relacionadas con prácticas negativas.

La cultural es palpable en cada área en la que se desenvuelve el individuo, por lo que cada una de las investigaciones servirá de referente a otras generaciones, y la presente es parte de ese legado. Socialmente permite a los lectores ampliar el bagaje cultural y adoptar conocimientos que permitan eliminar estereotipos en torno a estas prácticas.

A nivel de centro de formación queda como un soporte o referencia para futuras investigaciones, ya sean de la facultad o de otras áreas que tengan injerencia con temas culturales.

Finalmente puede ser empleada para que instituciones y organismos, que velan por la cultura, tengan una noción de la situación que se da en los medios de información digital con respecto a temas/prácticas de la cultura urbana.

1.4 ALCANCES DEL ESTUDIO

Espacial: Se han empleado las publicaciones que realizan los medios digitales Contrapunto, Equilibrium, El Periodista y Verdad Digital sobre temas o prácticas de skate y graffiti.

En la investigación se ha analizado el mensaje por lo que resulta oportuno y suficiente aplicar el análisis únicamente a las notas que se han recopilado en los medios citados.

Temporal: se han utilizado las publicaciones periodísticas desde junio de 2016 hasta noviembre de 2017, dejando un periodo suficiente para encontrar publicaciones adecuadas a la temática. La revisión de notas informativas se ha realizado tomando meses corridos, por lo que se puede afirmar que es una investigación de tipo sincrónica.

Tipo de investigación: se ha realizado un análisis tomando como referencia el método científico, recurriendo al paradigma positivista y aplicando al objeto de estudio la teoría de la Agenda Setting y otras que aportan para analizar el mensaje.

Carácter de la investigación: la investigación es sobre el tratamiento informativo de los medios digitales, por lo que ha resultado favorable utilizar la técnica del análisis de contenido, empleando el método cuantitativo. De esta forma se ha realizado todo el proceso de una forma sistemática y lo más apegada a la objetividad.

Tipo de fuentes: al ser una investigación bajo el método cuantitativo ha resultado suficiente analizar las fuentes que aparecen en las publicaciones. Ha sido interesante realizar la respectiva clasificación de fuentes y evidenciar la facultad que posee cada una de ellas sobre las temáticas abordadas en las publicaciones.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DEL OBJETO DE ESTUDIO

En la actualidad existen diversos estudios realizados que se vinculan directa e indirectamente con temas culturales, sin embargo el tema que ocupa en esta investigación es, prácticamente, inédito ya que se realizó una inspección en el sistema bibliotecario de nuestro país sin encontrar un estudio que aborde el tratamiento informativo sobre temáticas y prácticas de skate y el graffiti.

No obstante se encontraron tesis con similitudes, siendo la más cercana y la que se ha tomado como referencia, la realizada en la Universidad de El Salvador (UES) sobre el *“Tratamiento informativo de temas culturales en los periódicos digitales: La Pagina.com.sv, Contrapunto, Equilibrium, Voces y Verdad Digital de la ciudad de San Salvador”* (Aparicio Parada, Tesis, 2014).

Esta investigación aborda la labor que los medios digitales realizan en el ámbito cultural para incluir aquellos temas que son considerados como neo culturas.

La tesis realizada por Aparicio ha sido retomada como referencia principal debido a que presenta en esencia grandes similitudes con el presente estudio. Por ejemplo ambas son monitoreo de medios, toman como soporte de análisis las publicaciones en plataformas informativas digitales, abordan temas de la vertiente cultural, etc.

Entre las variantes con el presente estudio están: la variedad de medios digitales estudiados, el periodo seleccionado como muestreo, las unidades de análisis, variantes en las teorías aplicadas, cambio de método y paradigma utilizado, entre otros.

Un estudio reciente sobre la temática cultural lo encontramos en la Universidad de El Salvador, bajo el título de *“Análisis comparativo sobre el tratamiento informativo que hace La Prensa Gráfica, El Diario de Hoy, Diario El Mundo, Diario Co-Latino, El Faro y Contrapunto a las notas culturales durante el período de abril y mayo de 2016”* (Ayala Cuchilla & Hernández Roque, 2017).

Basicamente este estudio concluye en que los medios analizados dan cobertura superflua a temáticas culturales, realizando en su gran mayoría únicamente notas frías para transmitir la información.

Otro referente al objeto de estudio es la tesis titulada *“Tratamiento informativo de las noticias culturales publicadas en la sección “cultura y sociedad” de El Diario de Hoy: durante los meses de octubre a diciembre de 2008”* (Chávez & Castillo, 2009).

Este trabajo realizado por estudiantes de la Universidad de El Salvador representa también un monitoreo sobre temas culturales, en este caso el soporte es el periódico en físico El Diario de Hoy.

Otro estudio retomado como antecedente es el realizado por la Universidad Centroamericana José Simeón Cañas (UCA) sobre *“Periodismo Digital en El Salvador; un nuevo escenario profesional”* (Melgar, 2003).

Es un estudio en el cual se presenta la plataforma digital como una nueva herramienta de vanguardia para el periodismo, destacando las fortalezas y presentando los posibles obstáculos a los que podría enfrentarse en sociedades como la nuestra.

También figura en este marco de antecedentes la tesis de la Universidad de El Salvador (UES) *“El tratamiento informativo de los temas de carácter cultural en la Revista “Hablemos” de El Diario de Hoy”* (Marroquín, Urquilla, & Valiente, 2003).

La investigación estuvo centrada en los textos o temas culturales y el tratamiento que la revista daba a los mismos. Este fue un estudio realizado desde los métodos Cuantitativo-Cualitativo.

Como último referente a nivel nacional se encuentra el *“Análisis de contenido de la programación cultural de la revista matutina Hola El Salvador de Canal 12”* (Henríquez & Martínez, 2015). Tesis realizada por estudiantes de la Universidad de El Salvador.

En el país no se encuentran estudios que aborden directamente las temáticas de skate y graffiti, es por ello que en el marco de antecedentes no se contemplan plasmados.

Es importante dar una breve reseña de los medios digitales que han servido como soporte para la investigación, para el caso tenemos:

Diario Digital CONTRAPUNTO nació el 1 de marzo de 2007, como una revista para tratar los fenómenos políticos y sociales en latinoamerica. Fue fundada por el periodista salvadoreño Juan José Dalton y el abogado ecuatoriano Ramiro Aguilar Torres. En sus inicios el proyecto tenía su base en Quito, Ecuador, y tenía previsto realizar una publicación semanal. En enero

de 2008 tuvo un nuevo giro y se convirtió en un medio salvadoreño. Finalmente en 2010 se opta por difundir información diaria (Diario Digital Contrapunto).

“Diario Digital ContraPunto se ha consolidado como uno de los principales medios digitales de El Salvador y cobra cada vez más importancia en la región centroamericana. Es un medio de prensa plural, independiente y crítico, con enorme vinculación con la sociedad civil organizada y en función de ésta” (Diario Digital Contrapunto).

EQUILIBRIUM es un periódico digital dirigido por el periodista Gregorio Morán. “Nació el 12 de octubre de 2011, durante la Depresión Tropical E12 que azotó el país y dejó devastación y damnificados en varias regiones de El Salvador”. Los visitantes que ingresan a diario oscilan entre los 700 y 800, haciendo un aproximado de 24 visitas al mes. Equilibrium “lo que ofrece no es el amarillismo, sino historias que dejan mensajes de optimismo” (Equilibrium).

EL PERIODISTA es un medio de comunicación digital creado y dirigido por Milady Cruz. El medio posee “independencia editorial y sin tendencias políticas... Buscamos ser un espacio para que la sociedad civil exprese su voz”. (El Periodista, s.f.).

En su página oficial de Facebook, El Periodista, establece que fue creado el 1 de septiembre de 2014 (Diario El Periodista, 2014).

VERDAD DIGITAL es un medio reciente que carece de información en su página virtual y en sus redes sociales. Las secciones informativas que componen a este medio son: Política, Nacional, Internacional, Economía, Municipal, Opiniones, Especial, Entrevistas, Cultura, Deportes.

PARADIGMA

En el presente estudio se ha retomado el paradigma positivista, corriente filosófica creada por el francés Augusto Comte. Esta corriente permite que a través de las ciencias positivistas se puede dar tratamiento a los hechos con mayor apego a la objetividad (Meza Cascante).

A lo largo del tiempo este paradigma ha sido también conocido como cuantitativo, empírico, analítico, racionalista o naturalista.

En el mundo de la ciencia existen diversos autores que validan la corriente positivista, y la respaldan para el uso en ciencias sociales y naturales. Y es que, “... los positivistas buscan los hechos o causas de los fenómenos sociales con independencia de los estados subjetivos de los individuos” (Meza Cascante), por lo tanto se apega a todos aquellos estudios en los que el investigador busca ser únicamente un mediador-descodificador de la información, evitando la adjetivización de la misma.

Para Ernesto Alvarado García el positivismo es un “sistema filosófico que admite únicamente el método experimental y rechaza toda noción a priori; y todo concepto universal y absoluto” (Alvarado García, 1961).

El paradigma seleccionado propone la observación como método predilecto para el procesamiento de la información, ya que “considera que “solo los datos observables pueden ser objeto de conocimiento a través de métodos centrados en el análisis estadístico” (SÉNECA).

Tomando en cuenta que es un monitoreo de medios, es a través de la observación que se ha captado la información, por ende es una justificante a la selección de este paradigma.

Este paradigma se cimenta sobre el supuesto de que “el sujeto tiene una posibilidad absoluta de conocer la realidad mediante un método específico” (Alvarado García, 1961). En este sentido se ha seleccionado el método cuantitativo apegado también a lo establecido por SÉNECA en el que establece los análisis estadísticos como objetos de conocimiento.

“La investigación cuantitativa debe ser lo más “objetiva” posible. Los fenómenos que se observan y/o miden no deben ser afectados por el investigador” (Hernández Sampieri, 2010).

El paradigma positivista a lo largo de la investigación ha privilegiado el método cuantitativo. Y para efectos del presente estudio se ha establecido la variedad o carencia de formatos periodísticos que se utilizan al abordar la temática, cuantificar los adjetivos utilizados en las publicaciones, cuantificar el número de publicaciones realizadas por los medios, entre otros aspectos ligados a los objetivos planteados.

APROXIMACIONES TEÓRICAS

Para el análisis que se ha realizado sobre el tratamiento informativo que le dan los medios digitales Contrapunto, Equilibrium, El Periodista y Verdad Digital a las practicas de la cultura urbana: skateboarding y graffiti en El Salvador, ha sido necesario aplicar un conjunto de teorías para comprender de mejor manera el objeto de estudio.

Debido a la temática y al tipo de investigación se ha recurrido a teorías culturales, relacionadas al mensaje que es el elemento principal de análisis.

En este sentido ha resultado relevante retomar la teoría de la *Agenda Setting* la cual busca, entre otras cosas, analizar cómo los medios de comunicación seleccionan la información que se presenta a través de las publicaciones (Gonzáles Osorio, 2013).

“La prensa no tiene mucho éxito en decir a la gente qué tiene que pensar pero sí lo tiene en decir a sus lectores sobre qué tienen que pensar (Cohen, 1963, p. 13)” (Torral Reyes, 2011).

Apegada a la investigación esta teoría aplica concretamente para determinar el enfoque que los medios dan a las publicaciones relacionadas al skate y el graffiti. También para determinar el espacio que el medio asigna en la publicación y la frecuencia o cantidad de notas publicadas durante el periodo seleccionado.

Otra de las teorías que se relacionan con la presente investigación es la teoría de los *Estudios Culturales*. “Desde los años 1960, los *cultural studies* han puesto en el orden del día toda una serie de cuestiones: ¿De qué manera el entorno social, la edad, el género o la

identidad étnica afectan la relación que mantienen las personas con la cultura?... ¿Los estilos de vida de los jóvenes constituyen unas formas de resistencia? Desde entonces han renovado el debate tanto académico como social sobre las relaciones entre la cultura y la sociedad” (Urteaga, 2009).

Se ha retomado también al conocido teórico Jesús Martín Barbero y su aporte *INDUSTRIAS CULTURALES: MODERNIDAD E IDENTIDAD*, para comprender un poco el proceso que ha atravesado la cultura y la aceptación o rechazo que pueda tener en una determinada región. También es crucial para poder comprender el rol que juegan los medios de comunicación en cuanto a la temática.

“Lo que experimentamos culturalmente como propio, en términos nacionales o latinoamericanos, responde cada día más a lo que la dinámica y la lógica de las comunicaciones masivas nos hace sentir como tal. Lo que está cambiando no son únicamente los contenidos – perdidos o deformados- de nuestras identidades, sino los modos mismos de percibir lo propio y lo ajeno, lo nuestro y lo otro” (Barbero, 1993).

Barbero atribuye un papel importante a los medios de comunicación, responsabilizándolos en la apertura o rechazo que el receptor pueda tener al enfrentarse a cambios culturales, estos cambios culturales encajan notoriamente a la denominada cultura urbana, específicamente la práctica de skate y graffiti.

“La comunicación en la cultura deja entonces de tener la figura del intermediario entre creadores y consumidores para asumir la tarea del mediador que trabaja en la abolición

de las barreras y las exclusiones sociales y simbólicas, en el desplazamiento del horizonte informativo desde las obras a las experiencias y las prácticas, y en la desterritorialización de las posibilidades de la producción cultural” (Barbero, 1993).

Finalmente se ha retomado a Néstor García Canclini y sus aportes sobre *Industrias culturales*, permitiéndonos comprender cómo en muchos casos la cultura deja de ser una parte fundamental en la identidad de un país para convertirse en un producto mercantil con intereses específicos. También del mismo teórico, hemos retomado el trabajo titulado *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. Un aporte que permite entender la multiculturalidad que puede existir en la región latinoamericana (García Canclini, 1997).

2.2 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS Y RELACIÓN ENTRE CONCEPTOS

Para el desarrollo de la investigación ha resultado sumamente conveniente tener en claro una serie de conceptos ligados con la temática.

Uno de estos conceptos es **Periodismo**, el cuál puede ser definido como “captación y tratamiento, escrito, oral, visual o gráfico, de la información en cualquiera de sus formas y variedades” (Real Academia Española (RAE), s.f.).

El periodismo es definido y analizado por diferentes autores, concordando muchos de ellos en que esta rama de las comunicaciones permite realizar procesos investigativos con el fin de dar a conocer una verdad oculta.

“El trabajo de los periodistas no consiste en pisar las cucarachas, sino en prender la luz, para que la gente vea cómo las cucarachas corren a ocultarse” (Kapusinski, 2015).

Evidentemente dentro de la investigación se han realizado funciones de periodismo, de igual forma se han monitoreado medios de comunicación vinculantes a la rama informativa, y aunque no se pretende dejar al descubierto ningún tipo de corrupción, sí se ha dado a conocer la realidad oculta sobre el tratamiento informativo que dan los medios seleccionados a las temáticas de skate y graffiti.

Con el paso del tiempo y el desarrollo tecnológico por el que atraviesan las civilizaciones, se ha logrado impactar en la forma de realizar el periodismo, hoy en día cualquier persona puede acceder a un mundo cargado de información con tan solo poseer una computadora u otro dispositivo electrónico que funciona mediante internet.

A este mundo informativo del internet le llamaremos **Periodismo Digital**, el cual es definido como “la especialidad del periodismo que emplea el ciberespacio para investigar, producir y, sobre todo, difundir contenidos periodísticos” citado por (Universidad de Guadalajara , 2011).

El periodismo como muchas otra profesiones, posee diferentes ramificaciones. Una de ellas es el **Periodismo cultural**. Este concepto es definido como “la forma de conocer y difundir los productos culturales de una sociedad a través de los medios masivos de comunicación” (I. Tubau: 1982) (Villa, 1998).

El Periodismo Cultural como bien lo expone Villa, investiga y aborda los diferentes escenarios culturales que se pudiesen llegar a presentar en una determinada sociedad. Uno de estos escenarios podría ser el estudio de las **Culturas híbridas**, entendiendo por hibridación a los “procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (Canclini García, 2001), todas estas nuevas prácticas, estructuras y objetos deben entenderse dentro del ámbito de la cultura, que es el concepto que nos ocupa.

En oposición al termino cultura se encuentra **Contracultura**, cuyo significado puede entenderse como “aquello que se opone a toda forma de convención social o de conservadurismo, a todo lo establecido que permanece inmutable o incambiable (Villarreal, 2000: 23)” (Arce Cortés, 2008).

Algunos autores vinculan la contracultura con el termino de cultura urbana, sin embargo para la presente investigación se ha trabajado con el concepto de Arce Cortez, el cuál aborda la contracultura y la cultura urbana como dos elementos con caracterizaciones diferentes, para la referida autora (Arce Cortez) la contracultura hasta cierto punto riñe por construcciones sociales que en muchos casos ocultan intereses superiores a los inmersos dentro de la cultuta urbana.

CAPITULO III: METODOLOGÍA

3.1 CARÁCTER DEL ESTUDIO

Para el desarrollo de la investigación es indispensable la implementación de un método por lo que para realizar el presente estudio se ha hecho uso del método cuantitativo, método privilegiado por el paradigma positivista.

En síntesis podemos afirmar que la metodología cuantitativa “es aquella que permite examinar los datos de manera numérica, especialmente en el campo de la Estadística” (Maimone).

En diferentes estudios es común utilizar el método cuantitativo “El investigador en Ciencias de la Comunicación aplicará el método cuantitativo para conocer más los fenómenos comunicativos, como el surgimiento de rumores cuando una fuente emite mensajes contradictorios” (Sampieri, Fernández, & Baptista, 2006), de la misma forma se ha aplicado al medio que realiza la publicación, evidenciando para el caso, la cantidad de fuentes que se utilizan en la nota.

3.2 DEFINICIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA MUESTRA

Para realizar la determinación de la muestra es importante tomar en cuenta aspectos claves como la unidad muestral, el alcance espacial y geográfico del estudio, definir el tiempo de recolección de la muestra, entre otros (Universidad de Antioquia, 2016).

En este sentido, para la investigación se ha retomado como unidad muestral las publicaciones que abordan las prácticas o temáticas de skate y graffiti, realizadas por los medios de información digital CONTRAPUNTO, EQUILIBRIUM, EL PERIODISTA Y VERDAD DIGITAL. Estos son medios de información nacional que abordan diferentes temáticas del acontecer nacional e internacional.

El periodo en que se ha realizado la recolección de la información comprende de junio de 2016 a noviembre de 2017, arrojando como unidad muestral la cantidad de 11 publicaciones, realizadas por los medios antes citados.

En nuestro país los estudios relacionados con prácticas-actividades de cultura urbana son sumamente escasos, por lo que la temática representa un aporte invaluable a la investigación científica-periodística. Además retomar medios de comunicación digital permite entender el impacto actual del desarrollo tecnológico en el ámbito de las comunicaciones.

Los medios de comunicación digital CONTRAPUNTO, EQUILIBRIUM, EL PERIODISTA Y VERDAD DIGITAL se han tomado como referentes para la investigación porque reúnen criterios específicos:

- Son medios de comunicación que tienen como soporte la red virtual (digital)

- Dentro de la composición de secciones que poseen contemplan la sección cultura
- Contienen notas de la temática que se está investigando: skate y graffiti, en el periodo especificado.

El espacio de tiempo asignado para la recolección de notas estudiadas ha sido de 1 año con 6 meses (de junio de 2016 a noviembre de 2017). Se ha asignado el periodo de 18 meses tomando en cuenta que las publicaciones que han realizado los medios seleccionados sobre el tema no han sido tan recurrentes, tampoco se extendió más el periodo de tiempo ya que el desarrollo del presente estudio se ha realizado únicamente por un investigador por lo que sobrecargar con más tiempo hubiese podido venir en detrimento de la calidad de la investigación.

Para realizar la investigación se ha tomado en cuenta el método no probabilístico, en el cual “la selección de cada unidad de la muestra, en parte, tiene como base el juicio del investigador” (Corral, Itzama, & Franco, 2015).

Del muestreo no probabilístico se derivan el muestreo accidental y el muestreo intencional (Corral, Itzama, & Franco, 2015). Se ha retomado el muestreo no probabilístico intencional ya que la cantidad de notas sobre el tema (muestra) no ascienden a cifras que ameriten descartar alguna de ellas. Este método ha permitido retomar el 100% de las publicaciones sobre la temática encontradas en el tiempo y los medios ya seleccionados.

El muestreo no probabilístico intencional es también conocido como muestreo opinático o de juicio, "...se utiliza cuando es el propio investigador el que selecciona a los sujetos (muestra) que considera apropiado..." (Corral, Itzama, & Franco, 2015).

Bajo estos criterios se han logrado recolectar 11 publicaciones, las cuales cumplen con los criterios de selección antes mencionados y por ende comprenden el universo de muestra de la presente investigación.

CUADRO DE PUBLICACIONES

MUESTREO NO PROBABILISTICO

NO.	MEDIO	TEMA/TITULAR	FECHA
1	CONTRAPUNTO	PNC BORRA MIL GRAFITIS PANDILLERILES (Contrapunto , 2016)	2 DE JULIO DE 2016
2	CONTRAPUNTO	DECLARAN A JIQUILISCO LIBRE DE GRAFITIS PANDILLERILES (Contrapunto , 2016)	25 DE AGOSTO DE 2016
3	CONTRAPUNTO	“PLAN CERO GRAFITIS” EN COJUTEPEQUE (Contrapunto , 2016)	11 DE SEPTIEMBRE DE 2016
4	EQUILIBRIUM	EN ESA CELEBRAN CENTROAMERICANOS DE SKATEBOARDING Y PATINAJE (Equilibrium , 2017)	28 DE JULIO DE 2017
5	EL PERIODISTA	GALARDONAN ARTE GRAFITI EN HONOR AL FERROCARRIL EN EL SALVADOR (El Periodista , 2016)	28 DE OCTUBRE DE 2016
6	EL PERIODISTA	BRIGADAS MURALISTAS: EL ARTE Y LA JUVENTUD RETOMAN SU ESPACIO EN APOPA (El Periodista, 2017)	07 SEPTIEMBRE DE 2017

7	VERDAD DIGITAL	SAN SALVADOR CELEBRÓ EL DÍA DEL SKATEBOARD (Ramos, 2016)	19 DE JUNIO DE 2016
8	VERDAD DIGITAL	BORRAN GRAFITIS DE PANDILLA PARA COMBATIR LA VIOLENCIA (Verdad Digital, 2016)	21 DE JUNIO DE 2016
9	VERDAD DIGITAL	BORRAN GRAFITIS DE PANDILLAS EN SANTIAGO DE MARÍA (Verdad Digital, 2017)	3 DE ABRIL DE 2017
10	VERDAD DIGITAL	ARTISTAS NACIONALES E INTERNACIONALES ELABORARAN OBRA DE ARTE EN MERCADO CUSCATLÁN (Verdad Digital , 2017)	16 DE MAYO DE 2017
11	VERDAD DIGITAL	MÁS DE 400 PERSONAS PARTICIPAN EN BORRADO DE GRAFITIS EN SOYAPANGO (Verdad Digital , 2016)	22 DE SEPTIEMBRE DE 2016

3.3 DEFINICIÓN DE LA TÉCNICA

Como técnica para la recolección de datos se ha utilizado el análisis de contenido el cual “de acuerdo con la clasificación clásica de Berelson (1971), ...es una técnica para estudiar y analizar la ecomunicación de una manera objetiva, sistemática y cuantitativa” (Sampieri, Fernández, & Baptista, 2006).

Esta técnica es apegable a la investigación ya que es de carácter cuantitativa y ha permitido procesar la información de forma sistemática, tratando de eliminar prejuicios y valoraciones del investigador.

Para realizar el análisis de contenido se establecieron las categorías y subcategorías que rigieron la investigación:

NO.	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS
1	Enfoque	<ul style="list-style-type: none">• Político• Social• Económico• Deportivo• Entretenimiento• Cultural
2	Adjetivos utilizados por el periodista	<ul style="list-style-type: none">• Positivos• Negativos

3	Práctica que posee mayor abordaje	<ul style="list-style-type: none"> • Skate • Graffiti
4	Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> • Personas <ul style="list-style-type: none"> ✓ Protagonistas ✓ Institucionales ✓ voceros y jefes de prensa ✓ contactos ✓ agencias de prensa ✓ periodistas de otros medios • Documentales • Internet • Otros medios
5	Recursos de diseño	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías • Ilustraciones • Videos • Gif • Enlaces
6	Espacio asignado	<ul style="list-style-type: none"> • 1 párrafo • 2 párrafos • 3 párrafos • 4 párrafos o más.

7	Géneros periodísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Nota fría • Reportaje • Crónica • Semblanza • Entrevista
8	Medio que aborda más la temática	<ul style="list-style-type: none"> • Contrapunto • Equilibrium • El Periodista • Verdad Digital

Las unidades de análisis han sido presentadas y graficadas para que el lector pueda sacar conclusiones propias, no obstante se han presentado pequeñas explicaciones de lo que representan los datos obtenidos en la investigación.

CAPÍTULO IV: EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

ENFOQUE

“En su tarea mediadora, los periodistas otorgan a las noticias un enfoque o encuadre determinado, entendiendo por encuadre «la idea central organizadora del contenido de Las noticias que aporta un contexto mediante un proceso de selección, énfasis, exclusión y elaboración»...” (Sádaba Garraza, 2004).

Partiremos del aporte de Sádaba Garraza para afirmar que en la presente investigación cada una de las notas analizadas poseen un determinado enfoque, es decir la idea central está organizada con el fin de dirigir la temática que se aborda (skate o graffiti) hacia un determinado encuadre.

Los medios de comunicación virtual: Contrapunto, Equilibrium, El Periodista y Verdad Digital manejan diversos enfoques periodísticos a la hora de abordar temáticas de cultura urbana. Los encontrados en las notas seleccionadas son: enfoque político, deportivo, de entretenimiento y cultural.

Si hablamos específicamente de las prácticas de skate y graffiti podemos afirmar que de manera general, los medios de información estudiados, dan privilegio al enfoque político. Sin embargo es de tener en cuenta que la preferencia de enfoque político va ligada únicamente a la práctica del graffiti, la cual goza de mayor número de notas dentro de la muestra seleccionada.

Como lo establece la agenda setting, en el proceso de elaboración de noticias se jerarquiza la información, se seleccionan unos temas y se descartan otros. Se retoma cierta información y se deshecha otra. La información que se retoma y el rumbo que se le da a la misma es la que determina el enfoque.

Tomando por separado cada práctica estudiada (skate y graffiti), encontramos diferencias en los enfoques utilizados en las notas. En el caso de skate las notas encontradas son abordadas como actividades deportivas y de entretenimiento (véase gráfico 3 y gráfico 4), para ser más específico en una de las publicaciones del periódico Verdad Digital es considerado “deporte urbano” (Beatriz, 2016). Esa misma nota de Verdad Digital habla de un torneo creado por la municipalidad de San Salvador sobre el skate, y de la autorización para que las plazas de la ciudad se utilicen para la práctica del deporte (Beatriz, 2016).

Por otra parte, las notas que abordan el graffiti presentan una definida tendencia hacia el enfoque político, ubicándolo en un 89% del total de las publicaciones de esta práctica (véase gráfico 1 y gráfico 2). Esto se debe principalmente a que de las nueve notas sobre graffiti, cinco se basan en la parte vandálica del graffiti, es decir tratan la temática no como elemento de expresión artística, si no como una forma de marcar territorio por parte de las pandillas y las acciones que el gobierno toma para solventar la problemática.

Una de las notas presentadas por Contrapunto habla del borrado de graffiti en Jiquilisco, afirmando que “fueron 130 las comunidades beneficiadas que vivían presas del temor...” (Contrapunto, 2016), similar a este contenido es el que predomina en la temática del graffiti.

El 11% restante corresponde a una nota que aborda el graffiti bajo el enfoque cultural (véase gráfico 2). En esta nota se desarrolla la temática como una forma de expresión artística, nos habla de una obra artística realizada en el Mercado Cuscatlán (véase anexo 9).

Es importante mencionar que cada medio seleccionado presenta peculiaridades en el enfoque que da a cada nota. En el caso del medio de información digital Contrapunto está totalmente definido su enfoque, todas las notas presentadas sobre la temática corresponden al enfoque político.

Equilibrium aborda únicamente la práctica de skate. Este medio, en su única nota sobre la temática, plantea una redacción bajo el enfoque deportivo (véase gráfico 3 y gráfico 4). Presenta a la práctica de skate como una actividad de sana competencia.

Por su parte El Periodista mantiene un repartido 50% en cuanto a enfoques. Sus notas están regidas por el enfoque cultural y el enfoque político (véase gráfico 2). Es importante mencionar que El Periodista es el único medio de comunicación digital de los seleccionados que presenta el enfoque cultural en una de sus notas.

En el periódico Verdad Digital los enfoques utilizados al momento de abordar la temática, son político y de entretenimiento (véase gráfico 1 y gráfico 3). En este medio de información se impone el enfoque político con cuatro notas sobre graffiti (véase gráfico 1), versus una sobre skate que posee enfoque de entretenimiento, (véase gráfico 3).

Mediante la teoría de los estudios culturales podemos comprender la discrepancia que existe en lo que llamamos cultura, ya que skate y graffiti son dos conceptos mayormente

relacionados a la cultura de las urbes, sin embargo el uso que le dan los individuos lo han llevado, principalmente al graffiti, a un contexto satanizado, vinculado mayormente a sectores pandilleriles.

OBJETIVIDAD

En el mundo del periodismo la objetividad siempre ha sido un término polémico, ya que muchos autores y diversos medios de comunicación afirman que no existe objetividad pura: “Ni siquiera los trabajos de carácter científico escapan a la subjetividad de sus autores, es decir, desde que elegimos el objeto de estudio que vamos a trabajar, desde ahí se manifiestan los intereses de cada una de las personas” (Mirom, 2016). Similar situación sucede con las notas periodísticas.

Sin embargo, aunque no existe objetividad pura, existen aproximaciones a ella. Una de estas aproximaciones o intentos por acercarse a la objetividad es sin duda el tratamiento frío que se le puede dar a la información, es decir cuando el periodista se limita para no tener injerencia con calificativos propios en una redacción informativa.

En este sentido encontramos que en los medios seleccionados para la investigación no siempre se cumple ese criterio de no injerencia mediante el uso de adjetivos por parte del periodista. A modo general tenemos que la suma de adjetivos encontrados sobre la temática graffiti asciende a 82, de estos el 67% (55 adjetivos) son positivos y 33% (27 adjetivos) son negativos (véase gráfico 5 y gráfico 6). Por su parte la práctica de skate presenta 10 adjetivos, de los cuales el 100% son positivos (véase gráfico 7 y gráfico 8).

Es importante mencionar que los adjetivos han sido calificados como positivos o negativos según su esencia y no según el contexto en el que los utiliza el periodista. Analizarlo desde la intencionalidad del periodista incurriría en una investigación de carácter cualitativa.

Como ejemplo de la clasificación que se hizo en la presente investigación podemos referirnos al adjetivo *libre*: “Que tiene facultad para obrar o no obrar” “Que no es esclavo” (RAE, s.f.), desde un análisis de significado o esencia podemos catalogar este adjetivo como un adjetivo positivo, ya que las interpretaciones que tiene reflejan aspectos sanos y agradables al ser humano, resulta positivo por su esencia dejando a un lado el contexto o la situación en la que se pueda estar ampliando.

En este sentido encontramos que aunque la mayoría de los adjetivos sean catalogados como positivos contextualmente reflejan, sobre todo en la práctica del graffiti, aspectos negativos, vandálicos, asociados directamente con grupos pandilleriles.

A diferencia de la práctica de graffiti, el skate en los medios de comunicación digitales es abordado como un acto de competencia y de sano esparcimiento, en este caso los adjetivos resultan ser positivos desde su significado y también con el contexto en el que se utilizan, ya que refuerzan aspectos positivos del skate.

El graffiti es planteado en la mayoría de notas como una práctica que hay que erradicar y en consecuencia el uso que se les da a los adjetivos (positivos o negativos) es un complemento directo para comunicar y reforzar el mensaje.

Mediante el aporte de Néstor García Canclini en su texto sobre Industrias Culturales, podemos afirmar que los adjetivos encontrados en las publicaciones sobre graffiti, en su mayoría, tienen como fin convertir el aspecto cultural en un producto con fines específicos: un producto cultural arraigado en los suburbios de lo vandálico.

PRÁCTICA CON MAYOR ABORDAJE EN TODOS LOS MEDIOS

Según el monitoreo realizado, la práctica más abordada es el graffiti, ya que de once publicaciones monitoreadas, nueve (82%) corresponden a graffiti y dos (18%) a skate (véase gráfico 9 y gráfico 10).

Es de mencionar que de las nueve notas de graffiti, seis corresponden a borrado de graffiti pandilleril y solo tres notas retoman la práctica desde una óptica artística. Por su parte el skate es retomado en dos notas encontradas, como práctica de entretenimiento y deporte de competencia, pudiendo evidenciarse desde el titular de una de las notas: “En ESA celebran centroamericanos de skateboarding y patinaje” (véase anexo 4), y en el desarrollo informativo de la segunda nota: “... El Salvador celebra cada 21 de junio el día internacional del Skateboard, considerado como el deporte urbano” (véase anexo 8).

La Agenda Setting “sostiene desde una perspectiva científica que los temas que aparecen en la agenda de los medios son los que determinan los temas de la agenda del público” (Rodríguez Díaz, 2004). Bajo este supuesto de la Agenda Setting podemos decir que el graffiti está por encima del skate en la agenda pública, podemos afirmar también que las prácticas estudiadas son presentadas en la agenda pública de manera no constante, más aun

si tomamos en cuenta el tiempo que se ha destinado para la recolección de las notas analizadas en la presente investigación y la cantidad que se han obtenido de las mismas. Podemos determinar que en el país no existe un interés genuino por ubicar al graffiti y al skate como temas de la palestra pública, en el caso del graffiti podemos afirmar además que no existe la intención de posicionarlo como una actividad cultural.

La falta de interés por posicionar el graffiti como una actividad cultural podría ser causada por lo establecido en la teoría de Estudios Culturales en donde se cuestiona si los estilos de vida de los jóvenes constituyen una forma de resistencia , lo cual renueva también el debate sobre la relación entre la cultura y la sociedad” (Urteaga, 2009).

FUENTES UTILIZADAS

Según la clasificación de fuentes planteadas y aplicadas a las notas monitoreadas, encontramos que el cien por ciento de estas notas utiliza fuentes personales para sustentar la información. En el desarrollo de la redacción no se aprecian citas de internet, documentales o fuentes de otra índole.

Sumando las fuentes encontradas en las once notas, podemos identificar quince fuentes personales, estas a su vez se clasifican en protagonistas, institucionales y agencias de prensa (véase gráfico 11 y gráfico 13). Las fuentes personales encontradas en las notas se clasifican de la siguiente manera:

FUENTES PERSONALES PROTAGONISTAS	FUENTES PERSONALES INSTITUCIONALES	FUENTES PERSONALES AGENCIAS DE PRENSA
2 FUENTES	12 FUENTES	1 FUENTE

(Véase gráfico 11 y gráfico 13)

Es de mencionar que tanto El Periodista como Verdad Digital presentan 1 nota en la que no citan ningún tipo de fuentes. Además casi la totalidad de las notas carecen de contraste, es decir solo abordan fuentes bajo una misma postura y es de citar que “las fuentes no acostumbran a aportar información a los periodistas por generosidad y altruismo. Actúan, más bien, llevadas por la ambición de prefabricar un relato de los hechos” (Mayoral Sanchez, 2015).

Bajo el anterior postulado se podría poner en duda la credibilidad del medio o de la información que están presentando sobre las prácticas culturales de graffiti y skate, sobre todo la primera temática la cual es abordada y presentada, casi únicamente, como foco de aspectos negativos y nocivos para la juventud y la sociedad en general.

RECURSOS DE DISEÑO

La composición de todas las notas monitoreadas comprende únicamente texto e imagen. Como se observa en el gráfico 17 y gráfico 18, las publicaciones presentan total carencia de gif, enlaces u otro tipo de ilustraciones. Se presenta una imagen por cada nota, únicamente se presenta dos fotografías en una publicación realizada por el medio digital El Periodista, la cual lleva por título: “Galardonan arte graffiti en honor a Ferrocarril en El Salvador” (véase anexo 7).

El tamaño de las imágenes que presentan los medios de comunicación es variada y en algunos casos representa aproximadamente un 60% del espacio total asignado para la publicación.

Las notas analizadas dan considerable ponderación de espacio a las imágenes, esto podría deberse a que los seres humanos “procesamos las imágenes hasta 60.000 veces más rápido que los textos” (Social Media Marketing , 2014). Además la imagen con frecuencia genera mayor interés que el simple texto.

Es importante mencionar que Contrapunto en sus tres publicaciones utiliza fotografías que no corresponden al texto que publican, ya que abordan el tema del graffiti en zonas diferentes a las que muestran en fotografías, sin hacer mayor aclaración. Una de las fotografías aparece en dos notas diferentes, de zonas geográficas distintas, sin embargo el medio únicamente aclara que son fotos de archivo pero no aclara que son con fines ilustrativos y que no pertenecen al lugar que aborda la nota que están presentando.

ESPACIO ASIGNADO

Para la elaboración de notas periodísticas “se recomienda que el texto tenga al menos 400 palabras (4 ó 5 párrafos de 4 o 5 líneas cada uno)” (Ramírez Ramírez, 2015). Es importante mencionar que la cantidad de párrafos puede variar con base a la cantidad de datos recopilados y el enfoque que desee darle el periodista, en términos de Agenda Setting el periodista decide la prominencia que ocupa la información que está redactando, este también podría representar un parámetro para decidir la extensión de la nota.

Para el caso, las publicaciones encontradas en los medios de comunicación digital investigados oscilan entre cinco y doce párrafos (véase gráfico 19 y gráfico 21).

En el caso de publicaciones sobre la práctica del graffiti tenemos una nota con cinco párrafos (Verdad Digital), una nota con seis párrafos (El Periodista), tres notas con siete párrafos (Verdad Digital), tres notas con ocho párrafos (Contrapunto) y una nota con doce párrafos (El Periodista).

Respecto al graffiti encontramos que son más recurrentes las notas de siete y ocho párrafos, si sumamos el porcentaje de ambas tenemos un 67% del total de las notas (7 párrafos: 34% + 8 párrafos: 33%= 67%), (véase gráfico 19).

Por su parte las notas que abordan la temática del skate se componen de la siguiente manera: una nota de cinco párrafos y una nota de doce párrafos, correspondientes a Equilibrium y Verdad Digital, respectivamente.

Como mencionamos anteriormente en las notas predomina la construcción de siete y ocho párrafos. Es interesante mencionar que el único medio que maneja un mismo número de párrafos en sus notas es Contrapunto, ya que las tres noticias analizadas de ese medio poseen ocho párrafos, de Verdad Digital no es posible realizar la misma afirmación debido a que su número muestral corresponde solamente a una nota de doce párrafos.

GÉNEROS PERIODÍSTICOS

Los medios de información digital seleccionados, presentan únicamente notas frías para brindar información de graffiti y skate (véase gráfico 23 y gráfico 25). No figura ningún

reportaje, crónica, semblanza o entrevista que permita ampliar o reforzar la información que los medios digitales manejan.

La carencia de otros géneros periodísticos en las notas analizadas pueda que corresponda a la popularidad que gozan, a nivel general, las notas frías. “La nota periodística es uno de los formatos de comunicación más utilizados y consiste principalmente en la presentación de hechos sucedidos de manera reciente. Se caracteriza por ser un texto que describe los hechos de manera sencilla, con oraciones breves y párrafos muy cortos” (Ramírez Ramírez, 2015).

MEDIO QUE REALIZA MÁS PUBLICACIONES SOBRE LA TEMÁTICA

El medio de información digital que mayormente aborda los temas de skate y graffiti es Verdad Digital, ya que de las once notas analizadas cinco son de este medio, (véase gráfico 27 y gráfico 28).

Si se analiza por práctica el panorama varía un poco, al menos en el caso de la práctica de skate, ya que el número muestral corresponde a dos publicaciones, de las cuales una la realiza Verdad Digital y la otra Equilibrium. Contrapunto y El Periodista no realizan ninguna publicación sobre skate durante el tiempo seleccionado para realizar el monitoreo.

En cuanto a graffiti encontramos que de las nueve notas muestrales, cuatro pertenecen a Verdad Digital, tres a Contrapunto y dos pertenecen a El Periodista (véase gráfico 27). El medio de información digital Equilibrium no presenta ninguna nota sobre graffiti.

Si se analiza todo el tiempo en el que se han monitoreado los medios de información digital (de junio de 2016 a noviembre de 2017) encontramos carencia de publicaciones sobre la temática, esto sin duda obedece a lo estipulado en la teoría de la Agenda Setting: “La prensa no tiene mucho éxito en decir a la gente qué tiene que pensar pero sí lo tiene en decir a sus lectores sobre qué tienen que pensar (Cohen, 1963, p. 13)” (Torral Reyes, 2011). Es decir “la prensa” o los diferentes medios escogen y presentan las principales temáticas que son abordadas por las masas. Resulta evidente por la poca cantidad de notas encontradas en el monitoreo, que el tema del skate y el graffiti no son prioritarios para los medios a la hora de la construcción de la agenda temática.

CONCLUSIONES

Los medios digitales en el país no muestran un alto deseo de abordar las temáticas de graffiti y skate. El graffiti goza de mayor participación en la agenda mediática que el skate, pero sigue siendo evidente que ninguno de las dos prácticas de la cultura urbana es representativa en los medios de comunicación digital.

Es importante mencionar que las notas que se presentan van desde los cinco hasta los doce párrafos, variando un poco según cada medio. A parte del texto y un promedio de una imagen, las notas no poseen mayor recurso de composición visual y todos sus abordajes se centran en redacción de notas simples sin hacer uso de otros géneros periodísticos. No muestran interés por presentar información completa y recurren únicamente a la información proporcionada, en la mayoría de los casos, por una fuente institucional, generando carencia en el contraste del contenido que presentan.

Si sumamos también el uso excesivo que dan a los adjetivos sin una atribución de fuentes, podemos cuestionar la veracidad de la información e incluso catalogarla como contenido no objetivo.

Además, la palabra graffiti trae implícita dos concepciones totalmente diferentes, por un lado se presenta como una actividad perteneciente a la cultura urbana, una práctica relacionada al arte y a la expresión mediante dibujos y textos creativos, pero por el otro se percibe como un acto hostil, vandálico y violento realizado por personas tóxicas y en pleito con la justicia.

En cuanto a la predominancia en el uso del enfoque político podemos atribuírselo a la situación de inseguridad por la cual atraviesa el país, esa situación provoca que los medios prefieran abordar la temática como una situación conflictiva, una actividad pandilleril y no mostrar el lado de competencia, de entretenimiento y destreza que poseen estas prácticas.

Es importante recalcar que la recopilación de datos ha sido realizada de junio de 2016 a noviembre de 2017 y en todo ese periodo solo se logró obtener once notas sobre la temática, es decir ni una nota por mes.

De los medios digitales seleccionados es Verdad Digital el que posee mayor número de publicaciones. Además es importante mencionar que dentro de las cuatro notas que posee, tres son de graffiti y una de skate, lo que lo convierte en el único medio que abarca las dos temáticas investigadas en este trabajo.

RECOMENDACIONES

Los medios digitales en nuestro país deben construir una agenda mediática que permita mayor inclusión de temas de la cultura urbana a fin de promover prácticas que día a día están cobrando mayor auge en nuestras sociedades.

Es necesario crear una identidad única del graffiti, promoverlo como una actividad artística y desvincularla con la creación de contenido vandálico y de intimidación. Desmitificar que el graffiti es utilizado por las personas en conflicto con la ley.

En cuanto al skate es recomendable un mayor impulso a esta práctica, que se retome dentro de la agenda mediática para construir una agenda pública con actividades culturales y deportivas.

A los medios analizados se recomienda ampliar los géneros periodísticos empleados, seguramente la construcción de una crónica o de un reportaje, por ejemplo, daría mayor riqueza y un toque diferente a la hora de abordar la temática.

También es indispensable recomendar que los medios de información digital realicen un proceso de investigación más completo para presentar información, que presenten imágenes de calidad, que incluyan otros elementos de contenido multimedia para complementar la nota, que realicen una selección idónea de fuentes, sin abusar en el uso que se hace de las fuentes institucionales para obtener los datos y finalmente, se recomienda no descuidar el contraste de fuentes.

FUENTES CONSULTADAS

BIBLIOGRÁFICAS:

- ALVARADO GARCÍA, Ernesto (1961) ***Segundo congreso extraordinario Interamericano de Filosofía***, Positivismo, Costa Rica, Imprenta Nacional de Costa Rica, pp. 365-368.
- BARBERO, Jesús Martín (1993) ***Industrias Culturales: Modernidad e Identidad***, Contemporaneidad latinoamericana y análisis cultural, sección de libro, Madrid-Frankfurt: Iberoamericana-Vervuert, pp. 9-20.
- CANCLINI GARCÍA, Néstor (2001) ***Culturas híbridas Estrategias para entrar y salir de la modernidad***, concepto, Argentina, Editorial Paidós SAICF, pp. 4-155.
- DE MORAGAS, Miquel, (1985) ***Sociología de la comunicación de masas***, tomo II, Barcelona, España, Editorial Gili, S.A, pp. 50-68.
- SAMPIERI, Roberto y otros (2006) ***Metodología de la Investigación***, Método cuantitativo, México DF, MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V., pp. 1-882.

HEMEROGRÁFICAS:

Tesis:

- APARICIO PARADA, Mayra Marisol (2014) ***Tratamiento informativo de temas culturales en los periódicos digitales: La Página.com.sv, Contrapunto, Equilibrium, Voces y Verdad Digital de la ciudad de San Salvador***, El Salvador, Universidad de El Salvador, tesis de Licenciatura.

- AYALA CUCHILLAS, Brenda María y otros (2017) ***Análisis comparativo sobre el tratamiento informativo que hace La Prensa Gráfica, El Diario de Hoy, diario El Mundo, diario Co-Latino, El Faro y Contrapunto a las notas culturales durante el período de abril y mayo de 2016***, El Salvador, Universidad de El Salvador, tesis de Licenciatura.
- GONZÁLES OSORIO, Juan Carlos (2013) ***Análisis de la Agenda Setting de los medios de comunicación: televisivos, impresos y digitales del Ecuador, entre abril y mayo del 2012***, Ecuador, Universidad Técnica Particular de Loja, tesis de Licenciatura.
- MARROQUÍN, Rosmery y otros (2003) ***El tratamiento informativo de los temas de carácter cultural en la revista Hablemos de EDH***, El Salvador, Universidad de El Salvador, tesis de Licenciatura.
- MELGAR BARRIENTOS (2003) ***Periodismo Digital en El Salvador; un nuevo escenario profesional***, El Salvador, Universidad Centroamericana José Simeón Cañas, tesis de Licenciatura.
- PAYES CHÁVEZ (2009) ***Tratamiento informativo de las noticias culturales publicadas en la sección “cultura y sociedad” de El Diario de Hoy: durante los meses de octubre a diciembre de 2008***, El Salvador, Universidad de El Salvador, tesis de Licenciatura.
- VASQUEZ, Nataly y otros (2015) ***Análisis de contenido de la programación cultural de la revista matutina Hola El Salvador de Canal 12***, El Salvador, Universidad de El Salvador, tesis de Licenciatura.

Revistas:

- CORRAL, Yadira y otros(2015) **Procedimientos de muestreo**, artículo de Revista Ciencias de la Educación, pp. 151-167.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (1996) **Estudios sobre las Culturas Contemporáneas**, México, Universidad de Colima, Revista Vol. LII, pp. 109-128.
- MEZA CASCANTE, Luis Gerardo, **El paradigma positivista y la concepción dialéctica del conocimiento**, Costa Rica, Escuela de Matemática, Instituto Tecnológico de Costa Rica.

FUENTES EN LÍNEA:

- ABELA, Jaime Andréu, **Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada**, Centro de Estudios Andaluces, en línea, [disponible en <http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/S200103.pdf>] consultado el 28 de noviembre de 2017.
- ALBERTINI, Emiliano y otros, **Fuentes de información: concepto, clasificación y modos de atribución**, en línea, [disponible en http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:lpppr65tZPWJ:www.cile.perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/apunte_fuentes.doc+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&g=sv] consultado el 26 de marzo de 2018.
- ARCE CORTÉS, Tania (2008) **Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación?**, concepto, Revista, en línea, [disponible en http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1669-32482008000200013&script=sci_arttext&tIng=en] consultado el 30 de marzo de 2018.

- BARRERA, Susana, **Medios digitales que marcan una diferencia**, historia de periódico Equilibrium, en línea, [disponible en <http://www.periodicoequilibrium.com/medios-digitales-que-marcan-una-diferencia/>] consultado el 4 de febrero de 2018.
- CAMARGO SILVA, ALEX DIDIER (2008) **El graffiti: una manifestación urbana que se legitima**, Universidad de Palermo, en línea, [disponible en http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/34%20Camargo.pdf] consultado el 24 de marzo de 2018.
- CASTELLAN, Betsy y otros (2010) **Quince definiciones de cultura**, en línea, [disponible en <https://madametafetan.wordpress.com/2010/09/18/quince-definiciones-de-cultura/>] consultado el 20 de noviembre de 2017.
- CONCEPTO DEFINICIÓN.DE, **Definición de cultura urbana**, en línea, [disponible en <http://conceptodefinicion.de/cultura-urbana/>] consultado el 25 de enero de 2018.
- CONTRAPUNTO, **Archivos Diario Digital ContraPunto**, historia, en línea, disponible en <http://www.archivoscp.net/>, consultado el 2 de febrero de 2018.
- CONTRAPUNTO (2017), **Street art: el graffiti como arma de regeneración urbana**, noticia, en línea, [disponible en <http://www.contrapunto.com.sv/cultura/tendencias/street-art-el-graffiti-como-arma-de-regeneracion-urbana/3260>] consultado el 19 de marzo de 2018.
- CONTRAPUNTO (2016) **“Plan cero grafitis” en Cojutepeque**, noticia, en línea, [disponible en <http://www.contrapunto.com.sv/politica/gobierno/-plan-cero-grafitis-en-cojutepeque/1665>] consultado el 19 de marzo de 2018.

- CONTRAPUNTO (2016) **PNC borra mil grafitis pandilleriles**, noticia, en línea, [disponible en <http://contrapunto.com.sv/politica/gobierno/pnc-borra-mil-grafitis-pandilleriles/1144>] consultado el 19 de marzo de 2018.
- CONTRAPUNTO (2016) **Declaran a Jiquilisco libre de grafitis pandilleriles**, noticia, en línea, [disponible en <http://contrapunto.com.sv/politica/gobierno/declaran-a-jiquilisco-libre-de-grafitis-pandilleriles/1535>] consultado el 19 de marzo de 2018.
- CREATIVE COMMONS (BY-NC-SA) **Tribus Urbanas**, concepto, en línea, [disponible en <https://todas-las-tribus-urbanas.blogspot.com/p/inicio.html>] consultado el 20 de marzo de 2018.
- CRHOY.COM, **Ryszard Kapuscinski**, en línea, [disponible en <http://www.crhoy.com/archivo/la-frase-del-dia-ryszard-kapuscinski/>] consultado el 20 de marzo de 2018.
- EL PERIODISTA (2016) **Galardonan arte grafiti en honor al Ferrocarril en El Salvador**, noticia, en línea, [disponible en <http://elperiodista.com.sv/index.php/25-mi-pais/cultura/9854-galardonan-arte-grafiti-en-honor-al-ferrocarril-en-el-salvador>] consultado el 22 de marzo de 2018.
- EL PERIODISTA, **Historia**, en línea, [disponible en <http://elperiodista.com.sv/> y https://www.facebook.com/pg/diarioelperiodista/about/?ref=page_internal] consultado el 18 y 22 de marzo de 2018.
- EL PERIODISTA (2017) **Brigadas Muralistas: El arte y la juventud retoman su espacio en Apopa**, noticia, en línea, [disponible en [59](http://elperiodista.com.sv/index.php/mi-

</div>
<div data-bbox=)

pais/cultura/25-mi-pais/cultura/12716-brigadas-muralistas-el-arte-y-la-juventud-retoman-su-espacio-en-apopa] consultado el 18 de marzo de 2018.

- EQUILIBRIUM (2016) **En ESA celebran centroamericanos de skateboarding y patinaje**, noticia, en línea, [disponible en <http://www.periodicoequilibrium.com/esa-celebran-centroamericanos-skateboarding-patinaje/>] consultado el 21 de marzo de 2018.
- LICEUS, **La cultura: concepto y estudio**, Antropología, Centro de posgrado online, en línea, [disponible en <http://www.liceus.com/cgi-bin/aco/ant/01001.asp>] consultado el 20 de noviembre de 2017.
- MAIMONE, Giovanni De Simone, **Metodología de la investigación**, Características cualitativa-cuantitativa, en línea, [disponible en <https://sites.google.com/site/51300008metodologia/caracteristicas-cualitativa-cuantitativa>] consultado el 30 de marzo de 2018.
- PACINI, Carlos Alberto, **El graffiti. historia social, origen y desarrollo en América**, en línea, [disponible en http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/39176/Documento_completo.pdf?sequence=1] consultado el 21 de marzo de 2018.
- PES, **Definición de subcultura**, concepto, en línea, [disponible en <http://148.228.165.6/PES/fhs/Dimension%20Educacion%20para%20la%20salud/Subcultura%20se%20usa%20en%20sociolog%C3%ADa.pdf>] consultado el 20 de marzo de 2018.

- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, **Cultura**, etimología de concepto, en línea, [disponible en <http://dle.rae.es/?id=BetrEjX>] consultado el 19 de marzo de 2017.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (RAE), **Periodismo**, concepto, en línea, [disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=iBppJx1JpD0>] consultado el 26 de marzo de 2018.
- SÉNECA, **Paradigma positivista**, en línea, [disponible en <https://educacionadistancia.juntadeandalucia.es/profesorado/autoformacion/mod/book/view.php?id=3847&chapterid=3132>] consultado el 15 de diciembre de 2017.
- SKATESPAIN, **Skate**, concepto, en línea, [disponible en <https://skatespain.com/historia-del-skateboarding>] consultado el 20 de marzo de 2018.
- TORAL REYES, Santiago (2011) **Comunicación II, Teoría de Agenda Setting**, en línea, [disponible en <http://comunicacion2ucg.blogspot.com/2011/06/teoria-de-agenda-setting.html>] consultado el 15 de febrero de 2018.
- UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA (2016) **Pasos para seleccionar una muestra**, en línea, [disponible en <http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/mod/page/view.php?id=35696>] consultado el 30 de marzo de 2018.
- UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA (2011) **Periodista digital: una definición en construcción**, concepto, Centro de Formación en Periodismo Digital (CFPD), en línea, [disponible en <http://www.centroperiodismodigital.org/sitio/?q=noticia/periodista-digital-una-definicion-en-construccion>] consultado el 19 de marzo de 2018.

- URTEAGA, Eguzki (2009) **Orígenes e inicios de los estudios culturales**, en línea, [disponible en http://www.ugr.es/~pwlac/G25_23Eguzki_Urteaga.html] consultado el 2 de marzo de 2018.
- VERDAD DIGITAL (2017) **Borran grafitis de pandillas en Santiago de María**, noticia, en línea, [disponible en <https://verdaddigital.com/index.php/social/16477-16477>] consultado el 18 de marzo de 2018.
- VERDAD DIGITAL (2017) **Borran grafitis de pandilla para combatir la violencia**, noticia, en línea, [disponible en <https://www.verdaddigital.com/index.php/nacional/10232-10232>] consultado el 18 de marzo de 2018.
- VERDAD DIGITAL (2017) **Artistas nacionales e internacionales elaborarán obra de arte en Mercado Cuscatlán**, noticia, en línea, [disponible en <https://www.verdaddigital.com/index.php/social-2/17292-17292>] consultado el 19 de marzo de 2018.
- VERDAD DIGITAL (2016) **Más de 400 personas participan en borrado de grafitis en Soyapango**, noticia, en línea, [disponible en <https://www.verdaddigital.com/index.php/social/12125-12125>] consultado el 19 de marzo de 2018.
- VERDAD DIGITAL (2016) **San Salvador celebró el día del skateboard**, noticia, en línea, [disponible en <https://www.verdaddigital.com/index.php/nacional/10185-10185>] consultado el 19 de marzo de 2018.

- VILLA, María J. (1998) *El Periodismo Cultural*, concepto, Revista Latina de Comunicación Social, número 6, en línea, [disponible en <https://www.ull.es/publicaciones/latina/a/83mjv.htm>] consultado el 1 de abril de 2018.

ANEXOS

GRÁFICOS

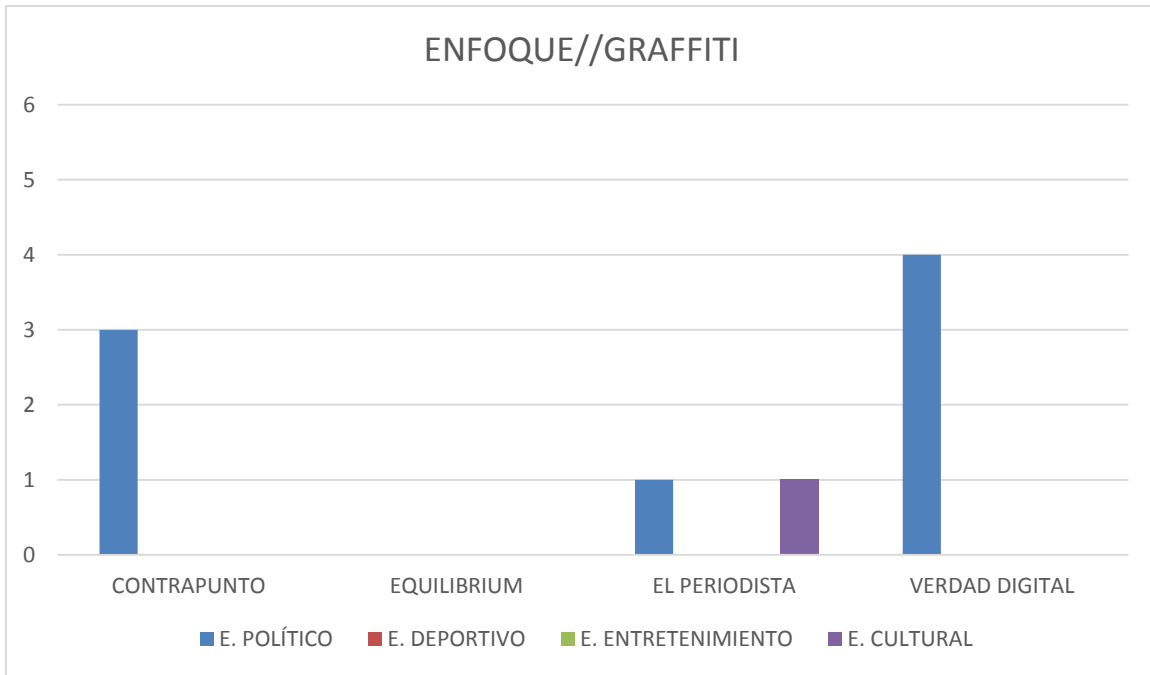


Gráfico 1 MUESTRA LA CANTIDAD DE NOTAS SOBRE SKATE Y EL ENFOQUE QUE POSEEN

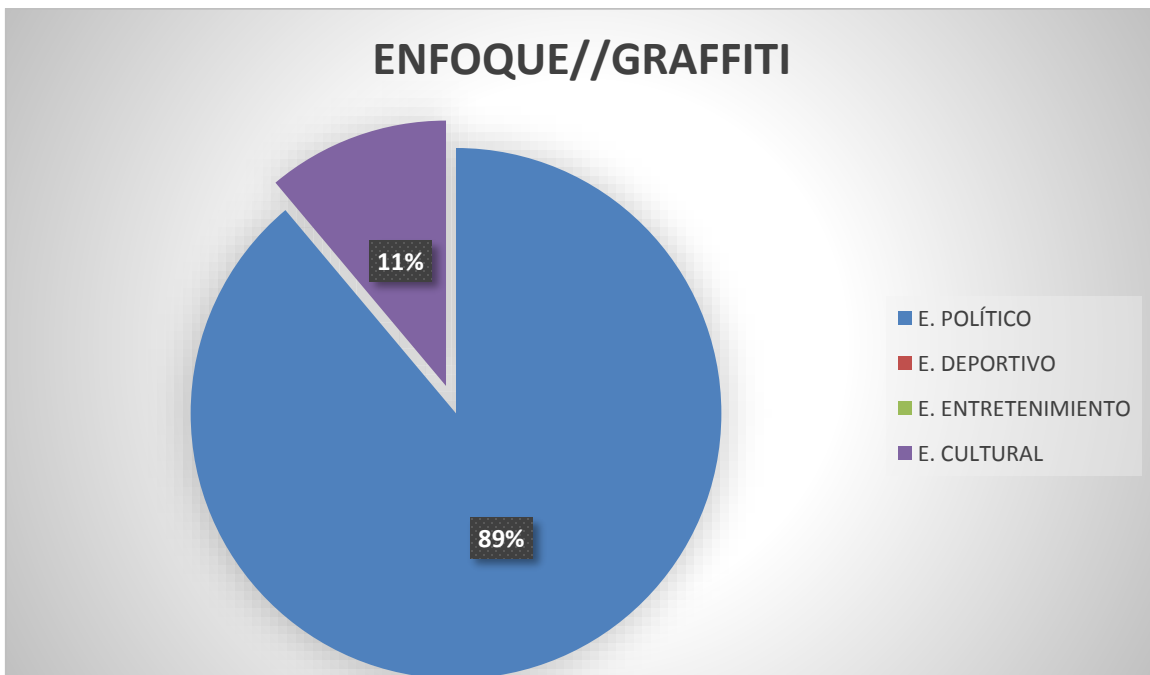


Gráfico 2 PORCENTAJE GENERAL DEL ENFOQUE EN LAS NOTAS SOBRE GRAFFITI EN LOS MEDIOS ESTUDIADOS

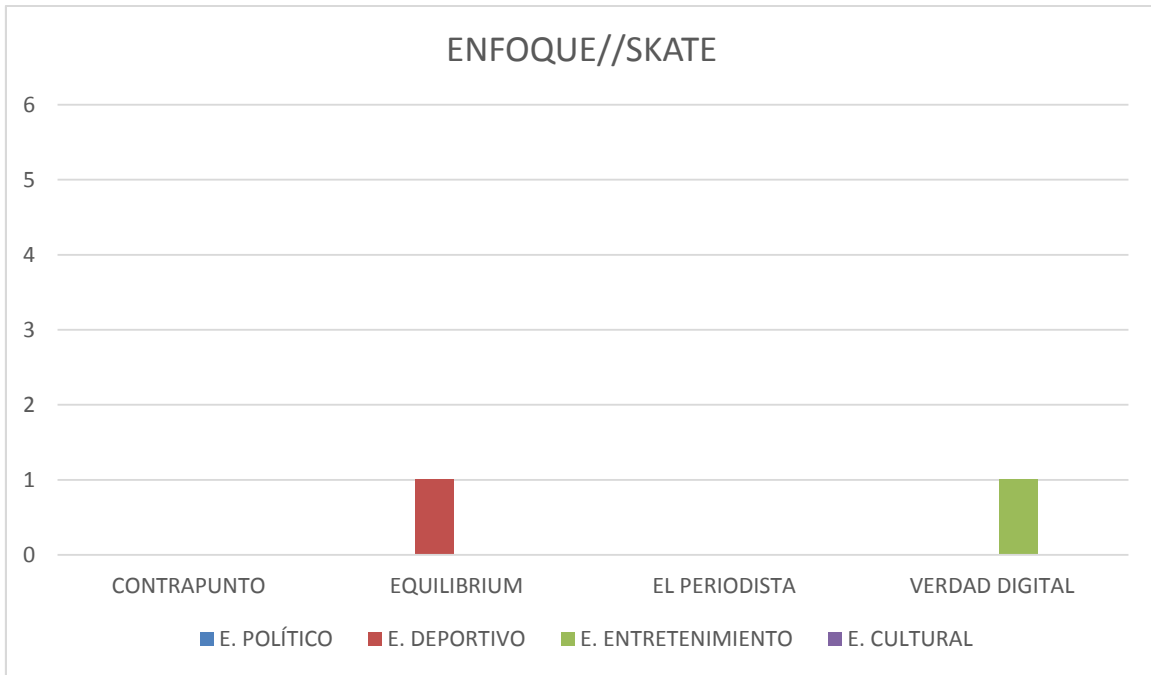


Gráfico 3 MUESTRA LA CANTIDAD DE NOTAS SOBRE SKATE Y EL ENFOQUE QUE POSEEN

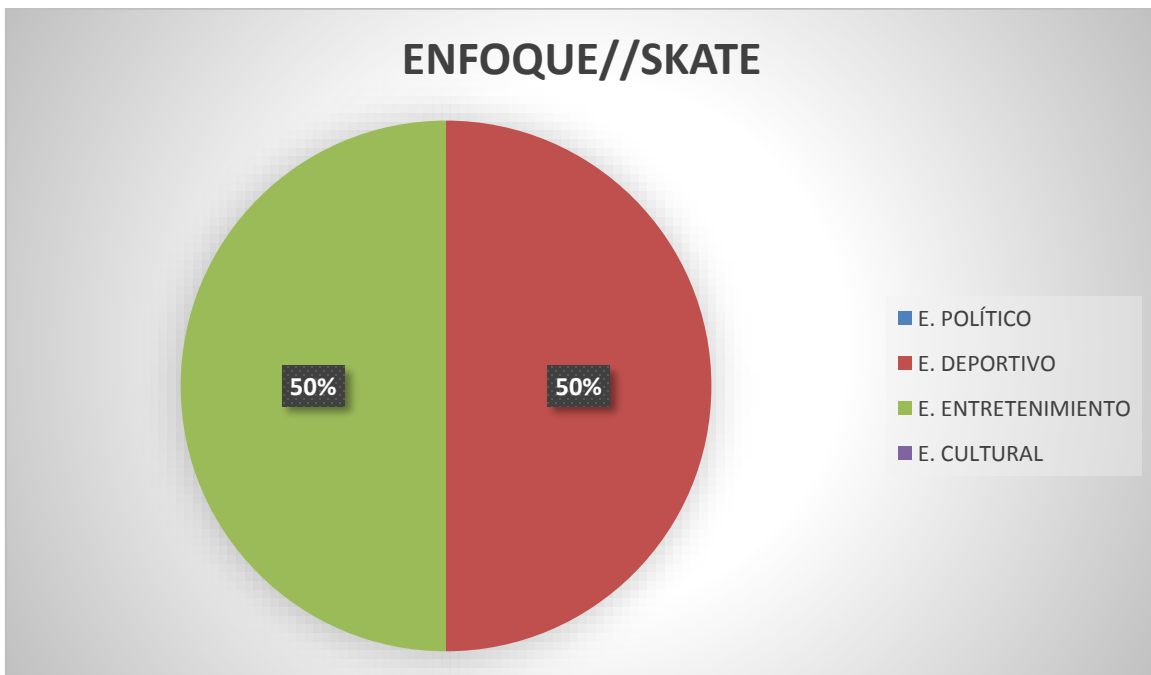


Gráfico 4 CONVERSIÓN A PORCENTAJE DE RESULTADOS DE GRÁFICO 3

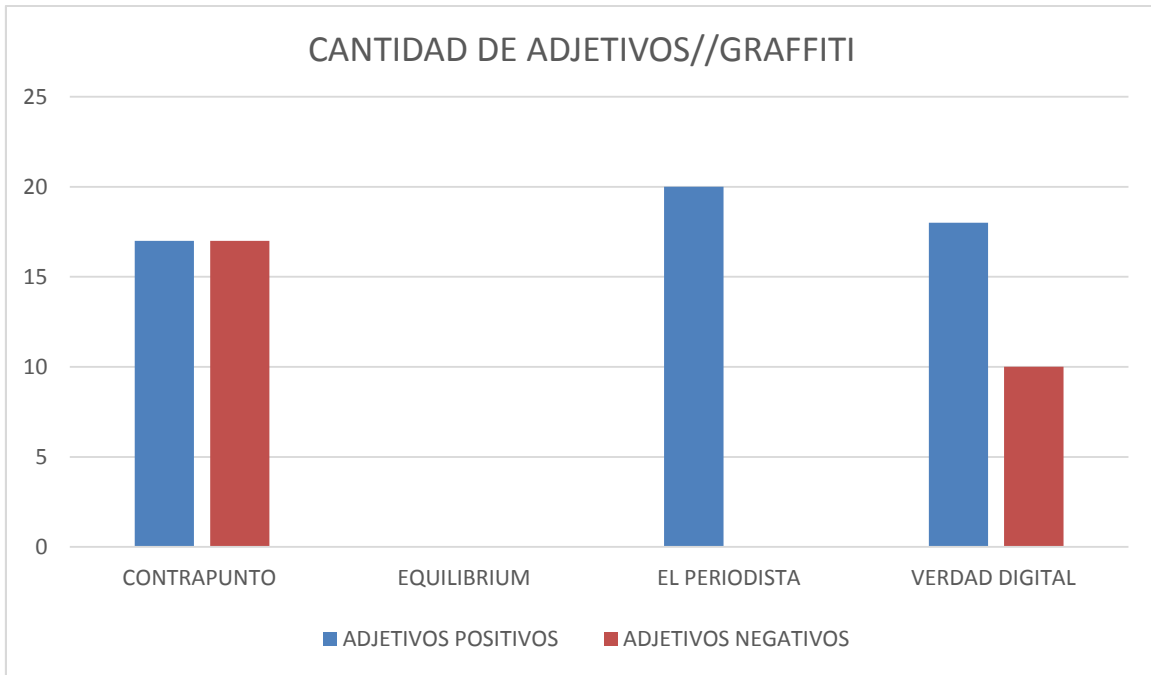


Gráfico 5 MUESTRA LA CANTIDAD DE ADJETIVOS ENCONTRADOS EN LAS PUBLICACIONES QUE ABORDAN LA TEMÁTICA DEL GRAFFITI

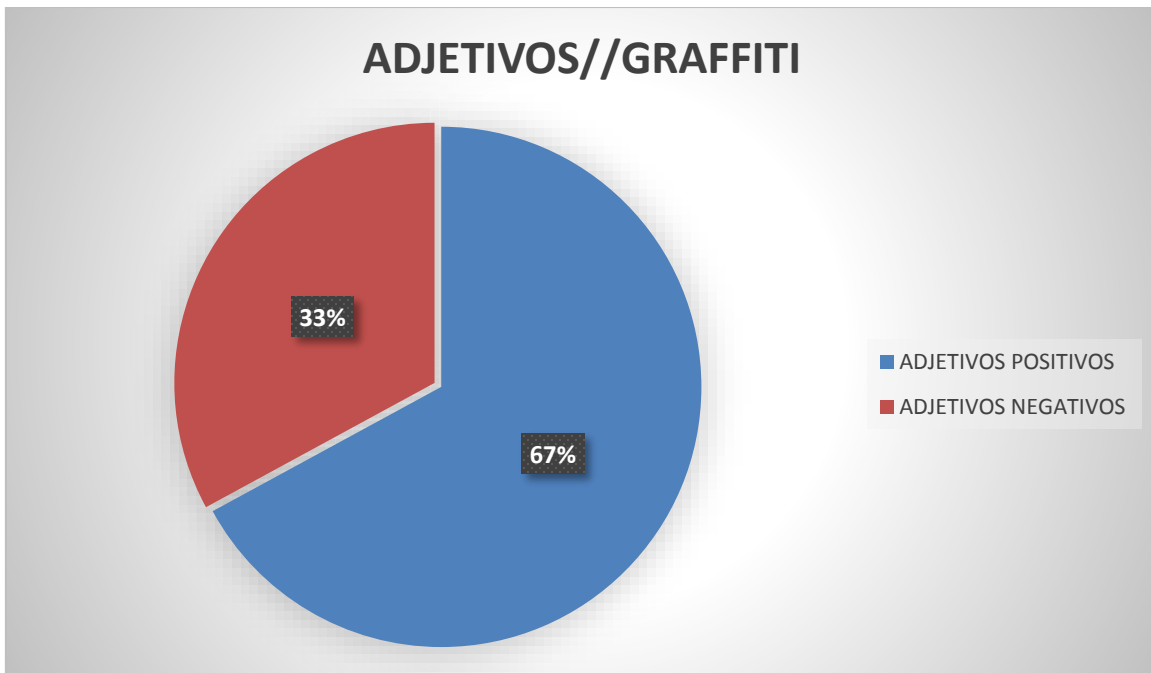


Gráfico 6 PORCENTAJE DE ADJETIVOS ENCONTRADOS EN LAS PUBLICACIONES QUE ABORDAN LA TEMÁTICA DEL GRAFFITI

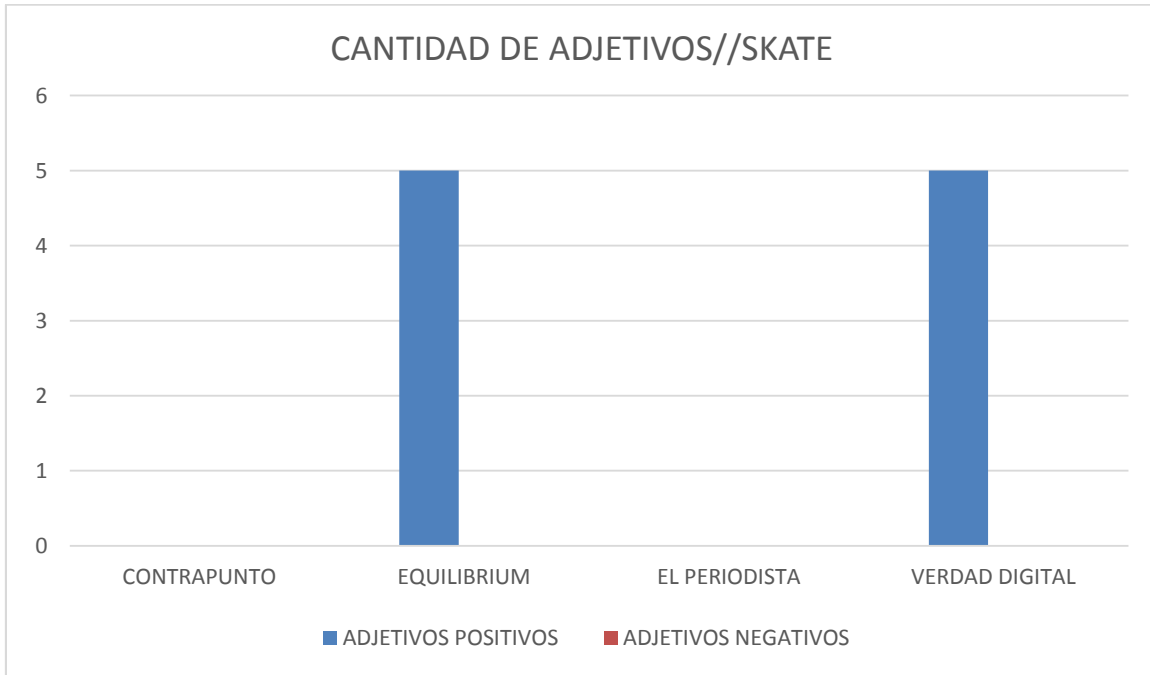


Gráfico 7 MUESTRA LA CANTIDAD DE ADJETIVOS ENCONTRADOS EN LAS PUBLICACIONES QUE ABORDAN LA TEMÁTICA DEL SKATE

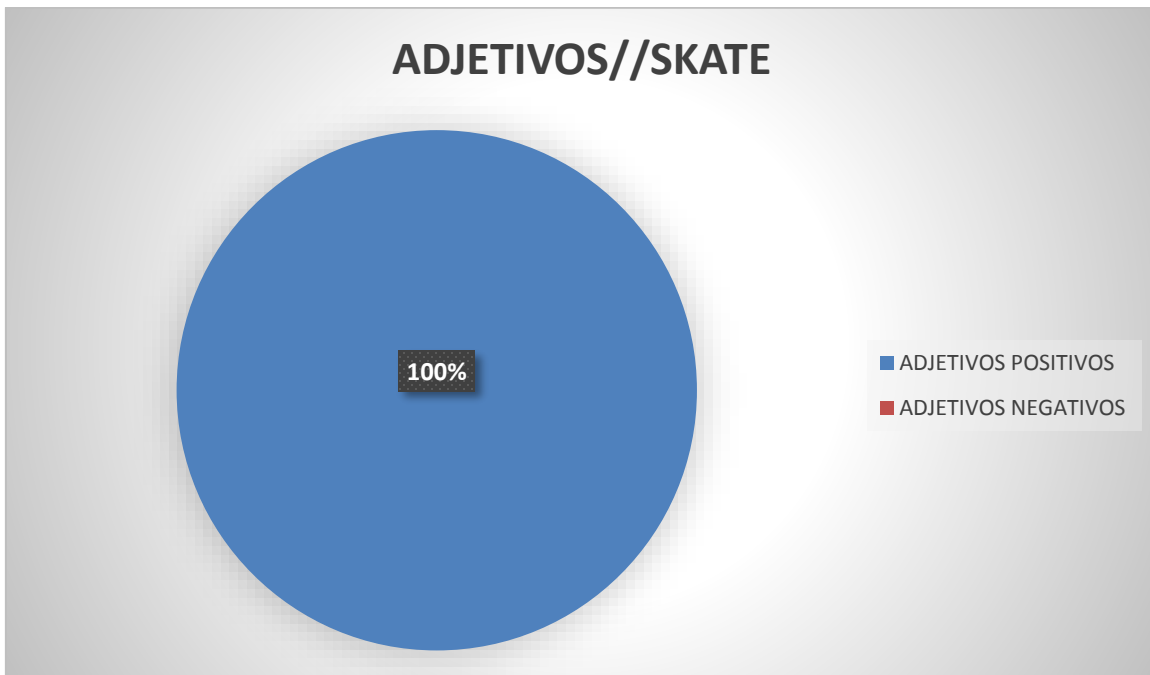


Gráfico 8 PORCENTAJE DE ADJETIVOS ENCONTRADOS EN LAS PUBLICACIONES QUE ABORDAN LA TEMÁTICA DEL GRAFFITI

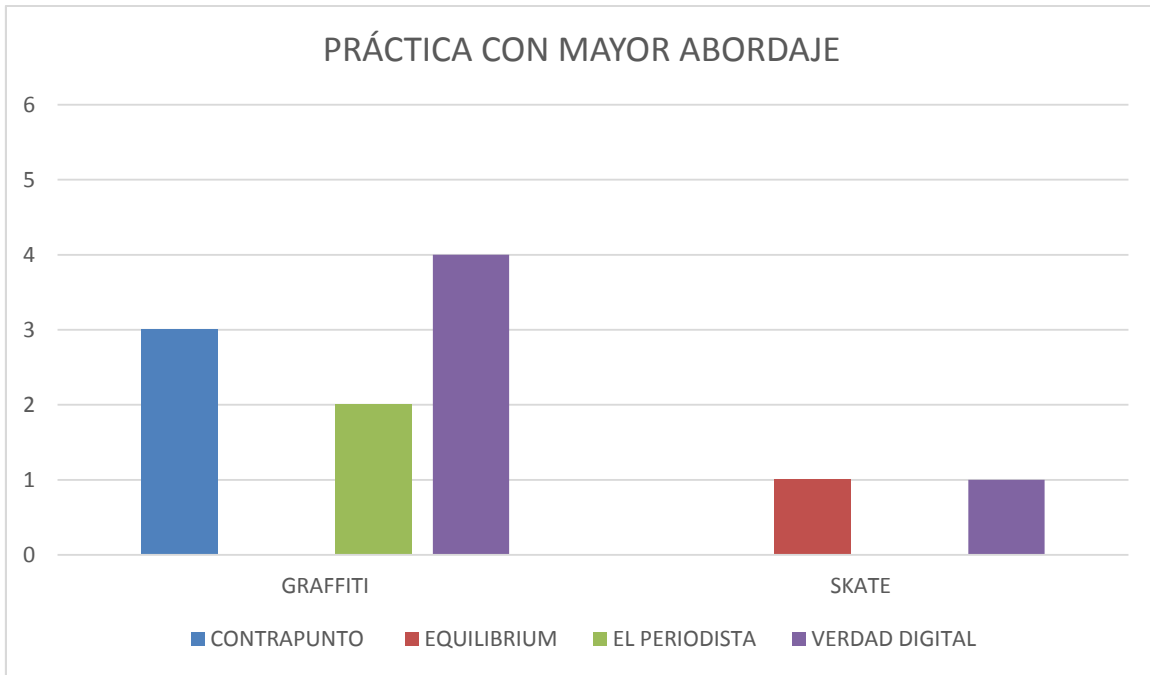


Gráfico 9 MUESTRA LA CANTIDAD DE NOTAS ENCONTRADAS SOBRE LA TEMATICA E IDENTIFICA EL MEDIO QUE LAS ABORDA

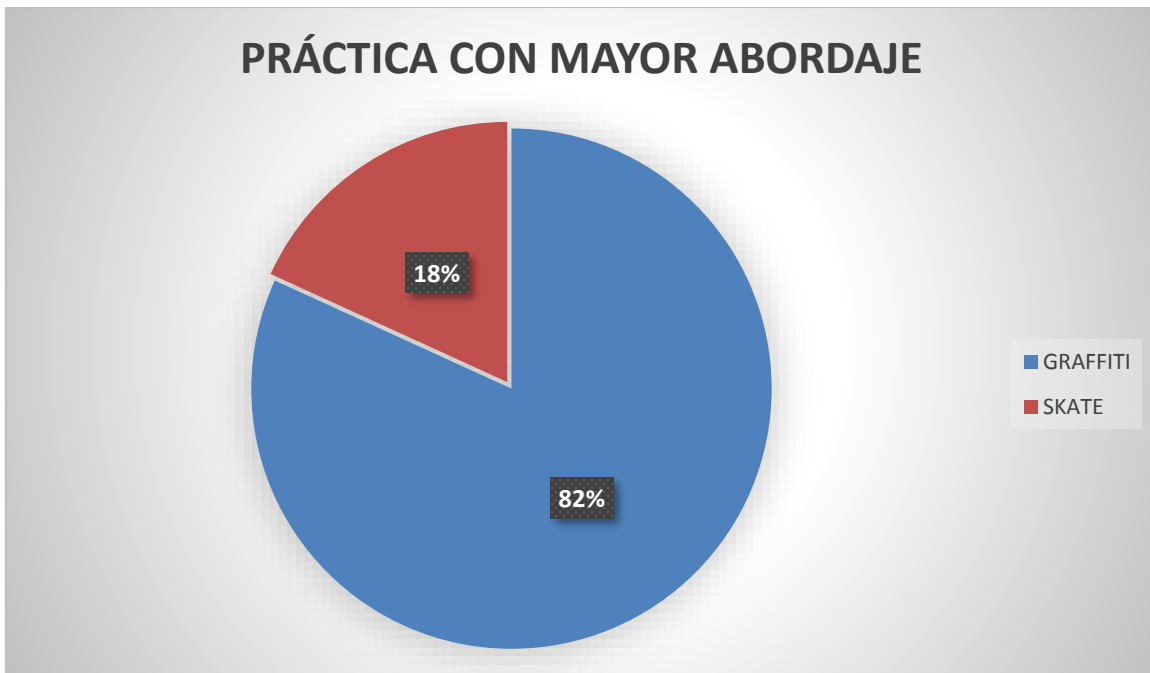


Gráfico 10 PORCENTAJE DE PUBLIACIONES ENCONTRADAS EN LOS MEDIOS INVESTIGADOS

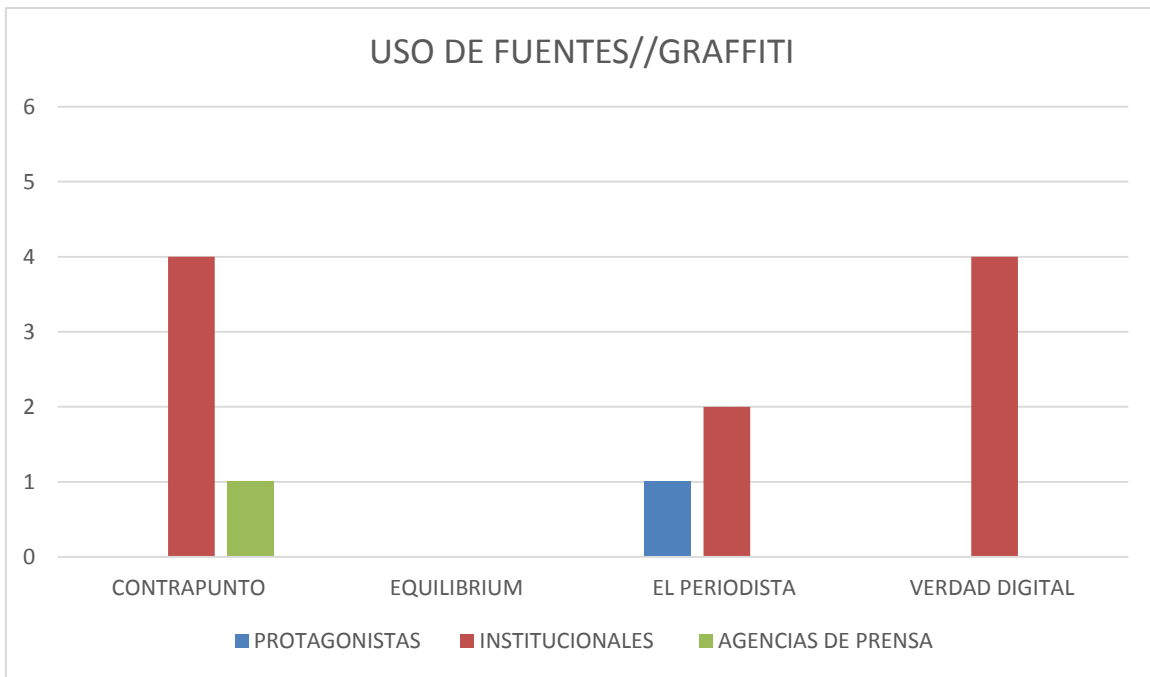


Gráfico 11 MUESTRA LA CANTIDAD Y LA CLASIFICACIÓN DE FUENTES ENCONTRADAS EN LAS NOTAS QUE ABORDAN EL GRAFFITI

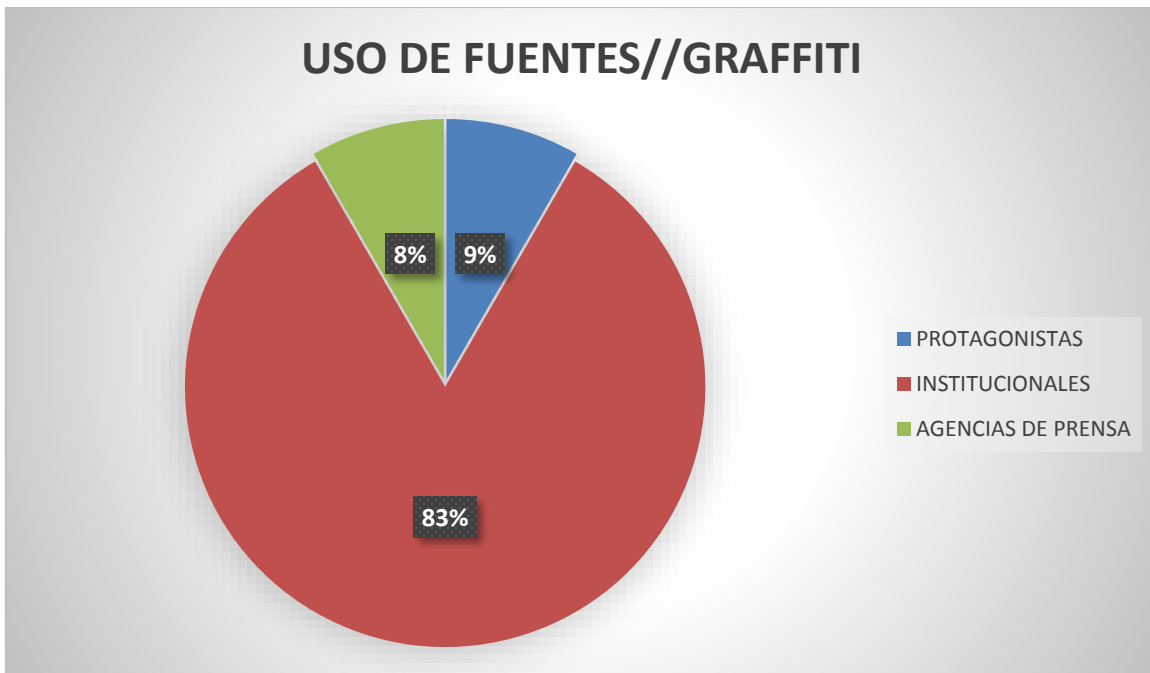


Gráfico 12 PORCENTAJE DE FUENTES UTILIZADAS EN LAS NOTAS QUE ABORDAN LA TEMÁTICA DEL GRAFFITI

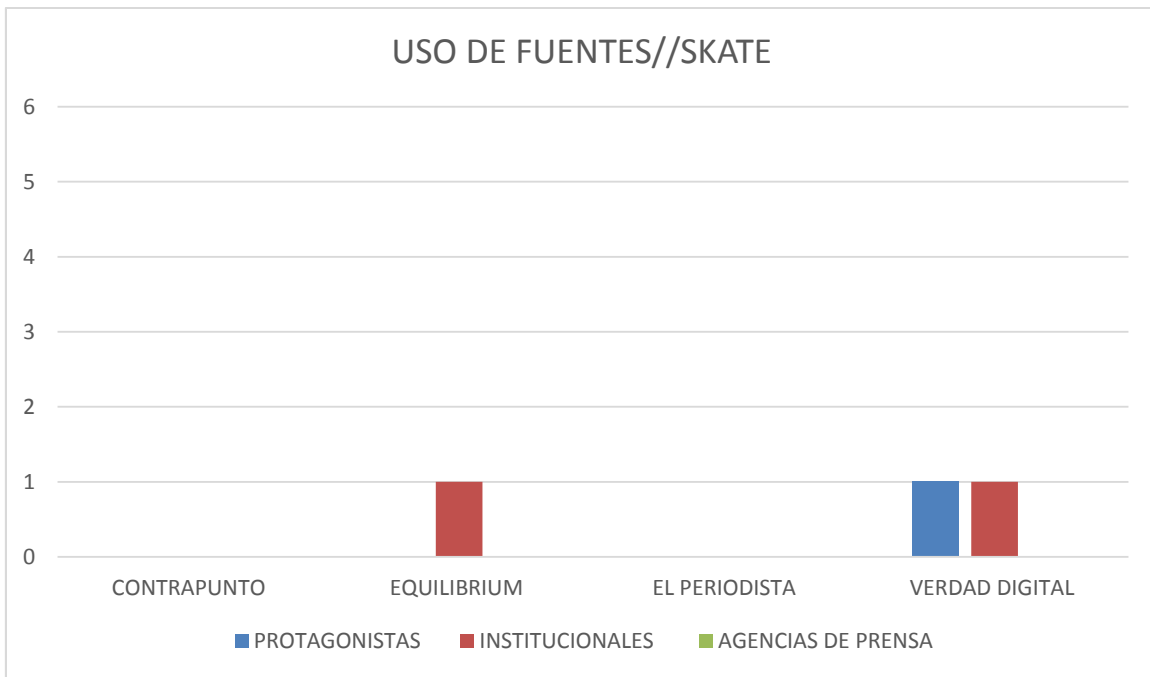


Gráfico 13 MUESTRA LA CANTIDAD Y LA CLASIFICACIÓN DE FUENTES ENCONTRADAS EN LAS NOTAS QUE ABORDAN EL SKATE

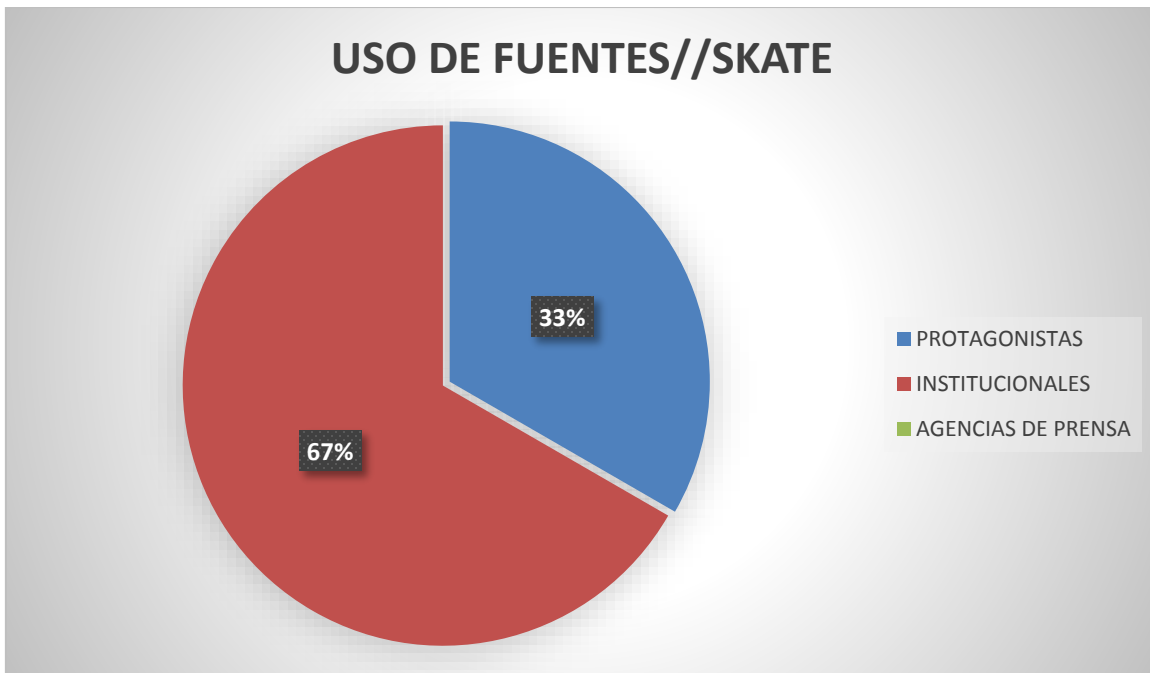


Gráfico 14 PORCENTAJE DE FUENTES ENCONTRADAS EN NOTAS SOBRE SKATE

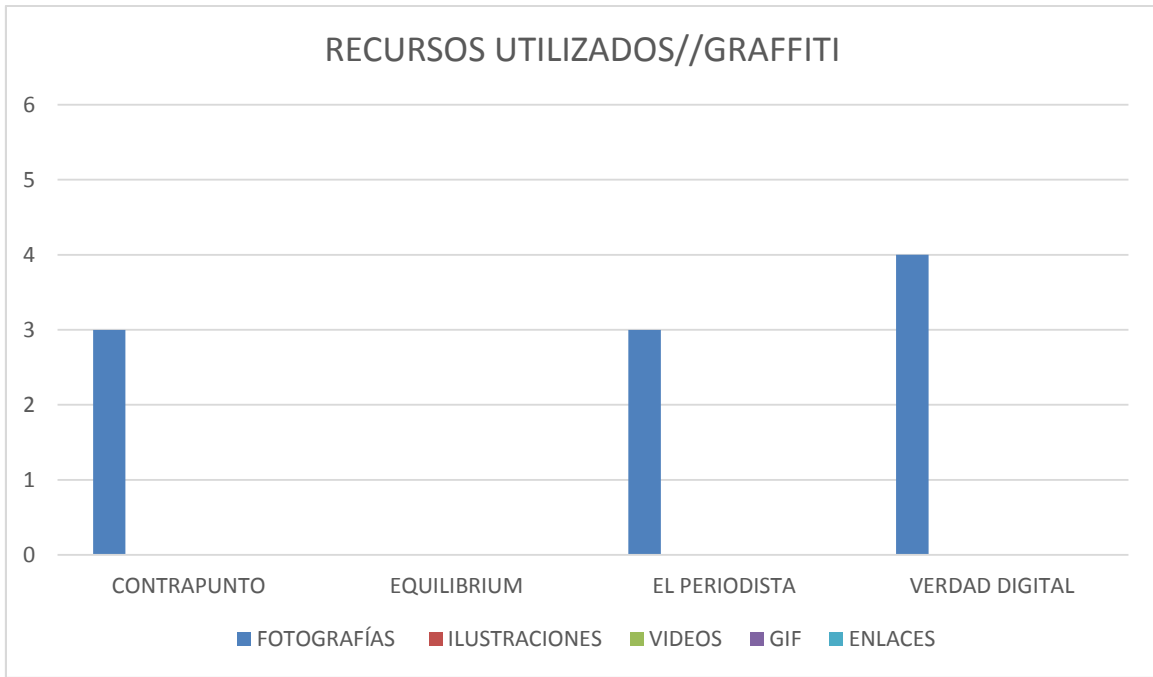


Gráfico 15 MUESTRA LA CANTIDAD DE RECURSOS VISUALES ENCONTRADOS EN LAS NOTAS QUE ABORDAN EL GRAFFITI

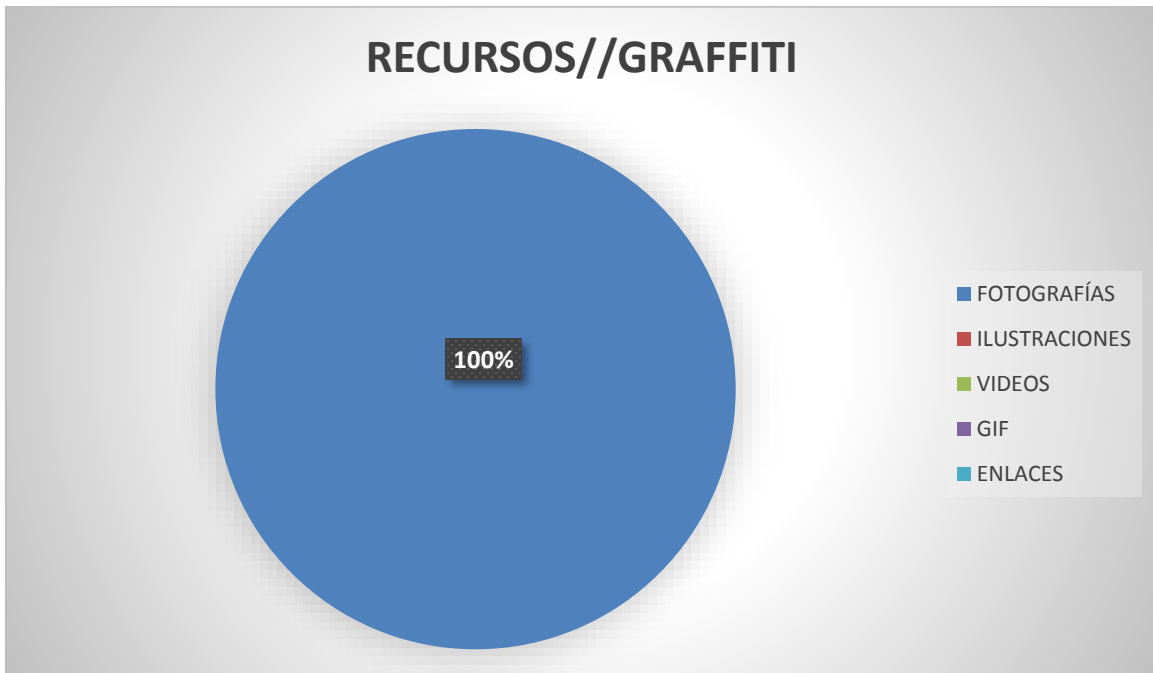


Gráfico 16 PORCENTAJE DE RECURSOS VISUALES ENCONTRADOS EN LAS NOTAS QUE ABORDAN EL GRAFFITI

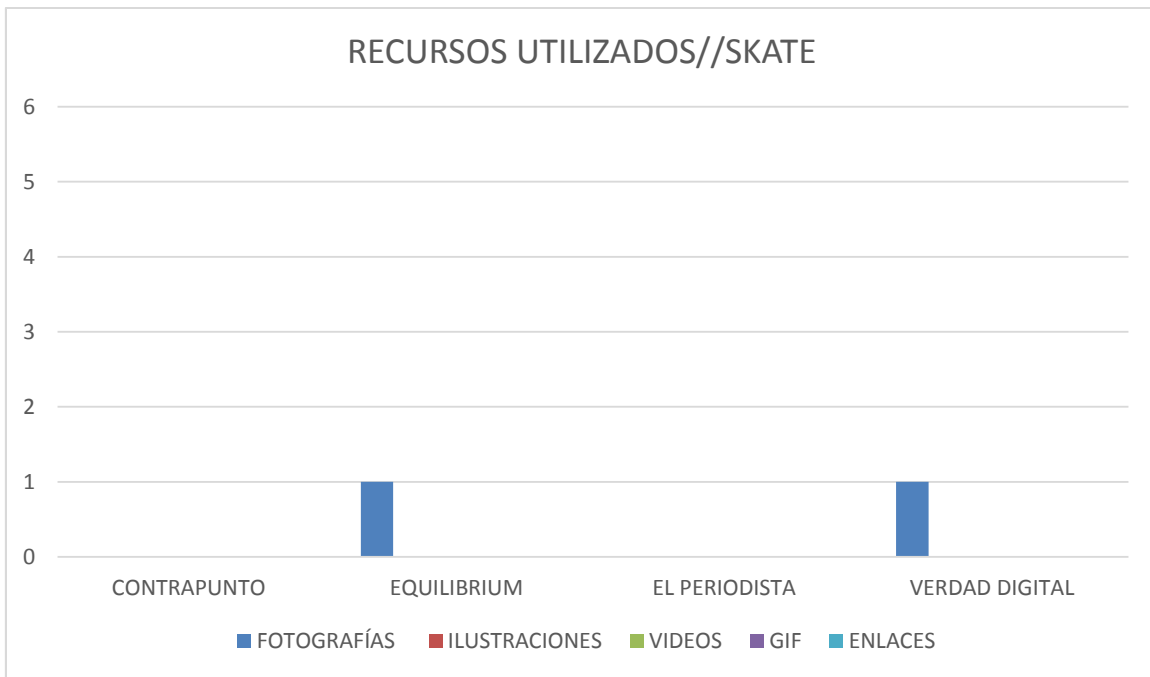


Gráfico 17 MUESTRA LA CANTIDAD DE RECURSOS ENCONTRADOS EN LAS NOTAS QUE ABORDAN EL SKATE



Gráfico 18 PORCENTAJE DE RECURSOS VISUALES ENCONTRADOS EN LAS NOTAS QUE ABORDAN EL SKATE

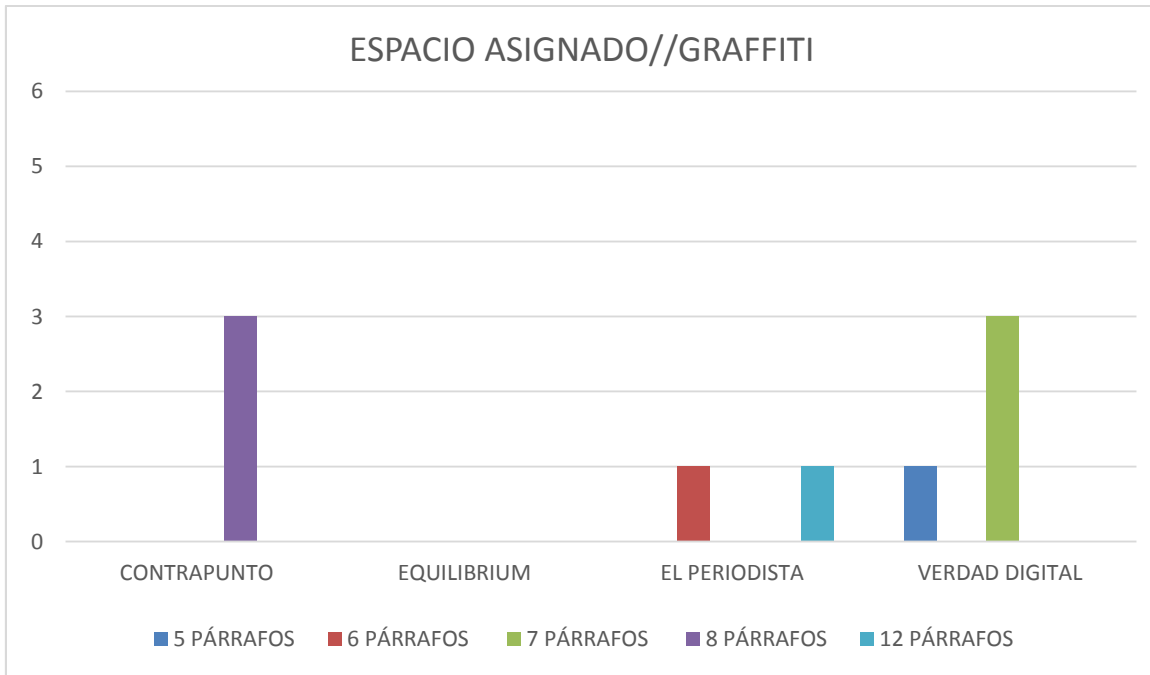


Gráfico 19 MUESTRA LA CANTIDAD DE NOTAS DE CADA MEDIO, SOBRE TEMÁTICA DEL GRAFFITI, Y LA CANTIDAD DE PÁRRAFOS QUE ESTAS POSEEN

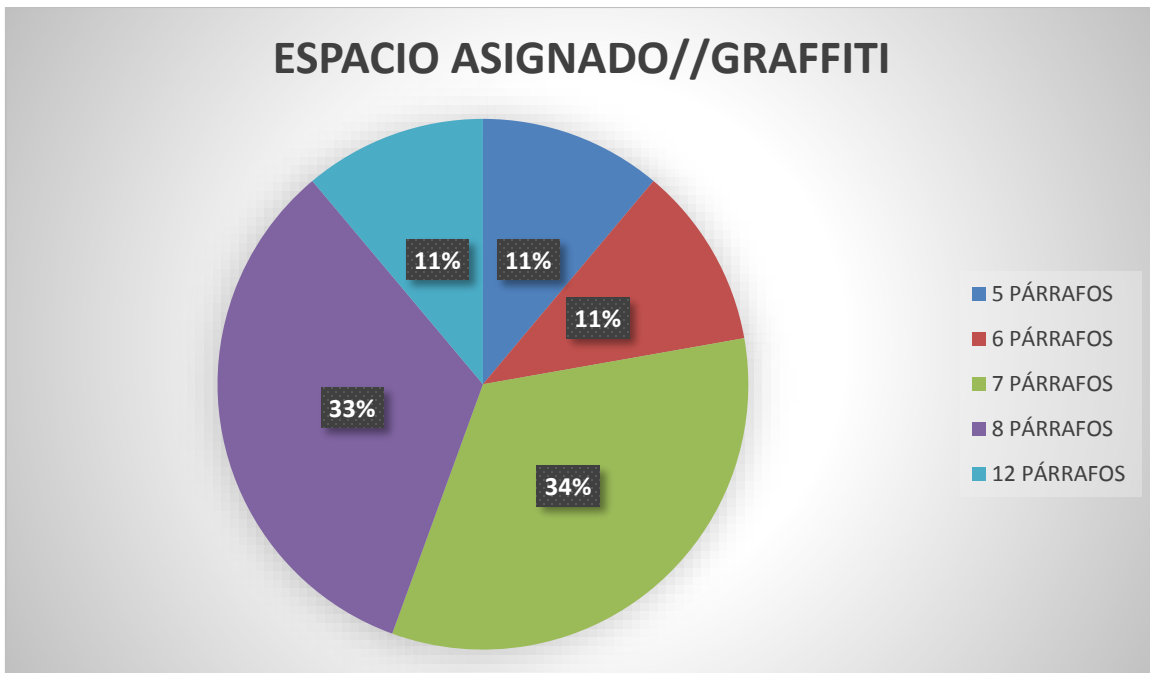


Gráfico 20 PORCENTAJE DE LA EXTENSION DE LAS NOTAS SOBRE GRAFFITI

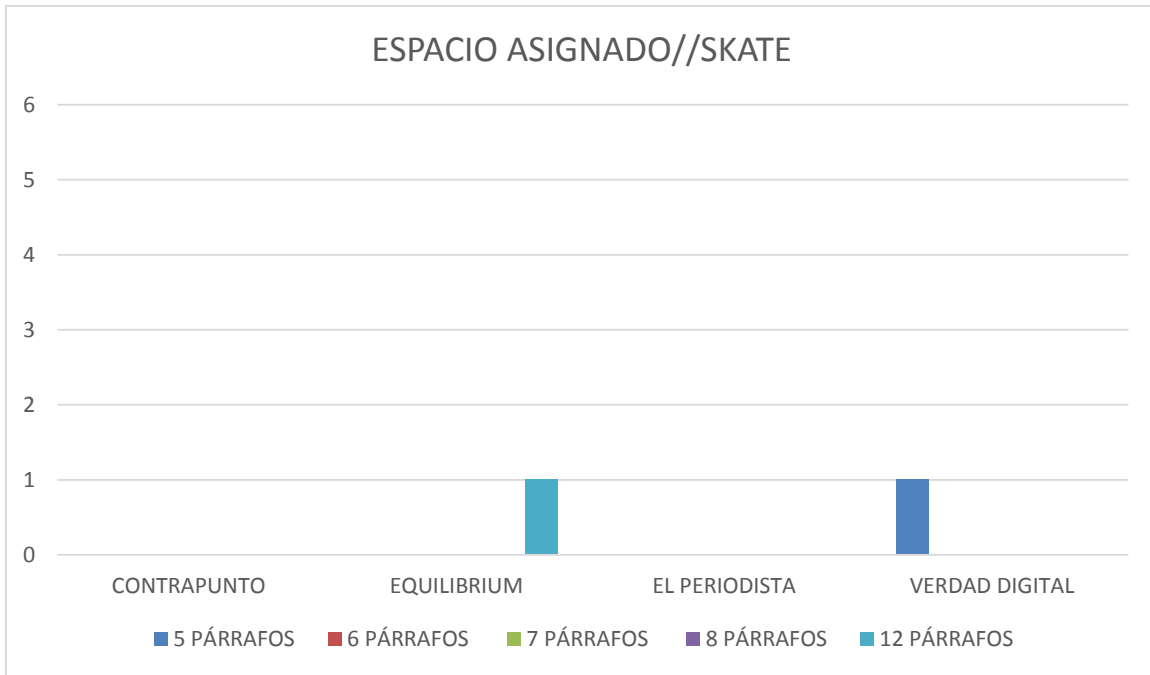


Gráfico 21 MUESTRA LA CANTIDAD DE NOTAS DE CADA MEDIO, SOBRE TEMÁTICA DEL SKATE, Y LA CANTIDAD DE PÁRRAFOS QUE ESTAS POSEEN

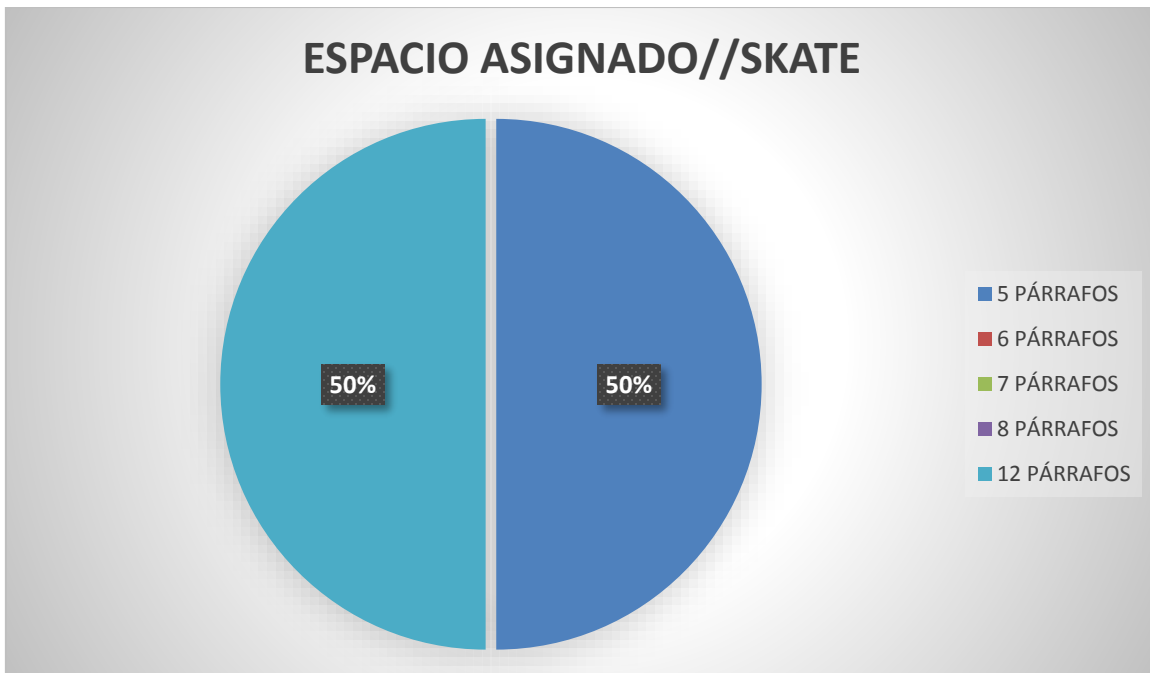


Gráfico 22 PORCENTAJE DE PÁRRAFOS ENCONTRADOS EN LAS NOTAS ENCONTRADAS EN LOS MEDIOS SELECCIONADOS SOBREL TEMÁTICA SKATE

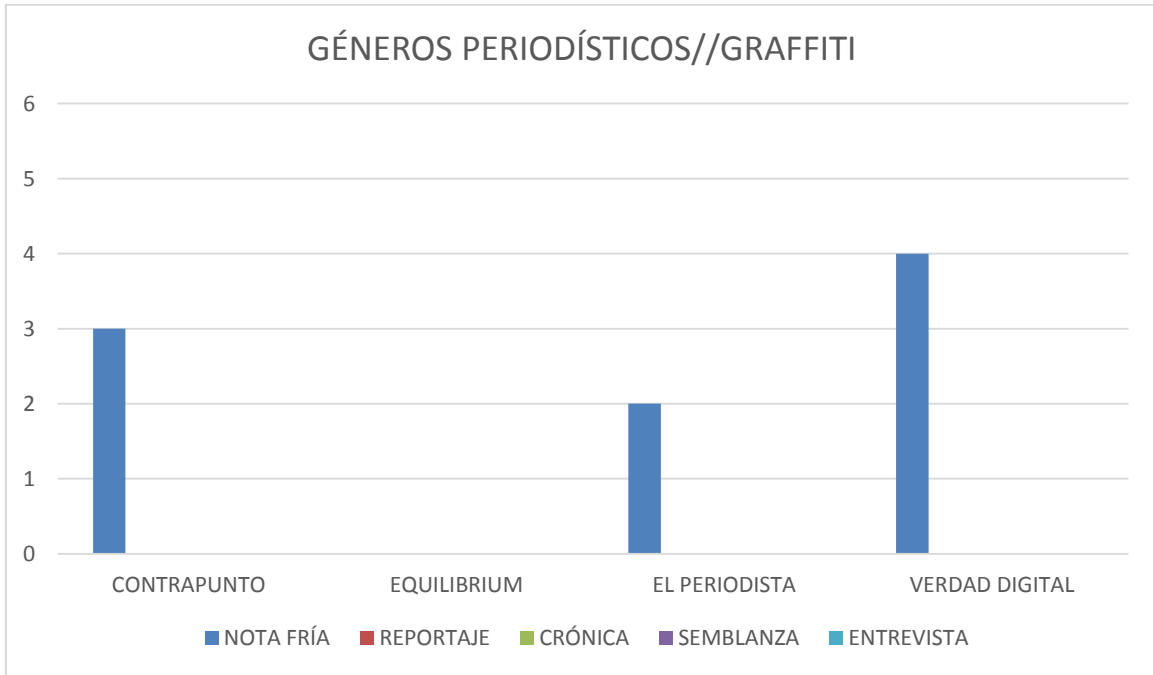


Gráfico 23 MUESTRA LA CANTIDAD DE NOTAS SOBRE GRAFFITI DE CADA MEDIO Y LOS DIFERENTES GÉNEROS PERIODÍSTICOS UTILIZADOS

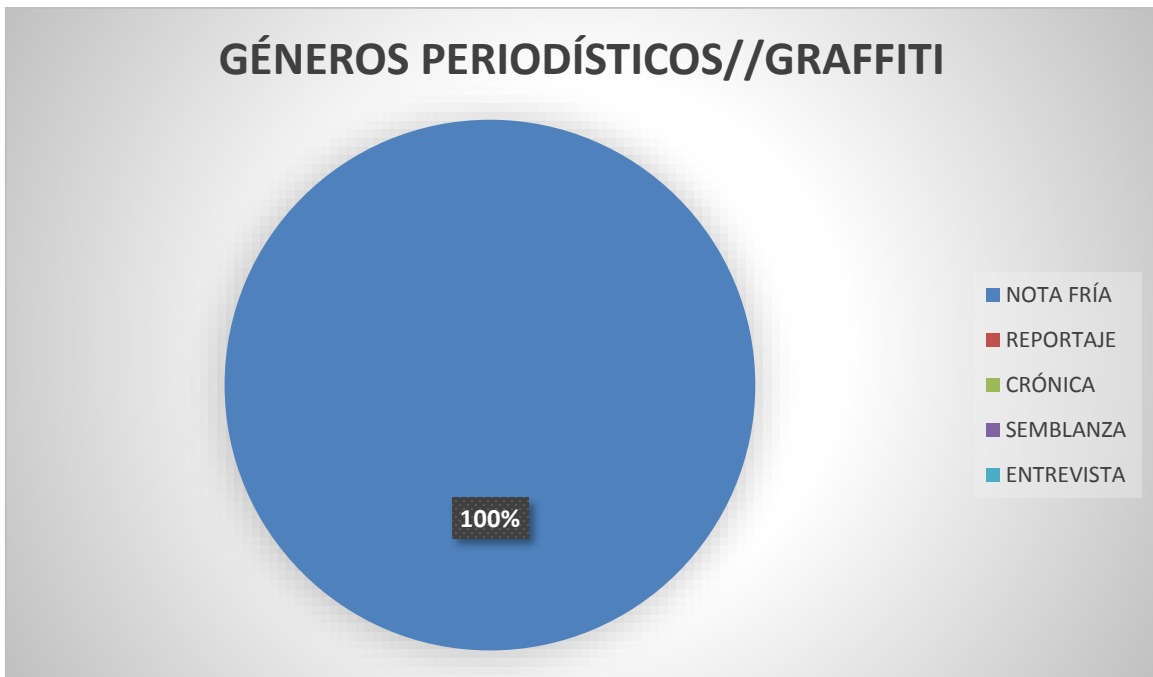


Gráfico 24 PORCENTAJE DE GÉNEROS PERIODÍSTICOS ENCONTRADOS EN LAS NOTAS DE LOS MEDIOS INVESTIGADOS SOBRE EL TEMA DEL GRAFFITI

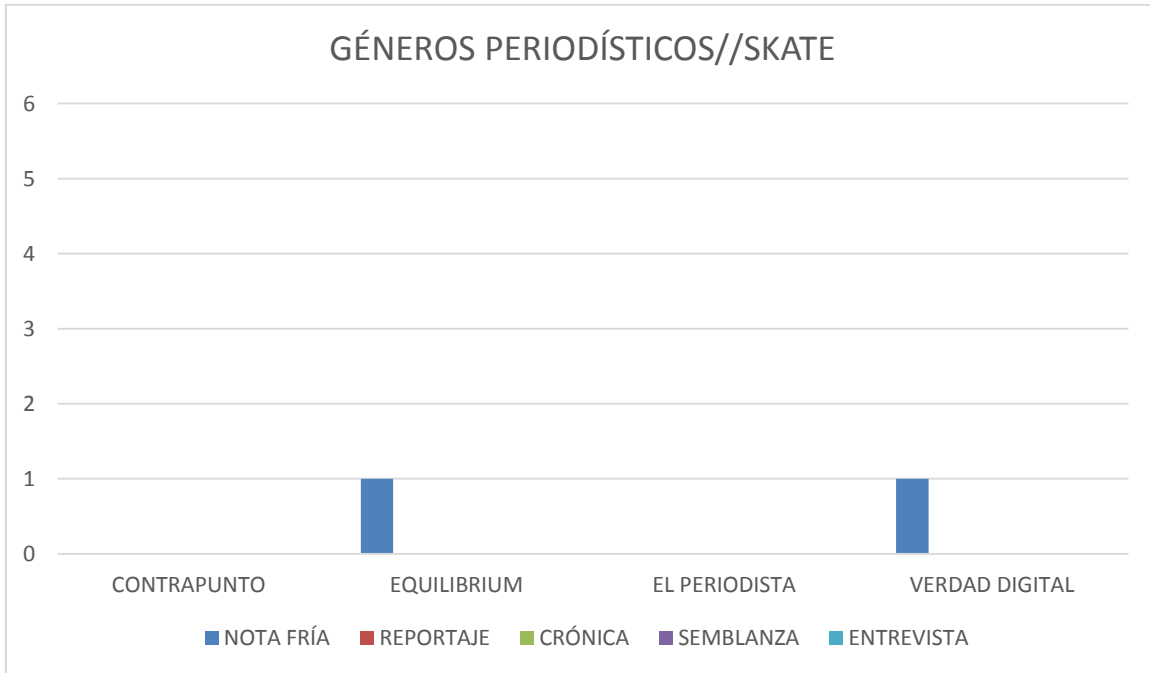


Gráfico 25 MUESTRA LA CANTIDAD DE NOTAS SOBRE SKATE DE CADA MEDIO Y LOS DIFERENTES GÉNEROS PERIODÍSTICOS UTILIZADOS

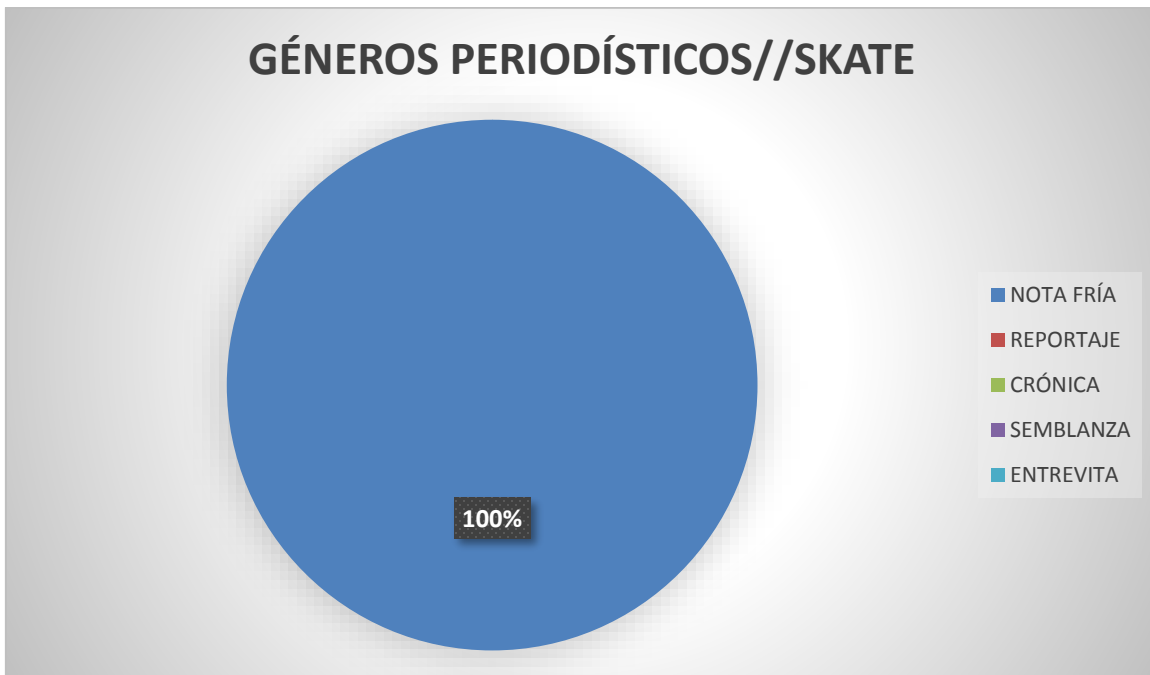


Gráfico 26 PORCENTAJE DE GÉNEROS PERIODÍSTICOS ENCONTRADOS EN LAS NOTAS DE LOS MEDIOS INVESTIGADOS SOBRE EL TEMA SKATE

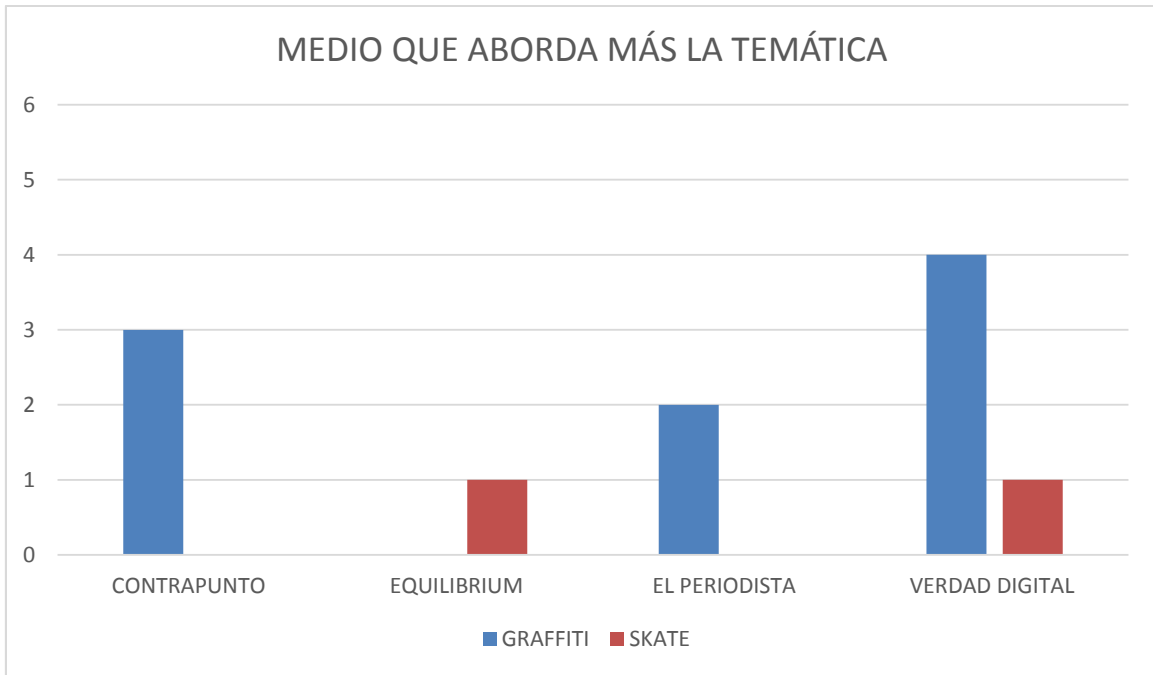


Gráfico 27 PRESENTA LOS CUATRO MEDIOS ESTUDIADOS Y LA CANTIDAD DE NOTAS ENCONTRADAS SOBRE GRAFFITI Y SKATE

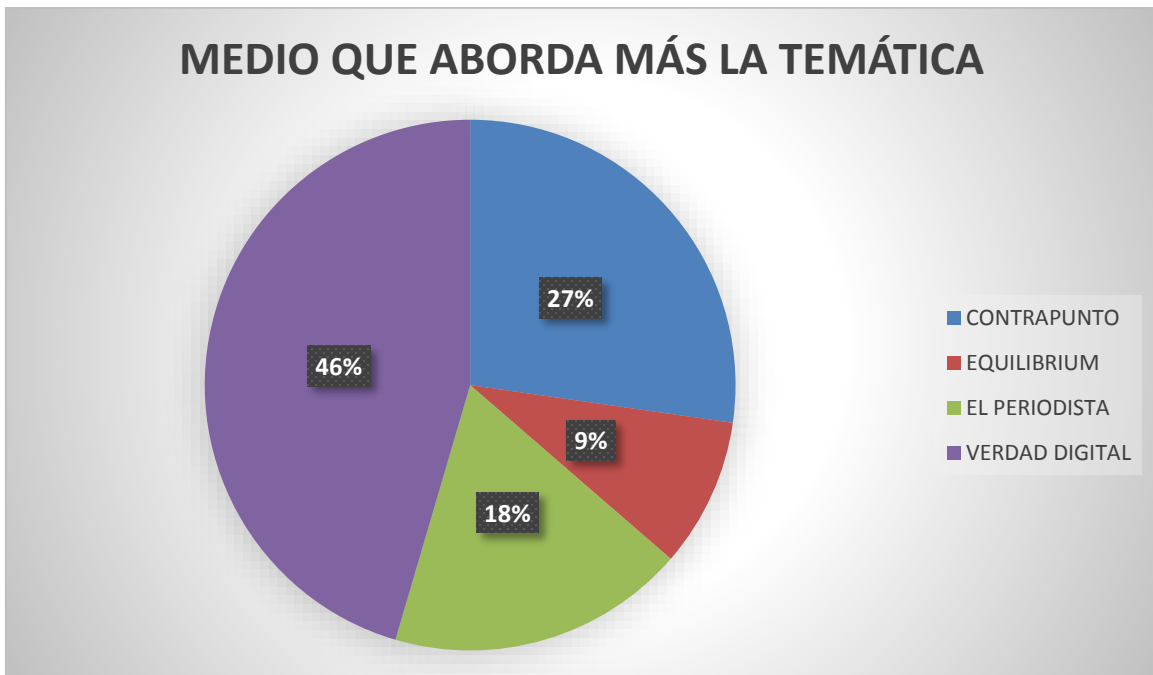


Gráfico 28 PORCENTAJE DEL MEDIO DE COMUNICACIÓN DIGITAL QUE ABORDA MÁS LA TEMÁTICA (GRAFFITI-SKATE)

NOTAS

CONTRAPUNTO

PNC borra mil grafitis pandilleriles

REDACCIÓN CONTRAPUNTO | Sábado, 02 de Julio del 2016



Foto: Archivo ContraPunto

El plan Cero Grafitis se ha desarrollado en 35 colonias, según informes policiales

El director de la Policía Nacional Civil (PNC), Howard Cotto anunció que 1,200 grafitis alusivos a estructuras pandilleriles han sido eliminados, en lo que va de 2016, de algunas colonias asediadas por esas organizaciones.

La eliminación de los grafitis se ha desarrollado como parte del plan "Cero Grafitis" que ha impulsado el cuerpo policial como una de las acciones de la implementación de las medidas de emergencia contra la criminalidad impulsadas desde el 29 de marzo de 2016.

"Se han intervenido 35 colonias y comunidades, 17 municipios priorizados en el Plan El Salvador Seguro, liberándonos de esta manera de mensajes negativos y amenazantes", dijo el director policial.

En la medida, según la PNC, han participado un total de 1, 300 personas que pertenecen a distintas instituciones del Estado y de las comunidades.

Según información oficial, el viceministro de prevención, Luis Flores Hidalgo visitará la colonia 22 de abril, en el municipio de Soyapango, lugar que es asediado por la pandilla 18 para verificar el borrado de grafitis que se ha desarrollado desde el 22 de junio.

Por otra parte, la PNC informó sobre la captura de 11 sujetos acusados de masacrar a nueve personas el 30 de marzo de 2015, año en que el país registró una tasa de 105 muertes violentas por cada cien mil habitantes.

El hecho de sangre ocurrió en un parqueo de furgones ubicado en el caserío La Roca, del municipio de Quezaltepeque.

“Plan cero graffitis” en Cojutepeque

REDACCIÓN CONTRAPUNTO | Domingo, 11 de Septiembre del 2016



Foto: Archivo ContraPunto

El plan es desarrollado por privados de libertad en fase de confianza

Con el objetivo de que “la población se sienta menos presionada por la delincuencia”, se realizó una jornada de borrado de graffitis alusivos a pandillas en varias zonas del municipio de Cojutepeque, departamento de Cuscatlán, informó la Dirección General de Centros Penales (DGCP).

La eliminación de los graffitis se ha desarrollado como parte del plan “Cero Graffitis” que ha impulsado el cuerpo policial como una de las acciones de La Implementación de las medidas de emergencia contra la criminalidad impulsadas desde el 29 de marzo de 2016.

La limpieza fue realizada por 25 privados de libertad del penal del departamento de San Vicente que se encuentran en fase de confianza y desarrollando el modelo penitenciario de reinserción “Yo Cambio”.

“Las jornadas de borrado de graffitis se desarrollan con fondos de la contribución especial de las telecomunicaciones. Desde su inicio se han borrado 52 mil metros cuadrados de mensajes negativos para las comunidades”, informó la DGCP.

Además informaron que en los próximos días se aplicará el plan en diferentes puntos del centro histórico de San Salvador para continuar con las campañas de borrado de graffitis pandilleros.

El pasado 25 de agosto, autoridades del Viceministerio de Prevención Social afirmaron que el municipio de Jiquilisco en el departamento de Usulután, se encuentra libre de este tipo de graffitis. La jornada se realizó con 300 privados de libertad.

“Fueron 130 las comunidades beneficiadas, vivían presas del temor y sus habitantes se mostraron agradecidos por la acción realizada por el contingente de 300 privados de libertad, 100 policías y militares y aproximadamente 100 miembros de la Dirección General de Prevención de Violencia y Cultura de Paz”.

En El Salvador, de acuerdo a fuentes oficiales existen más de 30 mil pandilleros dispersos en diferentes puntos del país, con énfasis en zonas rurales; 13 mil más están cumpliendo penas en diferentes centros penales.

Declaran a Jiquilisco libre de grafitis pandilleriles

REDACCIÓN CONTRAPUNTO | Jueves, 25 de Agosto del 2016



Foto: Archivo ContraPunto

El "Plan Cero Grafitis Pandilleriles" es financiado con fondos de la contribución especial para la seguridad, según fuentes oficiales

Una mega jornada de borrado de grafitis desarrollada por 500 personas dejó libre de murales pandilleriles al municipio de Jiquilisco, departamento de Usulután, según informaron autoridades del Viceministerio de Prevención Social.

De acuerdo a información oficial, fueron 130 las comunidades beneficiadas, "viven presas del temor y sus habitantes se mostraron agradecidos por la acción realizada por el contingente de 300 privados de libertad, 100 policías y militares y aproximadamente 100 miembros de la Dirección General de Prevención de Violencia y Cultura de Paz (PREPAZ)".

El Gobierno lanzó el proyecto "Plan cero grafitis pandilleriles" como parte de las medidas extraordinarias de seguridad, las cuales, en su segunda fase están enfocadas a la prevención de la delincuencia en el país.

Estadísticas oficiales revelan que desde iniciado el Plan se han borrado cerca de 40 mil metros cuadrados de grafitis a nivel nacional, han participado más de 600 personas. "Este tipo de actividades busca dar una mejor imagen a las comunidades, cantones y caseríos de los municipios priorizados por el Plan El Salvador Seguro".

El Plan se desarrollará próximamente en zonas de Santa Ana, Sonsonate, Zacatecoluca y Cojutepeque, las cuales son financiadas por fondos de la contribución especial de telefonía, informó el Viceministerio.

El pasado 2 de julio, El director de la Policía Nacional Civil (PNC), Howard Cotto anunció que 1,200 grafitis alusivos a estructuras pandilleriles han sido eliminados n lo que va de 2016.

"Se han intervenido 35 colonias y comunidades, 17 municipios priorizados en el Plan El Salvador Seguro, liberándonos de esta manera de mensajes negativos y amenazantes", dijo el director policial.

EQUILIBRIUM

En ESA celebran centroamericanos de skateboarding y patinaje

julio 28, 2017 - Deportes - Tagged: COES, campeonato, patinaje, skateboarding - no comments



La preparación del equipo salvadoreño ha sido local, mientras que la de los otros países, internacional; pero el equipo nacional aspira la mayor cantidad de medallas.

Foto: COES/Periódico Equilibrio.

El I Campeonato C.A. de Skateboarding ha sido inaugurado en el Complejo Deportivo El Polvorín, por parte de las autoridades de la Federación Salvadoreña de Patinaje y del Comité Olímpico de El Salvador (COES).

Además, también se dio inicio al XVII Campeonato C.A. de Patinaje de Velocidad con la participación de atletas de Costa Rica, Honduras, Nicaragua, Guatemala y El Salvador.

En las primeras competiciones, Ivonne Nóchez, obtuvo oro en la prueba de 300 metros contra reloj, en la categoría 15 a 19 años damas con un tiempo de 28:57, y Odir Miranda, con un tiempo de 25:94 en la prueba de 20 años mayores se adjudicó el oro.

En tanto Carlos Montoya y Bayron Siles de Costa Rica se ubicaron segundo y tercero con 26:28 y 23:37 segundos respectivamente.

Carlos Hernández Reyes entrenador de Patinaje salvadoreño dijo que aunque la preparación del equipo salvadoreño ha sido local mientras que los otros países ha sido internacional, aspira a que el equipo nacional gane la mayor cantidad de medallas.



En la categoría 13 a 14 años, en 300 metros contra reloj individual, la nacional Stephany González, destacó entre las primeras tres y con un tiempo de 31:77 obteniendo el tercer lugar, detrás de las Guatemaltecas Cristel Gómez y Cristel Janes.

Otros ganadores en patinaje son en la prueba de 300 metros, contra reloj Individual, en damas, Betzy Sosa, María Sosa y Emy Reyes de Guatemala se llevaron los primeros lugares con tiempos de 23:29, 23:51 y 23:97 respectivamente.

En la categoría masculina de 300 metros contra reloj individuales los chapines también obtuvieron los primeros tres lugares a través de Kenett Ortega, con tiempo de 22:75, Donald Pérez con 23:88 y Sebastián Palacios de un tiempo de 24:00.

Este viernes continuará el Patinaje de Velocidad en el Polideportivo de Fusalmo, a las 8:00 a.m. en las pruebas de 5,000, 8,000, 15,000, y 20,000 metros en sus eliminatorias.

En cuanto al I Campeonato C.A. de Skateboarding habrá acción también este viernes de 2:00 a 5:00 p.m. en el velódromo y el sábado 29 de julio de 8:00 a.m. a 12:00 m. y 2:00 p.m. a 5:00 p.m.

Las finales de skateboard serán en el Polvorín y el domingo se clausura con la maratón en el Boulevard Cancillería, desde las 8:00 a.m.

EL PERIODISTA

Galardonan arte grafiti en honor al Ferrocarril en El Salvador

Detalles Publicado: 28 Octubre 2016 Visto: 2125



El arte se elaboró en los muros perimetrales de Ferrocarriles Nacionales de El Salvador (FENADESAL), el pasado 8 y 9 de octubre, cuyo objetivo tuvo el de recuperar esta área de influencia que ahora es el Museo del Ferrocarril.

Redacción: El Periodista Fotos: CEPA/Cortesía

La Comisión Ejecutiva Portuaria Autónoma (FUNDACEPA) premia, esta noche, a los trabajos de grafitis que se realizaron en esta área, donde participaron 32 artistas en el concurso denominado "El ferrocarril y su influencia en el desarrollo del país", expresando su talento y creatividad para adornar con paisajes, ferrocarriles antiguos y modernos hasta retratos de Don Lito (Rafael Aguilar Jovel), popular operador del tren que hace su recorrido recreativo por las zonas aledañas al Museo.



El jurado estuvo conformado por el Director de Programación del Museo de Arte de El Salvador (MARTE), Rafael Alas; la antropóloga del Museo de Antropología Dr. David J. Guzmán, Astrid Francia; la Coordinadora externa del proyecto, Luisa Bulnes, el presidente de FUNDACEPA, Nelson Vanegas, y Ovidio Rosales, quienes evaluaron técnica, originalidad y representación de la temática.

Los premios consisten en \$500 para el primer lugar, \$250 para los dos segundos lugares, y \$150 para el tercer lugar. También se distinguió con tres menciones honoríficas.

El ganador del primer lugar es Darwin Flores, mientras que Obed Osorio y José Ángel Escobar resultaron ganadores del segundo lugar. Y las menciones honoríficas se les otorgaron a Sarai Girón, Melvin Ernesto Escobar y Jorge Adalberto Herrera.

Este proyecto del concurso involucra la posterior publicación de un libro titulado 'Trenes y colores', dedicado al arte del grafiti en El Salvador, y que se espera realizar en diciembre de este año, con una

edición limitada, distribuida entre concursantes y patrocinadores.



En el marco del programa Actívate por la Convivencia, la Secretaría de Cultura de la Presidencia (SECULTURA) realizó el lanzamiento de las Brigadas Muralistas, una iniciativa que promueve el desarrollo artístico a través de la elaboración de murales en las comunidades de las zonas priorizadas por el Plan El Salvador Seguro (PESS).

Redacción: EP Foto: Cortesía

El evento se llevó a cabo en la Escuela de Educación Parvularia Profesora Bertha Arlina Molina, en Apopa, y contó con la participación de las niñas y niños del centro escolar,

quienes inauguraron el mural con sus primeros dibujos; además, asistieron los jóvenes de la Brigada Muralista y se les entregó un kit de brochas, pintura, camisa y gorra para sus actividades.

El lanzamiento fue apoyado por el coordinador del programa Actívate por la Convivencia de SECULTURA, Leonardo Fuentes; Xenia López, directora de PREPAZ; Lisbeth Linares, directora del centro escolar, y Hugo Hernández, técnico de Gestión del MINED.

Con esta actividad se dan por inauguradas las jornadas de muralismo en los municipios de Apopa, Soyapango y la comunidad El Coro, con más de 50 jóvenes artistas que asisten a los talleres impartidos por el programa Actívate por la Convivencia.

“Nunca había pintado en paredes, pero siempre me ha gustado dibujar. Un día llegó el anuncio a nuestro centro escolar y yo me motivé para participar, ahora asisto cada semana y desarrollamos temas como la solidaridad, aprendemos a compartir ideas, además de los ejercicios y técnicas”, expresó Joel Escobar, miembro de las Brigadas Muralistas de Apopa.

Con pinceles, brochas y pintura estos jóvenes tienen como objetivo embellecer los espacios de su comunidad. La apuesta por la prevención y el empoderamiento del arte y la juventud permiten que se desarrollen obras maravillosas en cada pared.

La facilitadora de las Brigadas, Alexia Noyola, coordina procesos de formación con grupos de 12 a 15 jóvenes, con el objetivo de generar espacios participativos y dinámicos con aprendizaje personalizado.

“El interés y motivación permite que el programa Actívate vaya creciendo en las comunidades. Todos tenemos un talento solo necesitamos un espacio, una pared, un papel, para mostrarlo”, expresó Noyola.

Con el lanzamiento de las Brigadas inicia la segunda etapa, que consiste en la pinta de paredes en la Escuela de Educación Parvularia, la Casa de Cultura de Apopa y la Casa de la Juventud.

Lisbeth Linares, directora del kínder de Apopa, expresó su alegría por las actividades que se realizan: “Todas las instituciones estamos trabajando para lograr un cambio positivo en la sociedad e iniciar con la niñez es un paso importante y clave. Involucrarnos todos y todas para crear arte y para crear paz social”.

El programa Actívate por la Convivencia desarrolla actualmente 70 talleres, en los que participan más de dos mil jóvenes en las diferentes áreas artísticas como dibujo, pintura, música, danza moderna, danza folclórica, teatro, batucada y cine comunitario.

Las actividades se coordinan con la Casa de Cultura y Convivencia, la Dirección de Prevención Social de la Violencia y Cultura de Paz (PREPAZ), los centros escolares, los Gobiernos municipales y el Comité Ciudadano de Prevención de la Violencia (CMPV).

VERDAD DIGITAL



¡Anda y mira todo lo que estamos construyendo!



San Salvador celebró el día del skateboard

Escrito por Beatriz Ramos  Creado: 19 Junio 2016

Difunde  Compartir 0  Me gusta 0  Twitrear  Compartir

La Alcaldía de San Salvador realizó, junto a jóvenes metropolitanos, un acto para celebrar el día internacional del Skateboard o patineta.

Desde hace diez años El Salvador celebra cada 21 de junio el día internacional del Skateboard, considerado como el deporte urbano. La municipalidad habilitó la Plaza del Divino Salvador del Mundo como un espacio de esparcimiento. "Ahora con el apoyo de la alcaldía y la Secretaría de Cultura han abierto este tipo de espacios culturales para nosotros los jóvenes", indicó un practicante del deporte, Mauricio Hernández.

La municipalidad realizó un torneo denominado Downhill, competencia de circuito, y regaló una serie de patinetas para los asistentes. Se entregaron premios a los tres mejores trucos, y camisetas para todos los participantes.

En el año 2015, se ordenó al Cuerpo de Agentes Metropolitanos (CAM) permitir que los skates utilicen las plazas de la ciudad.

Según la American Sports Data, el número de patinadores en el mundo supera los 40 millones, la mayoría jóvenes menores de 18 años.





¡Anda y mira todo lo que estamos construyendo!



Artistas nacionales e internacionales elaboraran obra de arte en Mercado Cuscatlán

📅 Creado: 16 Mayo 2017

Difunde Compartir 0 Me gusta 0 Twitear Compartir

Con el propósito de apoyar el talento artístico nacional y seguir enriqueciendo de cultura al Mercado Cuscatlán, el alcalde de San Salvador, Nayib Bukele, dio este martes el brochazo inicial para la elaboración de un mural de más de mil metros cuadrados.

“En el Mercado Cuscatlán se realizará un mural de más de mil metros cuadrados, cubierta con obra de arte... este es un proyecto para llevar un arte moderno y conceptual, como es el graffiti”, explicó el alcalde.

El mural será realizado por artistas nacionales e internacionales que han participado en el proyecto Conec-Arte, coordinado por el Programa Mundial de Alimentos (PMA) y el Instituto Municipal de la Juventud (In) de la capital.

Este proyecto busca mejorar los estilos de vida y perspectivas de sus integrantes, por medio de diferentes capacitaciones de arte, y en otras áreas utilizando un enfoque de seguridad alimentaria y nutricional como parte del programa.

Como reconocimiento por sus esfuerzos, los jóvenes reciben mensualmente un bono de supermercado canjeable para alimentos.

El mural será pintado por los jóvenes del programa Conec-Arte y contarán con la guía de artistas internacionales, quienes solicitaron al Alcalde mostrar los conocimientos adquiridos durante este programa.

En un mes, los visitantes del mercado Cuscatlán disfrutarán de esta nueva expresión artística.





¡Anda y mira todo lo que estamos construyendo!



Borran grafitis de pandillas para combatir la violencia

Escrito por Aportes/Verdad Digital Creado: 21 Junio 2016

Difunde Compartir 0 Me gusta 0 Twitrear Compartir

Las autoridades de justicia y de la seguridad pública comenzaron este martes a borrar los grafitis, con los que las pandillas marcan sus territorios en comunidades en todo el país, como parte de un plan para combatir la violencia que generan esas bandas.

El plan "Cero Grafitis" fue lanzado por el presidente Salvador Sánchez Cerén en la colonia 22 de Abril, una comunidad en el municipio de Soyapango, en la periferia este de San Salvador, con fuerte presencia de pandillas.

"Queremos borrar la cultura de la violencia que ha llevado luto y dolor a la ciudadanía", dijo el mandatario ante cientos de personas de la comunidad.

Soldados, policías y estudiantes comenzaron a cubrir con pintura los grafitis de las pandillas en colonias y barrios de San Salvador y en el departamento vecino de La Libertad, para luego pintar mensajes y figuras alusivos a la paz.

Sánchez Cerén indicó que el borrado de grafitis es parte de un plan que contempla también un programa de apoyo a jóvenes que no estudian ni trabajan, para que aprendan un oficio que les permita montar su propio negocio con apoyo financiero del gobierno.

También prevé la rehabilitación de infraestructura de escuelas en unos 30 municipios de alta incidencia de pandillas, para motivar a niños y jóvenes a no dejar sus estudios, indicó el presidente.

El gobierno prevé invertir este año unos 7,5 millones de dólares en prevención.

Las pandillas son consideradas como las principales causantes de la violencia que abate a los salvadoreños.





¡Anda y mira todo lo que estamos construyendo!



Borran grafitis de pandillas en Santiago de María

Escrito por Aportes/Verdad Digital Creado: 03 Abril 2017

Difunde Compartir 0 Me gusta 0 Twitlear Compartir

50 privados de libertad del Modelo de Gestión Penitenciaria Yo Cambio, en fase de confianza y semilibertad del centro penal de Usulután, realizaron la ejecución del borrado de grafitis de pandillas en el municipio Santiago de María, departamento de Usulután.

Para ello fue necesario realizar un trabajo interinstitucional entre la Policía Nacional Civil (PNC), la Iglesia Católica, la Municipalidad, Gobernación Política Departamental y la Dirección General de Centros Penales (DGCP).

El Plan "Cero Grafitis", de los municipios priorizados en el plan "El Salvador Seguro", continúa en colonias y comunidades asediadas por las pandillas.

René Ramos, Gobernador del departamento de Usulután, agradeció el acompañamiento de este grupo de privados de libertad para esta jornada.

Asimismo, el subinspector Mario Pérez González, de la delegación de Santiago de María de la Policía Nacional Civil (PNC), expresó que la acción de la segunda fase de este trabajo interinstitucional y la tercera será la elaboración de murales con mensajes positivos y espacios de arte y cultura para nuestros jóvenes.

Entre las colonias donde se llevará a cabo dicho plan se encuentran: la Francia, Montebello 1 y 2, las Brisas de Oriente, la Gálvez entre otras.

En la actividad participaron 10 agentes policiales y 30 miembros de la Fuerza Armada de El Salvador (FAES).





¡Anda y mira todo lo que estamos construyendo!



Más de 400 personas participan en borrado de grafitis en Soyapango

Escrito por Aportes/Verdad Digital Creado: 22 Septiembre 2016

Difunde Compartir 0 Me gusta 0 Twitrear Compartir

Las colonias Amatepec, 22 de abril, Credisa, los Conacastes y urbanización Villa de Jesús, en el municipio Soyapango, fueron intervenidos por más de 400 personas que participaron del borrado de grafitis pandilleriles; entre estos, 200 privados de libertad, 110 efectivos de la FAES, 50 de la PNC e igual número de PREPAZ.

Posteriormente, la operación coordinada por la Dirección General de Prevención de Violencia y Cultura de Paz se irá ampliando a otras colonias de dicho municipio.

Con los sectores de Soyapango estarían por concluirse los sitios priorizados de los 10 primeros municipios en los que se eliminarán los grafitis.

Ya se han intervenido los sectores de los municipios de Ciudad Delgado, Soyapango, Colón, Mejicanos, Cojutepeque, Jiquilisco, Sonsonate, Santa Ana, Zacatecoluca y en San Salvador se ha avanzado en un 70 por ciento.

Esto ha implicado la eliminación de aproximadamente 62 mil 500 metros cuadrados de grafitis, habiendo beneficiado a cerca de 380 comunidades, acción en la que han participado más de 6 mil personas a nivel nacional.

Esta actividad se desarrolla gracias a la asignación de 400 mil dólares de la contribución especial para la implementación del Plan Cero Grafitis, contemplado dentro de las medidas extraordinarias de prevención de violencia.

La población, en general, ha expresado su satisfacción a través de diferentes medios sobre esta medida, que busca darle una nueva imagen al país y sobre todo borrar esos mensajes negativos e intimidantes que las pandillas habían colocado en barrios y colonias de nuestro país.

