

Repositorio de Investigación y Educación Artísticas
del Instituto Nacional de Bellas Artes

ESCUELA NACIONAL DE DANZA
“NELLIE Y GLORIA CAMPOBELLO”

“ENCUÉNTRAME A LA VUELTA”
TALLER LÚDICO INTERDISCIPLINARIO DE CONSTRUCCIÓN
CREATIVA.

REPORTE DE SERVICIO SOCIAL
PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN DANCÍSTICA CON
ORIENTACIÓN EN DANZA CONTEMPORÁNEA

PRESENTA
ILSE RODRÍGUEZ MUÑOZ

ASESOR: FRANCISCO CARREÓN CARRERA

FEBRERO 2017



www.inbadigital.bellasartes.gob.mx

Cómo citar este documento: Rodríguez Muñoz, Ilse. “Encuéntrame a la vuelta” Taller lúdico interdisciplinario de construcción creativa, ENDNGC/INBA, Ciudad de México, 2017, 122 p.

Descriptorios temáticos: ANUIES, SGEIA, EIAAS, interdisciplina artística, San Joaquín, taller lúdico, cómo jugar.



INSTITUTO NACIONAL DE BELLAS ARTES Y LITERATURA

ESCUELA NACIONAL DE DANZA
“NELLIE Y GLORIA CAMPOBELLO”

“ENCUÉNTRAME A LA VUELTA”
TALLER LÚDICO INTERDISCIPLINARIO DE CONSTRUCCIÓN CREATIVA.

REPORTE DE SERVICIO SOCIAL

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN DANCÍSTICA CON
ORIENTACIÓN EN DANZA CONTEMPORÁNEA

P R E S E N T A

ILSE RODRÍGUEZ MUÑOZ

ASESOR: FRANCISCO CARREÓN CARRERA

ENERO 2017

Ciudad de México a 1 de febrero de 2017


**JESSICA ADRIANA LEZAMA ESCALONA
DIRECTORA DE LA ESCUELA NACIONAL DE DANZA
NELLIE Y GLORIA CAMPOBELLO
P R E S E N T E**

Por este medio le informo que Ilse Rodríguez Muñoz, egresada de la escuela a su cargo, con la Orientación en Danza Contemporánea, concluyó su trabajo recepcional de Reporte de Servicio Social titulado “Encuéntrame a la vuelta” Taller lúdico interdisciplinario de construcción creativa, el cual fue realizado bajo mi asesoría.

En vista de que este proyecto cumple con los requerimientos metodológicos y de contenido especificados en el reglamento de la escuela, doy mi visto bueno para que la interesada continúe con los trámites correspondientes al proceso de titulación.

Sin otro particular, quedo de usted.

ATENTAMENTE



**Francisco Carreón Carrera
Asesor**

C.c.p. Rodríguez Muñoz Ilse – Presente

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por el apoyo eterno e incondicional durante mi carrera. Por ser ejemplos a seguir en la lucha de sueños y por siempre creer en mí.

A mi asesor Francisco Carreón por guiarme y trabajar conmigo para concluir mi proceso de titulación.

A Génesis Salas, Oliver Muciño y Viviana Luna compañeros y cómplices en la realización del proyecto “Encuétrame a la vuelta”.

A la Casa de Cultura de San Joaquín de Querétaro por la hospitalidad y facilidades brindadas que permitieron llevar a cabo el Taller.

A Guillermo Laguna. profesor de artes plásticas de la Casa de Cultura, por ser pieza clave en la realización del taller, por brindarnos a mí y a mis compañeros conocimientos y orientación durante nuestra estancia en San Joaquín.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
Capítulo 1. “ENCUENTRO DE UNA IDEA INTERDISCIPLINARIA”. INSTITUCIONES INVOLUCRADAS Y EXPOSICIÓN COMPLETA DEL PROGRAMA DE SERVICIO SOCIAL COMUNITARIO.	2
1.1. Instituciones involucradas	2
• ¿Qué es la ANUIES?	3
• Referente a la SGEIA	6
• Las EIAAS	7
Casa de Cultura de San Joaquín	10
1.2. Programa del Servicio Social Interdisciplinario	13
• Convocatoria 2013 PAFP	13
• Convocatoria del SSI	16
• Jornada de Capacitación	18
• Análisis comparativo de resultados esperados y obtenidos de la convocatoria	26
Capítulo 2. “DE LA CIUDAD A LA SIERRA”. FUNDAMENTO Y CONTEXTO.	31
2.1. Fundamentación del Taller Interdisciplinario	32
• Investigación Acción en San Joaquín	32
• El juego como detonante de conocimiento e identidad en el Taller Lúdico interdisciplinario de construcción creativa	34
• La Interdisciplina artística y su relación con lo lúdico en “Encuétrame a la vuelta”	41

2.2. Características de la población de San Joaquín	46
• Extensión, Orografía y Nivel Educativo	47
• Aspectos Socioeconómicos	52
• Clima, flora y fauna	53
• Principales prácticas culturales	54
• Infraestructura Sociocultural	54

Capítulo 3.

“ENCUÉNTRAME A LA VUELTA”. TALLER LÚDICO INTERDISCIPLINARIO DE CONSTRUCCIÓN CREATIVA.

3.1 El Taller. Diseño.	58
• Objetivo general	58
• ¿Qué es el Taller lúdico de construcción creativa?	59
• Escenarios de posibilidad y riesgo	61
3.2. Actividades del Taller	63
• Actividades de la primera semana. Etapa 1	64
• Actividades de la segunda semana. Etapa 2	74
• Actividades de la tercera semana. Etapa 3	79
• Actividades de la cuarta semana. Etapa 4	84
3.3 El juego. Descripción	88
• ¿Cómo jugar Encuéntrame a la vuelta?	89
Instrucciones.	
• Significado de casillas	92

UNA PERSONAL REFLEXIÓN SOBRE EL SERVICIO SOCIAL INTERDISCIPLINARIO.

CONCLUSIONES	101
REFERENCIAS	103
ANEXOS	105

INTRODUCCIÓN

La importancia de una experiencia no radica en los hechos sino el aprendizaje que de ella obtienes.

En éste documento se encuentra la experiencia que tuve oportunidad de vivir con el Servicio Social Comunitario Interdisciplinario en el que participé a lado de tres compañeros más, estudiantes de escuelas profesionales de arte.

Considero que, como un ser social es necesario el contacto con los otros. El impacto que puede llegar a tener depende de cómo y qué conocimientos compartas a lo largo de tu vida. Por ello, hago una descripción y análisis del proceso vivido, así como su aporte que como docente y artista me ha dejado, a fin de que más profesionales de la educación artística en cualquier disciplina, se interese en retomar la consciencia social y el sentido de comunidad que el arte nos proporciona.

Se encontrarán datos específicos de los actores participantes del proyecto, de las instituciones involucradas y de la comunidad de San Joaquín, Querétaro. También se encuentra un apartado que menciona la importancia de lo lúdico en el aprendizaje de los niños, su aplicación y resultados obtenidos al usarlo. Para finalizar está el resultado del proyecto El juego: “Encuétrame a la vuelta” con sus reglas y registros fotográficos que dejan asentado el trabajo que se realizó en equipo.

Capítulo 1. “ENCUENTRO DE UNA IDEA INTERDISCIPLINARIA”. INSTITUCIONES INVOLUCRADAS Y EXPOSICIÓN COMPLETA DEL PROGRAMA DE SERVICIO SOCIAL COMUNITARIO.

1.1 Instituciones involucradas

El programa del servicio social interdisciplinario comunitario del que fui partícipe y del cual se desprende este documento, fue una propuesta institucional elaborada por la Subdirección General de Educación e Investigación Artísticas (SGEIA) a fin de participar dentro del Programa de Apoyo a la Formación Profesional de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES). Este proyecto incluyó a los estudiantes de las escuelas profesionales del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura (INBAL) y buscó beneficiar al programa de Escuelas de Iniciación Artísticas Asociadas (EIAA) en las diferentes casas de cultura en el que está implementado.

Elegí algunos de los propósitos principales, así como la visión y misión de cada institución que se asocien más al propósito general del Programa de Servicio Social Comunitario Interdisciplinario, a fin de que se haga visible la relevancia de su participación dentro del proyecto.

¿Qué es la ANUIES?

La Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior de la República Mexicana A.C. (ANUIES) ubicada en Tenayuca 200, Col. Santa Cruz Atoyac, C.P 03310, México, D.F, es una asociación no gubernamental, de carácter plural, que congrega a las principales instituciones de educación superior del país, tanto públicas como particulares, cuyo común denominador es su voluntad para promover el mejoramiento integral en los campos de la docencia, la investigación y la extensión de la cultura y los servicios.

La ANUIES se creó formalmente el 25 de marzo de 1950 en la ciudad de Hermosillo, Sonora, con la participación de 26 universidades e institutos públicos de educación superior de diversas entidades federativas. Actualmente la ANUIES está conformada por 180 universidades e instituciones de educación superior, de las cuales 146 son públicas y 29 particulares.

La ANUIES coordina de manera propositiva y participativa, con respeto a la autonomía y pluralidad de las instituciones asociadas, el desarrollo de la educación superior; contribuye a su fortalecimiento con declaraciones, aportaciones y directrices; participa con las autoridades educativas en la formulación de planes y programas nacionales de educación superior, e impulsa la creación de organismos especializados para el mejoramiento de la calidad educativa.

Misión

La ANUIES agrupa a las principales instituciones de educación superior del país y tiene como misión contribuir a la integración del sistema de educación superior y al mejoramiento integral y permanente de las instituciones afiliadas en los ámbitos de la docencia, la investigación y la difusión de la cultura, en el contexto de los principios democráticos, de pluralidad, de equidad y de libertad, para lo cual promueve la complementariedad, la cooperación, la internacionalización y el intercambio académico entre sus miembros.

Impulsa el desarrollo de la educación superior en las diversas regiones y estados del país en el marco del federalismo y el fortalecimiento de las diferentes modalidades institucionales. Para ello diseña y promueve iniciativas educativas, propone y concierta políticas de Estado en la materia, considerando las atribuciones de los organismos de la sociedad civil y los ámbitos de competencia de los tres niveles de gobierno, y realiza estudios estratégicos para prever las principales tendencias futuras y sustentar la toma de decisiones para consolidar el sistema de educación superior en México.

Articula y representa los intereses académicos y administrativos de sus afiliadas ante las instancias de los poderes ejecutivo, legislativo y judicial en los ámbitos federal, estatal y municipal y ante los organismos públicos y privados, nacionales y extranjeros, relacionados con la educación superior. (ANUIES,2014)

Visión

- Es reconocida por la sociedad y sus instituciones como el organismo no gubernamental más representativo del sistema de educación superior del país.
 - Es el principal interlocutor no gubernamental en materia de educación superior en México, cuya opinión es tomada en cuenta para la elaboración de políticas de estado para su desarrollo y financiamiento.
 - Es la asociación de instituciones de educación superior más reconocida por los organismos internacionales para el desarrollo de proyectos de intercambio y de cooperación académica.
 - Realiza proyectos que articulan los esfuerzos de las instituciones afiliadas tendientes a preservar, promover y difundir la riqueza cultural regional y nacional, en el marco de la cultura universal.
 - Participa activamente en el establecimiento de los estándares de calidad y en los procesos de planeación, evaluación y acreditación de la educación superior.
- (ANUIES, 2014)

Referente a la SGEIA

La Subdirección General de Educación e Investigación Artísticas (SGEIA) se encuentra ubicada en Londres 16, Colonia Juárez, Delegación Cuauhtémoc. CP 06600.

Esta institución tiene como función “dar continuidad a los esfuerzos institucionales en materia de educación e investigaciones artísticas, así como a fortalecer el proyecto académico que sustenta el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura (INBAL) en el ámbito de las artes”.

Está dedicada a la Actualización y al fortalecimiento de la Estructura General de Servicios a partir de la oferta educativa y la investigación de las escuelas y centros de investigación.

También ayuda en el impulso de una cultura de previsión, organización y planeación estratégica que permita el desarrollo de acciones de corte académico, académico-administrativo y administrativo, además de redefinir las funciones del INBAL, en el marco de sus atributos de Ley, en atención a los nuevos escenarios de la educación y la investigación artísticas en México.

Su estructura organizacional que pertenece al ciclo 2014-2015 se puede consultar en el Anexo 1.

Entre sus misiones y visiones como institución existen:

- La consolidación del modelo de operación “Presupuesto por Programa” que garantice el cumplimiento de las metas planteadas por las escuelas y los centros de investigación, así como la optimización de los recursos destinados.
- El fortalecimiento de la proyección internacional a través de intercambios, convenios y eventos del quehacer artístico con instancias afines.
- La implementación de los principios y las técnicas básicas para la procuración de fondos y recursos adicionales, bajo la normatividad establecida. (SGEIA,2014)

Las Escuelas de Iniciación Artísticas Asociadas (EIAA)

En el año de 2011 a través de la SGEIA, puso en marcha el Programa Nacional de Escuelas de Iniciación Artística Asociadas con el propósito de fortalecer y diversificar las opciones de educación artística inicial para niños y jóvenes en todo el país.

Durante estos dos primeros años de operación del Programa se han sumado más de 40 Casas de Cultura estatales, municipales y civiles de los estados de Michoacán, Tamaulipas, San Luis Potosí, Puebla, Jalisco, Campeche, Veracruz, Nayarit, Baja California, Baja California Sur, Sonora, Estado de México, Querétaro, Guanajuato y el Distrito Federal.

Misión

Ofrecer un servicio educativo sistemático a niños y jóvenes, con base en programas académicos que contemplen los diferentes campos de formación que constituyen las disciplinas artísticas, con el fin de lograr una preparación integral que garantice que los egresados cuenten con los elementos suficientes para expresarse a través de los lenguajes artísticos, tener una mayor capacidad para valorar la calidad estética de las manifestaciones artísticas de su entorno, desarrollar su sensibilidad y creatividad, así como su sentido de pertenencia y compromiso social. Además, en el caso de quienes tengan intereses y aptitudes cuenten con bases para continuar estudios profesionales en el campo de las artes. (SGEIA,2014)

Visión

Lograr una cobertura nacional y el reconocimiento como un referente para la formación artística inicial de niños y jóvenes, articulado a los diferentes niveles y modalidades de educación artística existentes en el país. (SGEIA,2014)

Propósitos

- Brindar educación artística inicial que permita a niños y jóvenes expresarse a través de los lenguajes artísticos con el uso adecuado de los principios técnicos disciplinarios.
- Desarrollar la capacidad creativa y de pensamiento de niños y jóvenes a través de las artes.
- Brindar las bases formativas para la realización de estudios formales en el campo de las artes.
- Promover el sentido de comunidad y pertenencia social a través del arte.
- Reconocer y valorar el patrimonio artístico y cultural local, regional, nacional e internacional (SGEIA,2014)

Casa de cultura de San Joaquín, Querétaro.

La Casa de Cultura de San Joaquín, se encuentra ubicada en Calle, Emiliano Zapata # 8 Col. Centro, San Joaquín, Querétaro. C.P. 76550 ha sido la sede que ha mantenido el aprendizaje de las artes en dicha comunidad, ya que hasta hace unos años, la comunidad de San Joaquín, no contaba con una escuela especializada en la iniciación de las artes donde se diera valor curricular dentro del ámbito de la educación formal al desarrollo artístico de sus estudiantes.

En el año 2013, La Casa de Cultura de San Joaquín se vuelve parte de la red Escuelas de Iniciación Artísticas asociadas con el INBA dando paso a una nueva generación de estudiantes de arte dentro de la comunidad de San Joaquín.

La casa de cultura de San Joaquín de Querétaro, se localiza en el centro de la comunidad, a unos pasos de la cabecera municipal y detrás de “La Parroquia de San Joaquín”.

Cuenta siete salones y un foro. Para las asignaturas de danza y teatro está destino un salón y el foro, dos salones para música, uno para artes plásticas, dos para clases teóricas y/o talleres manuales, dos oficinas, un salón de usos múltiples, dos baños y un patio.



Foto 1. "Salón de danza, Casa de Cultura San Joaquín".



Foto 2. "Foro de la Casa de Cultura San Joaquín"



Foto 3. "Salón de música".



Foto 4. "Salón de artes plásticas". En la foto:
Profesor Guillermo Laguna.

"Instalaciones de la Casa de Cultura"

Fotos: Ilse Rodríguez, Julio 2014

Durante mi estancia en la Casa de Cultura de San Joaquín pude notar diversas situaciones que me permiten generar un análisis institucional a partir de la visualización, acercamiento y experiencia vivida de los factores que ayudan a mantener viva la institución, así como también de sus limitantes.

A continuación, muestro el análisis realizado.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Se cuenta con instalaciones • Fomento de la cultura y artes • Ubicación (cabecera municipal) 	<ul style="list-style-type: none"> • Escasez en la capacitación de maestros • Insuficiente planta docente • Falta de recursos económicos
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Difusión e Interés por el desarrollo de la cultura • Demanda de alumnos • Fiestas y eventos culturales internacionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Instalaciones en deterioro • Falta de materiales adecuados para el desarrollo de clases

Tabla 1. "Matriz FODA de la Casa de Cultura de San Joaquín". Elaboración propia.

La Casa de Cultura de San Joaquín, se ha vuelto de suma importancia para el desarrollo cultural y social de la comunidad, sin embargo, debido al continuo crecimiento de su población y las amenazas y debilidades señaladas en la Tabla 1, pueden derivar en un nivel bajo en la educación artística.

1.2 Programa de servicio social interdisciplinario.

Convocatoria 2013 Programa de Apoyo a la Formación Profesional (PAFP)

En el 2013 la ANUIES lanza su propuesta institucional de Servicio social interdisciplinario bajo el apoyo del Programa de Apoyo a la Formación profesional (PAFP) dirigida a las escuelas profesionales del INBA quedando como responsable la Licenciada María Eugenia Chávez Guzmán.

Dentro de la propuesta institucional del PAFP se muestra el siguiente objetivo general: “Ofrecer una opción de Servicio Social que enriquezca la perspectiva personal y profesional de alumnos de escuelas superiores del INBA, vinculándolos con el desarrollo social y cultural de poblaciones identificadas en situación de riesgo” (PAFP Convocatoria, 2013, p.3)

Esta propuesta sostiene que abordar a estas poblaciones mediante las artes, contribuye al desarrollo de los futuros artistas creando un impacto en su consciencia social y de solidaridad ya que atenderán a comunidades que muestran condiciones de pobreza, violencia o deterioro social.

Por otra parte, apela a que:

La generación de un proyecto de servicio social interdisciplinario representa una oportunidad para que los alumnos se involucren en espacios que les demandarán la propuesta a la solución a situaciones reales, poner en juego su capacidad de relación y colaboración para el trabajo en equipo y enfrentarse a situaciones que pueden estar lejanas de la parte teórica. En tal circunstancia, la capacidad de adaptación, el potencial creativo para identificar problemas y buscar soluciones son parte de un proceso de aprendizaje y de desarrollo de experiencias que se refieren a objetos concretos sobre los cuales los alumnos tendrán que operar. (PAFP Convocatoria, 2013, p.8)

La propuesta hace un llamado a las escuelas superiores de arte, específicamente a las correspondientes en áreas de Teatro, Danza, Artes Plásticas y Visuales y Música. Cabe destacar que es la primera vez en la que el INBA es beneficiado por este programa y las escuelas involucradas son parte de éste programa piloto.

Las actividades a realizar dentro del programa de Servicio Social Interdisciplinario contando con la asesoría correspondiente en dichas materias son:

- Formación y actualización de profesores de las escuelas beneficiadas.
- Talleres interdisciplinarios dirigidos a niños, jóvenes y adultos en relación a temas de tradición e identidad.
- Aumentar las posibilidades de creación y producción artística.
- Abrir la posibilidad de titulación a los alumnos participantes.

El interés de éste programa por coadyuvar al proceso de titulación de los estudiantes de arte es primario, ya que se ha identificado como problema regular que la liberación del servicio social detiene dicho proceso. Tomando en cuenta que en las opciones para titularse en algunas de las escuelas superiores del INBAL existe la modalidad de titulación por informe de Servicio Social, esta propuesta atiende esta problemática a la par de generar una reestructuración del tejido social mediante intervenciones artísticas en comunidades en riesgo.

Las escuelas convocadas para llevar a cabo el programa son: Escuela Nacional de Arte Teatral (ENAT), Conservatorio Nacional de Música (CNM), Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado (ENPEG), Escuela Nacional de Danza Nellie y Gloria Campobello (ENDNGC).

Las comunidades beneficiadas fueron seleccionadas de acuerdo al estado en dónde se encuentran las Casas de Cultura operadas bajo el Programa Nacional de EIAA, como son: Ciudad del Carmen (Campeche), Morelia, Uruapan (Michoacán), Tepic (Nayarit), Oaxaca de Juárez, Puebla, Zona Metropolitana de Querétaro, Ciudad Valles, San Luis Potosí, Cajeme y Hermosillo (Sonora) y Victoria (Tamaulipas).

Convocatoria Servicio Social Interdisciplinario

En el mes de marzo del año 2014 la SGEIA lanza la convocatoria a las escuelas profesionales de arte antes mencionadas para liberar el servicio social, mismo que se llevó a cabo en las diferentes sedes de las EIAA del INBA alrededor de la República Mexicana.

Como parte del programa, los prestadores de servicio se trasladarían a la sede que corresponda con estancia aproximada de un mes, de entre junio y agosto del 2014 con previa capacitación, apoyo y financiamiento por parte de la institución que convoca.

Los requerimientos para formar parte de este programa fueron los siguientes:

- Contar con el 80% de la acreditación de la Licenciatura en curso y presentar un proyecto de intervención artística con fines sociales y comunitarios.

- Los proyectos serían evaluados y en caso de ser seleccionado se notificaría la fecha y sede en que el participante se presentaría a la jornada de capacitación.

Modalidades de proyecto:

- *Proyecto de Investigación:* Propuesta donde se realice una investigación de campo relativo a lo artístico, educativo, social y que genere comunidad.
- *Proyecto de Intervención:* Propuesta donde se lleve a cabo una muestra de las manifestaciones artísticas abordando temas sociales.
- *Proyecto de Formación:* Propuesta donde se pretenda impartir talleres y/o clases de las diversas disciplinas artísticas
- *Proyecto de Producción:* Propuesta donde se elabore una pieza artística a partir de una visión social y comunitaria.

Jornada de capacitación

El 16 de mayo de 2014 a través de la página www.sgeia.bellasartes.gob.mx, se dieron a conocer los resultados de los alumnos seleccionados, así mismo se nos informó a los participantes mediante correo electrónico fecha, hora y sede donde tendría lugar la capacitación correspondiente.

Fueron cuatro días de capacitación con fecha de inicio el 28 de mayo y finalizando el 31 de mayo del 2014, en un horario de 09:00 a 15:00 horas en las instalaciones de la Escuela de Artesanías ubicada en Xocongo 138, Colonia Tránsito, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06820 a cargo de Martín Cruz Gática Subdirector de Asuntos Académicos y Docentes de la SGEIA.

Durante éstos días se llevaron a cabo diversas actividades que fomentaban el trabajo en equipo y la creatividad. Se brindó información relacionada a los diferentes tipos de proyectos de intervención, el funcionamiento de las EIAA, el propósito de la interdisciplina, así como la importancia del compromiso social dentro del servicio a proporcionar.

Se asignó por cada escuela participante de entre uno a cuatro profesores que fungirían como asesores dentro del proyecto artístico.

La convocatoria lanzada por la SGEIA, desafortunadamente no obtuvo la respuesta esperada, viéndose en la necesidad de abrir su llamado a otras escuelas interesadas logrando incluir dentro del programa a la Escuela Nacional de Danza Clásica y Contemporánea (ENDCC), la Escuela Nacional de Danza Folklórica (ENDF) y la Academia de Danza Mexicana (ADM).

Para mayor comprensión se muestra los nombres de los tutores con su escuela de procedencia y la sede asignada por los organizadores del proyecto se pueden consultar en el Anexo 3.

A continuación, se hace una breve relatoría acerca de los días de capacitación.

Día 1:

28 de Mayo 2014

La expectativa que generada por la convocatoria era muy fuerte, ya que trabajar con personas de diversas disciplinas artísticas promete una experiencia enriquecedora a la vez que confrontante.

Se inició por una bienvenida donde se presentó al equipo de trabajo que estaría a cargo de la logística del programa, así como también a los profesores que integrarían el equipo de asesorías.

Seguido, se dio inicio a una breve exposición del funcionamiento académico general de las EIAA y su relación con la interdisciplina ya que en ellas se manejan cuatro de las áreas solicitadas en la convocatoria.

Se hizo hincapié en el uso de una bitácora personal que nos sería de utilidad para nuestro proyecto y se nos obsequió a cada participante una libreta de pasta dura para dar inicio al ejercicio de escribir.

Después se realizó un ejercicio que implicaba el trabajo en equipo, éste fue el primer acercamiento real con nuestros compañeros de otras escuelas.

El ejercicio iba dirigido hacia la elección del tema de nuestro nuevo anteproyecto, ya que se nos informó que el proyecto con el cual fuimos seleccionados, sólo determinaba nuestra participación en el programa. Para realizar el ejercicio nos fueron dadas una serie de palabras que debíamos acomodar de tal forma que tuvieran sentido. Estas palabras se relacionaban con temas de comunidad, contexto y apertura.

Luego de concluir el ejercicio vino un pequeño descanso donde se ofrecía la posibilidad de tomar un refrigerio.

Terminado el descanso se inició la explicación del primer tipo de proyecto que se aceptaría como servicio: El Proyecto de Investigación.

Este proyecto se enfocaría en la indagación y recolección de datos específicos sobre una problemática social y/o cultural que encontraran en la comunidad y realizar un escrito donde quede asentado las causas, consecuencias, impactos etc. que se obtienen a partir de ella.

Con ésta exposición y ejemplificación se dio término al primer día de jornada de capacitación.

Día 2

29 de Mayo de 2016

El segundo día de capacitación comenzó con una explicación breve acerca de la importancia del contexto para la realización de cualquier proyecto y sobre todo para éste servicio social ya que es dirigido para la comunidad.

También se habló sobre las estrategias de las que podemos echar mano para la realización de nuestro proyecto y se nos obsequió algunas tarjetas con el nombre y función de cada una de ellas, tales como: lecturas, uso de Web, diario de campo ó bitácora, encuestas, entrevistas, participación activa, fototours etc.

Continuamos con un ejercicio donde se nos pidió formar equipos. Ya conformados los grupos, se nos pidió elaborar una lluvia de ideas con la finalidad de encontrar un tema y desarrollarlo brevemente con todas sus posibles ramificaciones. Esta fue la primera vez que un trabajo en equipo se expuso ante los otros equipos.

Se dio un espacio para un descanso y seguido de esto se inició con la muestra del segundo tipo de proyecto que se recibiría dentro del servicio: Proyecto de Intervención.

En la presentación del proyecto de intervención se nos hizo hincapié en la búsqueda de la factibilidad, lo novedoso y la satisfacción del proyecto a realizar. Este tipo de proyecto busca tomar parte de, para y con la comunidad con la intención de cambiar, transformar o incidir un aspecto, situación o problemática de ésta a través del arte, usando al arte como objeto de cambio.

Para reforzar la presentación se proyectaron videos de algunos colectivos que hacen éste tipo de intervenciones artísticas con fines sociales, tales como el AHO Colectivo que lucha por la preservación del cerro quemado en Wirikuta. Bajo éste ejemplo, se nos pidió formar equipos y hacer una pequeña acción artística que representara el tema de Wirikuta, mismo que sería compartido a nuestros compañeros. Se utilizó material (tijeras y rollos de lazo) para la realización del ejercicio.

Día 3

30 de Mayo 2014

En el tercer día de capacitación se presentaron los últimos dos tipos de proyectos que se aceptarían en el SSCI.

Se inició con el Proyecto de Formación, éste es un modelo que utiliza estrategias para generar conocimientos, se dirige a la acción mediante la teoría y práctica. Aquí es importante siempre tener en cuenta el SABER/HACER Y SER. El profesor se vuelve facilitador y guía presentando soluciones que contribuyan al desarrollo del entorno.

Se realizó un ejercicio de equipo en el que se usaron cartulinas y recortes de revistas para mostrar un tema importante de manera que fuera llamativo y formativo. Este trabajo también se presentó a los compañeros.

Se otorgó un descanso para después continuar con el Proyecto de Producción. En éste proyecto es importante –al igual que en los anteriores- tener una planeación que tome en cuenta el reconocimiento del entorno, el tema y los posibles impedimentos para realizarlo, sin embargo, aquí de manera específica se debe trabajar en la facilitación de recursos, ya que, para realizar cualquier producción de obra artística es necesaria la gestión de espacios, permisos, promoción etc. y contar con la mayor organización para poder llevarlo a cabo sin contratiempos.

Se realizó un trabajo por equipos el cual buscaba vender un producto –sea cual fuere éste- pero de manera artística haciendo uso de materiales que nos facilitaron como hojas de papel, Resistol, lazo y flores. Este fue el último ejercicio que se presentó a los compañeros.

Finalmente, se nos habló de los recursos y se abrió a un diálogo donde se expusieron dudas, ideas y aclaraciones.

Día 4

31 de Mayo 2014

El último día de capacitación se definieron los equipos que trabajarían juntos en el proyecto artístico final del SSCI.

Se inició por dividir en grupos de acuerdo al tipo de proyecto. Al contar con mucha demanda en el Proyecto de Producción algunos optaron por cambiar de decisión y así quedaron conformados los equipos.

Se continuó por la selección de sede, misma que tuvo que ser por azar ya que había mucho interés en zonas específicas y no se llegó a un acuerdo en común.

Se nos informó que debido a la ola de violencia que existe alrededor de algunas sedes escogidas, se vieron en la necesidad de cambiarlas por seguridad.

Ya con conocimiento de la sede y equipos formados nos asignaron al que sería nuestro asesor, mismo que se encargaría de guiarnos en el proceso de elaboración y ejecución del proyecto. Mi equipo quedó bajo la asesoría de Camilo Camacho, profesor de música en la Academia de Danza Mexicana.

Se inició entonces la relación entre asesor y equipo compartiendo ideas sobre el tema que nos gustaría abordar, aún sin saber las necesidades o problemáticas de la sede otorgada que en nuestro caso fue la comunidad de San Joaquín en el estado de Querétaro.

Nos pidieron hacer un cronograma de trabajo con fechas específicas de entregas para revisión del proyecto.

El equipo del cual formé parte quedó conformado por los siguientes estudiantes:

- Génesis Salas, estudiante de la ADM especialidad Danza Folklórica

- Oliver Muciño, estudiante de la ENPEG

- Ilse Rodríguez, estudiante de la ENDNYGC especialidad Danza Contemporánea

- Viviana Luna estudiante de la ENDCC especialidad en Coreografía

Con Sede en: Casa de Cultura, San Joaquín, Querétaro.

Tipo de proyecto: Intervención y Producción

Análisis comparativo de resultados esperados y obtenidos de la convocatoria

Considero importante detallar los resultados que se obtuvieron de la propuesta generada por la ANUIES, a fin de hacer un análisis del proceso del programa y tratar de evaluar de manera cualitativa aciertos y errores dentro del mismo.

Siguiendo con el esquema de la Propuesta de Servicio Social Interdisciplinario, se encontrarán tres tablas de acuerdo al tema de análisis a realizar, presentando los puntos principales de la propuesta que son: *OBJETIVOS*, *PRODUCTOS ESPERADOS* y lo relacionado a la *COORDINACION Y PLANEACION*. En caso de que la respuesta se haya realizado de acuerdo a lo planeado se colocará la palabra *FAVORABLE*, en caso contrario se encontrará la palabra *DEFICIENTE*.

PROPUESTA	RESPUESTA	RESULTADO
Objetivo General ¹	Servicio Social con perspectiva social y cultural	Favorable
Participación de Escuelas Profesionales del INBA de Danza, Teatro, Artes Plásticas y Música.	Escuelas Profesionales del INBA de Danza y Artes Plásticas	Deficiente
Capacitación previa y asesoría	Cuatro días de capacitación con asesoría	Favorable
Formación y actualización de profesores de las EIAA	Proyectos que responden a la capacitación de maestros	Favorable

¹ Véase Cap. I, Convocatoria PAFP p.13

Trabajo comunitario bajo talleres interdisciplinarios dirigidos a diversas poblaciones	Proyectos de intervención artística dirigidos a niños, jóvenes y adultos.	Favorable
Encuentro de futuros artistas con su realidad socio cultural	Ideas compartidas para la realización de proyectos artísticos con fines sociales	Favorable
Abrir posibilidades de Titulación para los prestadores de servicio	Titulación de estudiantes por la modalidad de Reporte de Servicio Social	Favorable

Tabla 2. "Análisis de objetivos principales". Elaboración propia.

En cuanto a objetivos principales de la convocatoria del PAFP, se logra casi en su totalidad de manera satisfactoria, salvo la falta de respuesta por parte de algunas escuelas convocadas, que si bien, no afectó en el curso del programa, si debilitó el enriquecimiento de ideas para la interdisciplina.

PROPUESTA	RESPUESTA	RESULTADO
Servicio social vinculado a comunidades en riesgo	Atención a algunas poblaciones en situaciones de riesgo	Favorable
Diez programas de intervención artística	Diez Casas de Cultura atendidas bajo proyectos artísticos de intervención social	Favorable
Programa de formación y acompañamiento para el servicio social	Capacitación para llevar a cabo el servicio social sin tener un seguimiento total del proceso	Deficiente

Tabla 3. "Análisis productos esperados" Elaboración propia.

En cuanto a los productos esperados, dos de ellos fueron logrados en su totalidad, mientras que, en la parte de acompañamiento del proceso del servicio social, tuvo serias fallas al no recibir en la mayoría de los equipos, asesorías de principio a fin.

PROPUESTA	RESPUESTA	RESULTADO
Generar y publicar convocatoria	Convocatoria 2013 Servicio Social Interdisciplinario	Favorable
Gestión de vinculación con las casas de cultura	Gestión y cambios de sedes en tiempo	Favorable
Diseño de capacitación	Capacitación de acuerdo a la convocatoria	Favorable
Organización de equipos con diferentes estudiantes del INBA	Formación de 10 grupos integrados estudiantes de diversas disciplinas artísticas	Favorable
Administración y Coordinación de recursos y gestión de gastos de transporte y estancia	Insuficientes recursos otorgados a equipos con estancia en estados de buen nivel económico	Deficiente
Calendarización de la estancia con las casas de cultura de entre los meses de marzo y agosto 2014	Cronograma general y particular de las estancias en las sedes a visitar entre julio y agosto 2014	Favorable
Establecer asesorías y dar seguimiento a la intervención	Poco apoyo en la parte de asesoría y sin seguimiento del proceso de intervención durante la estancia	Deficiente

Establecer mecanismos para la titulación de los participantes	Sin indicaciones para el proceso de titulación de los participantes	Deficiente
Esquematzar y difundir resultados	Sin difusión de resultados	Deficiente

Tabla 4. "Análisis de coordinación y planeación". Elaboración propia.

En la parte de planeación y coordinación de la propuesta se obtuvo que cuatro de nueve objetivos a realizar resultaron deficientes.

Respecto a la administración y coordinación de gastos existieron algunos problemas en más de dos equipos donde los recursos económicos no alcanzaron para solventar los gastos realizados por los alumnos, ya que, de acuerdo al nivel económico de las sedes, existieron variantes en precios de transporte, hospedaje y alimentación, así como también, en los presupuestos para el proyecto de intervención correspondiente, dejando - en algunos de los casos- a equipos limitados en la parte económica.

En la parte de dar continuidad a las asesorías con el tutor asignado, hubo en alguno de los casos, escaso o nulo seguimiento por parte de los tutores asignados.

Los interesados en titularnos por la modalidad de Reporte de Servicio Social, no recibimos indicaciones que nos permitieran conocer algún tipo de apoyo o responsabilidad para con la institución convocante, así mismo, los resultados que del proyecto se obtuvieron no fueron publicados para conocer la evaluación de éste programa. Los datos contenidos en las tablas fueron recabados de la experiencia personal y de la plática de retroalimentación con los equipos que formaron parte del proyecto, dicha reunión se llevó a cabo en las oficinas de la SGEIA a los dos meses de haber concluido nuestro servicio.

Capítulo 2. “DE LA CIUDAD A LA SIERRA”. FUNDAMENTO Y CONTEXTO.



Foto 5. “Vista de la comunidad de San Joaquín, Querétaro desde Mirador La Crucita”.

Foto: Ilse Rodríguez, 2014.

2.1 Fundamentación del Taller Interdisciplinario

Investigación acción en San Joaquín

“[...]una manera de investigar con la comunidad y para la comunidad, en función de ir generando procesos de transformación crítica y reflexiva, en la que la comunicación es la base para una verdadera praxis que conduce a generar conocimiento comprometido”.

Sobre la Investigación-Acción.

Alicia Inciarte González, 2005

Para la realización de este documento bajo el modelo de Reporte de Servicio Social fue necesario el uso de la metodología de investigación acción participativa ya que sus rasgos que lo identifica, encaminó dicho proyecto a un trabajo comunitario y responde a una problemática social.

De manera breve se describe en que consiste el tipo de investigación utilizado para que el lector tenga una mayor claridad del rumbo que tomó el proyecto Encuétrame a la vuelta.

La investigación-acción se dedica a analizar situaciones sociales, mismas que pueden ser tan inestables que se convierten en problemáticas que requieren resolución; es entonces cuando se necesita profundizar en el problema alejándose de prejuicios que estorben en el proceso de análisis.

Es por esto que la investigación-acción generalmente se define como subjetiva, ya que recaba experiencias, ideas, emociones, creencias y percepciones de los actores participantes de la problemática, arrojando resultados tanto cualitativos como cuantitativos pasando por un proceso continuo, casi como una espiral, como lo define Alicia Iriarte refiriéndose a las características de ésta metodología en la obra de Edgar Emiro Silva: "INVESTIGACIÓN ACCIÓN. METODOLOGÍA TRANSFORMADORA"; donde se inicia con la problemática, pasando por su identificación, el diseño que propone un cambio y finaliza con la aplicación y evaluación de la propuesta, Relacionado con lo anterior Alicia Iniciarte dice que: "Se establece una danza entre la realidad y los actores, en la que el investigador, sin abandonar su intención de generar conocimiento, se convierte en un actor más (Silva, 2005 p.3)

Es así que el lector encontrará experiencias, ideas, emociones, creencias y percepciones de los actores participantes como la fundamentación principal para llevarlo a cabo.

El juego como detonante de conocimiento e identidad en el taller lúdico interdisciplinario de construcción creativa.

“Sin los primeros conocimientos debidos al juego,
el niño no podría aprender nada en la escuela (...)
Jugando el niño desarrolla sus aptitudes físicas, verbales,
intelectuales y su capacidad para la
comunicación”.
Sra. Juliette Raabe, Unesco, 1980.

Se puede llegar a creer que el juego y la educación son actividades inconexas y hasta en algún punto contrarias, dado que socialmente se nos ha confiado la idea de que aquella persona que presume de tener buena educación no mostrará en su conducta actitudes infantiles, mismas que se relacionan a tomar la vida como si fuera un juego.

Pero, ¿En qué punto la vida deja de ser un juego?, mejor aún ¿Dejar de lado el juego, nos hará más capaces y estaremos mejor preparados para las responsabilidades de la vida adulta?

Estamos en una época donde de forma afortunada poco a poco se han ido quedando rezagados modelos de educación tradicionalistas, en donde el alumno en lugar de mostrar una actitud de empatía y entusiasmo por el estudio, cae en una constante lucha de resistencia y fastidio hacia el aprendizaje, creciendo con la opción única de seguir órdenes sin llegar a un desarrollo en su capacidad crítica, reflexiva y creativa que lo haga buscar alternativas a problemas que se le presenten sea cual fuere su ocupación.

Ahora, tras décadas de investigación se ha dado paso a modelos más flexibles que parten de una visión humanista en donde se busca que el alumno obtenga los conocimientos que puede desarrollar en un futuro sin causar aversión por el estudio y le proporcionen mejores herramientas a la hora de enfrentarse al mundo, optando por entrelazar conocimientos los cuáles se apoyen mutuamente incluyendo desde las formas naturales de aprender como es el juego y el cuerpo, hasta lo más novedoso y actual como lo es el uso de la tecnología.

En las últimas décadas se ha demostrado, bajo diversas pruebas, que la utilización de actividades lúdicas dentro de las aulas es de suma importancia para mejorar el aprendizaje de los niños, dejando de ser considerado sólo como una opción para convertirse en una poderosa herramienta didáctica para la enseñanza.

Estudios que van desde teorías tan conocidas como la Teoría Psicogenética de Jean Piaget, donde menciona que el juego muestra sin lugar a dudas el desarrollo cognitivo del niño, al presentarse por lo general juegos muy similares de acuerdo a la edad, así como las expresiones que de su entorno obtienen. Personajes como H. Wallon, J. Chateau & Vigotsky que afirman que:

Aquello que en la vida real pasa inadvertido para el niño, se convierte en una regla de conducta en el juego, y esto hace de la situación lúdica un escenario privilegiado para la promoción de nuevos comportamientos que suponen cierta toma de consciencia y un mayor control de las propias acciones. En definitiva, un contexto de actividad que potencia el desarrollo subjetivo. (Aizecang, 2005)

Esto nos motiva a seguir por la línea de lo lúdico como la mejor opción para detonar el interés en los niños por aprender.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura en el año de 1980 publica con la ayuda de la Sra. Juliette Raabe (profesora del Centro Internacional de Estudios Pedagógicos, París) un compendio sobre la utilización del juego como técnica pedagógica en diversos contextos socioculturales donde se muestran perspectivas desde el área psicológica, social, emocional y pedagógica siendo ésta la principal fuente en que se fundamenta éste trabajo.

Por definición según la Real Academia Española el juego es:

1. Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.
2. Utilizar algo tocándolo o moviéndolo sin un fin determinado o solo para entretenerse.
3. Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas.

(Real Academia,2015)

La utilidad e importancia que se le adjudique al juego no sólo depende del maestro, si no que el Juego por sí mismo contiene una carga simbólica y psicológica que no se deslinda del desarrollo del ser humano.

Haciendo referencia a las características principales que hace Roger Caillois y que recaba Juliette Raabe. El juego entonces es "...una actividad:

- Libre: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa;
- Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano;
- Incierta: cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar;
- Improductiva: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida;
- Reglamentada: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta;
- Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria. (UNESCO, 1980)

Éstas distinciones que menciona Caillois con la intención de construir una definición detallada de lo que es El juego, serán de suma importancia a la hora de entender las actividades realizadas dentro del Taller Lúdico Interdisciplinario de construcción creativa, así como también nos sirve para mostrar la base principal donde se sustenta la elaboración del producto final.

Como parte de la definición del juego es importante destacar que existen diversas clases de juego, esto sin importar las diferencias culturales y sociales que existen alrededor de mundo, es decir, se han observado en distintos continentes y diversos grupos sociales, similitudes tan grandes que pueden caber muy bien en una clasificación general de la actividad lúdica.

A continuación, se detalla la categorización del juego según Caillois, relacionándolas con el nombre de algunas actividades realizadas dentro del taller a fin de facilitar la comprensión de la vinculación que existe entre categoría y actividad.

Caollis clasifica en 4 categorías el juego:

CATEGORIA	ACTIVIDAD
1.- Juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone una igualdad de oportunidades al comienzo.	Rallys / Circuito de 4 bases/ Caras y Gestos / Pato, pato, ganso / Conejos y conejeras/ Futbolito amarrado/ Pastel partido
2.- Juegos basados en el azar, categoría que se opone fundamentalmente al anterior.	Encuétrame a la vuelta.
3.- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en realidad.	Casa del Terror/ Creación de historias
4.- Juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de la percepción y de imponer a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso.	La Jirafa del Inconsciente / Casa del Terror/ Tocar la rama

Tabla 5. "Relación entre las categorías del juego según Caollis y las actividades lúdicas realizadas en el taller interdisciplinario". Elaboración propia.

Como bien lo dice su nombre, el proyecto del servicio social interdisciplinario implica un compromiso social que no se puede dejar de lado. Es por ello también que se decidió utilizar el juego como herramienta, estrategia y enfoque principal del taller, y teniendo en cuenta que como parte de los objetivos del proyecto se encuentra la contribución al fortalecimiento de identidad de la comunidad de San Joaquín, la actividad lúdica entonces se vuelve facilitador de comunión y comunicación, así como reforzador de personalidad e identidad.

El trabajo colectivo en el taller fue fundamental de inicio a fin, toda actividad realizada se logró siempre con la participación de dos o más personas, incluyendo padres de familia; esto configura parte de lo que lo lúdico tiene como distintivo: lo colectivo; además de reafirmar que aquí, como en muchas otras partes del mundo, la acción del juego va más allá de lo placentero y ocioso que contiene en sí mismo tal como dice Erny (citado por Juliette Raabe, UNESCO,1980):

Muy pronto se mezclan los niños de toda una aldea o de todo un barrio: las individualidades se yuxtaponen, las actividades son ante todo paralelas y después poco a poco se interfieren para hacerse finalmente comunes (...) el niño encuentra un medio diferente de la familia en el que el aprendizaje de la vida social puede realizarse fuera de los vínculos demasiado estrechos de afectos, pertenencia y dependencia. Se prepara para entrar en la sociedad y responder a todas sus exigencias. (Erny, 1972)

La interdisciplina artística y su relación con lo lúdico en “Encuétrame a la vuelta”

En el capítulo primero, se habla de las instituciones que se involucran en el proyecto del Servicio Social Interdisciplinario, así como sus misiones y visiones respecto a la educación y arte.

Conforme a la convocatoria y con base en la exigencia del programa por llevar a cabo un proyecto de ésta índole, facilita la justificación del rumbo que toma el taller, sin embargo, la implementación de lo interdisciplinar va más allá de cumplir con dicho requisito.

Entendiendo como interdisciplina;

La habilidad para combinar varias disciplinas, es decir para interconectarlas y ampliar de este modo las ventajas que cada una ofrece. Es la integración de varios campos en un mismo trabajo. Desde el punto de vista educativo, por ejemplo, se proponen actividades para promover el aprendizaje combinando varias áreas, lo cual ayudará a que los alumnos consigan asociar conceptos y obtengan una educación integral y no fragmentada.

(Guevara, 1997)

En el Taller Encuétrame a la vuelta, así como en el juego resultante se buscó dirigir al participante hacia nuevas posibilidades de expresión echando mano de diferentes disciplinas artísticas, como la danza, el teatro y las artes plásticas, éstas al integrarse, formaron un puente de comunicación y permitieron construir nuevo conocimiento artístico siempre en relación a su entorno, fortaleciendo así la identidad de los niños.

Como ya se ha mencionado, el sentido social del proyecto es imprescindible la interdisciplina también se inicia desde la comunicación de diversas instituciones con el objetivo de colaborar bajo un mismo proyecto.

Especialmente en su dimensión social, las artes son implementadas como mediadoras de participación ciudadana en diferentes proyectos que promueven la creación de redes de apoyo para reforzar el sentido de pertenencia a una comunidad y reajustar los sistemas de relaciones vitales a nivel familiar, grupal y social (asociaciones interculturales que colaboran en la integración de colectivos desfavorecidos, acciones artísticas promovidas desde el tejido asociativo del voluntariado, fundaciones para la integración y la igualdad, cooperantes en ONG, etc.) (Lucina, Aguirre, & Pimentel, S.F, p.18)

La contribución de la educación en la formación de seres integrales dependerá de los métodos que se utilicen para llegar a ese objetivo. Haciendo uso de la interdisciplina se pueden abarcar y reforzar conocimientos de modo que no se encuentren separados uno del otro, si no, por el contrario, se apoyen y logren unificarse para generar posibilidades infinitas de creación en cualquier campo.

En éste caso, la conjugación de las áreas artísticas como la danza, el teatro y las artes plásticas, permitió que los niños llegaran a pensamientos, emociones e ideas que de otro modo se hubieran quedado guardadas sin pasar por un proceso cognitivo que les llevara a obtener aprendizajes significativos.

De acuerdo a la pedagogía y sus objetivos, R. Dogbeh y S.N' Diaye (citados por Juliette Raabe, UNESCO, 1980) apoyándose de la taxonomía de Bloom existen 7 niveles que pasan por ese proceso de apropiación y significación del aprendizaje, tal como se muestra a continuación:

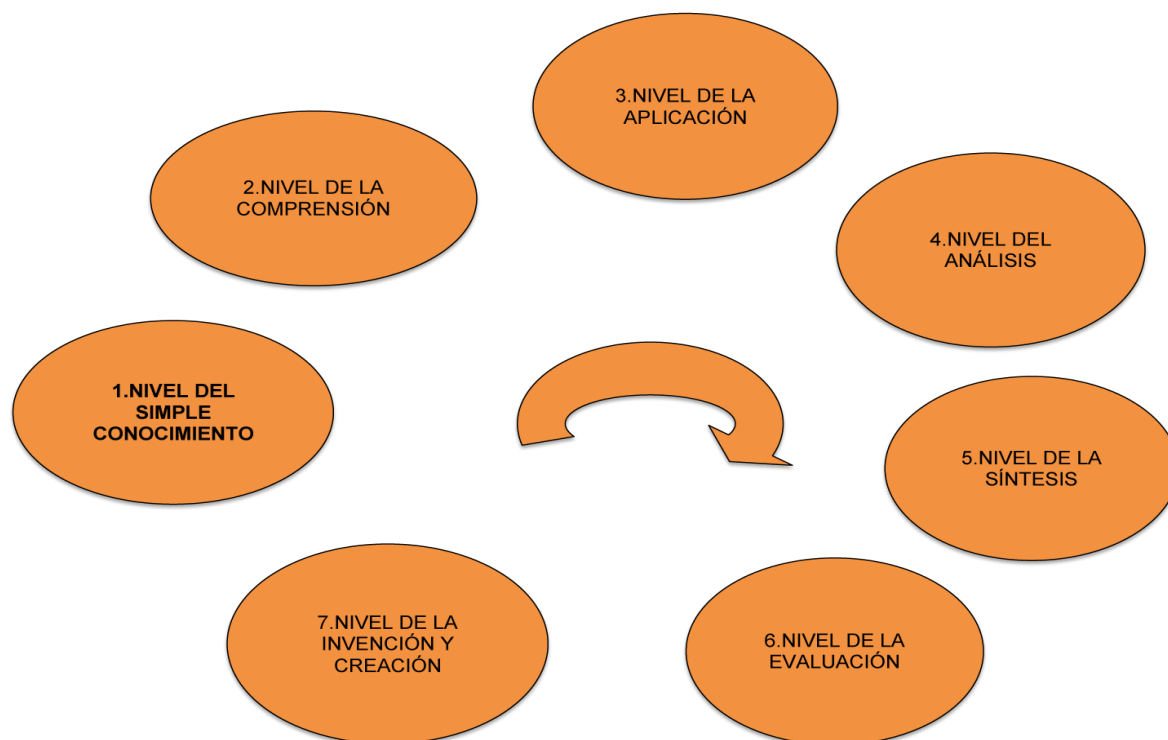


Figura 1. "Niveles de apropiación y significación del aprendizaje, según R. Dogbeh y S.N. Diaye".

Elaboración propia.

Al comparar las disciplinas artísticas con las actividades lúdicas cotidianas de un niño, no hay más que darse cuenta que contienen rasgos en común, como al momento de emplear el cuerpo y llevarlo a límites físicos o al usar la imaginación, al comunicarse mediante el lenguaje escrito, hablado o con señales, al crear nuevos mundos y formas etc.; que terminan por conectarse hacia las mismas redes neuronales que intervienen en el aprendizaje del ser humano.

La siguiente tabla comparativa pretende mostrar las similitudes antes mencionadas y que hacen referencia a las habilidades principales que se desarrollan en el juego según Y.S, Toureh y que refiere Juliette Raabe en “El niño y el juego”, así como las manifestaciones artísticas que en mi opinión responden a su descripción:

Habilidades desarrolladas	Descripción	Manifestación Artística
Actividades perceptivas	Contacto con el objeto, la vista, el oído.	- Artes plásticas y visuales -Danza -Teatro -Música
Actividades sensomotrices	Carreras, saltos de altura o longitud, movimientos rítmicos, la prensión, el lanzamiento, etc.	- Danza
Actividades verbales	Vocalización y todas las formas de expresión que se sirvan de las palabras, las frases, etc.	- Teatro -Música
Actividades afectivas	La atracción, la repulsión, la identificación, la representación de diversos papeles, y funciones familiares, escolares y sociales.	-Danza -Artes plásticas y visuales -Teatro
Actividades de intelecto	Procedimientos cognitivos como la	-Teatro

	observación, la descripción, la comparación y la clasificación a partir de datos concretos, verbales, situacionales (o sociales).	-Artes plásticas y visuales -Danza -Música
Actividades de construcción o fabricación	Movilizan la energía física como las capacidades intelectuales y afectivas	-Artes plásticas y visuales
Actividades de expresión corporal y estética	Relativas a la activación física y las formas artísticas de expresión	-Danza -Teatro -Música -Artes plásticas y visuales

Tabla 6. "Habilidades desarrolladas entre el juego y el arte". Elaboración propia.

Por último y no por eso menos importante, la construcción de conocimiento en *<Encuétrame a la vuelta>* se refiere a la generación de nuevas posibilidades de expresión y al reconocimiento de su entorno mediante el uso de la creatividad, encaminado directamente con la activación de la imaginación, donde se pone en juego la capacidad creativa del aprendiz para resolver problemas o llevar a cabo consignas establecidas.

Entonces, la construcción de conocimiento en éste taller tiene que ver con desarrollar tanto habilidades como aprendizajes de índole cognitivo, motriz y emocional donde las principales herramientas para lograrlo son el uso de la imaginación, uso de materiales, su manipulación y transformación, la parte lúdica por supuesto y la elaboración del producto final.

2.2 Características de la población de San Joaquín.

Como parte de la elaboración del proyecto “Encuétrame a la vuelta” se hizo una investigación de la población a fin de contextualizar la problemática y desarrollar ideas que nos llevaran a la producción artística.

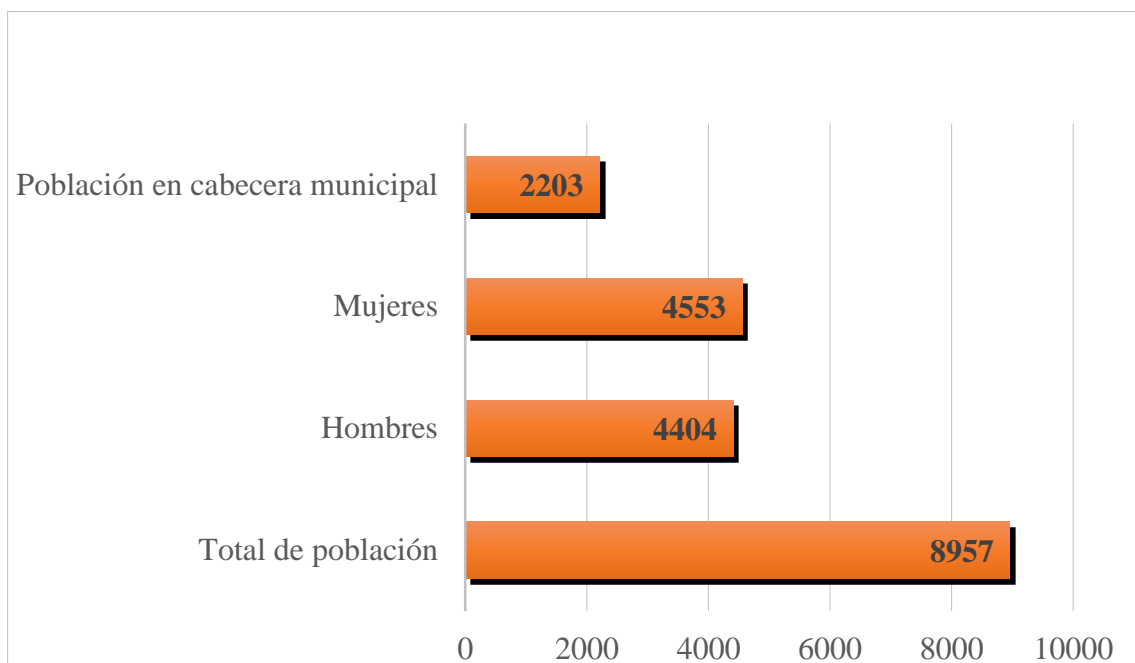
A continuación, se muestra de forma selectiva los datos duros relevantes de la población y sus características, así como sus prácticas culturales y lugares representativos mismos que aparecen dentro de las actividades del Taller y el Juego “Encuétrame a la vuelta”.

Extensión, Orografía y Nivel Educativo

San Joaquín es un municipio que está conformado por 37 localidades y tiene una extensión territorial de 499 Km² que representan el 2.4% de la superficie estatal.

Se encuentra enclavado en la Sierra Gorda de Querétaro, entre zonas montañosas y boscosas; sus cerros que llegan a tener una altura de 2 680 metros y sus barrancas más profundas son de hasta 700 metros, donde corren arroyos.

El centro de salud de San Joaquín proporciona los siguientes datos de acuerdo a los censos que se llevan a cabo de forma periódica: La población del municipio es de 8957 habitantes, de los cuales 4404 son hombres y 4553 son mujeres. La densidad de población es de 18 habitantes por Km² con un crecimiento anual de un 17 %. La mayor concentración se encuentra en la Cabecera Municipal, con 2203 habitantes. (INAFED, 2010)



Gráfica 1. "Población de San Joaquín". INAFED 2010.

Población de 6 y más años, 2010	708,006
Población de 5 y más años con primaria, 2010	200,008
Población de 18 años y más con nivel profesional, 2010	119,613
Población de 18 años y más con posgrado, 2010	13,859
Grado promedio de escolaridad de la población de 15 y más años, 2010	10.2
Tasa de alfabetización de las personas de 15 a 24 años, 2010	99.4
Tasa de alfabetización de los hombres de 15 a 24 años, 2010	99.2
Tasa de alfabetización de las mujeres de 15 a 24 años, 2010	99.5
Alumnos egresados en preescolar, 2011	16,105

Alumnos egresados en primaria, 2011	15,869
Alumnos egresados en secundaria, 2011	12,515
Alumnos egresados en profesional técnico, 2011	418
Alumnos egresados en bachillerato, 2011	7,164
Alumnos egresados en primaria indígena, 2011	0
Índice de aprovechamiento en bachillerato, 2011	60.1
Índice de aprovechamiento en primaria, 2011	97.7
Índice de aprovechamiento en secundaria, 2011	75.4
Índice de retención en bachillerato, 2011	89.2
Índice de retención en primaria, 2011	96.8
Índice de retención en secundaria, 2011	93.6
Personal docente en preescolar, 2011	1,615
Personal docente en primaria, 2011	3,153
Personal docente en primaria indígena, 2011	0
Personal docente en secundaria, 2011	2,302
Personal docente en profesional técnico, 2011	234
Personal docente en bachillerato, 2011	2,415
Personal docente en Centros de Desarrollo Infantil, 2011	74

Personal docente en formación para el trabajo, 2011	397
Personal docente en educación especial, 2011	324
Total de escuelas en educación básica y media superior, 2011	1,032
Escuelas en preescolar, 2011	422
Escuelas en primaria, 2011	353
Escuelas en primaria indígena, 2011	0
Escuelas en secundaria, 2011	146
Escuelas en profesional técnico, 2011	11
Escuelas en bachillerato, 2011	100
Escuelas en formación para el trabajo, 2011	50

Tabla 7. "Nivel educativo en San Joaquín, 2010-2011". INAFED, 2010.

Es importante mencionar que las especificaciones que se hacen a continuación son sobre la población infantil y adolescente ya que el Taller se dirigió a ellos principalmente, dando lugar a que a los padres de familia intervinieran como actores participantes secundarios.

Primaria

- Más de la mitad de niños de entre 5 a 11 años no asiste a la primaria, sin embargo, no todos los que asisten egresan.
- Los niños que si asisten tienen un nivel de aprovechamiento y retención alto.
- La escuela primaria es la segunda institución más abundante a comparación de secundaria y escuelas con nivel educativo más alto, contando con mayor personal docente.
- No se cuenta con escuelas primarias indígenas

Secundaria

- A comparación de la primaria, en la escuela secundaria el número de egresados, el aprovechamiento escolar, la retención y el número de instituciones disminuyen.
- Aunque la mayoría de la población a esta edad esta alfabetizada el porcentaje de alfabetización es más alto en las mujeres que en los hombres. (INAFED, 2014)

Las actividades socioeconómicas, el clima, su flora y fauna de San Joaquín son de gran importancia en el contenido del Juego “Encuétrame a la vuelta” ya que sus personajes y casillas reflejan éstas características que dan identidad al municipio y sus habitantes.

Aspectos socioeconómicos

La actividad principal en el municipio es agrícola, en la que predomina la siembra de cultivos de temporal y en menor medida, cultivos de riego. Otro porcentaje más pequeño es utilizado para vivienda, comercio, oficinas y espacios públicos.

La Cabecera municipal de San Joaquín, concentra las principales actividades políticas, económicas, sociales y culturales del municipio. Como principales actividades económicas como anteriormente se mencionó se encuentra primordialmente la agricultura y después la ganadería.

También cuenta con el importante parque recreativo Campo Alegre donde se realizan actividades sociales y recreativas de gran importancia para la comunidad. Además, cuenta con la zona arqueológica de Ranas y las grutas de Los Herrera.

Actividades					
Económicas	60's	70's	80's	90's	2000's
<i>Primarias</i>	62	49	52	62	36
<i>Secundaria</i>	24	33	31	18	24
<i>Terciarias</i>	14	11	17	20	40

Tabla 7. Población económicamente activa por sectores. 1960-2000 (porcentajes) INAFED, 2010.

Clima, flora y fauna

Los climas característicos del municipio son:

- Semicálido subhúmedo con lluvias en verano, de humedad media.

- Semicálido subhúmedo con lluvias en verano de menor humedad.

- Templado subhúmedo con lluvias en verano, de mayor humedad.
(INAFED,2010)

Flora

La principal vegetación en el 60 % de la superficie del municipio es de tipo boscoso, cuya vegetación se caracteriza por la presencia de: pino, encino, cedro rojo, cedro blanco, robles y madroños, entre otros. Dada la altitud del municipio, la zona boscosa más importante es Campo Alegre, declarado como Parque Nacional. (INAFED, 2010)

Fauna

La fauna consiste en pequeñas especies como: conejo, murciélago, coyote, zorra, tejón, tlacuache, ardilla, puerco espín, paloma, codorniz, gavilán, cuervo, zopilote.

Principales Prácticas Culturales

Las festividades de mayor relevancia en el municipio son las tradicionales fiestas de agosto que datan de hace más de ciento treinta y cinco años en ella se realiza la tradicional Comida de la Amistad con sede en el Parque Campo Alegre a la cual se ha registrado la asistencia de más de diez mil personas.

Otra sus manifestaciones culturales de San Joaquín de relevancia en la República Mexicana, es la celebración del Concurso Nacional de Baile de Huapango que se realiza en el mes de abril. En dicho evento se ha registrado la participación de más de cuatrocientas parejas por año.

San Joaquín fue declarado Pueblo Mágico en el 2013.

Infraestructura Sociocultural

La mención de los siguientes centros turísticos no sólo tiene relevancia por ser parte de su atractivo cultural, sino que también, tuvieron una importancia en la realización del taller al formar parte del reconocimiento de su entorno con actividades que permitieron su visita y su apreciación visual-espacial.

Campo Alegre

Es una zona ecológica de catorce hectáreas. Se encuentra a cinco minutos de la Cabecera Municipal. En este lugar se ha realizado, por más de ciento treinta y ocho años la tradicional Comida de la Amistad considerada el evento más grande de Latinoamérica en su tipo.

Actualmente cuenta con los servicios de: palapas, asadores, hornos para barbacoa, baños públicos, electricidad, agua potable, seguridad e instalaciones deportivas.

Zona Arqueológica de Ranas

Esta zona se encuentra en la parte Suroeste de la Sierra Gorda. Fue un importante centro de desarrollo cultural en la época prehispánica, ocupa la parte superior de dos cerros que se unen que forma una escuadra que está rodeada por barrancas y cuenta con un único acceso por el Oeste.

Ranas cuenta con tres secciones: la primera contiene tres juegos de pelota alineados sobre un eje centrales y estructuras ceremoniales en forma circular. La segunda comprende un edificio piramidal, cuya entrada se encuentra orientada hacia el Este y en la tercera sección se ubican cinco estructuras piramidales, tres de ellas basamentos piramidales que conforman un patio.

La Glorieta

Se encuentra ubicada en la entrada de la población y se construyó a principios de 1970 para conmemorar la inauguración de obras a cargo de la Junta de Mejoras Materiales. Este trabajo consistió en: alcantarillado, banquetas, empedrado y alumbrado público en las principales calles de la Cabecera Municipal.

La piedra que constituye el elemento distintivo de La Glorieta data de la época de la Colonia y fue traída por los españoles para la trituración de los minerales como oro, plata y mercurio. Pesa tres toneladas con un diámetro de dos metros. Permaneció abandonada por más de trescientos años en la mina de "El Rosario", de donde fue rescatada y trasladada hasta el lugar donde actualmente permanece.

Mirador de La Crucita

Se encuentra en uno de los cerros más altos de la Cabecera Municipal, punto desde el que se puede apreciar una vista panorámica de la población y algunos puntos del municipio. En este lugar se escenifica la crucifixión de Jesús, en el marco de las celebraciones de Semana Santa.

Grutas Los Herrera

Las Grutas de los Herrera se encuentran a 2 km antes de la cabecera municipal del Municipio de San Joaquín.

Estas grutas fueron descubiertas apenas en los años setentas. La profundidad de las grutas en algunas partes llega a ser hasta de 370 metros. El área acondicionada para el turismo es tan sólo de 30 metros, lo cual no hace menos atractivo el recorrido teniendo una afluencia turística de más de 6,000 seis mil visitantes mensuales (...) Esta caverna tiene una importante historia geológica al igual que las otras 15 cavidades que se han explorado en San Joaquín, sumándose a las 560 que se han registrado en esta región propia de cavernas en la Sierra Gorda de Querétaro. (México lindo y querido, página oficial,2015)

El acceso al público en general está limitado a algunas salas, las formaciones rocosas que tienen las grutas son conocidas por su parecido con diferentes animales y figuras humanas, llamadas con diversos nombres, algunos como: el león, el cocodrilo, el imperio romano, el gallito, el nacimiento, la medusa, el panal, el rey etc.

Capítulo 3. “ENCUÉNTRAME A LA VUELTA” TALLER LÚDICO INTERDISCIPLINARIO DE CONSTRUCCIÓN CREATIVA.

3.1 El Taller. Diseño.

Objetivo general

Contribuir al reconocimiento y fortalecimiento de identidad en niños de 8 a 14 años de la comunidad de San Joaquín, Querétaro mediante dinámicas lúdicas de interacción interdisciplinaria artística con base en herramientas de creación, vinculando e integrando elementos de su contexto.

Objetivos Particulares:

- Despertar el interés en los participantes hacia nuevas formas de expresión artística.
- Desarrollar la capacidad del participante para integrarse en actividades comunitarias.
- Fortalecer el vínculo entre los diferentes actores del proyecto.
- Diseñar y realizar un juego de mesa donde quede asentado la identidad de San Joaquín desde la perspectiva de los niños participantes del proyecto.

¿Qué es el taller lúdico de construcción creativa?

“Vygotsky creía que la gente juega un papel fundamental en el desarrollo cognitivo del niño pensaba que los niños desarrollan conocimiento, actitudes e ideas a través de las interacciones con otros más capaces [...] Es importante pues, usar dentro de los procesos de aprendizaje social: el aprendizaje cooperativo, la agrupación de varias edades, la colaboración niño-maestro y la enseñanza asistida por los compañeros.”

(Morrison, 2005)

El taller interdisciplinario de construcción creativa llamado “Encuéntrame a la vuelta” tiene su base en una serie de actividades lúdicas y artísticas encaminadas a la búsqueda y fortalecimiento de identidad de un sector de la comunidad infantil de San Joaquín.

El taller se impartió durante los meses de julio y agosto y dado que ese lapso de tiempo es considerado por la SEP como receso escolar se pudo llevar a cabo en la modalidad de Curso de Verano.

Fueron tres disciplinas artísticas –danza, teatro y artes plásticas- las que dialogaron interdisciplinariamente para establecer las actividades, siendo la formación y la experiencia personal de cada uno de los integrantes del equipo, las que dirigieron la integración de las disciplinas.

Como se menciona en el Capítulo II, la importancia del juego es primordial para entender el rumbo exacto de Encuéntrame a la vuelta, ya que la finalidad no se halla en lo formativo, sin embargo, mediante las actividades se logró llegar a nuevos conocimientos que forman parte de las disciplinas artísticas, como son:

- La escala cromática,
- Uso de los colores y su combinación
- Activación física
- Niveles corporales
- Movimientos a espejo
- Proyección de voz
- Creación y construcción de historias llevadas a la escena
- Manipulación de diversos materiales como papel, cartón pintura, telas etc.

Este proyecto estuvo dirigido a niños y adolescentes, ya que a ésta edad la construcción de identidad apenas está comenzando; asimismo el proyecto contiene una carga importante de participación con el otro, mediante el descubrimiento de actividades artísticas, haciendo uso de su imaginación, misma que utilizó para construir mundos, formas, posibilidades, historias, pinturas etc; así, el arte y sus lenguajes, sirvieron como vehículo de un fortalecimiento comunitario y respondieron a una necesidad humana.

Escenarios de posibilidad y riesgo

Antes de realizar la estructura del taller se necesitó hacer un listado de escenarios de posibilidad y riesgo con la intención de tomar en cuenta situaciones que podrían favorecer o perjudicar las actividades planeadas para estar abiertos a cualquier cambio sin mayor problema.

Ventajas

- Trabajar a partir del entorno y las experiencias de los niños.
- Disposición a experimentar nuevas formas de expresión. Ya que a esta edad (8 a 13 años) los niños pueden expresarse con mayor libertad sin limitarse por prejuicios.
- Que las actividades sensibilizadoras ayuden a completar el proceso del proyecto, y poder mantener interesados a los participantes.
- Que a partir de las actividades sensibilizadoras se genere una actitud creativa en los participantes.
- Poder integrar en las “Fiestas de agosto” el proyecto de intervención

Desventajas

- Que los niños no estén dispuestos a conocer nuevas maneras de expresarse.
- El periodo vacacional (verano) no ayude a completar el proceso del proyecto, ya que algunas familias salen de vacaciones.
- El clima no sea propicio para llevar a cabo las actividades planeadas al aire libre.
- Que la celebración de las “Fiestas de agosto” impidan el proceso del proyecto, por la participación de la comunidad que requieren.
- No poder mantener el interés de los niños hacia el proyecto.

3.2 Actividades del taller

La planificación del proyecto se clasificó en etapas para mayor control y lograr concluir a tiempo producto final. A continuación, se hace una descripción de las actividades realizadas en el Taller con sus respectivos objetivos. Cabe mencionar que el cronograma sufrió cambios en cuanto a sedes en las que se iba a realizar por circunstancias de clima y seguridad, estos cambios se podrán observar en la sección de Anexos.

Asimismo, el primer acercamiento con los participantes del taller en el primer día fue llamado <Actividad Sensibilizadora > ya que se planificó con la intención de conocer a los alumnos y darse una idea si las actividades planeadas funcionarían para el Taller, de no ser así adaptarlas de manera que no se perdiera el objetivo principal.

Actividades de la primera semana

ETAPA 1: Semana del 17 al 25 de Julio 2014

OBJETIVOS:

- ✓ -Instalación y reconocimiento del entorno
- ✓ -Conocer al grupo y dar a conocer los lineamientos de proyecto
- ✓ -Activación corporal, visual y sensitiva
- ✓ -Sacar información para los personajes, los retos, castigos y lugares del juego

Jueves 17 de julio

- Llegada a San Joaquín alrededor de las ocho de la noche.
- Reconocimiento e instalación en el lugar de hospedaje.
- Primer acercamiento con gente de la casa de cultura, con la maestra de teatro y administradora Guadalupe Martínez y la secretaria general Laura Martínez.

Viernes 18, Sábado 19 y Domingo 20 de julio

- Reconocimiento del entorno (primera actividad planteada en el cronograma de trabajo),² realización de recorridos a los alrededores y primeros contactos con la gente del pueblo.
- Segundo acercamiento con personal de la casa de cultura: el maestro de artes plásticas Guillermo Hernández Laguna y el director Jesús Novoa. Conocimiento de los espacios de la casa de cultura, así como de nuestro espacio de taller.
- Planeación específica de las actividades a realizar en la semana.

² Véase Anexo 4, Cronograma de Actividades "Encuétrame a la vuelta".

- Presentación del proyecto y del cronograma de trabajo ante la maestra Guadalupe Martínez.
- Asistencia al cierre de curso de la primera generación de las Escuelas de Iniciación Artística Asociadas en San Joaquín [Foto 6 y 7], presenciando la demostración por parte de los alumnos de lo que trabajaron en el año abarcando cuatro distintas disciplinas: artes plásticas, teatro, música y danza.
- Al término de dicho evento se dio a conocer la fecha y actividades del curso de verano, abriéndose las inscripciones ese mismo día y al obtener muy buena respuesta por la comunidad se decidió ampliar el rango de edad de los niños, recibiendo a partir de los seis años hasta catorce años.



Foto 6. “Alumnos de la primera generación de la EIAA San Joaquín” Foto 7. “Ensamble musical de la EIA San Joaquín”

Fotos: Ilse Rodríguez Julio, 2014

- Afinación de los últimos detalles del proyecto y preparación de los materiales para el primer día.

Lunes 21 de julio

Presentación y primer día de trabajo con los niños. Iniciando a las nueve de la mañana con la “Actividad Sensibilizadora”.

- **Nombre danzante:** Decir nuestro nombre añadiendo un movimiento corporal cualquiera creando una gran secuencia acumulativa de nombres con su movimiento.



- **Círculo cromático:** Explicación breve del círculo cromático y sus posibilidades tonales, exploración de manera individual y grupal de los colores con pintura vinílica.

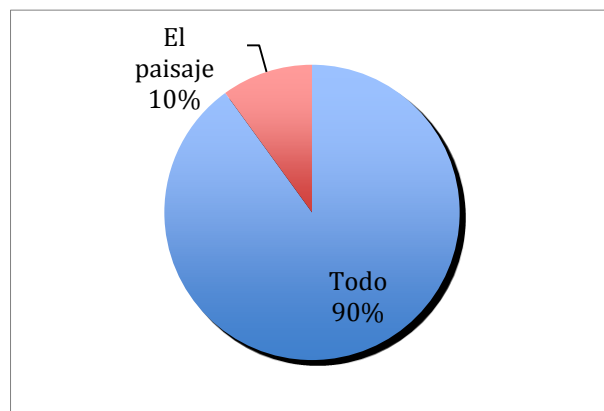
Foto 8. “Círculo cromático”. Alumnas del Taller y Oliver Muciño.
Foto: Ilse Rodríguez. Julio, 2014

- **Actividad motriz:** A partir de cuatro cuadros pintados sobre el piso que contenían las palabras rápido, lento, grande y chico, se realizaban movimientos al pasar por encima de cada cuadro de acuerdo a la palabra escrita. Este ejercicio se hizo a fin de iniciarlos en la actividad corporal.
- **Relevos de resignificación de objetos:** Por equipos y a manera de competencia se hacen carreras de relevos teniendo como consigna utilizar cierta cantidad de objetos dándoles un uso diferente. Con éste ejercicio abordamos la creatividad a partir del juego.

- **El croquis:** Partiendo de la casa de cultura hasta el parque de la laguna los niños realizan un croquis con colores y hojas de papel a fin de conocer cómo es su apreciación visual del recorrido que hacen diario por las calles de San Joaquín.
- **Pregunta emocional** Se realizaron dos preguntas para saber su apreciación emocional y general respecto a su comunidad, mismas que arrojaron los siguientes datos

□ ¿Qué es lo que mas te gusta de San Joaquín?

□ ¿Qué es lo que menos te gusta de San Joaquín?



Gráfica 2. "Lo que me gusta de San Joaquín".

Para llevar a cabo el taller eran necesarias salidas a lugares representativos de San Joaquín, para ello necesitamos contar con el apoyo y consentimiento de padres de familia, así que, se realizó una plática con los padres de familia para explicarles a grandes rasgos el proyecto y la planeación de las visitas por parte del Curso de verano.

Para finalizar y a la par de la junta con padres de familia se repitió la actividad **Nombre danzante** a fin de que la secuencia de movimiento fluyera más y se lograra un ambiente de confianza entre los alumnos.

Finalizamos el primer día de taller con la asistencia de 36 niños y con la asistencia de al menos un padre de familia por alumno.

Como parte del reconocimiento del entorno realizamos un recorrido en dos lugares fundamentales del proyecto: las grutas “Los Herrera” y la zona arqueológica de “Ranas”, lo cual fue de suma importancia para tomar la decisión de omitir la salida de ésta última por considerarla peligrosa, teniendo en cuenta la cantidad y edad de los niños, las actividades y la ubicación de la zona.

Martes 22 de julio

Esta actividad fue diseñada a fin de sacar los personajes del producto final estipulados en el proyecto.

- **Rally:** Estando en la casa de cultura se decidió formar cuatro equipos, cada uno con una ruta distinta, misma que se debía completar a partir de retos específicos que permitían avanzar al siguiente punto. Los sitios por los que había que pasar eran el Mercado, la Iglesia, el Restaurante “El Fogón”, el Museo y por último la Plaza, ubicados a los alrededores de la Casa de cultura.

Para llegar al primer punto había que tronar unos globos que contenían letras sueltas y armar la palabra “mercado”; estando ahí había que investigar:

- El local con mayor tiempo trabajando. La frutería de María de los Ángeles con 28 años.
- El lugar de donde traen todas las frutas. El municipio de Ezequiel Montes.

- ¿Qué frutas se cosechan en San Joaquín? La manzana, el durazno y el mango. Para llegar al segundo punto los niños tenían que descifrar el siguiente acertijo *“Dama de un sólo pendiente que canta deprisa para que la gente no pierda la...”* Respuesta: *misa*. Ya estando en la Iglesia había que:
- Entrar en completo silencio y encontrar el altar de San Joaquín, mirar detenidamente por cinco minutos para memorizar todo su atuendo y su indumentaria.

Salir de la Iglesia en silencio y realizar un dibujo por equipo del santo y su vestimenta utilizando solamente la memoria. Para descubrir el tercer punto había que descifrarlo a partir de varias palabras sueltas que hacían referencia al restaurante: Fuego, Cocina, Escaleras, Restaurante. Al llegar ahí los niños tenían que:

- ❖ Pedir a la cocinera que les de la receta de algún platillo, sus ingredientes y sus proporciones para prepararlo a nueve personas.
- ❖ Realizar un dibujo por equipo del platillo. Para llegar al cuarto punto había que resolver una sopa de letras en donde se encontraba la palabra Museo; al estar ahí los niños tenían que:
- ❖ Encontrar a los bailarines ganadores del concurso anual de huapango del año 1986. Jesús Novoa y Nora Nelly.
- ❖ Resolver tres juegos de "ahorcado" para encontrar tres personajes que se hallan dentro del museo. Los personajes son: Bailador, Minero y Chichimeca.

- ❖ Realizar un pequeño noticiario con los personajes encontrados en el ahorcado” y con los ganadores del concurso del 86’. Para llegar al último punto los niños debían resolver otra sopa de letras donde se hallaba la palabra Kiosco, que los conduciría hacia la Plaza. Ya en la plaza se encontraron los cuatro equipos y proseguía la <Creación de historias> donde había que formar una historia con los personajes conocidos durante los distintos puntos del Rally. En las historias creadas por los niños se reflejaba un rasgo importante de lo familiar, logrando una integración de los personajes históricos con los de su actualidad.

Miércoles 23 de julio

Día planeado para realizar los retos y castigos, en base a los miedos y sueños de los niños. Trabajo con el inconsciente.

Se inició el día con un calentamiento para activar a los niños físicamente, con el juego de conejos y conejeras.

- **Circuito de 4 bases:** Desarrollo de un circuito con la finalidad de desenvolverlos en el trabajo en equipo. A partir de cuatro equipos que deben pasar por cada una de las cuatro bases, las cuales consisten en:

Juego “1 2 3 calabaza” / Relevos donde por parejas recorren 10 metros lanzándose un globo con agua a una distancia de 1 metro / Carreras de pies amarrados, donde por parejas recorren 15 metros con el pie amarrado de uno al pie del otro / Pecho tierra donde cada equipo por parejas pasa arrastrándose por el suelo hasta unos papeles tirados en el suelo, cada papel tiene una letra que forma una palabra escondida, para encontrarla, cada participante debe recoger una letra y pegarla en la pared.

Desarrollo de dos actividades a la par: **La Jirafa del inconsciente** y **Muestra tus Sueños**, la primera esta dirigida a los niños mayores de 10 años y la segunda a de menos de 10. Las actividades están enfocadas a la exploración del inconsciente a partir de sus sueños, de sus miedos y de la meditación.

Para llevar a cabo éstas actividades dividimos al grupo por edades y trabajamos por separado.

- **La Jirafa del inconsciente:** consiste en una meditación corta para inducir un estado más profundo de conciencia, luego aparece una jirafa, en la cual cada una de sus manchas se convierte en una ventana que transporta a cualquier lugar oculto del inconsciente. Para esta actividad se realiza una jirafa en un papel, de manera individual, con sus respectivas ventanas.
- **Muestra tus Sueños:** comienza con ejercicios de respiración y movimiento corporal para darle paso a la exploración de los sueños y los miedos o preocupaciones de los niños más pequeños, plasmándolos en dibujos e historias cortas.

Jueves 24 de julio

Primera salida. Lugar: Mirador La Crucita.

Las actividades realizadas en ésta visita, se enfocaron a la recolección de ideas para los lugares y situaciones que quedarían plasmadas en las casillas del juego, así como en el reconocimiento espacial y visual de la comunidad de San Joaquín en los niños.

Se partió de la Casa de Cultura con el apoyo del profesor Guillermo encargado de las clases de artes plásticas. No fue necesario gestionar el usar transporte ya que el Mirador queda a no más de 15 minutos caminando.

Estando allá, se dio inicio a un calentamiento físico y ejercicios de respiración para concentrar la energía de los niños y lograr un estado de calma y atención.

- **Actividad sensorial:** Con los ojos cerrados, escuchar los sonidos del ambiente y recrear de manera grupal las formas y los colores de San Joaquín, todo esto de memoria y expresado verbalmente. Después, separados en cuatro equipos, plasmaron a manera de mapas mentales los diferentes colores, formas de la vista de San Joaquín desde el mirados, así mismo imaginaron y plasmaron diversas situaciones y lugares en los que podrían encontrarse algún día en San Joaquín.
- **Paisaje comunitario:** Cada equipo pintó sobre una tela todo lo que recordó, lo que observó y lo que imaginó durante las dos actividades anteriores. Creando así un paisaje común y a la vez personal de San Joaquín.



Foto 9. "Paisaje comunitario"



Foto 10. "Pintando con las manos"



Foto 11. "Paisaje terminado".



Foto 12. "Alumnos del Taller en el Mirador La Crucita"

Fotos: Ilse Rodríguez ,Julio 2014.

Viernes 25 de julio

- Junta. Recolección de datos vistos en la semana y planeación de las actividades a realizar a la semana siguiente.

Los datos recolectados para el tablero fueron:

Situaciones: noche, apagón, niebla y tormenta

Personajes: Chichimeca, Cocinera, Minero, Bailador, San Joaquín, Frutera, Músico, Artesano, Raitero, Ganadero, Agricultor y Maestro.

Actividades de la segunda semana

ETAPA 2: Semana del 28 de Julio al 3 de Agosto 2014

OBJETIVOS

- ✓ Definición de personajes y sus herramientas
- ✓ Trabajo de retos, castigos y situaciones para el tablero del juego

Lunes 28 de julio

El día dio inicio con un calentamiento corporal para la activación física.

- **Caras y gestos:** Separados en dos equipos compitieron en el juego donde a partir de mímica corporal debían tratar de explicar una palabra, a la vez que su equipo intentaba adivinarla. Las palabras que se ocuparon en éste juego fueron los personajes encontrados el martes 22 de Julio en el rally, mismos que son representativos dentro de la comunidad y forman parte de la identidad histórica de San Joaquín, éstos personajes son: Chichimeca, Cocinera, Minero, Bailador, San Joaquín, Frutera, Músico, Artesano, Raitero³, Ganadero, Agricultor y Maestro.

Después se realizó una breve explicación de las partes de un cuento: Planteamiento, Nudo y Desenlace, con la finalidad de realizar una historia en equipos, y su consecuente presentación a manera de una obra teatral.

- **Creación de historias:** Separados en 4 equipos había que crear una historia, cada una con ciertos elementos dados: tres personajes del rally, una situación (noche, apagón, niebla y tormenta), un lugar (grutas, panteón, pueblo y ranas) y un género (terror, épico, mágico y cómico).



Foto 13. "Historia en el cementerio" Género: Terror ,Foto :Ilse Rodríguez, Julio 2014

- Se explicó de manera breve el uso de la voz en el escenario, control y modulación.

³ Conductores camionetas tipo Pick up que transporta a la gente de San Joaquín de un lugar a otro.

- Se comenzó la realización de vestuario y escenografía con materiales como cartón, tela y pintura mismos que utilizaron los niños para crear su suceso escénico. La presentación de éste ejercicio se planeó para el día martes 29 de julio en el parque “La Laguna” a partir a las 17:00 horas.

Martes 29 de julio

Se inició con activación corporal y se dio paso a la conclusión del vestuario y el ensayo general de la historia a presentar.

A las 16:30 horas partimos de la Casa de la Cultura hacia el parque La laguna, ubicado en los alrededores de la plaza de San Joaquín, con duración aproximada de 5 min. a pie.



Foto14. “Creación de Historias” Género: Mágico



Foto 15. “Creación de Historias” Género: Terror



Foto 16. “Creación de Historias” Género: Cómico Fotos: Ilse Rodríguez, Julio 2014.

- Presentación estelar de las obras creadas por los niños, con el parque “la laguna” como escenario y acompañados de los padres de familia

Para finalizar la presentación se dio un espacio para relatos de mitos y leyendas de San Joaquín a cargo del Profesor Guillermo Laguna donde pudimos escuchar historias como las apariciones de La Ilorona, Las Nanitas -brujas que se vuelven bolas de fuego- y los niños mágicos – niños que suelen hacer travesuras a las personas y son como duendes- .

Miércoles 30 de julio

Actividades enfocadas a la definición de los retos y castigos.

- Activación corporal, carreras de relevos: patitos, carretillas, ranitas, cangrejitos.
- **Casa del terror:** Separados en dos equipos llevaron a cabo la realización de personajes a partir de los miedos de cada uno depositados en un mapa conceptual. Los niños crearon los personajes con su respectivo vestuario y su maquillaje, así como también la ambientación del espacio donde ubicarían la casa del terror. Presentación de las dos casas del terror donde cada equipo pasó a la casa de terror realizada por sus compañeros.

Jueves 31 de julio 2014

Salida a las Grutas “Los Herrera”, enfocada al desarrollo de la imaginación por parte de los niños y al reconocimiento de uno de sus lugares comunes.

Partiendo de la Casa de la Cultura hacia las Grutas el traslado se dividió en dos grupos, ya que se gestionó la renta de una camioneta que nos llevaría hasta nuestro destino, con ayuda del director de la casa de cultura Jesús Novoa y de los padres de familia que también asistieron a la visita.

- **Activación física:** Esta activación física también involucró a los padres de familia con el juego conejos y conejeras.

Al estar ya todos en las grutas la entrada a ellas se realizó también en dos equipos, acompañados de los guías turísticos del lugar, padres de familia.

- **Tocar la rama:** Integración grupal y desarrollo de la confianza en el otro, donde se tenía que subir a un columpio de madera colocado en un desnivel con la finalidad de tocar con la punta del pie la rama más alta. Participación individual donde el apoyo grupal fue fundamental para generar confianza en el otro y así lograr el objetivo. Sin excepción todos los niños participaron incitados por la adrenalina, la diversión y el apoyo grupal.



Foto 17. "Tocar la rama"

Tomada en las afueras de las Grutas los Herrera. Foto: Ilse Rodríguez Julio, 2014.

Viernes 1 de Agosto 2014

- Junta para la recolección de los datos de la semana y la planeación de las actividades.
- Gestión de presupuesto para la realización de las casillas del tablero en madera.

Datos recabados:

Lugares: Grutas "Los Herrera", panteón, pueblo, Zona arqueológica Ranas, Parque La Laguna y Campo alegre

Personajes: La llorona, las Nanitas, las arañas

Actividades tercera semana

ETAPA 3: Semana del 4 al 10 de Agosto 2014

OBJETIVOS

- ✓ Elegir, definir y diseñar el contenido de las casillas del juego
- ✓ Definir personajes y sus herramientas
- ✓ Concreción de ideas creativas mediante la manipulación de materiales y su transformación

Lunes 4 de agosto

Actividades enfocadas a la definición de las casillas de retos y castigos.

- Aterrizaje: Iniciamos con un calentamiento físico donde se optó por una partida de fútbol con los pies amarrados.
- **Creación de retos y castigos:** Separados en diez equipos de entre 3 y 4 integrantes, crear un reto y la imagen o ícono que lo representaba y su posterior explicación frente al grupo.
- Separados en cinco equipos de entre 5 y 6 integrantes creación de castigos su icono o imagen y su posterior explicación frente al grupo.
- Primer ensayo del juego únicamente con las casillas de retos y castigos dibujadas en el piso.

Martes 5 de agosto

Actividades enfocadas a la definición de las casillas de lugares con sus situaciones.

- Aterrizaje: A fin de concentrar la energía de los niños y mejorar su disposición se dio inicio con el Juego **Pato, pato, ganso**: sentados en un círculo un participante que está de pie y no cuenta con un lugar dentro del círculo escoge a otro que se encuentra sentado tocando la cabeza del compañero y diciendo la palabra ganso, lo reta a una carrera para ganar su lugar dentro del círculo.
- Calentamiento corporal por partes del cuerpo.
- Definición de lugares y situaciones: Separados en siete equipos creación de lugares con una situación (dos por equipo) con su ícono o imagen y su posterior explicación frente al grupo.
- Compra de las maderas para las casillas del juego, de la pintura y el barniz.

Miércoles 6 de agosto

Actividades enfocadas a la definición de las características de los personajes y de sus herramientas de trabajo.

Activación corporal. **Juego 1, 2, 3, calabaza:** donde una persona se encuentra frente a una pared y a la cuenta de 1, 2, 3 calabaza tendrá que voltear y detener a quien vea moviéndose, los demás jugadores que se encuentran detrás de él a unos metros de distancia tienen como objetivo tocar la pared si son vistos por el jugador que da la cuenta.

Separados en 6 equipos para la definición de los objetos se entregaron por equipo 2 personajes seleccionados en las semanas anteriores y se les pidió describirlo a través de ciertas preguntas referidas:

- ¿Qué edad tiene?
- ¿Cuánto mide de estatura?
- ¿Cómo es su cabello?
- ¿Cómo viste y por qué viste así?
- ¿De qué color es su piel?
- ¿Cómo es su rostro (ojos, nariz boca, frente)?
- Nombra dos de sus herramientas de trabajo.

Realización de la vestimenta de cada personaje con sus accesorios y herramientas de trabajo.

Jueves 7 de agosto

Actividades enfocadas para el reconocimiento del parque “Campo Alegre”.

Salida nocturna a “Campo Alegre”.

Por motivos de seguridad, bajo recomendación de Protección Civil, se nos exhortó a cancelar la salida debido a una tormenta eléctrica, se decidió entonces realizar las actividades en el auditorio de San Joaquín ubicado a un lado de la casa de Cultura, también dentro de las instalaciones de la casa de cultura y en la plaza principal.

En las actividades realizadas ese día la participación de los padres fue fundamental ya que todos los juegos estaban planeados como forma de acercamiento al entorno de sus hijos y sus juegos.

- Calentamiento físico y aterrizaje con **Pastel partido**: donde el juego de pato, pato, ganso se repite, pero en parejas.

Se formaron cuatro equipos los cuales tenían que crear la porra del equipo con una pequeña coreografía.

- **Rally**: Comprendía cuatro bases: dos en la casa de cultura, una en el auditorio y otra en la plaza principal.

Las bases:

- **Fútbol con los pies amarrados:** Dos equipos competían por meter gol con los pies amarrados y en parejas
- **Jalar el lazo:** Dos equipos compiten jalando una cuerda o lazo de cada extremo con el objetivo de llevar el centro de la cuerda hacia su lado
- **Carreras con costales y donas de azúcar:** Dos equipos compiten una carrera de saltos dentro de costales y al llegar a la meta comer sin ayuda de las manos una dona de azúcar amarrada a un lazo colgante



Foto 18. "Carreras de Costales" Foto:Ilse Rodríguez, Agosto 2014.

- **Preguntas explosivas:** Se elige un representante del equipo quien deberá responder las tres preguntas de cultura general hechas por el dirigente, mismo que



Foto 19. "Preguntas explosivas"

sostiene un globo lleno de harina sobre la cabeza del participante. En caso de responder de manera incorrecta reventará el globo dejando caer la harina.

- **La fogata:** Posteriormente se realizó una convivencia con comida, dulces y fogata con todos los alumnos del taller y los padres de familia en el patio de la casa de cultura.

Viernes 8, Sábado 9 y Domingo 10 de agosto

- Selección definitiva del material para la creación del juego “Encuétrame a la vuelta”. Reglas y casillas del juego .
- Creación de diseños de casillas y aplicación de pintura sobre las maderas.

Actividades de la cuarta semana

ETAPA 4: Semana del 11 al 17 de agosto 2014

OBJETIVOS:

- ✓ Actividades enfocadas a la creación final de las herramientas de los personajes para el juego.
- ✓ Terminar las casillas finales
- ✓ Delimitar las reglas del juego
- ✓ Ceremonia final y cierre del taller

Lunes 11 de agosto

Actividades enfocadas a la creación final de las herramientas de los personajes para el juego.

- Activación física: Calentamiento por partes del cuerpo.
- **Movimientos a espejo:** Donde por parejas se colocan frente a frente y comienzan a explorar movimientos que serán imitados por el otro a manera de espejo. Movimientos de rápido a lento.



Fotos 20 y 21. "Movimientos a espejo" Fotos :Ilse Rodríguez, Agosto 2014.

- Realización de los objetos característicos de cada personaje con cartón, hilos y pintura.
- Producción de las casillas al finalizar el día de taller.

Martes 12 agosto

- Activación física con un calentamiento que incluía paso de energía a partir de aplausos lanzados a un compañero.
- **Encantados:** Donde el objetivo es atrapar al otro que quedará congelado al contacto. Este juego dado la cantidad de niños se hizo en grupos delimitados por sus edades.
- Término de construcción de las herramientas y último ensayo del juego con las casillas completas dibujadas sobre el piso.

Este día se concluyó el trabajo con los niños dando paso a la parte de producción de casillas y la generación del producto final.

Miércoles 13 de agosto

- Junta con los padres de familia para la organización de la clausura del taller con un convivio entre los participantes.
- Continuación de la producción de las casillas.

Jueves 14 de agosto

- Finalización de las casillas y aplicación del barniz final. Terminación del reglamento y realización de la ruleta de personajes.

Viernes 15 de agosto

- Realización de la ceremonia de cierre de curso.

Se llevó a cabo una presentación en el auditorio de la casa de cultura mediante diapositivas con la información del proceso del taller. Se contó con la presencia de los niños participantes, padres de familia y responsables de la casa de cultura.



Foto 22. "Clausura del Taller Encuéntrame a la vuelta" Foto: Ilse Rodríguez, Agosto 2014

- Entrega de reconocimientos para los participantes.
- Presentación final del juego en el patio de la casa de cultura y entrega formal del juego "Encuéntrame a la vuelta" a las autoridades de la casa de cultura.

- Realización del convivio con los niños participantes y su familia.

Cierre definitivo del taller.

Sábado 16 y Domingo 17 de Agosto

- Limpieza de las instalaciones del taller y del lugar de hospedaje.
- Partida de San Joaquín hacia la Ciudad de México.

3.3 El juego. Descripción.

“Encuéntrame a la vuelta” es un juego de mesa que contiene 36 piezas de madera de 30x30cm pintadas a mano, una ruleta y un dado; fue diseñado exclusivamente para y por los niños habitantes de la comunidad de San Joaquín, Querétaro.



Foto 23. “Algunas casillas del tablero de Encuéntrame a la vuelta”
Foto: Ilse Rodríguez, Agosto 2014.

En éste juego, se plasmó la visión que los niños tienen del lugar que habitan y de las costumbres que ahí les son conocidas, así como de aspectos históricos y míticos; todo esto en conjunto conformó una mirada social y cultural de cómo los niños perciben su comunidad, y en gran medida qué es lo que los hace ser quienes son ante las cosas y situaciones que comparten día con día.

A manera de juego, Encuéntrame a la vuelta, logró generar un mapa interno sobre San Joaquín, es decir, que dentro de sus instrucciones y su tablero hace referencia a la identidad de su comunidad, indica tanto lugares o espacios territoriales como aspectos emocionales e incluso psicológicos de una mirada interna forjada en sus niños y que en muchos sentidos revela aspectos profundamente arraigados a la idiosincrasia de los demás pobladores de la comunidad.

Los elementos del juego, tales como: diseño de casillas, los lugares y sus situaciones, sus doce personajes principales con sus herramientas de trabajo y diez retos y castigos son ideas de los niños asistentes del Curso de Verano de la Casa de San Joaquín del 2014, mismos que pueden consultarse en los Anexos 6,7,8,9 y 10.

¿Cómo jugar encuéntrame a la vuelta? Instrucciones.

- 1.-Para jugar “Encuéntrame a la vuelta” se necesitan de 2 o más integrantes.
- 2.-Juego recomendado a partir de los 5 años en adelante.
- 3.- Se usará solo un dado.
- 4.- Cada jugador deberá tener un personaje obteniéndolo al girar la ruleta
- 5.- A cada personaje le corresponden dos objetos, éstos tendrán que ser comprados durante el juego.

6.-Se nombrará a un jugador dueño de las tiendas, éste se hará cargo de repartir el dinero y las herramientas para los personajes.

Relación personaje-objeto⁴:

- Chichimeca LANZA Y ARCO
- María de los Ángeles CANASTA Y FRUTA
- Músico JARANA Y VIOLÍN
- Ganadero LAZO Y PAJA
- Bailador ZAPATOS Y TOCADO Ó SOMBRERO
- Raitero RADIO Y CARRO
- Cocinera SARTÉN Y CUCHARA
- Maestro POTAFOLIOS Y LIBRO
- Agricultor PALA Y MACHETE
- Artesano PIRÓGRAFO Y PINCEL
- Minero ZAPA PICO Y LÁMPARA
- San Joaquín CRUZ Y BÁCULO

7.- Cada jugador iniciará con \$10 pesos.

⁴ Ver ejemplos en Anexo 6

- Los jugadores podrán ganar dinero únicamente al cumplir los siguientes retos:

- Lanza Moneda
- El baile del Puerco \$5
- Nombra con tu cuerpo \$5
- Refréntate \$3.
- Equilíbrate \$5.
- El viejo trabalenguas \$5.
- Primer Vuelo \$3.



*Foto 24. "Jugando Encuéntrame a la vuelta"
Foto: Ilse Rodríguez, Agosto 2014*

9.- Los jugadores pueden comprar sus objetos cuando pasen por las casillas de las Tiendas, el primer objeto comprado costará \$20 pesos y el segundo \$ 30 pesos. Sólo se podrá comprar un objeto a la vez.

Para iniciar el juego deberás tirar el dado junto con los demás jugadores para saber el turno de cada quién.

➤ TIENDA

Al pasar o caer por alguna de las casillas de la tienda, se le entregará al jugador \$3 pesos.

➤ TRAMPOLÍN

Si caes en esta podrás saltar a la próxima casilla en donde exista una tienda.

➤ CÁRCEL

Si caes en la cárcel perderás 3 turnos.

Significado de casillas

RETOS.

- PINGÜINO BORRACHO: Avanza como pingüino borracho hasta el siguiente reto.
- LANZA MONEDA: Lanza una moneda a la casilla más lejana, si logras que se quede ahí la Tienda te dará una del mismo valor y si no la perderás.
- CANTA Y SALTA: Canta “El cielito lindo” saltando sobre un solo pie durante 30 segundos. Si lo consigues avanzarás dos casillas.
- EL BAILE DEL PUERCO: Baila con pasos chistosos mientras imitas el sonido de un puerco durante 20 seg. Reto Cumplido \$5.00
- NOMBRA CON TU CUERPO: Deletrea tu nombre con las partes de tu cuerpo, sólo tienes 15 seg. Reto Cumplido \$5.00.
- REFRANÉATE: Haz 10 sentadillas y después da 10 vueltas sobre tu propio eje mientras dices un refrán, por ejemplo: “árbol que crece torcido, jamás su tronco endereza”. Reto Cumplido \$3.00.
- EQUILÍBRATE: Da 20 vueltas sobre tu propio eje con los ojos cerrados y mantén el equilibrio solamente con un pie. Reto Cumplido \$5.00.

- EL VIEJO TRABALENGUAS: Menciona un trabalenguas sin mostrar tus dientes y sin reír. Tienes dos oportunidades. Reto Cumplido \$5.00.
- GUISADO DE SERPIENTE: Estás frente a una serpiente, no te puedes mover durante 20 seg. Si lo logras podrás llegar hasta el fogón para cocinarla.
- PRIMER VUELO: Te convertiste en murciélago, para aprender a volar debes resistir con las alas abiertas durante 30 seg abriendo y cerrando las manos. Reto Cumplido \$3.00.

CASTIGOS

- LA LLORONA: Te encontraste a la llorona. Debes gritar como ella mientras te regresas 3 casillas.
- LA CONEJERA: Caíste en una conejera, para pasar desapercibido brinca como uno de ellos durante tu próximo turno.
- AY! NANITAS: Por desvelarte te llevo la nanita hasta el inicio del juego.
- NIÑOS MÁGICOS: Por quedarte dormido, los niños mágicos te cambiaron tus dos monedas más valiosas por dos centavos.
- LA ARAÑA: Por no limpiar tu cuarto te pico la araña, ve al mercado y compra un remedio, paga diez pesos y reposa un turno.

UNA PERSONAL REFLEXIÓN SOBRE EL SERVICIO SOCIAL INTERDISCIPLINARIO.

Al iniciar éste proyecto, el cual hasta la fecha sigo considerando una gran aventura, no imaginé el cambio drástico que se generaría en mí en todos sentidos tras dejar la gran Ciudad de México para habitar en una comunidad que se encuentra en el corazón de la Sierra Madre bajo el objetivo de intervenir de manera artística en una comunidad considerada en situación de riesgo con la acompañada de jóvenes, que, como yo, están formados en escuelas superiores de arte.

En lo personal la convocatoria y la idea de un proyecto en común con enfoque interdisciplinario me emocionaba mucho ya que siempre he sentido un gran gusto por diferentes disciplinas artísticas, además de que mi paso por el Centro de Educación artística (CEDART) Luis Spota Saavedra, a parte de un acercamiento a las artes, me dotó de experiencia en trabajo colectivo e interdisciplinar.

Por otro lado, mis estudios en la Escuela Nacional de danza Nellie y Gloria Campobello, tanto en la parte dancística como en la pedagógica, me prepararon para enfrentarme a dirigir un grupo independientemente de sus edades teniendo como objetivo fundamental adaptar los conocimientos a sus propias necesidades.

Es así que, al tener la oportunidad de participar en un proyecto como el SSI, me resultó una propuesta totalmente enriquecedora.

Durante los días de capacitación me surgieron muchísimas interrogantes, las principales se dieron al observar que la respuesta por parte de escuelas convocadas no fue la deseada; entonces ¿qué pasaría con el tipo de interdisciplina que se llevaría a cabo? ¿Cuál fue la razón de su aparente desinterés?

Saber que estudiantes de arte en la disciplina de música y teatro no tuvieran interés en realizar un servicio para la comunidad con enfoque interdisciplinario me resultó preocupante como artista y como docente, ya que creo que proyectos como éste hacen falta en la comunidad artística para reunirnos como gremio y aportar algo a la sociedad. Desafortunadamente éstas preguntas se quedaron sin respuesta puesto que ni siquiera los organizadores del programa supieron dar respuesta a ésta situación. Sin embargo, como docente en danza me sorprendió, y de manera grata, el saber que escuelas profesionales de danza al saber de la convocatoria a pesar de no estar incluidas en un inicio mostraron un interés muy grande que terminó por incluirlas en el programa, haciendo que alumnos de escuelas como la Academia de la Danza Mexicana (ADM) y la Escuela Nacional de Danza Clásica y Contemporánea (ENDCC) formaran parte de ésta experiencia.

En los días de capacitación y bajo las dinámicas de grupo en las que participé, pude observar las grandes diferencias en cuanto a formas de comportamiento y disposición al trabajo colectivo entre bailarines y artistas visuales. Por lo general los bailarines estamos acostumbrados a trabajar en equipo, es decir, aportar ideas, escuchar al otro y saber adaptarse a las ideas de los demás. En cambio, compañeros de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado (ENPEG) entraban, muchas ocasiones, en debates y conflictos iniciados por aferrarse a una idea propia.

Esto me hizo darme cuenta la gran diferencia que se da en el trabajo de uno y otro, ya que como artista visual y/ó plástico tienes la decisión única hacia donde llevar tú trabajo, a diferencia del bailarín que todo sucede en compañía y por lo general bajo la dirección de otro.

Estas diferencias a pesar de ser muy claras y en algunos casos muy marcadas no detuvo el proceso de ningún proyecto.

Al ser parte de un proyecto como éste te das cuenta que la interdisciplina va más allá de compartir tus conocimientos para una misma idea, tienes que escuchar, aceptar otras ideas, inmiscuirte en el trabajo de manera que no sólo te ocupes de lo que sabes hacer si no que te atrevas a adentrarte en lo que desconoces y aproveches tus habilidades para fusionar ideas.

Afortunadamente en el equipo del que fui integrante se lograron desde el principio llegar a acuerdos colectivos y dirigirlos hacia un mismo lugar. Escuchar las propuestas de todos y de ahí formar una sola por nuestra parte no fue cosa difícil.

En cuanto al viaje, de primera instancia la experiencia visual de encontrarte rodeada de montañas tras haber pasado toda tu vida en la ruidosa y querida Ciudad es un cambio repentino en la cotidianidad. De manera fortuita el espacio que nos albergó durante nuestra estancia resultó hogareña haciendo de nuestra convivencia algo mucho más liviano.

El trabajo que realizamos como equipo no sólo se limitó al proyecto, es decir, parte de la experiencia conformaba llegar a acuerdos comunes para una buena convivencia mismo que se dio y facilitó todo el proceso de la intervención ya que logramos comprendernos como equipo y respetarnos como compañeros de vivienda.

Desde el momento que comenzamos a diseñar el proyecto tuvimos en cuenta que habría cambios al momento de aplicarlo ya que no conocíamos de cerca a la comunidad que nos enfrentábamos.

El primer acercamiento que se dio fue la presentación de los grupos de la primera generación de la EIAA de San Joaquín misma que me hizo reflexionar acerca de si era un buen proyecto el que llevamos ya que noté muchas carencias en la escuela.

Como equipo y de forma individual en un principio pensé que sería una buena elección cambiar nuestro proyecto y dirigirlo a los maestros de manera que pudiéramos brindarles una breve actualización para mejorar la impartición de clases, sin embargo, como equipo era importante llegar a acuerdos y tomar en cuenta el tiempo con el que contábamos para realizar los cambios pertinentes, así como la aplicación adecuada. Por una parte, los maestros tendrían periodo vacacional y varios de ellos sólo se trasladaban hacia la comunidad días específicos para laborar haciendo difícil una coordinación de tiempos, tomando la decisión de seguir con el proyecto inicial e involucrar a más personas sin tomar tan en cuenta las edades.

La primera semana fue de reconocimientos y ajustes en cuanto a actividades planeadas y población dirigida. La respuesta que obtuvimos no la esperábamos ya que a medida que avanzaba el curso más niños solicitaban integrarse.

Los cambios de sedes para las visitas fueron importantes ya que el cronograma sufrió cambios, pero siempre con un buen resultado.

Como docente afortunadamente tuve muchos aprendizajes, ya que en lo personal nunca había trabajado con un grupo tan grande, estar al frente de 32 niños de tan diversas edades y tratar de mantener su atención no fue tarea fácil, sin embargo, la experiencia brindada por la escuela me ayudó a tener alternativas al momento de querer concentrar su energía logrando en la mayoría de los casos buenos resultados.

Por lo general al iniciar en la experiencia docente uno se enfoca en la enseñanza de técnicas atendiendo a la parte de limpieza y comprensión de la misma, en ésta ocasión la técnica pasó a segundo plano siendo el objetivo principal el fortalecimiento comunitario, es por ello que el papel de docente se tornó a un agente encaminador, seleccionador y participante de lo que sucedía en el proceso.

El interés que mostró cada uno de los participantes fue el principal facilitador para llevar a cabo este proyecto.

En efecto, hubo ocasiones donde la energía del grupo se dispersaba dado la cantidad de niños y las horas de trabajo. Sin embargo, logramos como equipo afrontar y superar éstos pequeños desvíos siempre haciendo uso de juegos que permitían recobrar su atención.

La libertad que se les dio a los niños a la hora de experimentar y crear les permitió expresarse libremente aceptando las propuestas de sus compañeros a pesar de ser diferentes, situación que por lo general causa conflicto.

La diferencia de edades no vino a limitar el proceso del proyecto ni lo detuvo. Al contrario de lo que se pensaría, los niños más grandes siempre apoyaban a los más pequeños, lo que causaba una empatía y confianza que poco se ve en grupos grandes.

Uno de los factores que también influyó en la buena convivencia fue que algunos de ellos tenían parentesco.

Si bien es cierto que en la mayoría de los casos resultaron bien las estrategias elegidas para guiar a los niños, en el caso de los alumnos más grandes, es decir, en los adolescentes –específicamente en los varones- se presentaron situaciones que generaron conflicto relacionadas con la participación ordenada, ya que solían tener cierta resistencia por el orden y la disciplina, mismo que es comprendido como actitudes propias de su edad y que fueron abordadas desde llamadas de atención en clase como pláticas en privado al terminar el día para saber qué sucedía. Siempre se obtuvo respuesta de cooperación al momento, sin embargo, reincidían en la acción al pasar uno o dos días y se tenía que volver a tomar las mismas medidas.

Durante las primeras tres semanas el ingreso de niños fue en aumento, sin embargo, las siguientes dos semanas disminuyeron en asistencia ya que las festividades realizadas en San Joaquín llamadas *Fiestas de Agosto*, se realizaron en ese periodo, requiriendo en su mayoría de la participación de toda la comunidad.

Otro factor que fue de gran importancia fue la ayuda y cooperación de los padres de familia. La disposición al participar en las salidas, incluso en las actividades lúdicas, me permite reconocer la relación tan estrecha que llevan las familias en la comunidad de San Joaquín, ya que tanto padres como madres asistieron en su mayoría logrando tener una actividad en común con sus hijos sin mayor problema.

CONCLUSIONES

La actividad artística siempre nos llena de satisfacciones, conocer formas de expresión diferentes a las conocidas nos hace enriquecer nuestra mente y nuestras vidas y cuando éstas se encuentran permeadas con el espíritu de comunidad aquello que nos parecía ajeno entonces se vuelve familiar, convirtiéndose en una experiencia que nos sensibiliza a tal punto que se vuelve necesario repetirla.

Me parece sorprendente lo diferente que puede ser la relación que se tiene con el espacio, el cuerpo y con el otro en un ambiente rural. La capacidad del humano de apropiarse y sentirse parte de algo se vive y se respira desde los primeros momentos.

La naturaleza no es ajena, el vecino, el amigo, el pariente o el conocido se vuelve una gran familia que se ayuda, se respeta y se procura.

Nosotros iniciamos éste proyecto con el objetivo de ayudar a fortalecer la identidad, sin embargo, visto a distancia me da la impresión que ese reforzamiento es tan constante en su vida que más que nosotros contribuir nos permitieron conocer y ser parte de su constante proceso de construcción de identidad.

Nuestro trabajo para con la comunidad no fue en vano, ya que, si fortaleció lazos sobre todo entre los participantes, los padres de familia y los maestros que se involucraron.

El reconocimiento espacial y su relación con el cuerpo fue uno de los aprendizajes más importantes del taller, aunque los niños tal vez no lo hallen de forma concreta, sin embargo, se dieron cuenta una vez más de los colores y la grandeza natural de la cual se rodean, así como las profundidades de las grutas que albergan.

Subir, bajar, caminar de noche y de día con otro objetivo que no fuese el recorrido cotidiano les regala una experiencia sensorial indiscutiblemente relacionado a la sensibilidad que se genera en la experiencia artística.

Experimentar y enfrentar los nervios de presentarse ante los demás hablando, actuando, o expresándose con el cuerpo, la dedicación a un trabajo colectivo y creativo bajo sus propias ideas, y sentir esa necesidad de hacer lo mejor que se pueda son parte de la experiencia artística que si no a todos, a algunos les brindará una ventana que tal vez no habían abierto hasta ahora.

Como docente, darse cuenta de que existen diferentes maneras de estar al frente de un grupo y de participar en la formación de un niño es el aprendizaje más representativo que de ésta experiencia me llevo.

Como artista he recibido la fortuna de conocer y reconocer el trabajo de otros que, como yo, están empezando su camino y que me han hecho respetar sus conocimientos y ver que las diferencias son fortalezas a la hora de la creación.

A partir de ésta experiencia no concibo el pensar que cualquier manifestación artística carezca del trabajo colectivo ni que en su quehacer excluya el compromiso social, que además de contextualizar, sumerge a todos bajo un mismo mar de ideas.

REFERENCIAS

Abad, Javier (S.F.) *Usos y funciones de las artes en la educación y el desarrollo humano Jiménez*. En L., Aguirre I. & Pimentel L. (Ed.), *Educación artística cultura y ciudadanía*.(pp.18-24). Madrid España: Fundación Santillana.

ANUIES. (2013). PAFP Convocatoria 2013, propuesta insitucional.

Aizencang, Noemí. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.

Emiro, S. Edgar. (2005) *Investigación Acción. Metodología Transformadora*. Santa Rita, Venezuela: Unermb.

Guevara, Carlos. (1997). *La interdisciplina y la educación artística*. México, D.F: La Providencia.

Gardner, Howard. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Paidós Educador.

Morrison S. George. (2005). *Educación Infantil.*, 9ª Edición, S.A, Madrid: Pearson Educación.

PAFP Convocatoria 2013, Propuesta Institucional

UNESCO. (1980) *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*.
París, Francia.

Páginas Web

Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. (octubre 2014).
anuies.mx. Recuperado de <http://www.anuies.mx/content.php?varSectionID=3>

Gobierno de Argentina. (2014). La investigación-acción participativa. *Foro Latinoamericano*.

Recuperado de

[http://forolatinoamerica.desarrollosocial.gov.ar/galardon/docs/Investigaci%C3%B3n%20Ac
ci%C3%B3n%20Participativa.pdf](http://forolatinoamerica.desarrollosocial.gov.ar/galardon/docs/Investigaci%C3%B3n%20Ac
ci%C3%B3n%20Participativa.pdf)

INAFED (s.f) Enciclopedia de los Municipios y Delegaciones de México. Estado de Querétaro de
Arteaga. *inafed.gob*. Recuperado de
<http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM22queretaro/municipios/22015a.html>

Normas APA. (2017). *normasapa.com* Recuperado de
<http://normasapa.net/category/actualizaciones-apa/>

Red nacional de Escuelas de Iniciación Artísticas Asociadas. (2013). Misión y visión.
eiaa.bellasartes.gob. Recuperado de
[http://www.eiaa.bellasartes.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=492&
Itemid=229](http://www.eiaa.bellasartes.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=492&
Itemid=229)

Subdirección General de Educación e Investigación Artística. (2014). Misión y visión.

sgeia.bellasartes.gob. Recuperado de

<http://www.sgeia.bellasartes.gob.mx/index.php/menusomos/88-artmisionvision>

ANEXOS

ANEXO 1

ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL SGEIA PERIODO 2014-2015

-Subdirección general

Jorge S. Gutiérrez
Subdirector General

-Dirección de Servicios Educativos

Margarita Villagómez Badillo
Directora

-Dirección de asuntos académicos

Ma. Eugenia Chávez Guzmán
Directora

-Subdirección de Seguimiento Escolar

Alberto Díaz Araujo
Subdirector

**-Subdirección de Normatividad
Académica**

Mario Sánchez Vega
Subdirector de Normatividad Académica

**-Subdirección de Servicios y Apoyo
Educativo**

Guadalupe Cruz Gómez
Subdirectora

**-Subdirección De Asuntos
Académicos y Docentes**

Martín Cruz Gatica
Subdirector

-Dirección de Planeación Educativa

Azucena Balcázar Herrera
Directora

**-Subdirección de Desarrollo y
Extensión Académica**

Laura Hernández Platas
Subdirectora

**Programa Nacional de Escuelas de
Iniciación Artísticas Asociadas**

José Luis Hernández Gutiérrez
Coordinación y Diseño Académico

-Coordinación de Vinculación y Enlace

Julio Quintero
Seguimiento operativo

ANEXO 2

ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL "CASA DE CULTURA SAN JOAQUIN". PERIODO 2014-2015

-Coordinador de Casa de Cultura

Jesús Novoa Ramírez

-Secretarias

C. María Guadalupe Martínez Casas

Laura Olivia Martínez Herrera

-Docentes

Efraín Ramírez de León

Juan Eliuth Torres Trejo

Rosalío Cortés Guerrero

Música

Francisco Javier Saavedra Yáñez

Hugo Gudiño Cruz

Danza

Elías Martínez Trejo

Artes Plásticas

María Guadalupe Martínez Casas

Teatro

ANEXO 3

Cronograma planeado de actividades "Encuétrame a la vuelta"

ACTIVIDADES	JULIO															AGOSTO																																		
	Semana 3					Semana 4					Semana 5					Semana 1					Semana 2					Semana 3																								
	L	M	J	V	S	L	M	J	V	S	L	M	J	V	S	L	M	J	V	S	L	M	J	V	S	L	M	J	V	S	L	M	J	V	S	L	M	J	V	S										
	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2					
Llegada a San Joaquín																																																		
Exploración de Zona y gestión de espacios																																																		
Presentación y Actividad Sensibilizadora																																																		
Trabajo de Personajes y objetos: Rally																																																		
Trabajar Retos y Castigos: La Jirafa del inconsciente																																																		
Trabajo de Lugares y Situaciones: Visita a Zona Arqueológica "Las Ranas"																																																		
Trabajo de Personajes y recorrido nocturno con Padres de Familia																																																		
Definición de Personajes y objetos. Desfile nocturno de personajes.																																																		
Definición de Retos y Castigos.																																																		
Definición de Lugares y situaciones. Visita a "Las Grutas de Los Herrera"																																																		
Elaboración del Tablero																																																		
Salida al Mirador "La Crucita"																																																		
Prueba de Juego con el Tablero																																																		
Inauguración del Juego en Parque Nacional "Campo Alegre"																																																		
Salida de San Joaquín y llegada al Distrito Federal																																																		
NOTA: SE TRABAJARÁ EN UN HORARIO DE 10:00HRS A 13:00 HRS Y LOS PASEOS NOCTURNOS DE 19:00HRS A 20:30 HRS																																																		

ANEXO 4

Cronograma modificado de actividades "Encuétrame a la vuelta"

ACTIVIDADES	JULIO															AGOSTO																													
	Semana 3					Semana 4					Semana 5					Semana 1					Semana 2					Semana 3																			
	L	M	J	V	S	D	L	M	J	V	S	D	L	M	J	V	S	D	L	M	J	V	S	D	L	M	J	V	S	D	L	M	J	V	S	D	L	M	J	V	S				
	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
Llegada a San Joaquín																																													
Exploración de Zona y gestión de espacios																																													
Presentación y Actividad Sensibilizadora																																													
Trabajo de Personajes y objetos: Rally																																													
Trabajar Retos y Castigos: La Jirafa del inconsciente																																													
Trabajo de Lugares y Situaciones: Salida al Mirador "La Crucita"																																													
Trabajo de Personajes																																													
Definición de Personajes y objetos. Desfile nocturno de personajes.																																													
Definición de Retos y Castigos.																																													
Definición de Lugares y situaciones. Visita a "Las Grutas de Los Herrera"																																													
Diseño de casillas y compra del material para el juego																																													
Rally y fogata en Casa de la Cultura																																													
Elaboración de tablero																																													
Ceremonia final y presentación del Juego																																													
Salida de San Joaquín y llegada al Distrito Federal																																													
NOTA: SE TRABAJO EN UN HORARIO DE 10:00HRS A 13:00 HRS Y EL PASEO NOCTURNO DE 17:00HRS A 20:00 HRS																																													

ANEXO 5

Tabla 1. Lista de tutores con escuelas de procedencia y sede asignada SSI

Escuela	Nombre	Sede
Escuela Nacional de Danza Clásica y Contemporánea	Mirta Blostein	Ciudad Obregón, Son.
Escuela Nacional de Danza Folklórica	Lourdes Santiago Cambray	Campeche Chapala Jalisco
Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda"	Renato Garza	Morelia, Michoacán. Ciudad Obregón, Son.
	Karla Villegas	Nayarit La Piedad
	Teresa Olmedo	San Luis Potosí Álamos, Son.
	Ulises Mora	San Juan del Río Querétaro
Escuela Nacional de Danza Nellie y Gloria Campobello	Francisco Carreón	Nayarit Álamos, Son.
	Paloma Macías	Morelia, Michoacán.
Academia de la Danza Mexicana	Merrina Núñez Castruita	Campeche Xalapa, Ver.
	Camilo Camacho Jurado	Chapala Jalisco San Joaquín, Querétaro.
	Carlos Nieves Ixtla	San Luis Potosí La Piedad

ANEXO 6
“ENCUENTRAME A LA VUELTA”
EJEMPLOS DE PERSONAJES Y OBJETOS

AGRICULTOR



BAILARINA DE HUAPANGO



CHICHIMECA



COCINERA



ANEXOS 7

CASILLAS DEL TABLERO CON NÚMERO POR CATEGORÍA TEMÁTICA

RETOS



Casilla 3 Lanza monedas



Casilla 6 Pingüino borracho



Casilla 9 Canta y Salta



Casilla 13 El baile del puercito



Casilla 16 Nombra tu cuerpo



Casilla 20 Guisado de Serpiente



Casilla 23 Refranéate



Casilla 28 Equilibrate



Casilla 30 El viejo trabalengüas



Casilla 34 Primer vuelo

ANEXO 8

CASTIGOS



Casilla 5 Niños Mágicos



Casilla 12 La conejera



Casilla 19 La araña



Casilla 22 Cárcel



Casilla 24 La llorona



Casilla 31 ¡Ay nanitas!

ANEXO 9

LUGARES DE SAN JOAQUÍN



Casilla de Salida



Casilla 1 Museo San Joaquín



Casilla 2 Parque "La Laguna"



Casilla 4 Mercado de San Joaquín /Tienda



Casilla 7 Mirador "La Crucita"



Casilla 8 Plaza Municipal



Casilla 21 La prensa



Casilla 25 Restaurante "El fogón"



Casilla 27 El árbol más viejo



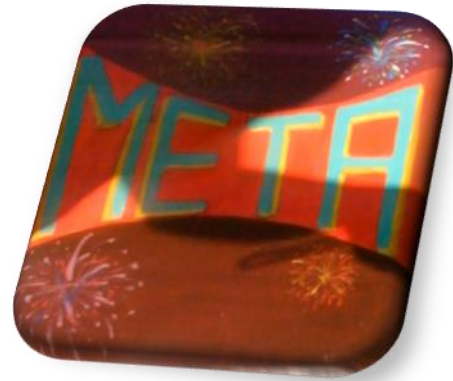
Casilla 29 Casa de Cultura



Casilla 33 El cementerio



Casilla 35 La iglesia



Casilla de Meta

ANEXO 10

Ruleta de Personajes

