

Aportes de las artes al servicio social, práctica profesional y voluntariado comunitario

Grace Marlene Rojas Borboa
(COORDINADORA)

Qartuppi®





*Esta obra se edita bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.*

Aportes de las artes al servicio social, práctica profesional y voluntariado comunitario

Grace Marlene Rojas Borboa
(COORDINADORA)

Qartuppi[®]

Esta obra ha sido dictaminada por:

Dr. Pavel Roel Gutiérrez Sandoval

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Mtra. Cinthya Mireya González Ávila

Escuela Superior de Música y Danza de Monterrey

Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

**Aportes de las artes al servicio social,
práctica profesional y voluntariado comunitario**

1era. edición, junio 2022

ISBN 978-607-8694-32-7

DOI 10.29410/QTP.22.06

D.R. © 2022. Qartuppi, S de RL de CV

Villa Turca 17, Villas del Mediterráneo

Hermosillo, Sonora 83220 México

<https://qartuppi.com>

Edición: Qartuppi, S. de R.L. de C.V.

Fotografía de portada: Photology75/envatoelements

Diseño editorial: León Felipe Irigoyen

Contenido

- 7 **Prólogo**
Alejandro Ramírez Vázquez
- 8 **Capítulo I**
Espacios físicos y virtuales de proyectos teatrales como experiencias
del servicio social en la educación superior
Cynthia Julieta Salguero Ochoa y Grace Marlene Rojas Borboa
- 20 **Capítulo II**
El desarrollo de las habilidades musicales en tiempos de la pandemia COVID-19,
con las nuevas tecnologías de comunicación, a través del servicio social
Rosa Leticia López Sahagún y Julieta Padilla Luzanilla
- 35 **Capítulo III**
“Danzarte” en modalidad virtual:
un apoyo al servicio social y prácticas profesionales
Gladis Icela De Alva Bórquez y Grace Marlene Rojas Borboa

- 46 **Capítulo IV**
“Poemas a colores”, proyecto de servicio social para soñar, crear y compartir
literatura a través de medios tecnológicos
Liliana Tapia Valdenebro, Marisela González Román y Luz Alicia Galván Parra
- 62 **Capítulo V**
“Cineclub online”, servicio social para el desarrollo de valores infantiles
Gladis Icela De Alva Bórquez
- 73 **Capítulo VI**
Acompañamiento corpóreo-emocional y tecnológico por universitarios
*Grace Marlene Rojas Borboa, Elizabeth Gutiérrez Díaz
y Jhoanna Paola García Burciaga*
- 85 **Capítulo VII**
El servicio social virtual como espacio para universitarios
en la promoción del talento artístico
Julieta Padilla Luzanilla y Rosa Leticia López Sahagún

Prólogo

Aportes de las artes al servicio social, práctica profesional y voluntariado comunitario retrata la realidad que vivieron los estudiantes del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON), durante la pandemia de COVID-19, al tener que ajustar sus actividades y migrar a las plataformas digitales para brindar servicio a la comunidad.

Los capítulos que conforman esta obra presentan una propuesta innovadora en donde el arte, a través de sus diferentes disciplinas (i.e., danza, literatura, cine, teatro y música), puede llevarse a cabo con éxito mediante una metodología adecuada, planteada por los estudiantes y sus asesores.

La Dra. Grace Marlene Rojas Borboa, dedicada a la docencia y con gran compromiso social, invitó a su grupo académico y estudiantes a no detener sus actividades ante la contingencia sanitaria y llevar a cabo buenas prácticas de arte a distancia, logrando así que se cumplieran objetivos claros y precisos.

Los programas “Divertiteatro”, “Recicla con música y canto”, “Danzarte”, “Poemas a colores”, “Cine club online”, “Danzaterapia” y “Concurso de talentos” son las propuestas que los jóvenes de servicio social, practicantes y voluntariado implementaron para cumplir con sus objetivos académicos.

La pandemia provocó la modificación de las estructuras tradicionales, sin embargo, los estudiantes con profesionalismo, disposición y compromiso social generaron grandes aportes a poblaciones vulnerables. Por ello, se espera que las asociaciones, instituciones y grupos escolares tomen estas propuestas como parte de su actuar.

M.E.E. Alejandro Ramírez Vázquez
Danzaterapeuta

Capítulo I

Espacios físicos y virtuales de proyectos teatrales
como experiencias del servicio social en la educación superior

Cynthia Julieta Salguero Ochoa y Grace Marlene Rojas Borboa

Un requisito obligatorio para la titulación en México es el servicio social, el cual cumple diversas funciones que tal vez no se han visibilizado. Uno de los principales objetivos del servicio social es promover que, a través de las experiencias vividas por el universitario, se encuentren soluciones creativas del entorno y, de esta manera, estos sean parte del proceso para construir una sociedad más justa. El Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON), como universidad pública y comprometido con formar profesionistas con empatía ante la realidad social, implementa procesos para facilitar a los alumnos una vinculación con empresas, organizaciones de carácter gubernamental o civil y centros comunitarios externos, así como al interior de la misma institución en sus diferentes áreas. En esta última, a través del Centro Universitario para el Desarrollo Comunitario (CUDDEC), en su modelo de vinculación, se encuentra la Línea de Promoción Artístico Cultural en Comunidades, en la cual se inserta el proyecto “Divertiteatro”, convirtiéndose así en una oferta para llevar a cabo el servicio social a la comunidad. El distintivo del proyecto es que los universitarios logran desarrollar habilidades blandas, que son competencias que buscan los empleadores. A través del proceso de sensibilización, capacitación e implementación de talleres de teatro se logra cumplir el objetivo del servicio social, que es colocar al universitario frente a una problemática social y darle solución para contribuir al desarrollo de su territorio.

Servicio social en la educación superior

Es común escuchar expresiones como “¿para qué el servicio social?”, “son muchas horas de servicio social”, entre otras más. Las experiencias de los alumnos, desde que están cursando la educación media superior, se convierten en una oportunidad de cambiar perspectivas negativas hacia el verdadero objetivo del servicio social. Las universidades en México, ante un presente y futuro exigente, proponen una educación alineada a los Objetivos de Desarrollo Sostenible para lograr un modelo operativo para la responsabilidad social, y que sea el resultado de:

La operación de una política de gestión académico-administrativa, definida por cada institución en el marco de su misión, sus principios y valores, para llevar a cabo con calidad y pertinencia sus funciones, orientada al logro de resultados socialmente significativos mediante los cuales busca contribuir al desarrollo integral y sostenible de su entorno y participar en la construcción de una sociedad más próspera, democrática y justa. (Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior [ANUIES], 2020, p.80)

Por lo anterior, las universidades se convierten en entes de cambio, no solo para la formación académica del estudiantado, sino como un motor de un engranaje estructurado para el desarrollo de la región en la que se inserta. En México, el servicio social se encuentra establecido por el Estado, dentro de la Constitución Política desde 1945, con una implicación federal, estatal y local. Los artículos 3º y 5º lo definen como una práctica de carácter obligatorio que apoya la formación del estudiante y contribuye a las necesidades de las comunidades vulnerables (Escalante et al., 2018).

Servicio social en el Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON)

El ITSON, como integrante de la ANUIES, sigue una política educativa con una responsabilidad social donde su misión es ser una “universidad pública, autónoma y socialmente comprometida con formar profesionistas con ética, integridad, competencia internacional, habilidad emprendedora y empatía ante la realidad social; utilizando modelos educativos incluyentes e innovadores” (ITSON, 2021, p.11). Por lo anterior, existen procesos internos para facilitar el desarrollo del servicio social, cuidando la verdadera esencia y cumpliendo cabalmente su objetivo, donde se resume que:

El servicio social es una actividad académica y temporal que se debe prestar en beneficio de la sociedad, el estado y el país; su objetivo es crear conciencia sobre la realidad social, económica y cultural de nuestra sociedad logrando la participación directa del alumno o egresado en la solución de problemas, convirtiéndolo en un agente de cambio que promueva el desarrollo comunitario, enriqueciendo así su propia formación profesional y humana. (ITSON, s.f., párr.1)

Para el ITSON (s.f.a), el servicio social recobra la importancia de actividad formativa y aplicación de conocimientos, es un requisito para la titulación y, por ello, es de carácter obligatorio y su duración es de 500 horas para las licenciaturas e ingenierías y profesional asociado. A través de una planeación del currículo de los alumnos se establece el momento más idóneo para presentarlo, ya que también se deben realizar prácticas profesionales; esto es administrado en un área específica dentro de la institución, encargada del proceso, que vincula a los alumnos con los espacios para su realización en organismos del sector público (e. g., dependencias de gobierno, cooperativas o agrupaciones obreras y campesinas), organismos o instituciones no lucrativas de carácter social (e. g., asociaciones civiles) y en el sector privado (e. g., micro y pequeñas empresas).

En el párrafo anterior se enlistaron instituciones de carácter comercial y social, sin embargo, también pueden ser asociaciones artístico-culturales. Por ello, recobran importancia los espacios físicos y virtuales de proyectos artísticos-culturales para experiencias del servicio social en la educación superior. De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2017), este sector de las industrias culturales y las industrias creativas son “los sectores de actividad que tienen como objeto principal la producción o reproducción, la promoción, la difusión y la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial” (p.18). Por la importancia de impacto del sector hacia el desarrollo de los países, reconocido a nivel mundial, se recomienda al ITSON dejar claro dentro de su listado de posibles espacios para presentar el servicio social al sector creativo, artístico y cultural.

Por otra parte, ante el confinamiento por COVID-19 y la necesidad de recuperar paulatinamente las actividades, el ITSON migró hacia el uso de tecnología para crear espacios virtuales sincrónicos o asincrónicos para implementar proyectos de carácter artístico-cultural; por ello, ya no solo se habla de espacios físicos, si no también de la posibilidad de

que el alumno universitario presente su servicio social con apoyo de plataformas de uso gratuito y tecnológico (Salguero & Rojas, 2021).

Centro Universitario para el Desarrollo Comunitario (CUDDEC)

CUDDEC es “el centro comunitario de ITSON que tiene como fin contribuir a través de la acción responsable y comprometida de sus alumnos, docentes y áreas de servicio al desarrollo de comunidades vulnerables del sur de [Ciudad Obregón, Sonora]” (ITSON, s.f.b, párr.1); dentro de su estructura tiene una gran diversidad de servicios de alta calidad, los cuales le permiten a los pobladores que viven al rededor desarrollar habilidades personales, sociales, educativas, deportivas y culturales.

El proyecto “Divertiteatro” pertenece a la Línea de Promoción Artístico Cultural en Comunidades, la cual se fija en el modelo de vinculación institucional a través de CUDDEC, donde el objetivo es:

Contribuir al fortalecimiento de los programas educativos, así como el mejoramiento de la productividad académica a través de la vinculación social, facilitando el desarrollo de investigaciones, proyectos y programas de intervención comunitaria, que correspondan al quehacer natural de cada área académica y que el mismo tiempo, ayuden a satisfacer las demandas y necesidades de los sectores más vulnerables. (ITSON, 2015, p.3)

Por lo anterior, el proyecto tiene la meta de ser un espacio virtual o presencial para que aquel alumno que comparta el gusto por las artes y la cultura, y tenga conocimiento sobre una técnica artística, brinde su servicio social.

Un punto relevante de los proyectos artísticos-culturales, para ser parte del abanico de posibilidades para implementar el servicio social, es el desarrollo de habilidades blandas o habilidades no cognitivas, que permiten al ser humano desenvolverse fácilmente en circunstancias sociales e interpersonales; si bien es cierto que estas se construyen a través de la vida, se requiere que estén plenamente desarrolladas para la vida laboral. Estas habilidades socioemocionales contienden con las habilidades académicas al momento de ser evaluados en una empresa u organización para permanecer, desarrollarse o subir su estatus de empleado. De esta manera, los empleadores traducen las habilidades blandas en un mejor desempeño laboral (Espinoza & Gallegos, 2020). Teniendo de referencia las

tendencias del mercado, se sustenta aún más la relevancia de desarrollar estas habilidades en los universitarios y, asimismo, la importancia de integrar las artes para el desarrollo e impregnación de habilidades blandas (Delgado, 2019).

Metodología

Para promover el espacio presencial o virtual para el desarrollo del servicio social dentro del proyecto “Divertiteatro” se realiza el siguiente proceso:

1. *Convocatoria.* El proyecto está dirigido a estudiantes del ITSON inscritos en el quinto semestre, o más, de cualquier programa educativo. Se lanza una convocatoria-invitación a través del correo electrónico masivo para que llegue a todo el alumnado con los informes del proyecto, datos de contacto y fechas para las pláticas informativas, en formato presencial y virtual; en estas se clarifican los objetivos del proyecto para aquellos interesados.
2. *Registro de interesados.* Se hace un listado de personas interesadas en realizar el servicio social, incluyendo los siguientes datos: nombre completo, ID (número de identificación dentro de la institución), número de celular, semestre al que está inscrito, programa educativo al que pertenece y horario disponible.
3. *Registro ante el área responsable institucional de servicio social.* Con ayuda de la responsable del proyecto y la asesora del área de vinculación, los alumnos llenan el formato de registro oficial que se descarga en línea de la página oficial de la institución.
4. *Formalización de la colaboración.* El área de vinculación institucional realiza la gestión con un recinto cultural como lo son asociaciones, bibliotecas, casa de cultura, centros culturales, instituciones educativas y otros organismos para la realización del servicio social. A través de la firma del documento “Acuerdo de Colaboración”, se establece la forma de trabajo, las fechas de intervención, las responsabilidades de las partes involucradas, los objetivos y metas que se pretenden alcanzar, así como la modalidad (sincrónica o presencial) de implementación del taller.
5. *Capacitación.* A través de un plan estructurado en formato de taller, el responsable del proyecto “Divertiteatro” imparte la capacitación a los alumno que ya forman parte de este. Esta fase es presencial o virtual, según las necesidades del equipo; se toma en cuenta la disponibilidad de los integrantes y se acuerdan los días y horas para las reuniones de capacitación. Se busca como fundamento la sensibilización de los estudiantes sobre la función del arte en la transformación social, así como

los principios básicos y técnicos del teatro. Por otro lado, se construye, en equipo, un plan de clase que el alumno utiliza en la implementación del proyecto. Además, por parte de la institución, a través del Departamento de Servicio Social, se cita a todos los alumnos, ya sea de forma virtual o presencial, a una plática para concientizar sobre el objetivo del servicio social y su relación con su formación académica; asimismo, se presentan las recomendaciones a seguir al presentarse en un lugar de la comunidad.

6. *Implementación.* Cuando el estudiante ya adquirió los conocimientos básicos y construye el plan de clase en un 50% o en su totalidad, se procede a corroborar el acuerdo de colaboración, y se hace la presentación formal del estudiante a realizar el servicio social ante la instancia receptora, ya sea a través de una visita o una reunión virtual. Una vez que se determina el horario y días de implementación de las actividades, da inicio el taller ante los niños que pertenecen a una comunidad vulnerable, que tienen alguna necesidad especial o que no cuentan con el acceso a la cultura tan fácilmente. Cabe mencionar que, durante esta etapa, la representante de vinculación institucional y el responsable del proyecto dan acompañamiento al universitario; sin embargo, se le da libertad para dar solución a cualquier imprevisto que se le presenta. Además, se toman evidencias de cada día del taller y se realiza una bitácora de los resultados de cada sesión, con el fin de reflexionar y realizar mejoras.
7. *Cierre.* Al terminar la implementación del taller, se procede a la presentación de los productos artísticos logrados; estos pueden ser montaje de obras, lecturas dramatizadas o manejo de títeres. Asimismo, se realiza una evaluación tripartita, por parte del organismo receptor, la responsable de vinculación y la responsable del proyecto. Se culmina con una autoevaluación del alumno que realiza el servicio social. Lo anterior se traduce en formatos institucionales, para dejar evidencia de las actividades, los cuales son enviados de forma digital o física al área institucional de servicio social para su registro en el historial académico del alumno y dar cumplimiento al requisito de titulación.

Resultados

Según la ANUIES (2019), el servicio social es una actividad integral para coadyuvar al desarrollo del país; su finalidad principal es que sus resultados sean socialmente significativos y que “incidan en el bienestar y mejoramiento de la calidad de vida de la sociedad” (párr.2).

Desde sus inicios, el proyecto “Divertiteatro” ha logrado posicionarse como una opción para el desarrollo y cumplimiento del servicio social de los universitarios del ITSON; por esta razón, existe la responsabilidad de seguir innovando en sus formas de interacción con los universitarios, para ofrecer otros beneficios aunados al trabajo comunitario.

En la Tabla 1, se puede observar el número de alumnos inscritos en el proyecto “Divertiteatro”, bajo la modalidad de servicio social, en el año 2021.

Tabla 1
Alumnos inscritos en el proyecto “Divertiteatro”

ID (alterado)	Carrera	Modalidad
A	Licenciatura en Tecnología de Alimentos	Servicio social
B	Ingeniería en Mecatrónica	
C	Licenciatura en Psicología	
D	Licenciatura en Psicología	
E	Licenciatura en Psicología	
F	Licenciatura en Administración	

Los estudiantes que pasan por la vivencia que brinda el proyecto, se van con un aprendizaje básico del área de teatro; se tratan temas tales como improvisación, voz y dicción, espacio escénico, posiciones del actor, activación física, géneros dramáticos, así como la historia desde sus orígenes hasta la actualidad. Aunado a lo anterior, se desarrollan habilidades blandas como:

- *Resiliencia.* El alumno se adapta y busca soluciones a los problemas que resulten en clase; por ejemplo, debe superar las frustraciones cuando en los montajes teatrales no asisten todos los actores.
- *Proactividad.* El alumno propone acciones que benefician a la comunidad vulnerable a través de su servicio social; por ejemplo, al momento de decidir ser parte del proyecto, debe aprender cosas nuevas o fortalecer lo que ya sabe, prepararse para estar frente a otros (niños inscritos en el taller) y transmitir su conocimiento.

- *Actitud positiva.* El alumno es consciente de que la actividad desarrollada ayudará a otros y que el servicio social rendirá frutos ante una necesidad social; por ello, debe esforzarse durante la capacitación y la implementación del taller, manteniendo una buena actitud, a pesar de los problemas que pueda enfrentar durante el desarrollo del proyecto.
- *Liderazgo.* El alumno ejerce de manera entusiasta su rol de instructor, con el fin de motivar y llevar a cabo las acciones que permitan cumplir con el objetivo del taller. En la Figura 1, se puede observar a un alumno universitario implementando una clase de títeres en el taller de teatro a niños de las colonias del sur de la ciudad.
- *Trabajo en equipo.* El alumno comparte ideas que permiten mejorar su capacitación y la construcción del plan de clase; además, participa en la elección de la obra para su montaje.
- *Solución de conflictos.* El alumno da soluciones positivas a cualquier situación presentada con los niños en la implementación del taller.

Figura 1

Alumno universitario implementando una clase de títeres



Respecto a los resultados cuantitativos y de impacto, se puede mencionar que, en el primer semestre del año 2021, de forma sincrónica se implementaron dos talleres de teatro, teniendo 30 beneficiarios directos. Por otro lado, a través de la plataforma virtual Facebook, se lograron ocho cápsulas educativas (Tabla 2), teniendo como resultado 533 reproducciones, 114 reacciones y 61 compartidas en la página oficial de la Línea de Promoción Artística Cultural en Comunidades.

Tabla 2

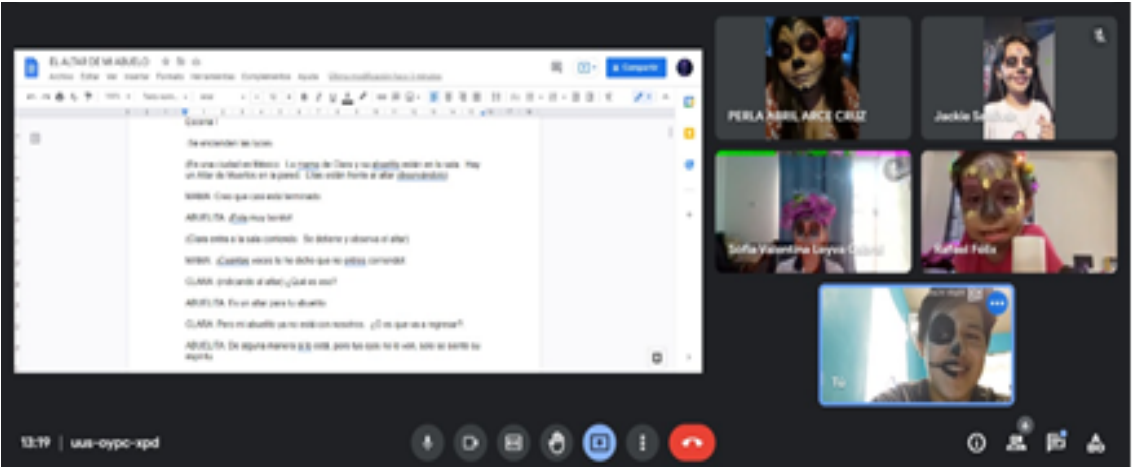
Cápsulas educativas compartidas a través de Facebook

Número	Nombre	Enlace
Cápsula 1	La historia del teatro musical	
Cápsula 2	La historia del teatro musical en México	
Cápsula 3	La escenografía	
Cápsula 4	Personajes en las obras de teatro	
Cápsula 5	La utilería	
Cápsula 6	El vestuario	
Cápsula 7	El montaje escénico (parte I)	
Cápsula 8	El montaje escénico (parte II)	

En el segundo semestre del año 2021, de forma sincrónica se implementaron dos talleres de teatro (Figura 2), teniendo nueve beneficiarios directos. Por otro lado, se construyó un cuadernillo de trabajo, para llegar a los niños de la periferia de la ciudad, que no tiene acceso a internet y no se pueden beneficiar de la oferta ofrecida a través de la tecnología o que no pueden ejercer sus derechos culturales.

Figura 2

Alumno universitario implementando con sus alumnos una lectura dramatizada en día de muertos



Conclusiones y recomendaciones

Los logros obtenidos comprueban que el objetivo planteado se cumplió, el proyecto “Divertiteatro” es una opción para implementar el servicio social y se convierte en una oportunidad de desarrollar habilidades que los empresarios buscan en un egresado universitario. Es de vital importancia hacer más visibles los proyectos artísticos culturales, ya que son un laboratorio vivo para conocer las problemáticas sociales y realizar cambios responsables y creativos, que solo el arte y la cultura pueden brindar a través de su práctica.

Una de las recomendaciones es seguir investigando para profundizar sobre los alcances de estos proyectos en la vida laboral de los egresados; por otro lado, también se podrá hacer comparativos entre alumnos, ya que el perfil de cada carrera implica diversos factores que deben de considerarse para el desarrollo de competencias blandas.

Referencias

- Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. (2018). *Visión y acción 2030. Propuesta de la ANUIES para renovar la educación superior en México*. ANUIES. https://visionyaccion2030.anuies.mx/Vision_accion2030.pdf
- Delgado, P. (2019). ¿Quieres desarrollar habilidades sociemocionales en los estudiantes? Enfócate en la educación artística. *Instituto para el Futuro de la Educación. Observatorio del Tecnológico de Monterrey*. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/aprendizaje-socioemocional-y-educacion-artistica>
- Escalante, M. D., Jiménez, J. A., & Caso, J. (2018). Rescatar el servicio social universitario: un estudio al noroeste de México. *RAES*, 10(17), 115-129. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6807858.pdf>
- Espinoza, A., & Gallegos, D. (2020). Habilidades blandas y su importancia de aplicación en el entorno laboral: perspectiva de alumnos de una universidad privada en Ecuador. *Revista Espacios*, 41(10). <https://www.revistaespacios.com/a20v41n23/a20v41n23p10.pdf>
- Instituto Tecnológico de Sonora. (s.f.a). *Servicio Social*. <https://www.itson.mx/servicios/serviciosocial/Paginas/inicio.aspx>
- Instituto Tecnológico de Sonora. (s.f.b). *CUDDEC*. <https://www.itson.mx/micrositios/cuddec/Paginas/informacion.aspx>
- Instituto Tecnológico de Sonora. (2021). *Informe general de actividades*. ITSON. <https://www.itson.mx/rector/Documents/informe-general-de-actividades-2020-2021.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2017). *Expresiones culturales. Política para la creatividad*. <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/diversity-of-%09cultural-expressions/tools/policy-guide/como-usar-esta-guia/sobre-definiciones-%09que-se-entiende-por-industrias-culturales-y-creativas/>
- Salguero, C., & Rojas, G. (2021). Divertiteatro como mediador en situación de vulnerabilidad. En G. Rojas, P. Gutiérrez, E. Cervantes, & L. Galván (Coord.), *Proyectos artísticos de vinculación comunitaria y de arteterapias para grupos vulnerables en modalidades no convencionales* (pp. 187-203). AM Editores. <https://www.itson.mx/publicaciones/Documents/ciencias-sociales/PROYECTOS%20ART%20c3%8dSTICOS-FINAL%20-%20MAYO.pdf>

Capítulo II

El desarrollo de las habilidades musicales en tiempos de la pandemia de COVID-19, con las nuevas tecnologías de comunicación, a través del servicio social

Rosa Leticia López Sahagún y Julieta Padilla Luzanilla

El Instituto Tecnológico de Sonora, a través de su Centro Universitario de Enlace Comunitario (CUDDEC) busca contribuir al desarrollo de comunidades vulnerables de la región, por medio de los diversos servicios, programas, talleres, cursos, investigaciones y vinculación comunitaria. Una de las líneas desarrolladas por el CUDDEC ha sido la Línea de Promoción Artística Cultural en Comunidades, en la cual se ha implementado el proyecto “Recicla con música y canto”, que tiene como objetivo fomentar actividades musicales, tanto individuales como grupales, para impulsar valores que permitan el desarrollo de la expresión, la creatividad y la capacidad para relacionarse con el entorno y con los demás.

La educación musical, de acuerdo con Valencia et al. (2018), contiene procesos de enseñanza-aprendizaje con métodos y didácticas características, que se encuentran dentro de una concepción del mundo, que cuenta con un periodo histórico y con fundamentos teóricos y conceptuales que contribuyen en la formación de seres humanos sensibles, inteligentes, así como social y emocionalmente sanos. Pascual (2006) destacó el valor formativo de la educación musical, cuyo objetivo es despertar y desarrollar todas las facultades del ser humano, por lo que el manejo de recursos ayudará a imaginar un sinfín de posibilidades.

Otro objetivo de este proyecto es enseñar a los participantes la importancia del reciclaje para el cuidado y preservación del medio ambiente, así como fomentar una actitud constructiva y promover el aprovechamiento de materiales de reciclaje para la construcción de instrumentos musicales, lo cual permite desarrollar capacidades intelectuales y motrices, así como la exploración de sonidos y ruidos (López, 2021).

Para llevar a cabo este proyecto, se abre una convocatoria a estudiantes para la realización de su servicio social universitario, prácticas profesionales, voluntariado o, bien, el desarrollo de su tema de titulación. Respecto al servicio social, según Robles et al. (2012), es una forma de vincular a la universidad con la sociedad; este medio es un instrumento natural que hace consiente al alumno de las necesidades de la sociedad y le permite “poner a su disposición sus conocimientos, habilidades y destrezas para la solución de problemas” (p.237); por lo anterior, es una actividad de gran relevancia en su formación, pues se fomenta una conciencia cívica, de servicio y de retribución a la sociedad. Estos autores también mencionan que el servicio social universitario es:

Una magnífica oportunidad para impulsar la práctica profesional en sus aspectos académicos y de servicio en beneficio, en primera instancia, de la sociedad, ubicando a los estudiantes dentro de las diferentes problemáticas y sus posibles soluciones y aprovechando el impulso, la creatividad y el talento de los jóvenes. (p.237)

Planteamiento del problema

La COVID-19 es una enfermedad infecciosa causada por el nuevo coronavirus SARS-CoV-2. La Organización Mundial de Salud (OMS, 2020) indicó que el coronavirus es una amplia familia de virus que pueden causar diversas afecciones, así como un simple resfriado y complicarse con enfermedades muy graves, como el Síndrome Respiratorio de Oriente Medio (Mer-CoV) lo que ocasiona el Síndrome Respiratorio Agudo Severo (SRAS-CoV).

De acuerdo con la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2020), la pandemia de COVID-19 “ha provocado una crisis sin precedentes en todos los ámbitos” (p.1). En la esfera de la educación, una de las medidas adoptadas para disminuir la propagación de la enfermedad, así como para salvaguardar la salud y el bienestar integral de los estudiantes y docentes, fue la suspensión de las clases presenciales en todos los niveles educativos. Esto originó el despliegue de la modalidad de aprendizajes a distancia, en diferentes formatos y plataformas.

En México, en marzo de 2020, se declaró la emergencia sanitaria y, con ello, se ordenó la suspensión de actividades no esenciales. Con el fin de dar continuidad a la educación, las escuelas migraron de la modalidad escolarizada a la modalidad a distancia. Previamente, algunas escuelas ya trabajaban parcialmente en modalidad virtual, sin embargo, la pandemia obligó a migrar todos los cursos o clases a este formato.

Esta forma de aprender se vale de tecnologías de la comunicación e información para permitir que estudiantes y docentes interactúen entre sí, de esta forma no se vuelve necesario compartir el mismo espacio o utilizar materiales físicos para adquirir nuevos conocimientos. (InGenio, 2019, párr.3)

La educación online o virtual no sería posible sin el internet, los dispositivos electrónicos, las plataformas y las nuevas tecnologías.

[La tecnología es] un proceso, una capacidad de transformar o cambiar algo ya existente para construir algo nuevo o bien darle otra función. Y esa capacidad de transformación puede ser intuitiva o [...] se trata de un saber que proviene del campo de la ciencia. (Universidad Nacional del Litoral, s.f., párr.2)

Como consecuencia de la COVID-19, el proyecto “Recicla con música y canto” se ha venido modificando, según las necesidades de las instituciones donde los estudiantes han estado realizando su servicio social. Algunas de estas instituciones son: Fundación Bórquez, Loma de Guamúchil, CUDDEC, y diferentes escuelas de la comunidad de Ciudad Obregón, Sonora.

Los talleres que se han impartido han sido de guitarra, bajo, canto, recicla con música y notación musical. Como ya se mencionó, en un inicio eran presenciales, pero ante la situación descrita se utilizaron otros medios como las redes sociales y las plataformas *Google Meet* y *Zoom*. Además, se han desarrollado en formato de video, con una duración de 30 a 45 minutos, según el instrumento.

Ante lo expuesto, el objetivo del capítulo es presentar los resultados del proyecto “Recicla con música y canto” durante la pandemia de COVID-19.

Fundamentación teórica

Pedagogías musicales

“Las principales metodologías pedagógicas-musicales entienden la educación musical con métodos activos y no intelectivos en los que aprender música es sinónimo de hacer música” (Red educa, 2022, párr.1).

Según Pascual (2006), en la educación musical se deben considerar algunos principios, estos son:

1. *Valor educativo de la música.* Su finalidad es la formación integral del ser humano, tomando en cuenta las formaciones psicológicas, sociológicas, psicomotoras e intelectuales, no solamente las musicales.
2. *Educación musical para todos.* No debe de estar dirigida a los dotados musicalmente, todos tienen musicalidad; esta es la capacidad de interpretar y apreciar la música, para saberla valorar.
3. *Libertad y creatividad.* No importa el resultado, sino el proceso de creación y participación. Referente a la creatividad esta proviene de la imaginación y tiene diferentes tipos: creativa, receptivo-sensorial, retentiva (memoria), reproductora, constructiva y creadora.
4. *Personalidad del ser humano.* Esta se va desarrollando extraordinariamente con las diferentes actividades creativo-musicales en el momento en que los niños, niñas y adolescentes dan rienda suelta a su imaginación.
5. *Progresión.* Se refiere a que la educación musical debe de acompañar al aprendiz en todo su proceso evolutivo, desde su inicio en la educación básica.
6. *Activo.* Debe ser una metodología basada en la experimentación y la participación; se debe dar prioridad a los procedimientos y actividades respecto a los conceptos. Es decir, la educación musical no es intelectualista; la música se debe enseñar transmitiendo el lenguaje musical en forma viva, esto es, aprender haciendo música.
7. *Lúdico.* Es jugar con la música con ejercicios con apariencia de juego, que responden a los objetivos de una programación rigurosamente elaborada.
8. *Global.* Se relacionan con otras áreas artística y con el desarrollo general, esto quiere decir que debemos de apoyar a la motricidad, sensorialidad y afectividad.
9. *Que impregna la vida del niño.* La educación musical escolar debe trascender a la clase y manifestarse en la cotidianidad del alumno, con su familia, en la escuela y en la comunidad.

10. *Variedad.* En la educación musical debe incluirse el canto, los instrumentos, el movimiento y la danza, el juego dramático, la audición y la iniciación al lenguaje musical.

De acuerdo con Valencia et al. (2018), la educación musical contiene procesos de enseñanza-aprendizaje, métodos y didácticas, así como fundamentos teóricos y conceptuales, que contribuyen en la formación del ser humano sensible, inteligente, social y emocionalmente sano, lo que nos lleva a tener personales integrales.

Los alumnos que realizan el servicio social dentro de proyecto de “Recicla con música y canto” utilizan diferentes pedagogías; estas se muestran en la Tabla 1.

Tabla 1
Pedagogías de la música

Autor	Método	Descripción
Zoltan Kodaly	Pedagogía Kodal	El método se basa en el folklore húngaro; uno de los motivos para utilizarlo fue recuperar la tradición musical de su pueblo. Esta pedagogía se fundamenta en las melodías populares del país, a través de una sistematización de las estructuras rítmicas y de pequeñas melodías, según sea el avance de los alumnos la dificultad se va haciendo gradual.
Jaques-Dalcroze	La Rítmica, “solfeo corporal de la música”	La base del método es considerar que cualquier fenómeno musical (rítmico, melódico, armónico o formal) es objeto de representación corporal.
Cesar Tort	Pedagogía Tort	Esta pedagogía está basada en la música del folklore nacional, la lírica infantil y los instrumentos vernáculos. La aplicación del método es sencilla y adaptable, según los recursos que se tienen. El programa de Tort abarca desde estimulación temprana, maternal, jardín de niños, primaria y secundaria.
María del Carmen Silva Contreras	Método Macarsi	Este método promueve el desarrollo de habilidades en el marco educativo, social y emocional. Toma en cuenta el entorno social y emocional. Trabaja con las vivencias de alto contenido afectivo e intelectual que incluyan a las inteligencias múltiples. “Este método está compuesto de 4 áreas: afectiva, social, intelectual y motriz [...] En el área intelectual se trabaja en la concentración del niño, su memoria, creatividad y atención. Finalmente, en el área motriz, se busca que los 5 sentidos del niño se encuentren en perfecto estado” (Aguilar, 2020, párr.4-5).

Nota: Elaboración propia con base en Pascual (2006) y Aguilar (2020).

Antecedentes del proyecto

El proyecto de “Recicla con música y canto” en sus inicios fue creado únicamente para hacer consciencia del uso del reciclado por medio de la música, ante la necesidad de formalizar el proyecto se investigaron otras iniciativas sociales o comunitarias, surgidas en los últimos años. Una de ellas es “La Música del Reciclaje”, que es un proyecto para la inclusión y la sostenibilidad, creado por Gil (s.f.), director de la orquesta música de reciclaje. Esta iniciativa social ofrece formación musical a los niños en situaciones complicadas y, de alguna manera, educa en valores como la solidaridad, la empatía, el trabajo en equipo y la disciplina. Esta orquesta utiliza instrumentos reciclados para interpretar canciones populares universales, con el fin de lanzar un mensaje motivador en torno al cuidado del medio ambiente y al valor de las segundas oportunidades.

Si no tienes oportunidades es difícil avanzar, y creo que es lo bonito de este proyecto es que la música, y en este caso el reciclaje, es una oportunidad que la gente acogerá y disfrutará, porque la música y el arte es una parte fundamental para el desarrollo íntegro del ser humano. (Gil, s.f., párr.3)

Otro proyecto es la Orquesta de Instrumentos Reciclados de Cateura (2014), que es una agrupación musical conformada por jóvenes y niños que viven en una comunidad de Paraguay. Su principal característica es la de interpretar obras musicales con instrumentos reciclados a partir de residuos sólidos que hay en sus casas; es un taller de lutería que posee el grupo de Cateura donde hay recicladores que son asesorados por Favio Chávez, técnico ambiental que trabaja desde el año 2006 en dicha zona; este grupo ha comenzado a utilizar restos de basura para la elaboración de instrumentos que emitieran sonidos musicales. Estos imitan a los instrumentos de la orquesta y todos son contruidos con basura; su repertorio está conformado por música clásica, folklórica —de Paraguay y Latinoamérica—, así como como de música de artistas como The Beatles y Frank Sinatra, entre otras. El objetivo de la orquesta es formar a través de la música a los niños y jóvenes que viven en dicha comunidad con condiciones de vulnerabilidad y exclusión social, creándoles oportunidades a favor de sus integrantes, de manera que ellos mismos puedan contar con opciones que les permitan proyectar su porvenir hacia mejores condiciones de vida para forjarse un mejor futuro.

Tabla 2

Identificación de conceptos

Concepto	Definición
Actividades musicales	“Actividad consistente en la utilización de fichas musicales y la audición de música o canciones correspondientes, con el fin de establecer un debate que permita profundizar en la educación en valores” (Centro Aragonés de Referencia para la Equidad y la Innovación [CAREI], 2022).
Arte	“Como arte denominamos un conjunto de disciplinas o producciones del ser humano de fines estéticos y simbólicos a partir de un conjunto determinado de criterios, reglas y técnicas” (Significado, s.f.a, párr.1).
Arte musical	Las artes musicales “Corresponden a todas aquellas que involucran una combinación coherente entre sonidos y espacios de silencio, haciendo uso de la melodía y el ritmo, para crear así una experiencia estética en la persona que la escucha” (Instituto Sudcaliforniano de Cultura, 2022, párr.5).
Creatividad	“La creatividad, denominada también pensamiento original, pensamiento creativo, inventiva, imaginación constructiva o pensamiento divergente, es la capacidad de crear, de innovar, de generar nuevas ideas o conceptos” (Significados, s.f.b, párr.1).
Competencia artística y cultural	Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos (Giráldez, 2007).
Expresión	“Una expresión es todo acto comunicativo del ser humano, que a través de algún medio o lenguaje (verbal o no verbal) se hacen manifiestos” (Aguirre, s.f.).
Música	Desarrolla las capacidades de los alumnos, ayuda al perfeccionamiento auditivo, contribuye al desarrollo motriz y la memoria, la capacidad de análisis de un juicio crítico, así como el saber cultural y el gusto estético (Pascual, 2006).
Reciclaje	“Como reciclaje o reciclamiento se conoce el proceso que consiste en la transformación de desechos o materiales usados en nuevos bienes o productos para su reutilización” (Aviles, 2021).
Sonido	El sonido es la combinación con el silencio, es la materia prima con que se hace la música.
Valores humanos	“Conjunto de virtudes que posee una persona u organización, que determinan el comportamiento e interacción con otros individuos y el espacio” (Significados, s.f.c).

Definición de los principales conceptos del proyecto “Recicla con música y canto”

El conocimiento es parte fundamental en la participación y desarrollo de cualquier proyecto, ya que genera seguridad en los interesados para llevarlo a cabo. Por ello, en la Tabla 2 se muestran los diferentes conceptos que los alumnos utilizan en el proyecto “Recicla con música y canto”.

Metodología

La Línea de Promoción Artístico Cultural en Comunidades cuenta, dentro de sus proyectos, con el de “Recicla con música y canto”. El proyecto inició con los talleres de recicla con música para niños y adolescentes de la comunidad, que eran llevados a cabo por los estudiantes de la Licenciatura en Gestión y Desarrollo de las Artes (LGDA), para la realización del servicio social, voluntariado y práctica profesional; posteriormente se abre a toda la comunidad de ITSON. Al respecto, es importante mencionar que los alumnos que están participando en este proyecto tienen la capacitación por parte del docente y las clases son monitoreados.

Para invitar a los alumnos a que se sumen a este proyecto se lanza una convocatoria invitando a toda la comunidad del ITSON, se dan charlas y se presentan los proyectos a través de las plataformas de *Zoom* y de *Google Meet*.

Para que los alumnos puedan participar en el proyecto es necesario que se registren con la persona líder del proyecto o en el área de vinculación. Una vez admitidos, se les capacita sobre las pedagogías de la música que implementan en el proyecto, los valores rítmicos y la notación musical; se les entrega material didáctico para que los estudiantes practiquen y puedan hacer la réplica con los niños que estarán trabajando. En las sesiones posteriores, se enseñan nuevos elementos de la música y a elaborar instrumentos musicales con reciclado, tomando en cuenta los materiales que los niños pueden tener en casa. Asimismo, a través de infografías y carteles se dan a conocer los beneficios que puede tener la música en el ser humano.

Después, los alumnos elaboran un plan de trabajo, dependiendo del área de la música que estén trabajando —actualmente, se dan clases de guitarra, ukelele, canto, bajo y teclado—, siguiendo la misma estructura. Así, se lleva a cabo la implementación de actividades en los diferentes centros comunitarios de la región y, cuando los niños ya se han aprendido las canciones, se hacen los ensambles musicales para que utilicen los instrumentos creados por ellos mismos.

Cabe destacar que el proyecto inicialmente se desarrolló de forma presencial, pero a consecuencia de la pandemia de COVID-19 tuvo que migrar a un formato virtual, a través de las plataformas *Google Meet* y *Zoom*, así como de redes sociales como *Facebook*.

Resultados

En este apartado se recopila la experiencia de los estudiantes en el desarrollo de su servicio social durante el periodo de verano del 2021. Toda esta información fue recabada por medio de entrevistas y a través del informe de terminación que entregaron los estudiantes.

Los estudiantes comentaron que la planeación es parte fundamental para llevar a cabo el proyecto. La realización del programa y de la clase les permitió cumplir satisfactoriamente su servicio social; asimismo, el aprender a organizar las sesiones y aplicarlas en el proyecto, les dejó enseñanzas para su vida personal, pero también en su vida académica, ya que pueden aplicar sus aprendizajes en las materias que están llevando actualmente en la licenciatura.

Algunos estudiantes comentaron que, gracias a esta experiencia, descubrieron que la enseñanza puede ser parte de su vida profesional; otros más indicaron que la enseñanza no es lo suyo, sin embargo, disfrutaron ver las expresiones de los niños y adolescentes al descubrir cómo elaborar instrumentos musicales con material reciclado, cómo se oye al momento de tocarlo y lograr los pequeños ensambles que mostraron al final del taller.

Los estudiantes enfatizaron en la importancia de buscar información adicional, para la realización de guiones que facilitaran la exposición de los temas; pues es primordial explicar cada tema de una manera sencilla y fácil de aprender.

Por otra parte, también se comentaron algunas dificultades como las siguientes:

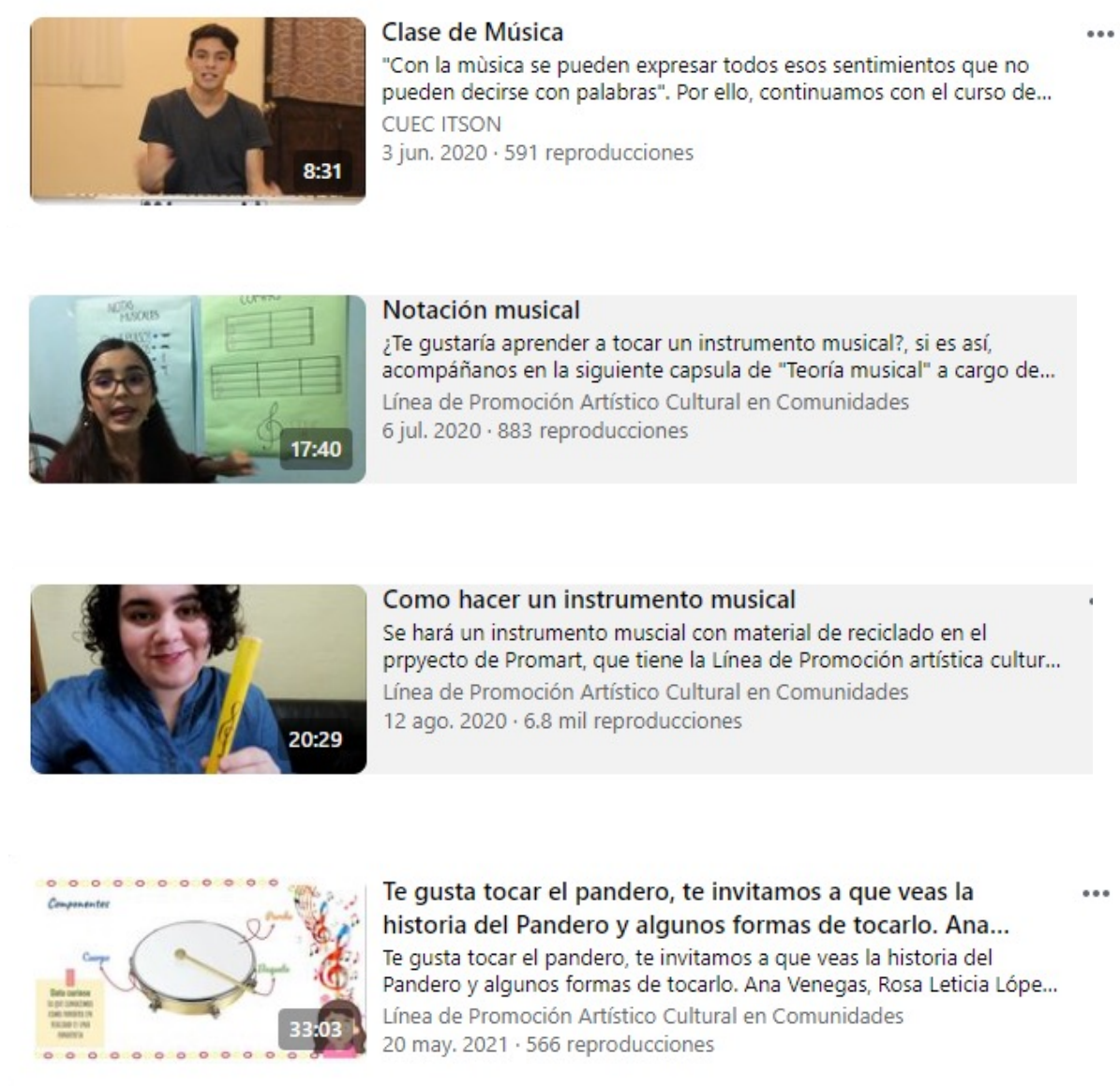
- Algunos niños dejaban de asistir al taller.
- El peso de los archivos de video, a veces eran muy pesados, por lo que había problemas al compartir.
- Por problemas de conectividad, en ocasiones, se tenía que recurrir a cibercafés para hacer las ediciones.
- En las clases virtuales, a veces los participantes no se podían conectar por fallas en el internet de los centros comunitarios.
- Para realizar los videos, se debían vencer los nervios al hablar ante una cámara, el temor a equivocarse y tener que volver a empezar el video. Además, se debía buscar el momento idóneo para la grabación para evitar los ruidos externos.

- Falta de interés por parte del público para ver las reproducciones e interacciones en redes sociales.

Las redes sociales que se estuvieron utilizando en la mayoría de los videos fueron las *fanpages* de la Línea de Promoción Artístico Cultural en Comunidades (Figura 1), de CUDDEC, del Comité de Promoción del Valle del Yaqui (PROVAY) y de la LGDA, así como las redes personales de estudiantes y docentes involucrados en el proyecto. A través de estos medios, el proyecto tuvo un alcance de 2526 personas y los videos diseñados por los estudiantes durante su servicio social tuvieron 10 975 reproducciones. En lo que se refiere a las clases virtuales, se tuvo una población de 50 personas entre niños, adolescentes y adultos en las diferentes clases de recicla con música y canto, guitarra y ukulele.

Figura 1

Reproducción de videos desde la página de Facebook de la LPACC



El principal logro fue producir, crear, editar y difundir los videos y que hayan tenido un alcance considerable en la comunidad a través de las redes sociales; además, los videos contribuyeron a impulsar la actividad de las diferentes páginas a las que fueron subidos durante el periodo de verano del 2021.

Otro logro está relacionado con la producción de contenido de calidad para enseñar o transmitir una habilidad. Además, al elaborar los videos se adquirieron diferentes competencias como la seguridad al hablar a la cámara, habilidades tecnológicas asincrónicas y sincrónicas, pero lo más importante fue el servicio hacia su comunidad y, en la medida de sus posibilidades, brindar el acceso al arte empleando los medios disponibles, sensibilizándose ante las necesidades de las personas y adaptándose a estas.

Conclusiones

El desarrollo del proyecto “Recicla con música y canto” ha tenido muy buenos resultados en los años que se ha llevado a cabo; los estudiantes que han participado se han quedado por un año para la realización de su servicio social, cuando por lo general es un semestre. Un punto importante que mencionar es la capacidad de los estudiantes para adaptarse a las nuevas formas de impartir los talleres, es decir, trabajar con las distintas plataformas —algo con lo que no estaban familiarizados— y terminar su servicio social en tiempo y forma.

Es sorprendente el cúmulo de acciones realizadas por los universitarios en su beneficio personal y social. Durante su participación en el proyecto, desarrollaron un plan de trabajo, acorde al área de la música que enseñaban; adquirieron destrezas en la creación y edición de videos, así como en la búsqueda de información para llevarlos a cabo con buenos resultados; dieron oportunidad a las personas de aprender a través de los videos y resolvieron dudas.

Los estudiantes mencionaron que, al llevar a cabo su servicio social, quedaron satisfechos con todas las actividades ejecutadas, lograron desarrollar y aplicar las competencias de su licenciatura, descubrieron un panorama nuevo sobre el manejo de las plataformas virtuales y el alcance que pueden tener al servicio de la comunidad y del lugar donde laborarán.

Una recomendación para tomar en cuenta es la atención que los padres de familia den a sus infantes para el buen aprovechamiento de las clases virtuales; al respecto, los estudiantes comentan que en cada sesión se les indicaba a los niños los materiales que

se utilizarían en la siguiente clase y, al llegar esta, no se tenía lo solicitado; esto dificultaba que la clase se efectuara favorablemente. Lo anterior coincide con las conclusiones de Zapata (2011), cuyo similar proyecto con infantes colombianos en condiciones vulnerables, le permitió manifestar que el apoyo de la familia es importante para los niños, ya que cuando los padres muestran interés, los niños tienen mejor disposición a aprender y producir música, interactuar y hasta improvisar con otros, con más confianza, lo que hace a los padres de familia un ente fundamental en el desarrollo musical infantil.

Por último, en casa siempre habrá material que se puede reutilizar, al que se le puede dar un segundo uso o transformar —en este caso, en instrumentos musicales, para practicar las notas, crear melodías, hacer sonidos— y con esto, cuidar el medio ambiente.

Referencias

- Aguilar, J. (2020). Natalia Lafourcade... el conejillo de indias del método de enseñanza Macarsi diseñado por su mamá. *Periódico central*. <https://www.periodicocentral.mx/2020/rayas/vidayestilo/item/4064-natalia-lafourcade-el-conejillo-de-indias-del-metodo-de-ensenanza-macarsi-disenado-por-su-mama>
- Aguirre, G. (s.f.). *¿Qué es la expresión?* <https://es.calameo.com/read/00660608393f11cbfaea3>
- Aviles, A. (2021). *Reciclaje*. https://prezi.com/p/kgpppywmshj_/reciclaje-_adrian-aviles/
- Bárcena, M. (2012). *El servicio social - Plan Educativo Nacional*. <http://www.planeducativonacional.unam.mx>
- Barrientos, A. (2017). *El arte como instrumento para el desarrollo de las habilidades*. <http://repository.libertadores.edu.co>
- Centro Aragonés de Referencia para la Equidad y la Innovación. (2022). Actividades musicales. Música y derechos humanos: fichas musicales. CAREI. <https://carei.es/actividades-para-el-aula/actividades-musicales/>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2020). *La Educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf
- Gil, V. (2020). *La Música del Reciclaje; un proyecto para la inclusión y la sostenibilidad*. <https://aprendemosjuntos.elpais.com/especial/la-musica-del-reciclaje-un-proyecto-por-la-inclusion-y-la-sostenibilidad-la-orquesta-musica-del-reciclaje/>
- Giráldez, A. (2009). *Competencia cultura y artística*. Alianza Editorial.
- InGenio. (2019). *Beneficios de las clases virtuales: el futuro de la educación*. <https://ingenio.edu.pe/blog/beneficios-de-las-clases-virtuales-el-futuro-de-la-educacion/>
- Instituto Sudcaliforniano de Cultura. (2022). Resultado convocatoria "La cultura nos une en los municipios". *Culturabcs*. <https://culturabcs.gob.mx/convocatorias/253>
- López, R. L. (2021). Proyecto recicla con música y canto para niñas, niños y adolescentes del municipio de Cajeme, Sonora. En G. M. Rojas, P. R. Gutiérrez, E. Cervantes, & L. A. Galván (Coords.), *Proyectos artísticos de vinculación comunitaria y de arteterapias para grupos vulnerables en modalidades no convencionales* (pp. 165-186). Clave Editorial.
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Brote de enfermedad por Coronavirus (COVID-19): Orientaciones para el público*. <https://www.who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public>

- Orquesta de reciclados de Cateura. (2014). *Inicio*. <https://www.recycledorchestracateura.com>
- Pascual, P. (2006). *Didáctica de la música para la primaria*. Pearson.
- Red Educa. (2022). *Titulación Universitaria de Monitor Ocio y Tiempo Libre + Musicoterapia*. <https://www.rededuca.net/Musicoterapia-Monitor-Ocio-Tiempo-Libre>
- Robles, M., Celis, M. E., Navarrete, C., Rossi, L., Gilardi, M. A., & Barragán, B. (2012). El servicio social. En J. Narro, J. Martuscelli, & E. Bárzana (Coords.), *Plan de diez años para desarrollar el Sistema Educativo Nacional* (pp. 237-243). UNAM.
- Significados. (s.f.a). *Significado de Arte*. <https://www.significados.com/arte/>
- Significados. (s/f.b). *Significado de Creatividad*. <https://www.significados.com/creatividad/>
- Significados. (s.f.c). *Significado de valores humanos*. <https://www.significados.com/valores-humanos/>
- Universidad Nacional del Litoral. (s.f.). *¿Qué es la tecnología?* <http://www.unl.edu.ar/ingreso/cursos/cac/21ot/>
- Valencia, G., Londoño, R., Martínez, M., & Ramón, H. (2018). *Fundamentos de educación musical: 5 propuestas en clave de pedagogía*. UPN-Editorial Magisterial. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/10107>
- Zapata, G. (2011). Desarrollo musical y contexto sociocultural. Reflexiones desde la educación musical y la Psicología de la música sobre el desarrollo socio-afectivo y musical de niños de comunidades vulnerables. *Revista Pensamiento, Palabra y Obra*, (6). <https://doi.org/10.17227/ppo.num6-1053>

Capítulo III

“Danzarte” en modalidad virtual:
un apoyo al servicio social y prácticas profesionales

Gladis Icela De Alva Bórquez y Grace Marlene Rojas Borboa

“Danzarte” es un proyecto del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON) que inició como un espacio para la práctica de estudiantes de la Licenciatura en Gestión y Desarrollo de las Artes (LGDA), sin embargo, más adelante, se abrió la convocatoria de participación a estudiantes de otras carreras. Dicho proyecto, desde sus inicios, se desarrollaba de forma presencial mediante el servicio social, prácticas profesionales o voluntariado comunitario, donde los estudiantes impartían clases en escuelas primarias, secundarias, preparatorias, centros comunitarios, instituciones gubernamentales, entre otras, que solicitaban el apoyo de actividades de las diferentes disciplinas dancísticas (danza folclórica, ballet, hip hop, jazz y tahitiano) para niños, adolescentes y adultos. Uno de los objetivos del proyecto era apoyar la mitigación de la violencia en comunidades, fomentar los valores y desarrollar las habilidades socioemocionales en los participantes, tanto de alumnos como de instructores.

De esta manera, el proyecto apoya el desarrollo integral de los estudiantes universitarios de las diferentes carreras del ITSON, al ser una oportunidad para explorar las habilidades que puedan llegar a tener en las áreas artísticas como la danza, sin tener que ser necesariamente un estudiante de la carrera de artes.

Sin embargo, la contingencia sanitaria por COVID-19 dio la pauta para generar otras formas de trabajo con la danza. Las nuevas tecnologías y su fácil acceso fueron la herramienta principal para poder generar cursos virtuales de diferentes disciplinas dancísticas.

De esta manera, los objetivos del proyecto se modificaron, así como la metodología de trabajo (De Alva & Inclán, 2021), ya que el proyecto cambió a modalidad virtual.

Durante el 2021, se implementaron varias estrategias para apoyar a que niños y adolescentes se conectaran y participaran en talleres virtuales, pues otro de los objetivos del proyecto se centró en la atención de los efectos de ansiedad, estrés y los miedos que generó el confinamiento; pues tal como mencionaron Infante y Grau (2020), debido a la crisis mundial por la contingencia sanitaria, en la población se intensificaron los miedos, la ansiedad, el insomnio y la depresión.

Beneficios de practicar danza

Al igual que el resto de las demás artes, la danza ayuda en la expresión y comunicación de ideas, sentimientos y pensamientos, al florecimiento de la imaginación, la sensibilidad y el aprecio por las demás manifestaciones artísticas. Además, fortalece la memoria, la retención y la concentración, así como el progreso de la coordinación motriz fina y gruesa, propios de las etapas del desarrollo humano. Es una disciplina que involucra el cuerpo, la mente y el espíritu, teniendo como resultado, según Vázquez (2018), personas plenas en el alcance de sus metas.

Lo anterior respalda los beneficios que se otorgan con la práctica de la danza tanto para los alumnos beneficiarios como para los alumnos que participan de instructores en el proyecto “Danzarte”. Estos últimos participan como parte de su servicio social universitario, que es una actividad profesional y una de las más notables acciones para extender la ciencia y la cultura a la sociedad y, además, un requisito indispensable de titulación.

La danza trae muchos beneficios a la población en general, sobre todo en los niños. Según Bejarano (2020), se trabaja el movimiento, integrando cada componente de su cuerpo, para encontrar el potencial necesario para la realización de un sinnúmero de actividades de la vida diaria; de esta manera, se complementa su desarrollo corporal, así como su creatividad. Además, la autora señala que les ayuda a tener más confianza en sí mismos y a crecer en un ambiente más sano, en compañía de sus iguales, creando vínculos solidarios.

En los adolescentes ayuda al desarrollo de la personalidad, a las interacciones sociales, a la seguridad, a trabajar la autoestima, al desenvolvimiento en los diversos escenarios, y a mejorar sus habilidades físicas y afectivas. Ante el encierro, la falta de actividad provoca sedentarismo y aumento de peso, volviendo a privilegiar el trabajo cognitivo;

por ello, se requieren actividades que permitan, según Arellano (2015), “construir nuevos sentidos de la libertad en una dinámica constante de aprendizajes y descubrimientos a través del cuerpo, tomando conciencia de sí mismos para reencontrarse con los otros [en los diversos contextos]” (p.6).

Con los jóvenes, la danza adquiere una función de hobby, profesión o forma de vida con la cual se identifican; además, sirve como catalizador de emociones, rescate y cambio de visión para la toma de decisiones. Masías (2014) mencionó que, en lo personal, le dio una serie de herramientas como disciplina, control y autoconocimiento, así como empoderamiento para generar impactos comunitarios.

En cuanto a los adultos, la danza es más una terapia ocupacional, una forma de ejercitarse para mejorar la condición física e incursionar en otras actividades buscando diversidad en sus vidas y reafirmando su capacidad de aprendizaje, además, del manejo del estrés. Según Marín (2011), las técnicas aplicadas en la danza “pueden generar cambios en la manera como las personas se enfrentan a situaciones de tensión” (p.161).

En los adultos mayores, se trabaja el bienestar mental, emocional, físico y social. Con la edad hay un decremento en todas las facultades de la persona, por lo que la danza, en general, provee una mejora en el aspecto cognitivo, la motricidad y el equilibrio —evitando golpes y caídas— y en el estado de ánimo, así como en la calidad de vida, al mantener el interés en su imagen corporal y disminuir la depresión (Castillo, 2021).

La danza como estrategia de desarrollo de habilidades socioemocionales

Para Aragón et al. (2016), con la danza se trabajan las habilidades socioemocionales, ya que incide en la sociabilidad y la expresión de las emociones y sentimientos, para comunicar a través del movimiento y ayudar al proceso de aprendizaje. Es fundamental que las habilidades socioemocionales se atiendan desde temprana edad para evitar disfunciones emocionales a lo largo de sus vidas (Martínez & Urdangarin, 2015), para poder insertarse en la sociedad y en cualquier contexto. Se requieren estudiantes capaces de navegar en la diversidad, de tomar decisiones según sus necesidades y prioridades, acorde a su bienestar individual y social.

Por lo anterior, la danza es la estrategia para que los usuarios hagan uso del conocimiento de su cuerpo y lo acepten, amplíen sus límites, y adquieran recursos y repertorios corporales para la sanación, el disfrute, la resiliencia, el cuidado, el respeto y el diálogo interior y exterior. Se requiere de personas que se formen con otros ojos, busquen otras

respuestas a las cosas, nuevos procesos, otras formas de relacionarse, de enfrentar situaciones complejas sin actuar de manera impulsiva y evitando escenarios de difícil control (Acuña, 2020).

Quien imparta o replique los talleres, debe apropiarse de estas competencias y enriquecer su percepción de la realidad social, a través de la adaptación de las condiciones en las que se encuentre, para acercarse a los requerimientos de las poblaciones que atienda; asimismo, debe promover la armonía y la convivencia.

Metodología de trabajo en modalidad virtual

A continuación, se puntualiza la metodología que se utilizó en el proyecto “Danzarte”, para llevar a cabo su aplicación en modalidad virtual:

- Se realizó la invitación a través de plataformas virtuales y redes sociales a los alumnos universitarios del ITSON, promoviendo su participación en el proyecto como instructores de los talleres de danza, la cual era válida para horas de servicio social, prácticas profesionales o voluntariado comunitario.
- Después de recibir las solicitudes de participación en el proyecto, se contactó a los jóvenes y se invitó a la capacitación. Esta se llevó de forma virtual y tuvo una duración de una semana. Para participar como instructores, se pidió como requisito que tuvieran nociones básicas de la disciplina dancística.
- Posterior a la capacitación y a la realización de su plan de trabajo para el taller de la disciplina seleccionada, se asignó una plaza, ya sea en alguna escuela primaria o institución que tuviera las condiciones para impartir el taller de forma virtual; es decir, que el alumnado tuviera disponible algún dispositivo móvil (celular, tableta o computadora) y que contara con acceso a internet.
- Una vez asignada la plaza, los jóvenes instructores impartieron los talleres (una hora o dos horas a la semana) a través de *Google Meet* o *Zoom*. En la mayoría de los casos, los talleres fueron impartidos a niños, por lo que se requería del apoyo de los padres de familia para lograr que se conectaran a las sesiones y, de esta forma, también se tenía una supervisión del uso de las plataformas.
- Al inicio y al final de los talleres, se les aplicó una prueba a los beneficiarios, para medir el desarrollo de sus habilidades socioemocionales y de sus competencias dancísticas.

- Al final de cada curso, los instructores realizaron un reporte de los resultados y completaron un formato de terminación, donde plasmaron el impacto de su participación como instructores en el proyecto.

Resultados de la aplicación de la modalidad virtual

Dentro de los resultados más destacados, se encontró que, en la mayoría de los alumnos beneficiarios, las habilidades socioemocionales se incrementaron al final del taller con respecto al inicio.

En la Figura 1, se puede observar que, al finalizar los talleres, el 40.9% manifestó que siempre se le facilitó platicar sucesos cotidianos en su vida; en contraste con el inicio que era de 26%. Esto alude a que la estancia en los talleres apoyó en el desarrollo de esta habilidad socioemocional.

Figura 1

Se me facilita platicar sucesos cotidianos de mi vida

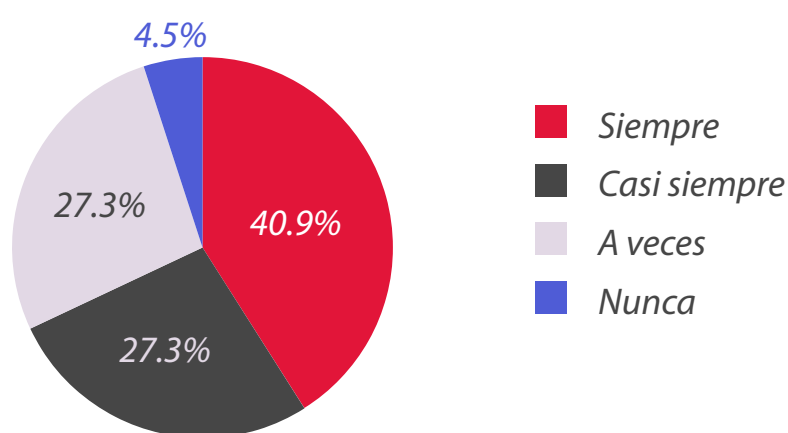
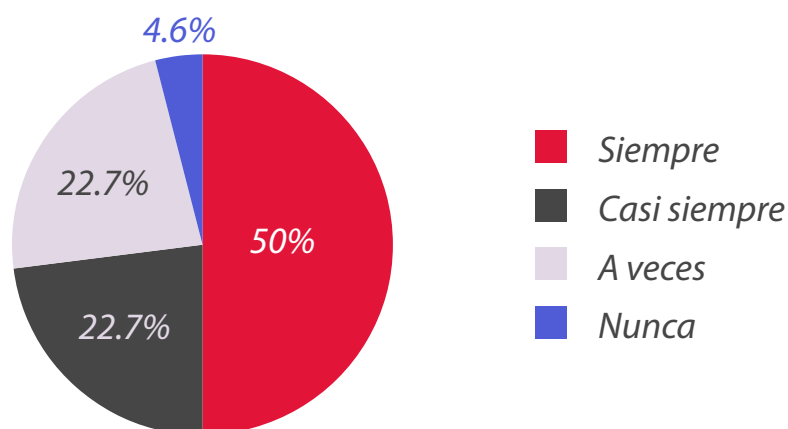


Figura 2

Disfruto las actividades relacionadas con danza

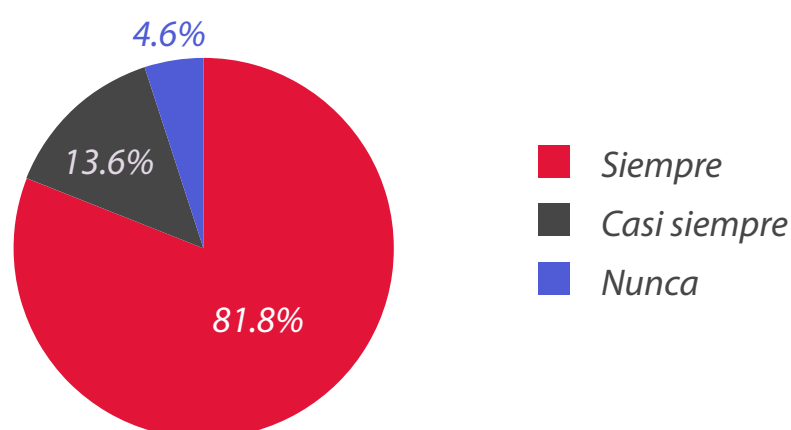


En la Figura 2, se observa que más del 50% de los encuestados disfrutó de las actividades relacionadas con la danza, dando esto pie a considerar que es una muy buena estrategia para el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

En la Figura 3, se puede observar que el 81.8% indicó que podría trabajar con cualquier persona independientemente de su condición o género. En un inicio el porcentaje era de 48%, lo que indica que hubo un aumento significativo en esta respuesta o quizá, en un inicio, no se entendía bien la pregunta.

Figura 3

Podría trabajar con cualquier persona independientemente de su condición o género



En lo que respecta a los resultados de los alumnos que participaron como instructores, se observa un impacto positivo ya que, al liberar sus horas de servicio social o prácticas profesionales, obtienen también experiencia y esto ayuda al desarrollo integral dentro de su formación profesional.

En la Tabla 1, se muestran los comentarios de los instructores en relación con su experiencia dentro del proyecto "Danzarte".

En la Tabla 2, se observa que la cantidad de talleres impartidos se incrementó en modalidad virtual; esto se atribuye a que los alumnos de las diferentes carreras debían quedarse a estudiar en casa de forma virtual y esto les permitía utilizar su tiempo libre en la implementación de los talleres. En esta modalidad, los alumnos no tenían que gastar tiempo ni dinero en el traslado a los lugares donde se imparte el taller, lo cual era uno de los inconvenientes que tenían los jóvenes al participar de forma presencial.

Tabla 1

Comentarios de instructores en modalidad virtual

Comentarios
“Me gustó mucho la experiencia de saber que el material que elaboré para promocionar la danza fue compartido”.
“Fue muy buena experiencia, ya que fue grato escuchar que los niños se sentían menos ansiosos por estar encerrados”.
“Me gustó mucho ver que los niños se sentían felices de realizar los pasos que les compartimos”.
“Me sentí satisfecho al ver que reproducían muchas veces el material que compartí de los tutoriales de una clase de danza”.
“Fue una gran experiencia de vida, ya que estamos acostumbrados a estar en un aula equipada o en un lugar asignado para danza y, en esta ocasión, cambió”.
“El tener que trabajar en casa a través de videos y sin tener contacto directo con los alumnos fue un reto”.

Tabla 2

Talleres impartidos en modalidad presencial contra modalidad virtual

Período	Talleres impartidos en modalidad presencial	Talleres impartidos en modalidad virtual
2018-2019	12	3
2020-2021	0	26

En la Tabla 3, se observa que el curso impartido con mayor frecuencia fue el de hip hop, esto se atribuye a la facilidad de poder ejecutar esta disciplina. Cabe mencionar que los cursos de tahitiano y ballet también fueron muy bien aceptados, a pesar de que estos cuentan con una técnica muy específica de ejecución.

Por otra parte, para trabajar más la identidad de los niños de las comunidades debemos de reforzar la aceptación y promoción de los talleres de danza folclórica. Y, si bien es cierto, no fue tan baja la frecuencia de impartición de talleres de este tipo, se deben buscar estrategias para incrementar ese número. Quizá uno de los detonantes para que no se abran o no los soliciten de forma virtual, es por la complejidad de la técnica, que en una sesión virtual en algunas ocasiones no se aprecia fácilmente.

Tabla 3

Cursos impartidos por disciplina en el periodo de enero 2020 a diciembre 2021

Disciplina dancística	Cursos impartidos
Hip Hop	8
Danza Jazz	2
Ballet	6
Danza Folclórica	4
Tahitiano	6

Conclusiones

Se puede decir que la implementación de la modalidad virtual en los talleres de danza fue satisfactoria. Esta modalidad genera más espacios de práctica y desarrollo de la manifestación dancística, evitando que esta pierda relevancia al no contar con espacios físicos con las condiciones necesarias para su práctica.

En el transcurso de los dos últimos años que se implementó la modalidad virtual, se incrementó la participación de alumnos instructores; esto favorece la práctica y participación de los alumnos, obteniendo experiencia que mejorara su desempeño en los aspectos profesional, escolar y personal.

Por otro lado, se concluye que utilizar la danza como una herramienta de desarrollo o estímulo de las habilidades socioemocionales es benéfico, ya que las nuevas generaciones necesitan de estímulos o estrategias más creativas para apoyar su desarrollo integral. Además, el servicio social permite la formación integral de los alumnos universitarios que se preparan para terminar una carrera profesional, al permitirles experimentar la responsabilidad de dar un servicio y esforzarse para lograr resultados, siendo esto a lo que se enfrentarán al salir al campo laboral.

Referencias

- Acuña, F. (2020). Educación socio-emocional: entrenamiento para la vida. Respuestas más racionales en situaciones emocionales difíciles. En *Educación para el siglo XXI: Corporeidad, bienestar y socioemocionalidad Maestros y Maestras que inspiran 2020*. IDEP. <https://repositorio.idep.edu.co/bitstream/handle/001/2386/Maestros%20y%20Maestras%20inspiran%20corporeidad.pdf?sequence=5#page=100>
- Aragó, A., Zorrilla, L., & Balaguer, P. (2016). Cómo trabajar las habilidades socioemocionales a través de la danza y su importancia en la escuela. *Quaderns Digitals*, 155-172. http://mail.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_853/a_11440/11440.pdf
- Arellano, J. (2015). *La danza como herramienta de rehabilitación social alternativa Para adolescentes privadas de la libertad* [Tesis]. Universidad Central de Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/4148/1/T-UCE-0002-43.pdf>
- Bejarano, C. (2020). *Estrategia metodológica para la enseñanza no presencial del flamenco* [Tesis]. Fundación Universitaria de los Libertadores, Bogotá, Colombia. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3393/Bejarano_Carolina_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castillo, L. (2021). *La imagen corporal y depresión en adultos y adultos mayores practicantes de Danza Movimiento Terapia (DMT)* [Tesis]. Universidad de Lima, Perú. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/13176/Castillo_Garc%c3%ada.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- De Alva, G., & Inclán, C. (2021). Danzarte: experiencias, memorias e impresiones en grupos vulnerables en Cajeme, Sonora. En G. Rojas, P. Gutiérrez, E. Cervantes, & L. Galván (Coords.), *Proyectos artísticos de vinculación comunitaria y de arteterapias para grupos vulnerables en modalidades no convencionales*. AM Editores.
- Infante, O., & Grau, J. (2020). La psicología de la salud en el enfrentamiento a la Covid-19 en América Latina. *Repositorio digital de la Universidad César Vallejo*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/52877>
- Marín, F. (2011). Efectos de la danza terapéutica en el control del estrés laboral en Adultos entre 25 y 50 años. *Revista Hacia la Promoción de la Salud*, 16(1), 156-174. <https://www.redalyc.org/pdf/3091/309126695011.pdf>
- Martínez, E., & Urdagarin, C. (2015). La integración de competencias emocionales en el currículo de las enseñanzas regladas de danza del País Vasco. *AusArt*, 3(1), 205-212. <http://hdl.handle.net/10810/45372>

Masías, V. (2014). *Cómo la danza es una herramienta de cambio social*. [Video] TEDx Talks. <https://www.youtube.com/watch?v=smcErpTO4ZQ>

Vázquez, N. (2018). La inclusión de la danza: en el contexto educativo de niños, Jóvenes y adultos. *Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/10/danza-contexto-educativo.html>

Capítulo IV

“Poemas a colores”, proyecto de servicio social para soñar,
crear y compartir literatura a través de medios tecnológicos

Liliana Tapia Valdenebro, Marisela González Román y Luz Alicia Galván Parra

Las universidades tienen como funciones básicas la docencia, la investigación y la extensión universitaria; a través de esta última, se acentúa la relación de la universidad con la comunidad. Una forma de extensión universitaria es el servicio social. Desde hace más de medio siglo, los universitarios ponen en práctica los conocimientos que han adquirido mediante su vida académica a través del servicio social, como una forma de consolidar su formación profesional, pero sobre todo como una forma de retribuir a la sociedad y regresar el apoyo a su educación.

El Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON), a través del Departamento Sociocultural, el Cuerpo Académico de Educación Artística, la Línea de Promoción Artístico-Cultural en Comunidades y el Departamento de Vinculación, lleva a las comunidades vulnerables de la región una serie de proyectos de arte aplicado que apoyan a escuelas y organismos que no están en condiciones de acceder por cuenta propia a los beneficios de contar con instructores o maestros de danza, pintura, música, literatura, teatro, entre otras actividades artísticas. Esta actividad comenzó con alumnos de la Licenciatura en Gestión y Desarrollo de las Artes y, posteriormente, con apoyo de alumnos de todas las carreras con una facilidad o gusto por formarse como promotor de alguna de estas variantes y, además, como una opción para dar cumplimiento a su actividad de servicio social.

El Proyecto “Poemas a colores” surge en 2018 como una de estas iniciativas, con la intención de que niños y adolescentes de primarias públicas en colonias del sur de la ciudad tuvieran acceso a momentos de esparcimiento literario y, a partir de las lecturas, producir dibujos o pinturas de los personajes de las historias narradas por los alumnos universitarios en sus grupos. Al principio no tuvo éxito, pero en 2019, estudiantes de carreras de artes, educación y psicología se interesaron en el proyecto y atendieron a los niños y adolescentes en el Centro Universitario de Desarrollo Comunitario (CUDDEC), ubicado en la colonia Aves del Castillo en Ciudad Obregón, y después en primarias y preescolares públicos aledaños (González et al., 2021).

En el año 2020, durante la pandemia, se abrió la opción de realizar el servicio social en línea; con esto, el proyecto tuvo gran auge, pues colaboraron en él hasta 25 estudiantes universitarios de todas la licenciaturas, con un impacto en muchos organismos culturales, sociales y educativos. Al principio se realizaron videos, carteles y audios que se compartieron por los profesores de grupo de las primarias o por las páginas de *Facebook* de las asociaciones civiles con su comunidad; después, se impartieron talleres de cuentacuentos a niños, adolescentes y adultos mayores, previo diseño de programas y capacitación.

Antecedentes y objetivo

En Colombia, un proyecto literario propuso “explorar el modo en que la estética de la recepción se consolida como la base para entender la importancia de la promoción de lectura en comunidades vulnerables” (Higuera, 2016, p.187).

Esta reflexión constituye la base teórica para la implementación de un proyecto de animación de lectura con los internos de la cárcel El Olivo de Santa Rosa de Viterbo, en el cual se emplean las fichas de animación de Beatriz Helena Robledo y las categorías de análisis literario de Sarah Hirschman. (Higuera, 2016, p.187)

Por medio de literatura fantástica:

[se] permite a los internos crear su propia metáfora de libertad, a través del distanciamiento, la identificación y la posterior apropiación que se hace del texto literario por medio de la escritura. De esta manera, la estética de la recep-

ción es puesta en práctica a través de la animación a la lectura. Al ser llevada a comunidades vulnerables, la animación del texto literario se convierte en un elemento clave para construcción de tejido social. A través de su animación, la literatura crea un ambiente de participación y reflexión en los internos, que da voz al que no la tiene, así como esperanza y confianza en sí mismos y en los demás. (Higuera, 2016, p.198)

Por su parte, Garrido y Caro (2020) presentaron los resultados de un proyecto de rescate de identidad, cuyo objetivo es combatir el problema de racismo en niños mexicanos; esto, a través de la generación de identidad por medio del rescate de las leyendas, cuentos e historias prehispánicas e indígenas como proceso de decolonización, para crear en el imaginario simbólico de los niños un reforzamiento en la creación del Yo. El trabajo tiene una vía de doble vuelta, pues al mismo tiempo que se trabaja con la comunidad urbana (Ciudad de México [CDMX]), también se plantea el trabajo con la comunidad indígena. La salida para la generación de identidad se establece con la combinación de presentaciones de teatro y la literatura, lo cual permite un acercamiento mucho más noble y lúdico para los niños y sus familiares, quienes son beneficiados de forma indirecta. Este proyecto se ha implementado desde 2009 con propuestas creativas de las artes escénicas en comunidades vulnerables de la CDMX, como Iztapalapa e Iztacalco, para la generación de identidad.

En el caso del ITSON, a través del proyecto de literatura “Poemas a Colores”, ofrece talleres presenciales y en línea —así como cuentacuentos— que impacten positivamente en la formación y la iniciación en las artes de niños y adolescentes de comunidades marginadas, escuelas públicas y organismos, centros o asociaciones civiles; extendiéndose también a sus familias, incluyendo adultos mayores. Durante la pandemia, con apoyo de la tecnología, se ha buscado también estimular la lectoescritura creativa de los participantes y su interés por la literatura, a través de la expresión artística del dibujo de poemas y cuentos infantiles.

Fundamentación teórica

La lectura de la literatura es un puente de diálogo entre los lectores y el texto, así como lo dice Colomer (2012): “Con el lenguaje damos sentido a la realidad y la literatura explora las posibilidades del lenguaje en múltiples ámbitos

del saber y la experiencia” (p.73). La literatura abre puertas hacia la imaginación, hacia la multiplicidad de temas, de imágenes, de palabras que se vuelven mundos y dan sentido a la vida, creando vínculos estrechos entre el lector y el texto. (Higuera, 2016, p.190)

Por otro lado, la imaginación es un elemento dinámico, activo y participativo fundamental en el diálogo lector-obra, transformador de una realidad, que exalta la individualidad del pensamiento y mantiene a la realidad en una apertura importante hacia la posibilidad y el asombro. (Higuera, 2016, p.191)

Esto se documenta sin dudar, durante el proceso de iniciación literaria y creativa a los dibujos de personajes y situaciones.

Para tener una mejor comprensión de cómo la literatura logra cambios en el desarrollo cognitivo de los niños y jóvenes, Ochoa (2006) mencionó que etimológicamente la palabra literatura proviene del latín “Litterae”, que significa letras o escritura. Esto nos acerca a la definición de literatura, la palabra es su materia prima. Por otro lado, Hernández y García (2021) señalan que Aristóteles, en su obra *La Poética*, definía la literatura como el arte de la palabra; este concepto sigue vigente, se puede decir que la literatura es el arte que utiliza la palabra como medio de expresión.

la literatura es una práctica humana, una construcción social de naturaleza artística. Es por lo tanto un hecho, la manifestación de un pueblo que refleja su cultura.

La finalidad principal de la literatura es la de transmitir ideas y sentimientos del autor o emisor, hacia el lector o receptor, a través de la obra literaria, que vendría ser el mensaje. (Wayra, 2019a, párrs.3-4)

De acuerdo con Wayra (2019b), la literatura puede ser clasificada en varios grupos o categorías, según su forma y contenido, llamados *géneros literarios*. “Tradicionalmente se consideran tres géneros literarios: El épico, el lírico y el dramático” (Colegio de Bachilleres de Chiapas, 2020, p.16). Para este tema se toma, además, el género narrativo y el género didáctico.

De acuerdo con Archila et al. (2020), la literatura infantil motiva, sensibiliza e involucra a los niños con la lectura, a fin de despertar la creatividad y el desarrollo de la imaginación. "Para ello, se plantean tres aspectos fundamentales: Funciones de la literatura infantil; Papel del docente como promotor de la literatura infantil y Estrategias que favorecen el aprendizaje natural de la lectura, relacionadas con la literatura para niños" (Campo & Cardona, 2017, p.26).

Por su parte, Escalante & Caldera (2008) mencionan que:

La literatura para niños constituyen un medio poderoso para la transmisión de la cultura, la integración de las áreas del saber: historia, música, arte, psicología, sociología, etc., el enriquecimiento de los universos conceptuales y la formación en valores. Además, la literatura cumple un papel fundamental en la escuela y el hogar como herramienta que favorece un acercamiento a los procesos de lectura y escritura. (p.671)

Es muy importante sensibilizar a los niños mediante los siguientes recursos: el cuento, el teatro, la poesía, los trabalenguas, las adivinanzas y las canciones. De acuerdo con Condemarán (1997), Quinetto (1992) y Vannini (1995), como se citó en Escalante y Caldera (2008), las principales funciones de la literaturas son las siguientes:

1. Amplía el horizonte intelectual y artístico de los niños y adolescentes, así como su universo social, afectivo, imaginativo y lingüístico.
 2. Divierte y activa la curiosidad.
 3. Estimula el desarrollo de pensamiento libre y creativo.
 4. Proporciona temas, motivos y detalles para nutrir su inspiración.
 5. Ayuda a comprender el mundo en el que el lector vive y lo ayuda a enfrentarlo.
- (p.671)

Hay estrategias que favorecen el aprendizaje natural de la lectura, relacionadas con la literatura para niños, ya que algunos niños aprenden a leer con facilidad, mientras otros lo hacen transitando por una ruta llena de tropiezos.

Cuando los libros están a la disponibilidad de los niños y jóvenes, ellos comienzan a buscarlos y su capacidad para la lectura se incrementa. Asociado a la disponibilidad se encuentra el interés; ya que la falta del mismo puede originar, tanto en niños como en adultos, fracaso en la lectura. (Escalante & Caldera, 2008, p.674)

“Así que, el interés por la lectura no es innato, en este sentido puede ser formado o cambiado a fin de centrarse en ese objetivo en particular” (Escalante & Caldera, 2008, p.674).

Algunas estrategias que favorecen el aprendizaje de la lectura, enmarcadas en actividades donde se utilice literatura para niños, son: lectura oral por parte del docente, canciones en láminas, poesía, lectura silenciosa, anticipación de un texto a partir del título y lectura dramatizada de cuentos.

La lectura y la escritura para niños son destrezas lingüísticas que resultan de una prolongación del lenguaje oral. A través de la lectoescritura los niños se sumergen en un nuevo mundo donde descubren un código que les permite comunicar, comprender e incorporar nueva información que le será útil para utilizarla en su vida cotidiana. ¿Cuáles son los mejores juegos y actividades de lectoescritura para hacer con niños [...]? (Toriggia, 2020, párr.1)

Algunos de estos juegos son: identificar letras, jugar al “veo, veo palabras con...”, hacer carteles para objetos de la casa, enviar mensajes por teléfono o emails, redactar postales por fechas especiales, escribir historias, entre otras (Toriggia, 2020).

Poesía para niños

Son muchas las razones por las cuales la poesía infantil es importante para los pequeños lectores. La poesía motiva a los niños a leer, crea conciencia fonética y desarrolla habilidades fundamentales como vocabulario, fluidez, expresión y escritura. Los poemas para niños son también una herramienta ideal para el manejo de las emociones; la poesía ayuda a los niños a comprenderse a sí mismos y a los demás, cultivando cualidades valiosas como la empatía y compasión. (Árbol ABC, s.f., párr.1)

Por lo tanto, según Árbol ABC (s.f.), la poesía infantil es importante porque:

- a. Se pueden romper todas las reglas gramaticales y sintaxis para incentivar la imaginación de los niños.
- b. Los poemas cortos infantiles ejercitan la memoria; los niños también aprenden a reconocer patrones y secuencias.
- c. La poesía infantil desarrolla la conciencia fonética. Recitar poesía ayuda a poner énfasis en el sonido y el ritmo del lenguaje.
- d. Los poemas infantiles desarrollan vocabulario y conceptos literarios.
- e. Al recitar un poema infantil corto se pierde el miedo de hablar en público.

Metodología

Para llegar a este sector de la comunidad, el ITSON, comprometido con la formación de su alumnado y la sociedad, brinda a los alumnos actividades que les permitan crecer en el desarrollo de sus competencias, mediante varias modalidades como son el servicio social, la práctica profesional, las horas interculturales, el servicio becario, la realización de tesis y el voluntariado. Estas modalidades acercan a los alumnos a los problemas reales y necesidades de la sociedad, demandándoles poner en práctica sus habilidades en la resolución de problemas. Por otro lado, la participación de los universitarios en la sociedad permite crear un impacto positivo, ya que se contribuye a través del servicio a la solución de problemáticas de una comunidad.

Esta participación se realiza a través del Departamento de Vinculación Institucional, Coordinación de Centro de Servicios Comunitarios (CUEC) y de Centro Universitario de Enlace Comunitario (CUDDEC) con la Línea de Promoción Artístico Cultural en Comunidades. El Departamento de Vinculación Institucional es quien realiza el enlace con fundaciones, centros comunitarios y asociaciones civiles de la localidad, para llevar a cabo la implementación del taller; mientras que el CUDDEC desarrolla las fases o actividades propias de la Línea de Promoción Artístico Cultural en Comunidades del proyecto de literatura “Poemas a colores”.

Las fases y principales actividades del proyecto consisten en: (a) registrar el documento que explica a detalle el proyecto; (b) contactar a los responsables de las plazas a las que se apoya; (c) capacitar a los alumnos para fungir como instructores. Como ya se mencionó, pueden registrarse alumnos de servicio social, voluntariado, prácticas profesionales, tesistas o becarios de alto rendimiento. Asimismo, se invita a la comunidad a aprovechar

los talleres gratuitos, impartidos por los universitarios, quienes diseñan los programas de intervención (i. e., talleres, productos de cuentacuentos o café literario), implementan los programas, alimentan las plataformas y brindan asesorías; finalmente, se recaba la información de los participantes e informes del servicio, para integrar el documento de cierre y conocer los resultados cualitativos y cuantitativos del proyecto (González et al., 2021).

La implementación de los talleres se lleva a cabo a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Al respecto, Zayas (2011) mencionó que:

Las redes sociales permiten numerosos modos de interacción entre los usuarios, así como crear y compartir objetos digitales. La razón de ser de estas redes sociales es avanzar en la resolución de algún problema o en la profundización de determinada temática mediante la interacción, la transmisión de información y la ayuda mutua.

Las características de las redes sociales las hacen muy aptas para aprender en contextos escolares, ya que fomentan el aprendizaje activo: todos pueden aprender; todos pueden enseñar algo, actuar como «expertos» en un momento determinado. Se rompe, por tanto, la relación tradicional profesor-alumnos, para asignar al profesor el papel de guía. (Zayas, 2011, p.4)

Por lo anterior, en la implementación del taller, se utilizan los instrumentos electrónicos existentes como lo son las computadoras, las laptop o los *smartphone*. Además, las plataformas digitales utilizadas son *Zoom*, *Meet* y *Facebook*. Según Viñas (2020):

Los programas de videoconferencia Zoom, Google Meet, Jitsi y Microsoft Teams se han vuelto imprescindibles para clases en directo con los alumnos. [Estos] son cuatro programas que permiten hacer una clase en vivo conversando cara a cara con estudiantes mediante una cámara web y un micrófono. También permiten enviar mensajes escritos y compartir ficheros y enlaces en una sala de chat que todas llevan integradas. (párrs.1-3)

Estos recursos se utilizan para llevar a cabo las actividades literarias implementadas en las diferentes asociaciones y se adaptan a las necesidades de cada grupo.

Resultados

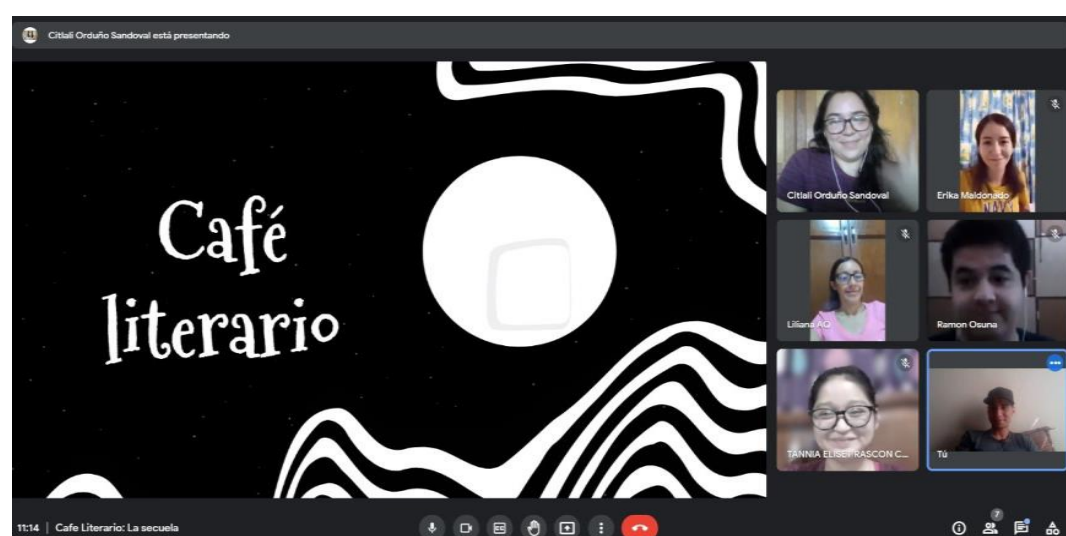
Durante el 2021, el proyecto “Poemas a colores” fue implementado en los siguientes organismos: Fundación Bórquez del Valle del Yaqui, Centro Comunitario Areneras, Centro Comunitario Loma de Guamúchil, Dirección de Cultura Municipal de Cajeme, CUDDEC, Estancia Alzheimer, Soles de Villabonita, Biblioteca Pública y algunas primarias públicas.

Para ello, se realizó la búsqueda y el registro de alumnos que impartirían el taller de literatura a niños, jóvenes y adultos. Se les solicitó la documentación requerida para el cumplimiento de la materia. Después, recibieron capacitación, orientación y aclaración de dudas. Finalmente, se les asignó una asociación para que impartieran la materia.

En el periodo enero-mayo, se tuvieron 23 instructores-promotores, los cuales fueron asignados en parejas a las escuelas y asociaciones solicitantes; durante dicho periodo se logró implementar talleres de cuentacuentos para niños y adolescentes en las primarias Luis Encinas, Juan Álvarez y Hermanos Flores Magón para todos sus grupos, así como en la Biblioteca Pública Municipal y el CUDDEC; también se elaboró material de literatura para el Instituto Cajemense de la Juventud, Soles de Villabonita, Fundación Bórquez, Casa de la Cultura, Biblioteca Pública, entre otros, los cuales tuvieron incontable cantidad de reproducciones. El impacto en personas beneficiadas superó las 800 de forma directa en los talleres, donde destacan menores de 5 a 14 años; así como una cantidad mayor de beneficiarios de forma indirecta, por la reproducción de videos que se reutilizaron, tal es el caso de los productos realizados para el “Café literario”, los cuales se siguen ejecutando (Figura 1).

Figura 1

Café literario en CUDDEC-ITSON



Durante el verano, se contó con el apoyo de 10 estudiantes universitarios, que de forma virtual estuvieron atendiendo a participantes cuya edad, en su mayoría, oscilaba entre los 5 y 12 años; sin embargo, también, se registraron participantes de 13 años hasta los 42 años. Los colaboradores externos fueron las personas de las asociaciones que apoyaron la transmisión de la clase: Fundación Bórquez en Valle del Yaqui y Caborca, Centro Comunitario Loma de Guamúchil, Centro Comunitarios Areneras y Estancia Alzheimer; los beneficiarios directos fueron 76, pero hubo beneficiarios indirectos a través de las reproducciones del material virtual de cuentacuentos, ya que se siguieron compartiendo en páginas de Facebook de la Línea, CUEC y los organismos como Biblioteca. Algunas sesiones se muestran en la Figura 2.

Figura 2

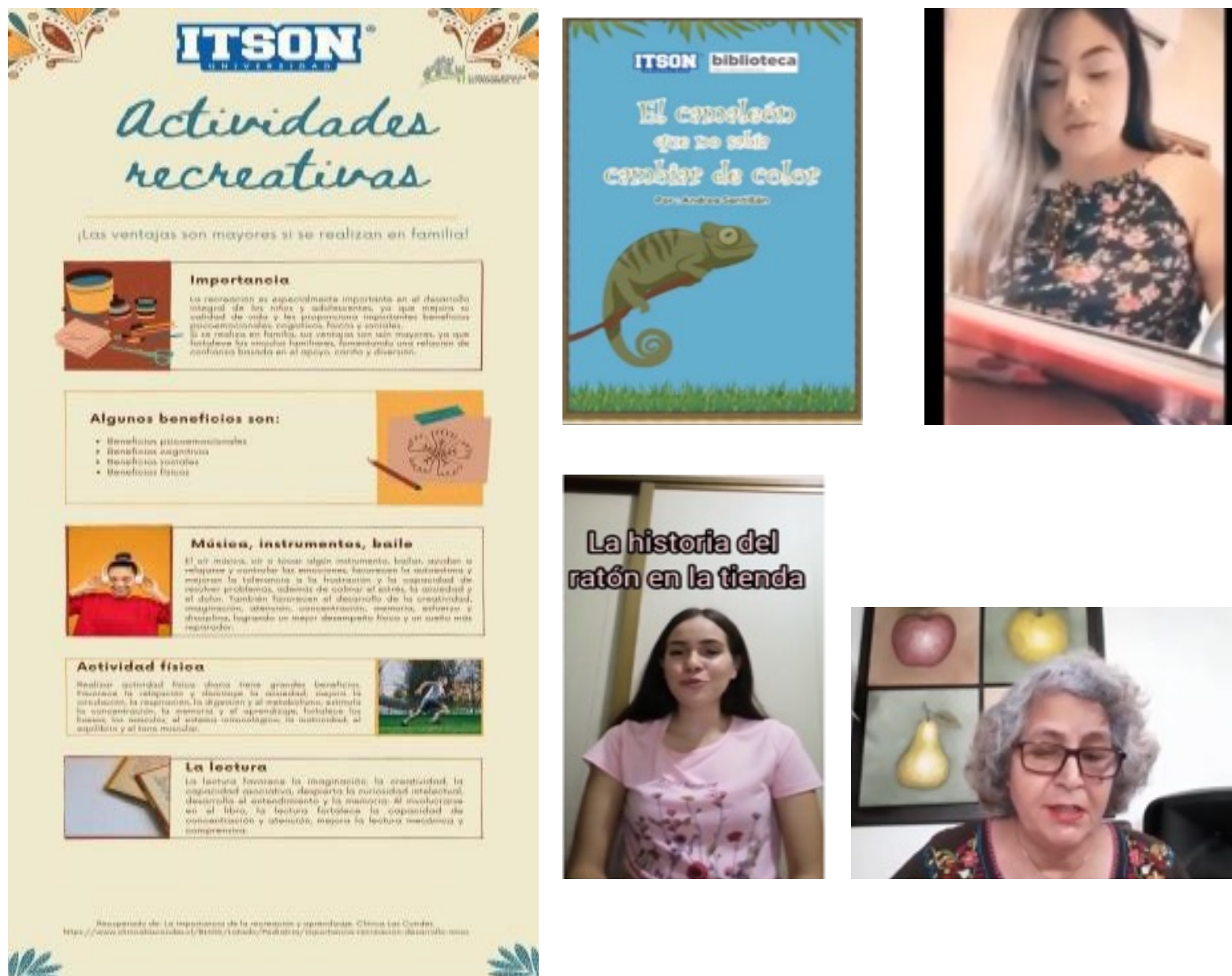
Talleres de cuentacuentos



Aún en pandemia y con apoyo de tecnología, en agosto-diciembre 2020, se trabajó con dos asociaciones CUDECC y Fundación Bórquez (Caborca), teniendo un total de 111 beneficiarios en modalidad virtual. La gran mayoría de los alumnos fueron niños en el rango de edad: 7-12 años. La mayoría de la población alcanzada son personas del campo agrícola de Caborca, Sonora, así como personas que se conectaban por vía *Zoom* y *Google Meet*, de diversos lugares de la ciudad y el estado. Asimismo, se elaboró un cuadernillo de actividades para niños y varios volantes para promoción del taller. Las actividades y videos alcanzaron un total de 3066 reproducciones y continúan en línea; con ello, se beneficia a las familias que buscan contenidos culturales en la red. Algunos ejemplos de infografías y videos literarios se muestran en la Figura 3.

Figura 3

Infografías y videos literarios



Los resultados cualitativos de las actividades del proyecto, tanto en beneficiarios como en talleristas, se mencionan a continuación.

En los participantes directos (i. e., alumnos, niños y jóvenes) se logró: (a) una mayor concentración a las lecturas del cuento; (b) una participación espontánea y un mejor desenvolvimiento en clase; (c) un aprendizaje del cuidado de salud, tanto física como mental, para ello, se utilizaron como medio la celebración de días festivos que abarcara el tema (e. g., Día internacional del cáncer de mama); (d) un mayor aprendizaje de los miembros del grupo al adquirir o recordar esos nuevos conocimientos; (e) un impacto positivo en los niños beneficiados del taller, porque día con día, se notaban más participativos y lograban relacionar los valores que se aprendieron con momentos de su vida diaria; (f) un mayor conocimiento de distintas efemérides, tanto nacionales como internacionales, a través de videos informativos publicados.

En los prestadores de servicio social se logró lo siguiente: (a) como instructores aprendieron más sobre la paciencia, la empatía y el modo de comprender a cada uno de los alumnos; (b) aplicaron los conocimientos obtenidos en el aula, es decir, realizar su planeación e implementación de clase, así como utilizar las herramientas técnicas y tecnológicas para desarrollar su taller; (c) desarrollaron su capacidad para la solución de problemas; (d) desarrollaron diversas habilidades al realizar cuadernillos, videos y volantes para la promoción de los cursos y talleres.

Conclusiones

El proyecto “Poemas a colores” sigue con el objetivo para el que se creó en 2018, esto es, promover la literatura en la región y el pensamiento creativo de los niños, a través de la lectura y la creación de dibujos o pinturas de personajes e historias. Los cuentos y poesías son una excelente manera de seguir acercando a los niños a su historia y valores, además de fomentar su imaginación.

A pesar de la pandemia, el proyecto se consolidó y permite favorecer a las comunidades, instituciones y escuelas públicas, a través del apoyo de estudiantes del ITSON, quienes se han dado cita para capacitarse e intervenir en zonas vulnerables de la región del mayo y yaqui en el sur de Sonora, en especial en colonias populares de Ciudad Obregón. La aplicación de tecnología permitió llevar a cabo los talleres, el café literario y la difusión de videos por *Facebook*, *Google Meet* y *Zoom*, sin embargo, cabe señalar que hay muchas personas sin acceso a las herramientas básicas de comunicación que les permita obtener

el beneficio. Es por ello que, a través de la Dirección de Cultura Municipal de Cajeme, se elaboró un cuadernillo-manual que hará posible seguir acercándose a esos niños que no tienen la herramienta.

Por su parte, aunque se lograron llevar a cabo los talleres y se da seguimiento al proyecto, es necesario convocar a más jóvenes a participar en la prestación de servicio social o voluntariado, para hacer llegar el beneficio a más lugares; por ello, se mantiene una mejora continua del proyecto, para lograr una mayor aceptación por parte de alumnos o beneficiarios directos.

Referencias

- Árbol ABC. (s.f.). *Poemas cortos para niños*. <https://dev.arbolabc.com/poemas-para-ni%C3%B1os>
- Archila, D., Botache, K., & Gamboa, E. (2020, mayo). *La importancia de la literatura infantil en el desarrollo y reconocimiento emocional de los estudiantes en edades tempranas* [Tesis]. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Barrios, A. A., & Pinzón, Y. M. (2016). *El arte como instrumento del desarrollo de las habilidades comunicativas* [Trabajo]. Fundación Unniversitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1097/Pinz%C3%B3nYoliMayerly.pdf?sequence=2>
- Campo, F., & Cardona, M. C. (2017). *Si entiendo el cuento, yo cuento. Desarrollo de la comprensión lectora, a través del cuento como estrategia pedagógica en niños y niñas de los grados primero y segundo de básica primaria de la sede Julumito de la Institución Educativa Julumito* [Tesis de maestría]. Universidad del Cauca, Popayán, Colombia.
- Colegio de Bachilleres de Chiapas. (2020). *Plan de continuidad y apoyo para alumnos de tercer semestre*. <https://www.cobach.edu.mx/doctos/guiayplanesdecontinuidad/Plandecontinuidad3osemestre.pdf>
- Escalante, D., & Caldera R. (2008). Literatura para niños: una forma natural de aprender a leer. *Educere*, 12(43), 669–678. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614570002.pdf>
- Garrido, G., & Caro, Y. (2020). *La recuperación de la identidad a través del Teatro y la Literatura basados en leyendas y cuentos prehispánicos e indígenas*. Ponencia presentada en el 4to. Encuentro Nacional de Gestión Cultural México. Oaxaca, México. <http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/handle/123456789/1059>
- González, M., Rojas, G., & Izaguirre, K. (2021). Resultados del proyecto de literatura Poemas a Colores para niñas, niños y adolescentes del sur de Cajeme, Sonora. En G. Rojas, P. Gutiérrez, E. Cervantes, & L. Galván (Coord.), *Proyectos artísticos de vinculación comunitaria y de arteterapias para grupos vulnerables en modalidades no convencionales* (pp. 223-238). AM Editores. <https://www.itson.mx/publicaciones/Documents/ciencias-sociales/PROYECTOS%20ART%c3%8dSTICOS-FINAL%20-%20MAYO.pdf>
- Hernández, J., & García, M. (2021). *Aristóteles - Retórica y Poética*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. http://www.cervantesvirtual.com/portales/retorica_y_poetica/aristoteles/

- Higuera, G. (2016). De la estética de la recepción a la animación a la lectura: consideraciones teóricas para una propuesta de animación de la lectura literaria en espacios no convencionales. *La Palabra*, (28), 187-200. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-85302016000100013
- Ochoa, A. de T. (Coord.). (2006). *Conocimientos Fundamentales de Literatura. Vol. I*. UNAM/McGraw-Hill.
- Viñas, M. (2020). Zoom, Google Meet, Jitsi y Teams ¿Cuál es la mejor programa de videoconferencia? *The Academy Totemguard*. <https://www.totemguard.com/aulatotem/2020/06/zoom-meet-jitsi-teams-mejor-opcion-programa/>
- Wayra, W. (2019a). ¿Qué es la literatura? <https://wayraeduca.com/que-es-la-literatura/>
- Wayra, W. (2019b). Géneros literarios: Cuáles son y en qué se diferencian. <https://wayraeduca.com/generos-literarios/>
- Zayas, F. (2011). Educación Literaria y TIC. *Leer es vivir*, 11(Primera), 2-5. <http://blog.intef.es/leer.es/publicaciones/PDFs/201106.pdf>

Capítulo V

“Cineclub online”, servicio social para el desarrollo de valores infantiles

Gladis Icela De Alva Bórquez

El proyecto “Cineclub online” tiene como objetivo fortalecer valores en niños de educación básica en Cajeme, Sonora, México, en el cual se reflexiona sobre temas diversos abordados en películas o cortometrajes proyectados en sesiones programadas en diferentes instancias de la comunidad. Los ciclos temáticos se diseñaron según las necesidades detectadas en los grupos a intervenir. Posteriormente, un equipo de jóvenes de diferentes carreras del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON) con sentido de desarrollo comunitario y cumpliendo su programa de servicio social, diseñaron el material a utilizar y dirigieron los debates, logrando el análisis y fortalecimiento de valores en los infantes.

Este proyecto se propuso como una opción para los estudiantes del ITSON, interesados en el arte del cine, para participar dentro de la Línea de Promoción Artística Cultural en Comunidades (LPACC); y, con ello, desarrollar y practicar sus habilidades de análisis, usar su creatividad para diseñar actividades que estimularan a niños o adultos a inscribirse en talleres para el aprendizaje de temas con orientación en los valores —a través de películas o cortometrajes con contenido importante para la comunidad en donde se ofertara el taller—, y ayudar al desarrollo de destrezas a nivel tecnológico, artístico y creativo (Lorenzo, 2019).

La primera parte del proyecto se inició en enero de 2020, con tres alumnos universitarios que cumplieran con las características antes mencionadas; sin embargo, se contaba con poca asistencia de la comunidad, debido a que en los lugares donde implementaba el cine club, no se contaba con la infraestructura mínima para llevarlo a cabo de forma pre-

sencial (i. e., cañón, computadora, internet, bocinas o, en su defecto, televisión, videocasetera, reproductor de DVD, etc.) y la dificultad en conseguir los materiales para el análisis de las películas. Por tanto, los alumnos participantes, quienes fungirían como instructores, solamente practicaron en esa primera fase; realizaron su servicio social, apoyando al maestro encargado del proyecto en el diseño del programa de los talleres, seleccionando películas y cortometrajes que se podían utilizar y, al mismo tiempo, ellos realizaban el análisis de ciertas películas y generaban alguna actividad que pudieran utilizar en las sesiones. Es importante resaltar que no se pudo concretar su réplica en algún centro comunitario o en alguna escuela.

A raíz de que se presenta la pandemia, la forma de trabajo se cambia a modalidad online o virtual en todo el centro educativo, incluyendo los centros comunitarios y las escuelas. A continuación, se relata tal suceso.

Cineclub online

La pandemia de COVID-19 ha causado efectos negativos en muchos aspectos, sin embargo, también ha impulsado transformaciones positivas. En el caso del proyecto “Cineclub”, este ha salido beneficiado, puesto que, al cambiar de la modalidad de trabajo presencial a virtual, todas las escuelas estaban en la misma sintonía. Esto impulsó una mayor aceptación en los centros comunitarios y escuelas, dado que los alumnos que participaron como instructores, a través de la plataforma de *Google Meet* llevaban a cabo el taller, y los alumnos participantes en los talleres también lo hacían de la misma manera.

El cambio de este proyecto a modalidad virtual incrementó la participación, pues como se mencionaba antes, la infraestructura era uno de los aspectos negativos para lograr obtener los resultados que se esperaban por semestre; por lo tanto, se optó por seguir con esta forma de trabajo, pues además otro de sus beneficios es que no genera grandes costos.

Es importante enfatizar que:

En la sociedad actual centrada en los medios, los niños están expuestos a la tecnología y al cine, así como a los medios virtuales. El cine no es, por lo tanto, la única opción para momentos de diversión y tiempo libre. (Farhagn, 2020, p.23)

Por lo tanto, no debería emplearse como actividad lúdica para premiar al alumnado o entretenerlo, rellorando el horario escolar (Vincent, 2016), sino como acción educativa para la transmisión de valores positivos, que tiene repercusiones plausibles tanto dentro como fuera de la clase.

¿Por qué el cine?

En investigaciones recientes, se ha destacado que la integración de las habilidades socioemocionales al currículo educativo es la actual innovación de la educación obligatoria; en México, se ha dado un gran paso hacia la mejora del bienestar de niños y jóvenes, en favor del desarrollo de estas capacidades, pero sucede en una gran diversidad de contextos e inicia en la familia. No obstante, hoy se cuenta con evidencia suficiente que revela el gran potencial que se tiene para moldearlas desde la escuela (Hernández et al., 2018). Por lo anterior, la mayoría de los proyectos que pertenecen a la LPACC buscan apoyar al desarrollo de estas competencias, tanto de los usuarios de los talleres como de los universitarios que participan como instructores, ya sea para poder obtener sus horas de servicio social o prácticas profesionales, así como poder realizar trabajos de investigación que los apoye para obtener su título profesional.

De acuerdo con Rodríguez (2020):

El cineclub es una forma de aprender y convivir en torno al cine y disfrutar conociendo todos sus géneros. Busca despertar la curiosidad por conocer su historia, sus épocas, estilos y creadores, brindar motivos para el encuentro con otros a través de diversas actividades y provocar las ganas por comunicarse mediante palabras, imágenes, papeles impresos y pantallas. (p.21)

Asimismo, según Vicent (2016), el cine tiene la capacidad para emocionar, con alto grado de motivación, constituyendo la piedra angular de todo proceso de aprendizaje. Saza (2016) concordó en que el cine provoca motivación, así como incitación y sensibilización hacia los valores sociales y culturales. Por lo tanto, el cine puede ser una herramienta que puede utilizarse en el contexto educativo para favorecer las habilidades socioemocionales (HSE). Al respecto, Hernández et al. (2018) indicaron que las HSE son “herramientas que permiten a las personas entender y regular sus emociones, comprender las de los demás, sentir y mostrar empatía por los otros, establecer y desarrollar relaciones positivas, tomar decisiones responsables, así como definir y alcanzar metas personales” (p.88).

Por otra parte, la selección del cine, como herramienta de apoyo al desarrollo integral de los estudiantes, se atribuye también a la parte artística que este conlleva; pues, como ya se sabe, las artes son una fuente de estimulación de emociones y medios de comunicación.

Rojas y Correa (2018) expusieron un proyecto similar, donde se utiliza el cine como medio de mitigación de la violencia en Colombia, llamado “Cine para la paz”, que:

Es una forma de educar en valores como justicia, democracia, tolerancia, convivencia, respeto, autonomía, racionalidad, amor, y lo que consideramos más importante: la necesidad de que la comunidad proyecte una visión de cambio y, así, contribuya al desarrollo de su territorio [...] es invitar a actuar a todas las estructuras sociales. (párr.1)

Por lo anterior, se incluye al cine como parte de los proyectos de la LPACC, con la finalidad de dar oportunidad a los universitarios a ser parte de las acciones que apoyen a la ciudadanía a mitigar la violencia y apoyar el desarrollo integral de los niños y jóvenes, así como el autoaprendizaje del manejo de habilidades socioemocionales y la sensibilización del apoyo comunitario, a través del servicio social, las prácticas profesionales, el voluntariado o el trabajo de titulación; para que, de forma recíproca, su educación sea integral, sin importar la carrera que estudien. Además, al desarrollarlo desde la educación no formal, como mencionó Saza (2016), se logra trabajar con modelos pedagógicos flexibles, acorde con las poblaciones vulnerables.

La forma de trabajar en “Cineclub online”

El “Cineclub” se realizó de agosto del 2020 a diciembre del 2021 en modalidad online, empleando *Google Meet* o *Zoom*, plataformas virtuales gratuitas que proporcionan herramientas accesibles para desarrollar los talleres.

En la Figura 1 se observa el taller impartido en un centro comunitario utilizando *Google Meet* y en la Figura 2 se muestra ejemplo de clase de los talleres online por plataforma *Zoom*.

Figura 1

Capturas de pantalla de sesión online de taller de “Cineclub” en CUDDEC

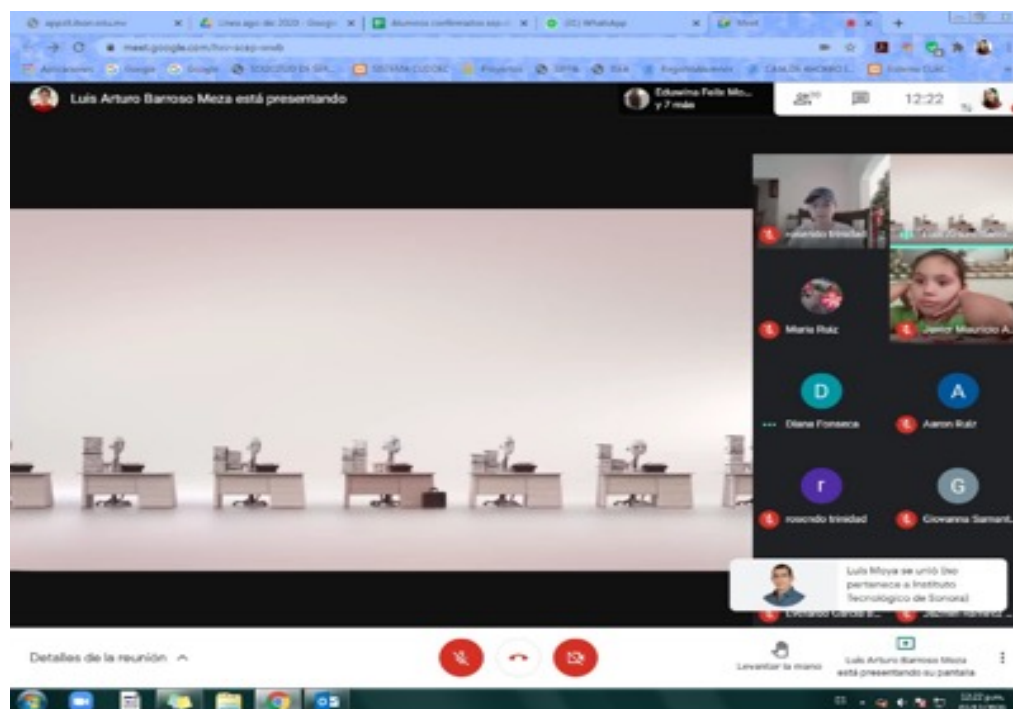


Figura 2

Captura de pantalla de taller de “Cineclub” en comunidad Areneras



En dichas sesiones, se proyecta el cortometraje o película que ha sido seleccionada por los estudiantes instructores (alumnos ITSON) y, previo al análisis de la comunidad, se buscan temáticas de interés y valores que hay que fortalecer. Después de ver la proyec-

ción, se les asigna una actividad a realizar donde se invita a los participantes al análisis y la reflexión de lo visto, utilizando la creatividad. En la Figura 3, se muestra el material de apoyo de las sesiones.

Figura 3

Material de apoyo visual para los talleres de “Cineclub online”



En total fueron 18 talleres los impartidos en este periodo, con los cuales se benefició a niños, jóvenes y adultos de diferentes comunidades de Ciudad Obregón, Sonora, México. Los usuarios fueron un total de 201 infantes de entre cinco a 12 años, siendo 86 niñas y 115 niños, así como un total de cinco adultos entre 19 y 60 años. Los talleres se impartieron en escuelas primarias de diferentes colonias de la localidad, así como en la Casa de la Cultura municipal y cinco centros comunitarios de los municipios de Cajeme, Bácum y Caborca.

Se requirió capacitar a estudiantes del ITSON, quienes se registraron para poder realizar su servicio social. Dicha capacitación tuvo una duración de una semana, la cual también se realizó de forma online.

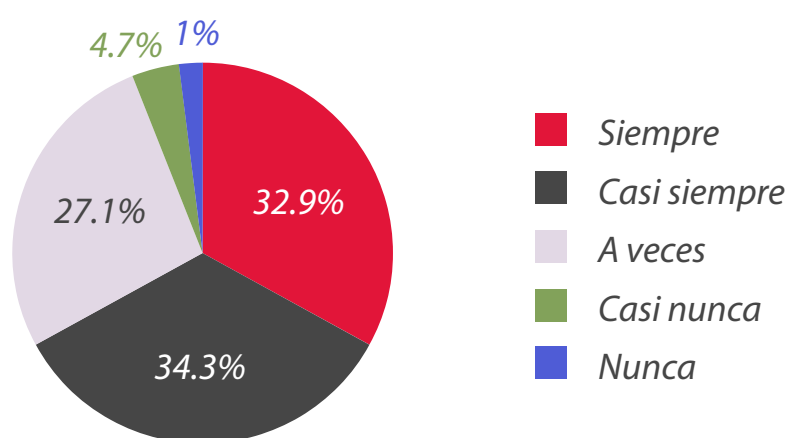
Resultados destacados del proyecto

Dentro de la aplicación de los talleres se incluía, al finalizar, una prueba de valoración de habilidades socioemocionales de los participantes. A continuación, se dan los resultados.

En la Figura 4 se muestran los resultados al cuestionar a los participantes si se les facilita platicar sucesos cotidianos de su vida. Al respecto, se observa que más del 60% mejoró la capacidad para platicar sucesos; esto reitera la relevancia de realizar este tipo de actividades ya que, al estar en aislamiento por la contingencia sanitaria, el taller ayudó un poco en el manejo de esa habilidad.

Figura 4

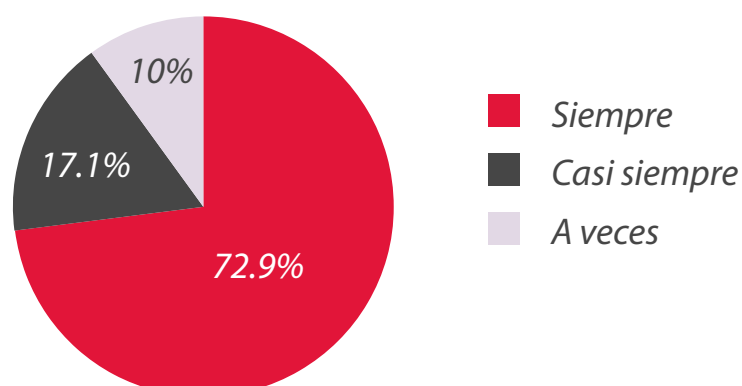
Se me facilita platicar sucesos cotidianos de mi vida



En la Figura 5 se observan los resultados al cuestionar a los participantes si disfrutaban las actividades relacionadas con el cine. Al respecto, más del 70% indicó que las disfrutó, es decir, que las actividades están agradando a la audiencia.

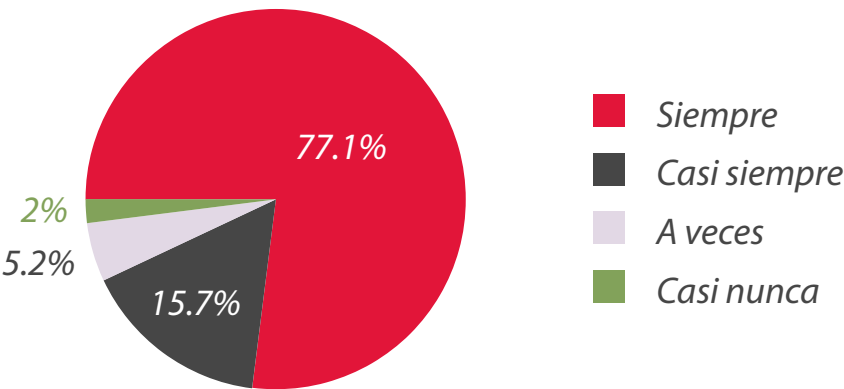
Figura 5

Disfruto actividades que tengan que ver con el cine



De acuerdo con la Figura 6, que indica los resultados al cuestionar si pudieran trabajar con cualquier persona independientemente de su condición o género, más del 90% establece que sí pudo hacerlo; esto apoya la pertinencia de este taller para estimular la convivencia sana y libre de violencia.

Figura 6
Podría trabajar con cualquier persona independientemente de su condición o género



Los resultados anteriores pertenecen a los participantes a los talleres. En la Tabla 1, se muestran las experiencias de los alumnos instructores, destacando los comentarios que más se repetían.

Tabla 1
Respuestas de salida destacadas de entrevistas a instructores del “Cineclub online”

Instructor	Comentario
1	Fue una muy buena área de oportunidad para desarrollar y fomentar valores y temas de interés en los niños de nivel primaria de una forma divertida y diferente.
2	Se pudo observar que la virtualidad no fue un obstáculo para llevar a cabo los talleres y tener a los grupos tan concurridos mejoró más el aprovechamiento.
3	Se pudieron expresar las emociones que provocaban los cortometrajes.
4	Estimuló la capacidad de análisis y reflexión, así como el valor del servicio comunitario.

Conclusiones

El “Cineclub online” es una herramienta de apoyo a la educación, principalmente en la parte socioemocional y formación de valores, tanto en los beneficiarios de los talleres como en los instructores. En estos últimos, el utilizar el taller como medio para realizar su servicio social o prácticas profesionales enriqueció su formación integral como futuros profesionistas. Por otro lado, a pesar de la pandemia y la dificultad de no tener sesiones presenciales, se lograron los objetivos señalados, así como, el incremento en la participación del alumnado universitario.

Con las encuestas se demuestra que la mayoría de los participantes del “Cineclub online” pueden trabajar con personas diferentes a ellos. Además, las habilidades socioemocionales pueden desarrollarse y fortalecerse ampliamente a través de dicho taller.

La intervención de estudiantes como instructores fue un logro también a destacar. Ellos comentaron en sus entrevistas que, a pesar de que en un inicio participaron en el proyecto solo por cumplir sus horas de servicio social, lograron enamorarse de la propuesta; además, indicaron que como universitario se desarrollan de forma integral al ser instructores y su participación se vuelve dual, es decir, apoyan a su comunidad y, a su vez, a sí mismos como profesionistas.

Se sigue apostando por proyectos en los que se obtenga un ganar-ganar, donde los beneficios permeen en las diferentes áreas donde se desenvuelven las personas usuarias, las que instruyen y, como efecto secundario, los contextos donde los implicados están insertos. Para esto, seguirán siendo menester las acciones inclusivas y equitativas, donde el individuo pueda desarrollar plenamente sus facultades, aprenda de la realidad e intervenga en ella para que los accesos sigan siendo para todos en igualdad de condiciones. Martínez (2014) indicó que “ir al cine es prácticamente un lujo para algunos y lastimosamente solo un sueño o una aspiración para otros” (p.110). Por tanto, los universitarios seguirán siendo la clave para destrabar procesos y abrir puertas hacia una sociedad más justa.

Referencias

- Farhang, M. (2020). El efecto de las películas y del cine en los niños y los adolescentes. *Aularia*, 9(2), 23-30. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7582307.pdf>
- Hernández, M., Trejo, Y., & Hernández, M. (2018). El desarrollo de habilidades socioemocionales de los jóvenes en el contexto educativo. *Revista Red*, 88-97. <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/05/10AIDia.pdf>
- Saza, D. (2016). *El cineclub como alternativa pedagógica en la educación no formal y un camino posible para transitar hacia contextos culturales de paz* [Tesis] Universidad de Cundinamarca, Bogotá. <http://hdl.handle.net/20.500.12558/290>
- Lorenzo, A. (2019). *Percepciones del alumnado del Grado de Maestro en universidades españolas sobre el cine como recurso didáctico en Educación Infantil y Primaria* [Tesis doctorado]. Universidad de Alicante, España. http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/118921/1/tesis_doctoral_alejandro_lorenzo_lledo.pdf
- Martínez, V. (2014). Comunicación educativa y apreciación cinematográfica en la infancia. *Infancias Imágenes*, 13(1), 109-114. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/8102/9796>
- Rodríguez, G. (2020). *Atlas del cine club. Metodologías, estrategias y herramientas*. PROCINECDMX. <https://procine.cdmx.gob.mx/storage/app/media/ATLAS%20DEL%20CINECLUB%20WEB.pdf>
- Rojas, J., & Correa, J. (2018). *Cine para la paz: "La violencia acaba cuando la educación empieza"*. https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/pdf/IV_23.pdf
- Vincent, L. (2016). El cine en la infancia: un medio educativo y transmisor de valores. *Educación y Futuro Digital*, 12(2016), 109-119. https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/120819/EYFD_127.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Capítulo VI

Acompañamiento corpóreo-emocional y tecnológico
por universitarios

Grace Marlene Rojas Borboa, Elizabeth Gutiérrez Díaz y Jhoanna Paola García Burciaga

Desde que se declara la pandemia de COVID-19, en marzo del 2020, el sector educativo se vio afectado. Para salvaguardar la salud, las escuelas tuvieron que migrar de la enseñanza presencial a la virtual, en sus diversas modalidades (i. e., sincrónicas o asincrónicas). Si bien, ya se venía empleando diversos recursos tecnológicos, ante la contingencia sanitaria, para dar continuidad a la educación se utilizaron plataformas, videollamadas o videoconferencias, redes sociales, entre otros medios.

Inmediatamente, se evidenció aún más la situación que viven los estudiantes desde varias aristas: económica, social, laboral, familiar y, por ende, emocional. Algunos decidieron esperar a que regresaran las clases presenciales, haciendo una pausa en las actividades educativas, para apoyar en las realidades que atravesaban en sus hogares; otra población decidió estudiar y trabajar, y otros tantos solo dedicarse a la escuela. Al respecto, Pérez et al. (2020) indicaron que son varias las interrogantes acerca de la educación, pues sin duda esta cambiará, sin embargo, otra situación es en qué dirección lo hará.

Si bien, antes las dudas eran sobre qué iba a pasar y el incierto futuro que se avecinaba, ahora es sobre el rumbo. Entonces, es importante realizar el recuento sobre lo que se hizo, cómo se hizo y qué efectos tuvieron las diferentes modalidades empleadas, así como los recursos aplicados y cómo estos son asimilados por los educandos.

Ante la crisis presentada por la COVID-19, es importante que las Instituciones de Educación Superior (IES) realicen varias acciones, tales como capacitar a los docentes, dotarse y dotar a su personal de cierto equipamiento, proveer plataformas de fácil acceso desde los diferentes dispositivos, así como informar sobre la forma de operar ante el confinamiento. Cabe mencionar que las IES tardaron en emitir comunicados cada periodo escolar ante la espera de conocer el semáforo epidemiológico, implementado por el gobierno, así como las indicaciones de las distintas autoridades (i. e., de salud y educativas); esto ha provocado constantes cambios en las decisiones (i. e., regresar, no regresar, volver al confinamiento, solo realizar actividades esenciales, regresar paulatina o gradualmente, entre otros), así como molestias ante la disparidad de las decisiones tomadas entre las IES y la educación básica de volver a las aulas, pues los jóvenes están vacunados, pero los niños no; estos últimos considerados de inicio como población vulnerable, pero siendo los primeros en regresar a la modalidad presencial.

Ante la constante incertidumbre y la demora de las escuelas en tomar decisiones, los docentes optaron por afrontar la situación con los recursos disponibles, otros por capacitarse con sus propios recursos y otros tantos se rehusaron a trabajar en línea. Respecto a los recursos tecnológicos, algunos improvisaron con lo que tenían en casa, otros tuvieron que adquirirlos y compartirlos con miembros de la familia y otros tantos no contaron con estas herramientas de trabajo.

Lo anterior repercute en el ánimo de muchos estudiantes, quienes no están convencidos de continuar su educación en este panorama, pues además de padecer sus propios problemas ante el confinamiento, se enfrentan a las dificultades digitales. Según Rodríguez, González et al. (2020), en un estudio con alumnos de Puerto Rico, esto causa más estresores por sobrecarga de tareas ante la poca flexibilidad de los docentes, la mala interpretación de cursos en línea y la falta de orientación de las universidades, dando lugar a clases con cámara y micrófonos apagados, inasistencia, reprobación y deserción. Lo anterior no dista mucho del contexto en México y otros lugares de Latinoamérica, donde se reportan síntomas de depresión, ansiedad y otros daños psicológicos, además del retraso académico. Asimismo, Martín et al. (2013) destacaron como estresores académicos más importantes las notas finales, el excesivo trabajo para casa y los exámenes.

“Una Universidad socialmente responsable es una institución que tiene la obligación y la capacidad de responder ante la sociedad por sus acciones, omisiones e impactos” (Cobo-Rendón et al., 2020, p.4), entre ellos, la formación integral de sus estudiantes. Una

de las estrategias es atender de primera instancia, la salud mental y emocional, así como el bienestar personal y social.

El Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON), a través de Licenciatura en Gestión y Desarrollo de las Artes (LGDA) en coordinación con el Departamento de Vinculación institucional implementa varias acciones desde el servicio social, voluntariado y práctica profesional para responder ante las diversas necesidades y requerimientos de la comunidad interna y externa; en especial, las marginadas y vulnerables —antes, durante y después de la pandemia— para mejorar su calidad de vida con talleres artísticos en modalidades no convencionales. De unos años a la fecha, se han integrado jóvenes de otros programas educativos para participar como talleristas.

Una de las acciones implementadas es el proyecto “Danzaterapia”, que se realiza desde hace tres años en el ITSON, por estudiantes de la LGDA, mediante talleres para los universitarios de los diferentes programas educativos, con la finalidad de apoyar en el manejo de sus emociones a quienes sintieron de manera intensa sus diversos estresores durante el primer mes de confinamiento. Se realizó mediante un programa en el verano del 2021, donde participaron 107 estudiantes durante 10 sesiones de dos horas a la semana, por medio de videoconferencias; con esto se pudo superar el reto tecnológico y el miedo a pensar que no se podría. Lo anterior para restablecer el equilibrio personal, la actitud empática, la escucha activa y respetuosa, la toma de conciencia, el control y manejo de sus emociones.

Fundamentación teórica

Desde épocas ancestrales, la danza se emplea como medio de comunicación. Mediante esta, se puede conocer cómo ha sido la vida de las personas en cada etapa de la historia. En algunas culturas, se cree que la danza ha sido un medio para ahuyentar a los malos espíritus, atraer la bienaventuranza y la lluvia para las cosechas, aliviar enfermedades, entre otros favores. Incluso, desde la antigüedad, la danza ha fungido como medio de expresión y búsqueda del estado de alegría; al respecto, según Pagoda (2016), ese estado de desahogo, a través de la danza, es una constante hasta nuestros días. Aunque se dance de felicidad, también se puede danzar de tristeza, dolor, desesperación y otras emociones. La danza, combinada con la terapia, logra destrabar sentimientos negativos y liberar sensaciones; se buscan opciones empleando todos los recursos corporales hasta llegar a la aceptación, la desinhibición y el disfrute. Además, se trata de expresar las emociones ne-

gativas de manera adecuada, pues según evidencia científica, “afectan al nivel de endorfinas que provocan la disminución de defensas del sistema inmunológico. Tienen la capacidad de lesionar neuronas de la memoria y del aprendizaje” (Pérez & Griño, 2017, p.31).

De acuerdo con Velasco (2018):

La danzaterapia también trabaja con el dejar fluir, y crear automovimientos que expresen espontaneidad, creatividad y una parte única de la persona [...] le brinda a la persona la posibilidad de crear un movimiento y de compartirlo [...] con ello da la responsabilidad al individuo de las decisiones que toma, puede generar un sentimiento de orgullo y logro, se agudiza la percepción de la propia persona y de los demás. (p.17)

Es interesante el proceso de construcción que se genera, desde que se da origen a la idea, se ejecuta para la creación de una mimesis con quien se establece un vínculo que da lugar al cambio de turno o de llevar el liderazgo.

Según Lowen (1990) y Fux (1997), durante las sesiones, el cuerpo busca expresar emociones que bloquean su vida cotidiana (como se citó en Reyes, 2020), haciendo el mundo interno visible a través de gestos, posturas y movimientos. No se requieren conocimientos previos, ya que más allá de la belleza de la interpretación, lo que se busca es profundizar en el proceso del movimiento, en la representación danzada de cada participante como proceso de construcción del pensamiento (Fux, 1992; Reza, 2005, como se citó en Reyes, 2020) y, por ende, favorecer su resolución.

Actualmente, la *danzaterapia* y *core danzaterapia* son terapias que cada vez se arraigan más en las sociedades latinoamericanas, se ofrecen como una alternativa a grupos de cualquier pertenencia y son de gran apoyo para los grupos de poblaciones vulnerables (Rodríguez, 2017). Incluso, las investigaciones muestran resultados positivos con métodos aplicados con *danza movimiento terapia* (DMT) con personas que padecen esquizofrenia, lo cual se considera replicable para cualquier otro trastorno, enfermedad o problema social, tal como el que se plantea (Chávez, 2021).

Por lo tanto, su aplicación en las distintas áreas de actuación de los seres humanos, niveles y edades favorece el desarrollo, ampliación, fortalecimiento o recuperación de habilidades en todas sus esferas para mantener la integralidad activa y la salud mental. “Los universitarios que practican danza tienen mayor nivel de Bienestar psicológico” (Vásquez, 2022, p.9).

El acompañamiento corpóreo-emocional, incluso mediante la tecnología, ayuda a identificar sucesos, nombrarlos, expresarlos de manera adecuada y a canalizarlos para su atención. La confianza, el entendimiento, la libertad, la toma de decisiones, la creatividad y las resonancias son la clave para el fomento de experiencias gratificantes y la resiliencia. Cardona et al. (2022) son certeros al indicar que cada individuo se vuelve responsable, haciéndose su agente creador, su propio maestro.

Según Gaeta et al. (2021), la universidad potencia el aprendizaje que ayude a la toma de conciencia de las dificultades que limitan el estado emocional durante y después del confinamiento. Por tanto, se generan los espacios donde los estudiantes pueden expresarse y sentirse escuchados por las diversas situaciones que prevalecen en sus vidas, aunado al confinamiento que ha hecho que las repercusiones se incrementen agudizando las vivencias. De acuerdo con José (2021), se requiere de un “proceso artístico como un espacio-tiempo donde poder sanar de manera colectiva a la vez que se construyen discursos más inclusivos y optimistas” (p.3), evitar los señalamientos y prejuicios, ante las miradas de los otros, en comprensión, apoyo mutuo y solidario.

Metodología

El periodo de trabajo fue el verano del 2021, mediante la implementación de 10 sesiones de dos horas a la semana. Los talleristas son estudiantes de la LGDA del ITSON, quienes participan en la modalidad de servicio social y voluntariado con apoyo de la plataforma de *Google Meet* y recursos adicionales como *Drive* y *WhatsApp*. El proceso es realizar la convocatoria, planear las sesiones e impartirlas. Se implementan dos instrumentos, uno de inicio y uno al cierre de los talleres, diseñado por Rojas y Galván (2020); es un estudio descriptivo y transversal.

En el proyecto “Danzaterapia” participaron 107 estudiantes (19 hombres y 88 mujeres). Con edades que van desde los 18 años hasta más de 26 años, provenientes de los campus Obregón, Navojoa y Guaymas.

Resultados

Dentro de los resultados, se observa que ya no hay más cámaras ni micrófonos apagados, hay identificación de su espacio, se exploran nuevas formas, salen de su zona de confort usando la expresión sin voz. Sueltan emociones y las danzan. Reconocen que su cuerpo requiere cuidado, la pandemia trajo daños en su salud y en lo socioemocional (Rodríguez, Carbajal et al., 2020).

El instrumento de inicio mostró un gran interés en actividades con movimiento corporal; la mayoría de los participantes mencionó que participan de manera activa y suelen ser creativos con actividades corporales o prácticas, además que se desenvuelven con facilidad en el espacio en el que cuentan para realizar las actividades.

El ítem de “expresar situaciones vividas después de trabajar con los materiales o el cuerpo” obtiene un porcentaje significativo en los instrumentos, especialmente en el de cierre. Este ítem resulta fundamental para su evaluación.

En el instrumento de cierre, casi la mitad de los participantes mencionó que siempre o casi siempre les gustan las actividades con movimiento corporal y solo un bajo porcentaje mencionó que casi nunca o nunca. También es mayor el número de los que participan activamente de los que no lo hacen y suelen ser creativos en las actividades corporales o prácticas. Se mantiene el número de alumnos que se desenvuelven con facilidad en el espacio con el que cuentan para realizar las actividades; solo un porcentaje mínimo dice que no cuenta con un espacio adecuado.

La Figura 1 muestra a una facilitadora explorando formas de movimiento en el nivel bajo; de esta manera, los alumnos pueden encontrar inspiración para encontrar nuevas maneras de moverse y estar en niveles que comúnmente no se indagan, para pasar de una libertad total en rangos de movimientos y amplia extensión del cuerpo.

Figura 1

Explorando nuevas formas en niveles



La Figura 2 es la evidencia del trabajo de danza con manos o nanodanza, la cual invita a *danzar* con los dedos y con diversos ritmos. El objetivo es comunicar ideas a través de las manos, las cuales son vistas por todo el grupo. Pero no solamente los dedos participan en la actividad, sino que, al presentarse ritmos diferentes por cortos periodos, otras partes del cuerpo como cabeza, hombros, brazos y torso se ponen en movimiento junto con los dedos.

Figura 2

Nanodanza



La Figura 3 muestra a una participante de pie usando su cuerpo para expresar cómo siente las emociones que se dictan, desde felicidad, alegría, amor, gratitud hasta miedo, ira, aburrimiento, entre otros. Es interesante observar cómo cada participante muestra expresiones faciales, palabras o sonidos, a veces similares o completamente opuestos, para describir una misma emoción.

Figura 3

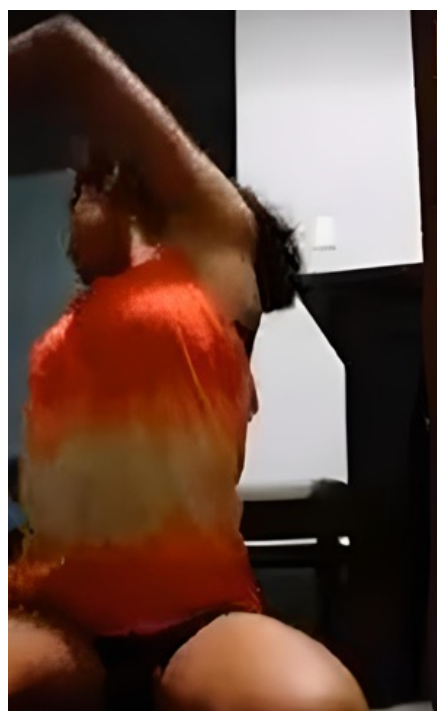
Danzando con mis emociones



La Figura 4 muestra a una participante sentada usando su cuerpo para soltar las emociones que se identifican. En esta sesión, por lo general, se trabaja en aquellas emociones que los participantes no quieren tener o sentir más, como miedo, ira, terror, decepción, entre otras.

Figura 4

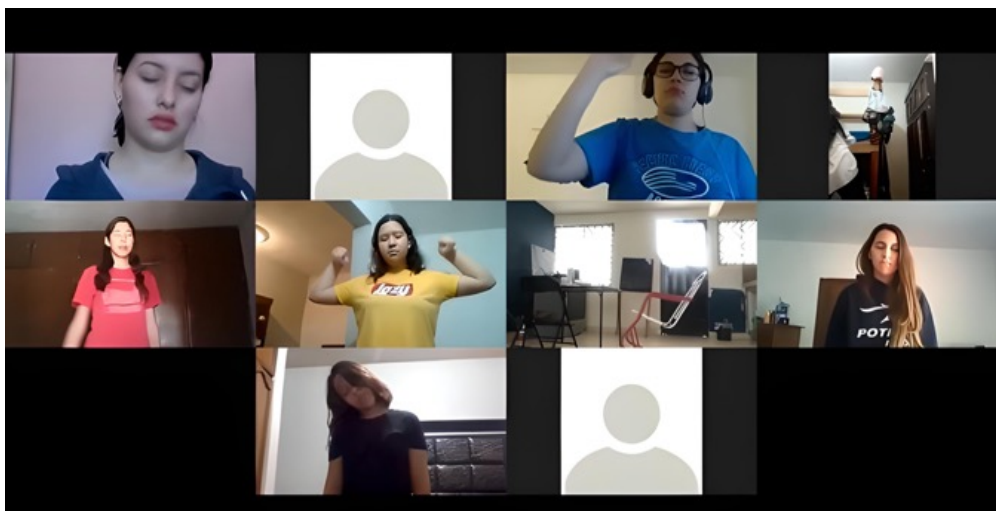
Soltando emociones



La Figura 5 muestra un momento de la sesión virtual de “Danzaterapia” en la etapa de trabajo emocional, donde los alumnos se hacen conscientes del espacio que habitan, escuchan sonidos que están a su alrededor y meditan en lo que significa la felicidad para ellos. Mediante la actividad llamada *la esponja* absorben *metafóricamente* colores con su cuerpo y empiezan a pintar con cada segmento corporal los objetos a su alrededor, en diferentes direcciones, en distintos niveles y posiciones, con movimientos libres.

Figura 5

Soy esponja y pinto mi alrededor



Conclusiones

Lo anterior lleva a reflexionar respecto a que la contingencia lleva a todos al extremo para afrontar el reto tecnológico y vencer adversidades. Si bien, al inicio había dudas acerca de los resultados del taller, la sorpresa fue que este apoya en el manejo de emociones con el empleo de la herramienta corporal por medio de la danzaterapia. Las personas que participan como instructoras a través de las diversas modalidades, y que realizan el taller desde antes de la contingencia sanitaria, comentan que logran un progreso en su capacidad de dirigir los grupos y mejoran en la seguridad al impartirlos, además, se siguen capacitando en el tema, porque les interesa continuar en el proyecto y desean apoyar a los jóvenes ante las diversas situaciones. Confían en el beneficio de la estrategia arteterapéutica en los universitarios.

Entre congéneres se ayudan a superar problemas para accionar positivamente. En las sesiones se percibe cierto pudor de mostrar su cuerpo, sus movimientos y el espacio de su casa, por lo que mantienen las cámaras apagadas durante las prácticas. Al momento de comentar acerca de las actividades realizadas, se comparten las sensaciones producidas que, en general, son similares al del resto de los participantes; por ello, se genera la confianza para comentarlas, destacando aquello que logran sin dificultad y lo que recomiendan, según las condiciones que se presentan en casa.

Gaeta et al. (2021) indicaron que es de gran relevancia promover acciones que permitan potenciar las “capacidades personales para influir en el entorno, por medio de una toma de conciencia de las dificultades”; al respecto, las actividades con arte ayudan a la expresión de emociones e ideas, a identificar sentimientos pasados o presentes en ambientes de relajación, donde la creatividad fluya para desatorar procesos inconclusos con apoyo de la danza.

Es preferible realizar la actividad dancística en grupo, para canalizar sentimientos negativos que le ayuden a controlar emociones dispersas. Con el proceso danzaterapéutico se mejora la autoestima, la satisfacción personal y grupal y se superan los periodos desalentadores.

Referencias

- Cardona, A., Herrador, J., & Calvo, A. (2022). Descripción de la metodología aplicada en una investigación cualitativa en Expresión Corporal y Danza: la vida y obra de Patricia Stokoe. *Retos*, 45(3), 1-11. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8233863>
- Chávez, C. (2021). *La construcción de un método de trabajo con Danza Movimiento Terapia: un caso de esquizofrenia* [Tesis de Maestría]. Universidad Autónoma de Barcelona, España. https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2021/248962/ChavezCarolina_TFM2021.pdf
- Cobo-Rendón, R., Vega-Valenzuela, A., & García-Álvarez, D. (2020). Consideraciones institucionales sobre la Salud Mental en estudiantes universitarios durante la pandemia de Covid-19. *Ciencia América*, 9(2), 277-284. <http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/322/566>
- Gaeta, M., Gaeta, L., & Rodríguez, M. (2021). Autoeficacia, estado emocional y autorregulación del aprendizaje en el estudiantado universitario durante la pandemia por COVID-19. *Actualizaciones Investigativas en Educación*, 21(3), 1-24. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/46280>
- José, L. (2021). *Nuevas narrativas ante los Trastornos de Conducta Alimenticia. Una investigación en arte, género y educación*. Universidad Jaume I. http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/194752/TFM_Jos%c3%a9_lserte_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martín, M., Trujillo, F., & Moreno, N. (2013). Estudio y evaluación del estrés académico en estudiante de grado de Ingenierías Industriales en la Universidad de Málaga, España. *Revista Educativa Hekademos*, 13(4), 55-63. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80524058011.pdf>
- Pérez, E., Vázquez, A., & Cambero, S. (2020). Educación a distancia en tiempos de COVID-19: Análisis desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 331-342. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.24.1.27855>
- Pérez, S., & Griñó, A. (2017). Vivir las emociones a través de la danza creativa. *Eufonía*, (71), 30-35. <http://redit.institutdelteatre.cat/handle/20.500.11904/993>
- Reyes, J. (2020). Hacer agua de limón: aplicación del método Core Danzaterapia con personas con VIH. *Corpo-grafías: Estudios críticos de y desde los cuerpos*, 7(7), 204-217. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/CORPO/article/view/15517/15346>

- Rodríguez, L., Carbajal, Y., Narvaez, T., & Gutiérrez, R. (2020). Impacto emocional por COVID-19 en estudiantes universitarios. Un estudio comparativo. *Educación y Sociedad*, 1(16), 5-22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7871357>
- Rodríguez, N. (2017). Danzaterapia. La revolución del movimiento en América Latina. *Fluir, Revista de Danza Contemporánea*. <https://danzaterapiamexico.com/danzaterapia-la-revolucion-del-movimiento-en-america-latina-para-la-revista-fluir/>
- Rodríguez, R., González, J., Cruz, A., & Rodríguez, L. (2020). Demandas Tecnológicas, Académicas y Psicológicas en Estudiantes Universitarios durante la Pandemia por COVID-19. *Revista Caribeña de Psicología*, 4(2), 176-185. <https://revistacaribenadepsicologia.com/index.php/rcp/article/download/4915/4347>
- Rojas, G., & Galván, L. (2020). Arteterapia: una experiencia de implementación remedial voluntaria en universitarios. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21), 1-25. <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.687>
- Vásquez, B. (2022). *Bienestar Psicológico en universitarios que practican y no practican danza en la ciudad de Trujillo* [Tesis de licenciatura]. Universidad Privada Antenor Orrego, Perú. <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/8469>
- Velasco, B. (2018). *Danzaterapia y su influencia en el bienestar* [Tesis de licenciatura]. Universidad Rafael Landívar, Guatemala. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrcd/2018/05/42/Velasco-Brigette.pdf>

Capítulo VII

El servicio social virtual como espacio para universitarios
en la promoción del talento artístico

Julieta Padilla Luzanilla y Rosa Leticia López Sahagún

Las artes han tomado gran importancia en el desarrollo y crecimiento de las personas — cualquiera que sea su edad o el modo utilizado—. El arte es un medio de comunicación e identidad de quienes lo realizan, practican o aprecian; es un lenguaje universal, para expresarlo o apreciarlo no es necesario tener las mismas creencias, idioma o clase social; simplemente es un medio de expresión. Las artes y la cultura pueden permitir expresar y controlar las emociones, estimular habilidades, ampliar la capacidad cognitiva, definir la personalidad, mejorar o reforzar los valores, entre otros aspectos positivos. Además, son áreas determinantes para el desarrollo integral, más aún cuando se motiva o se estimula a una edad temprana.

El Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON), a través de la Línea de Promoción Artístico Cultural en Comunidades, ha creado diversos proyectos con el fin de acercar al arte y a la cultura a diversas comunidades. Uno de estos proyectos es el “Concurso de Talentos”, que tiene como propósito reflexionar sobre las actividades de formación artística realizadas a través del desarrollo de los talentos en danza, canto y actuación para potenciar las habilidades artísticas de niños y adolescentes de 9 a 15 años en situación de vulnerabilidad; así como a jóvenes de entre 16 y 22 años de las diferentes colonias en el sur del Municipio de Cajeme, Sonora, México. Se eligió este sector porque se considera que las artes son áreas aún ausentes y no se tiene acceso a escenarios o espacios donde los

niños, adolescentes y jóvenes puedan desarrollarlas y expresarlas. Además, al no contar con estas opciones, están expuestos a la delincuencia, la drogadicción o a embarazos no deseados. Asimismo, se parte de reconocer las necesidades comunitarias de acuerdo con los derechos culturales de los niños, adolescentes y jóvenes con talento. El problema sociocultural atendido por el programa comunitario se define como la carencia de espacios para resaltar o reconocer las habilidades artísticas.

“Concurso de Talentos” consiste en convocar a niños, adolescentes y jóvenes del sur de la ciudad y otros municipios, en condiciones de vulnerabilidad, para participar en un evento donde pueden mostrar sus talentos en el área de canto, danza y actuación de manera individual o grupal. Se visitan escuelas y centros comunitarios para convocar a los interesados a participar en el proceso de selección; después se da el seguimiento para su preparación, a través de asesorías de alumnos o expertos en la materia. La gran final del concurso se define con el equipo organizador; los finalistas son evaluados por un jurado capacitado para que surja un ganador en cada categoría. Cabe mencionar que, debido a la pandemia y a las recomendaciones de las autoridades sanitarias, se continúa con el proyecto de forma virtual, aprovechando la oportunidad que brinda la tecnología, la facilidad y accesibilidad del uso de internet y el uso de las redes sociales como una vía de comunicación efectiva e inmediata, como se puede observar en la Figura 1.

Figura 1

Videollamada con los integrantes del equipo y participantes del concurso



La tecnología, las redes sociales y las nuevas aplicaciones han cambiado y evolucionado a los individuos dentro de la sociedad y en su propio contexto, dotándolo de nuevas herramientas de acceso a la información y proporcionándoles nuevos caminos de comunicación. Cobo (2011) concibió el término de *tecnologías de la información y la comunicación* (TIC) como:

Dispositivos tecnológicos (hardware y software) que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que cuentan con protocolos comunes. Estas aplicaciones, que integran medios de informática, telecomunicaciones y redes, posibilitan tanto la comunicación y colaboración interpersonal (persona a persona) como la multidireccional (uno a muchos o muchos a muchos). Estas herramientas desempeñan un papel sustantivo en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento. (p.312)

Planteamiento del problema

La formación artística favorece el desarrollo y crecimiento de los niños, adolescentes y jóvenes que viven o están en situación de vulnerabilidad al sur de Cajeme, Sonora, México. Bajo esta premisa, se propone realizar una intervención social-comunitaria con apoyo de los estudiantes de distintas carreras del ITSON, quienes con su conocimiento y ganas de participar se involucran en el contexto social para poner en práctica sus capacidades de planeación y organización; por ello, prestan servicios comunitarios de acompañamiento para vivir la experiencia de ayudar a otros en las actividades durante su preparación artística en el desarrollo del “Concurso de Talentos”.

La universidad, comprometida con la formación de sus alumnos y con la sociedad, brinda a los alumnos actividades que les permitan crecer en el desarrollo de sus competencias. A través del servicio social, las prácticas profesionales, las horas interculturales, el voluntariado, así como las actividades de becarios y tesisistas, el ITSON acerca a los alumnos a los problemas reales o necesidades de la sociedad, demandándoles poner en práctica sus habilidades en la resolución de problemas. La participación de los universitarios en la sociedad permite crear un impacto positivo, ya que se contribuye a la solución de problemáticas de una comunidad. Para este fin, los universitarios utilizan de manera responsable, coherente y respetuosa las nuevas TIC y las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento, como herramientas principales para el desarrollo del proyecto a distancia.

El “Concurso de Talentos” se desprende de un grupo de proyectos formados por la Línea de Promoción Artístico Cultural en Comunidades del ITSON en coordinación con el Centro Universitario para el Desarrollo Comunitario (CUDDEC). El proyecto promueve actividades artísticas en colonias vulnerables del sur de Ciudad Obregón con el fin de alejar a los concursantes de un contexto social, a veces, poco saludable y enfocar su tiempo y esfuerzo en actividades sanas y productivas para su edad, apartándolos a su vez de situaciones de peligro (e. g., malas amistades, peleas, drogas, ocio, entre otras).

Se pone especial atención a los niños, adolescentes y jóvenes de las colonias del sur de Cajeme, Sonora, ya que desde 2016 el “Concurso de Talentos” de ITSON ha demostrado que el arte es un medio de comunicación para la constitución libre y no estereotipada de su identidad. El proyecto propicia la colaboración, la cooperación, el trabajo en equipo, la autoestima y los retos. Al inscribirse y estar en el desarrollo del concurso, los niños, adolescentes y jóvenes alertan sus sentidos y el espíritu de competencia, la autoconsciencia sobre su cuerpo y el aprecio por las artes como lenguaje universal.

Objetivo

El proyecto tiene como objetivo facilitar un espacio donde niños, adolescentes y jóvenes muestren sus habilidades y talentos artísticos en las categorías de danza, canto y actuación, ante un público específico, mediante el uso de las herramientas tecnológicas a partir de la necesidad de desarrollo y reconocimiento debido al aislamiento por la pandemia de COVID-19. Además, se logra la participación de estudiantes universitarios que se involucran en proyectos comunitarios, donde se les permite desarrollar sus competencias académicas y, al mismo tiempo, contribuir a la sociedad. Por ello, se pretende en este capítulo difundir los resultados e impacto del último año.

Fundamentación teórica

Sobre los derechos de los niños, la Convención de los Derechos del Niño, aprobada por Naciones Unidas en 1989 reconoce en el Art. 31 “el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2006, p.23). Asimismo, los Estados “respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento” (pp.23-24).

Adolfo Lacuesta (2014), director de la Fundación Proyecto Solidario por la Infancia, refiere la importancia de la vida cultural y de las artes en las niñas y niños en sus comunidades donde pueden expresar su identidad y configurar una visión del mundo; estas expresiones inician y se disfrutan en el hogar, la escuela, en la calle y en los lugares públicos, así como a través de las diferentes disciplinas artísticas. (Padilla, 2021, p.73)

El derecho de las NNA [niñas, niños y adolescentes] a participar libremente en la vida cultural y las artes exige que los Estados respeten el acceso de las NNA a esas actividades y su libertad de elegir las y practicarlas, y se abstengan de inmiscuirse en la determinación de estas sin considerar sus opiniones, intereses, gustos o necesidades. La decisión de las NNA de ejercer o no este derecho, es una elección propia y, como tal, se debe reconocer, respetar y proteger. (Padilla, 2021, p.73)

Lacuesta (2014), menciona que el derecho de las NNA a participar plenamente tiene tres dimensiones interrelacionadas que se refuerzan mutuamente: 1. El acceso, por el cual se brinda a las NNA la oportunidad de experimentar la vida cultural y artística, así como adquirir conocimientos sobre un amplio espectro de formas distintas de expresión; 2. La participación, que exige que se ofrezcan a las NNA oportunidades concretas, individuales o colectivas, de expresarse libremente, comunicar, actuar y participar en actividades creativas, con vistas a lograr el desarrollo pleno de sus personalidades; 3. La contribución a la vida cultural, que comprende el derecho de los niños y las niñas a contribuir a las expresiones espirituales, materiales, intelectuales y emocionales de la cultura y las artes, promoviendo así el desarrollo y la transformación de la sociedad a la que pertenece. (Padilla, 2021, p.73)

Actualmente, estamos atravesando por una crisis sanitaria que ha venido afectando a la sociedad en cuestión de salud, economía, educación, entre otras cosas más. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), los coronavirus CoV son una amplia familia de virus que pueden causar diversas afecciones, desde el resfriado común hasta enfermedades más graves. [...] Un nuevo

coronavirus es una nueva cepa de coronavirus que no se había encontrado antes en el ser humano. Y, esas infecciones suelen cursar con fiebre y síntomas respiratorios (tos y disnea o dificultad para respirar) [...] (Padilla, 2021, p.85)

Las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020), para mitigar o tratar de evitar mayor propagación del virus, incluyeron cerrar las escuelas y suspender las actividades sociales, económicas y culturales.

El “Concurso de Talentos” del ITSON se ha realizado bajo una intervención presencial desde 2016; sin embargo, por la pandemia, los gobiernos han implementado medidas drásticas para evitar la propagación y, entre ellas, suspender las clases presenciales en todos los niveles educativos del país; por tal motivo, los niños, adolescentes y jóvenes siguen sus estudios de manera virtual hasta nuevo aviso; de esta manera, también se ha seguido llevando a cabo el concurso.

Para la realización del proyecto “Concurso de Talentos”, se convoca a aspirantes que tengan talentos o habilidades en las categorías de danza, canto y actuación en comunidades vulnerables de los municipios de Cajeme, Empalme, Guaymas y Navojoa, en el estado de Sonora.

Al respecto, se puede definir a la danza como:

arte en producir y ordenar los movimientos según los principios de organización interna (composición de movimientos en sí mismos) y estructuras (disposición de movimientos entre sí) ligados a una época y a un lugar dado, con el fin de experimentar y comunicar un mensaje literal, como el ballet. (Quebec, 1981, como se citó en Rodríguez, 2010, párr.9)

Por otra parte, a la actuación o actuar se le señala como jugar; “el sustantivo ‘a play’ designa tanto una obra de teatro como un juego y al actor se le llama ‘player’, es decir, jugador. Igualmente, en alemán se habla de ‘Spielen’ que significa jugar o actuar” (Agudelo, 2006, p.11). Y, por último, está el canto, que se dice que nació junto con el hombre y antes aún que el lenguaje hablado; más adelante, el canto respondió a las necesidades de las religiones y las estéticas, condicionadas naturalmente (e. g., por diferentes lenguas), las que llevaron a distintas maneras de emitir la voz, a través de la nasalización y elevación artificial de la laringe en las culturas del Oriente Medio (Stein, 2000).

No es la intención ser expertos en estos términos, pero son útiles para apreciar y entender que los tres van en una sola dirección —que es la de expresar sentimientos y emociones en un momento determinado— y para poder identificar lo que se vive dentro del proyecto de concurso de talentos, ya que es eso lo que se promueve entre los niños, adolescentes y jóvenes de las comunidades vulnerables de los municipios antes mencionados. También hay que considerar que las personas se pueden expresar de diferentes maneras a través de las actividades artística que eligen o en las que tienen habilidad; por ese motivo, los jueces deben tener un conocimiento amplio de estos conceptos y experiencia para poder ver y apreciar lo que los participantes desean transmitir con determinada participación y, al final, deliberar.

Metodología

El proyecto “Concurso de Talentos” se realiza de manera virtual y se dirige a niños, adolescentes y jóvenes de Cajeme, Guaymas, Empalme y Navojoa. En los semestres de enero-mayo y agosto-diciembre 2021, se lograron los objetivos de atraer más participantes y llevar a cabo todo lo establecido en la convocatoria, como se muestra en la Figura 2.

Las actividades se realizan con la participación de alumnos de los diferentes programas educativos del ITSON que realizan su servicio, prácticas o voluntariado, asesorados por la maestra responsable del proyecto y la supervisión del área de Vinculación; desde cada función se desarrollan las actividades para dar seguimiento a los interesados en concursar y mostrar su talento.

Figura 2

Octava convocatoria del “Concurso de talentos” 2021



En la Tabla 1 se aprecian las actividades realizadas para desarrollar el Proyecto “Concurso de Talentos”.

Tabla 1
Actividades del “Concurso de Talentos”

Actividades	
1	Registro del proyecto
2	Gestión de alumnos
3	Plática de inducción
4	Registro de alumnos (servicio social, voluntario, prácticas profesionales, actividades becarias o de tesis)
5	Capacitación de alumnos
6	Establecimiento de convenio (días y horarios)
7	Diseño del programa general
8	Implementación del programa
9	Asesorías
10	Evaluación
11	Presentación final del concurso
12	Informe técnico

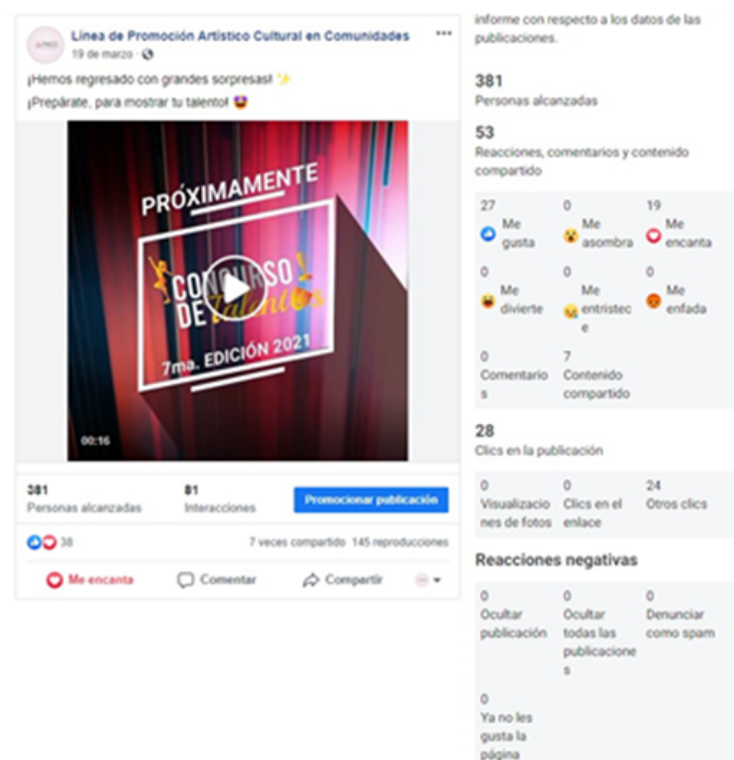
Resultados

El Proyecto “Concurso de Talentos” es una actividad de arduo trabajo, donde se desempeñan todos los involucrados de una forma responsable y comprometida. La prioridad es la participación y desarrollo de los concursantes, para procurar alejarlos de situaciones difíciles y acercarlos a las artes, por medio de actividades divertidas y de esparcimiento a través de la tecnología, utilizando redes sociales (e. g., *WhatsApp, Facebook*), mensajes, correo, entre otros.

El desarrollo de este proyecto da la oportunidad a niños, adolescentes y jóvenes de mostrar su talento y, al mismo tiempo, de utilizar la tecnología y redes sociales de una forma responsable y positiva para promover el arte, la cultura y, sobre todo, la inclusión, como se puede ver en la Figura 3.

Figura 3

“Concurso de Talentos”, alcance en redes sociales



Las últimas ediciones se han llevado a cabo de manera satisfactoria y con buena respuesta, tanto de los alumnos colaboradores como de los concursantes en las distintas categorías en canto, danza y actuación; sin embargo, se considera que su participación podría ser mayor, si se plantean estrategias para lograr una mayor difusión. Actualmente, se hace la invitación y se explica el objetivo y la dinámica del proyecto, no obstante, los interesados se muestran desorientados y no saben qué hacer o en qué momento enviar sus videos.

En este formato o modalidad, las dificultades son encontradas mayormente en el lanzamiento de la convocatoria; ya que, en un principio, no es atendida en tiempo y forma, por lo que se tiene que insistir con la invitación y hacer una extensión. Asimismo, se deben de realizar estrategias para poder llegar al público requerido y organizar los tiempos para cada etapa del concurso. Otra de las dificultades es la comunicación con los participantes, al ser una modalidad virtual, a veces se complicaba la interacción con los padres o tutores de los menores para dar alguna información respecto a su participación en el concurso. Además, algunos participantes no cuentan con los recursos para participar de manera virtual en reuniones o capacitaciones, en los horarios disponibles, por falta de dispositivo o conexión a internet.

La logística de “Concurso de Talentos” significa un esfuerzo importante de los participantes y colaboradores, ya que, en la modalidad virtual, la metodología es distinta a la presencial y se debe adecuar a los nuevos requerimientos de sana distancia y uso de cubrebocas para entrega de premios. A pesar de las circunstancias, se obtuvo un poderoso impacto en la sensibilización o enseñanza de las disciplinas artísticas. Sin embargo, se cree que, durante el confinamiento, los niños y adolescentes han pasado mucho tiempo en redes sociales o videojuegos, por lo que los padres han regulado más su tiempo de uso y esto pudiera ser que la razón de que no se enteraran de la convocatoria a tiempo.

El “Concurso de talentos” invita a niños, adolescentes y jóvenes a explorar el arte, a través del desarrollo de algún talento que tengan para mostrar en las áreas de la danza, canto y actuación; lo cual debe realizarse utilizando la tecnología como medio de presentación de sus habilidades artísticas. Esto permite que los participantes reconozcan la tecnología como un elemento más en su desarrollo y no solamente de diversión o esparcimiento. Además, al inscribirse y estar en el concurso, se alertan sus sentidos y el espíritu de competencia.

Cabe señalar que cada año los resultados han sido más satisfactorios, debido a la respuesta de todos los involucrados. En las tres últimas ediciones del proyecto, se ha tenido la participación de 56 niños y adolescentes de la región; esto ha sido posible gracias al uso de la tecnología. Los resultados hasta el momento serán considerados para fortalecer las estrategias de la convocatoria.

Conclusiones

El proyecto “Concurso de Talentos” da la oportunidad a los niños, adolescentes y jóvenes de la región sur de Sonora de mostrar su talento en un espacio virtual, al desarrollar habilidades artísticas en danza, canto y actuación; esto permite promover el arte, la cultura y, sobre todo, la interacción con la sociedad.

Con este proyecto se ha tratado de crear un lugar de esparcimiento virtual donde intervengan cada vez más participantes. El uso de la tecnología ha permitido abrir un panorama más amplio en la comunicación entre los individuos de una sociedad necesitada de ser escuchada. En los tiempos actuales, la interacción en la sociedad se ha vuelto cada vez más difícil a causa del confinamiento por la pandemia e inclusive por motivos de seguridad en su entorno. Ante ello, las nuevas tecnologías han contribuido en el desarrollo de actividades dentro de un lugar o contexto seguro.

El “Concurso de Talentos” se lleva a cabo de manera satisfactoria y con buena respuesta de participantes de las diferentes edades, así como de los alumnos del ITSON de distintos programas educativos. El proyecto les permite desarrollar sus habilidades creativas para la elaboración de temas y convocatoria, el trabajo en equipo y el manejo de estrés. Además, dan cumplimiento a su servicio social y quedan con la satisfacción de participar en situaciones sociales donde dejan huella.

Aunque los universitarios saben que no interactuarán personalmente con los concursantes, nunca se desaniman y trabajan con el mismo entusiasmo para que este proyecto salga adelante y tenga el impacto deseado, es decir, llegar a más participantes y comunidades de la región.

Para lograr una mayor participación de niños, adolescentes y jóvenes se sigue trabajando con más publicidad para dar a conocer el proyecto y continuar con el desarrollo de habilidades artísticas de participantes, que necesitan de un espacio para expresarse, desinhibirse y alejarse un poco de situaciones familiares o contextos poco saludables. Por ello, se tomarán como referencia las convocatorias anteriores o situaciones presentadas durante el desarrollo del proyecto, para hacer las correcciones o mejoras correspondientes en las próximas ediciones; además, se considerará la ampliación de categorías artísticas.

Los alumnos que participaron en el proyecto, como parte de su servicio social, indicaron sentirse satisfechos al colaborar con su tiempo y conocimiento a las actividades comunitarias; también, destacaron en sus informes finales que esta actividad tuvo un impacto positivo en sus vidas; esto se vio reflejado en el mejoramiento de la comunicación, en el desarrollo de la creatividad, en el fortalecimiento de competencias relacionadas con su licenciatura, entre otros aspectos. Además, el proyecto les permitió abrir un panorama sobre el manejo de las plataformas virtuales y el alcance que pueden lograr mediante ellas.

Referencias

- Agudelo, G. (2006). *Juegos Teatrales. Sensibilización, improvisación, construcción de personajes y técnicas de actuación*. Editorial Artísticamente Magisterio.
- Cobo, J. (2011). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *Revista de Estudios de Comunicación*, 14(27).
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2006). *Convención sobre los derechos del niño*. UNICEF. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Brote de enfermedad por coronavirus (COVID-19): orientaciones para el público*. Orientaciones para el público. <https://www.who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public>
- Padilla, J. (2021). Concurso de talentos: habilidades artísticas de niñas, niños y adolescentes de Cajeme. En G. M. Rojas, P. R. Gutiérrez, E. Cervantes & L. A. Galván (Coords.), *Proyectos artísticos de vinculación comunitaria y de arteterapias para grupos vulnerables en modalidades no convencionales* (pp. 71-94). Clave Editorial.
- Rodríguez, M. (2010). El concepto de danza educativa. *Efdeportes*, 15(145). <https://www.efdeportes.com/efd145/el-concepto-de-danza-educativa.htm>
- Stein, H. (2000). El arte de cantar: su dimensión cultural y pedagógica. *Revista Musical Chilena*, 54(194). https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0716-27902000019400005

Qartuppi, S. de R.L. de C.V. está inscrita de forma definitiva en el Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas (RENIECYT) con el número 1600052.

Qartuppi, S. de R.L. de C.V. es miembro activo de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana (CANIEM) con número de registro 3751.

**Aportes de las artes al servicio social,
práctica profesional y voluntariado comunitario**

Esta obra se terminó de producir en junio de 2022.
Su edición y diseño estuvieron a cargo de:

Qartuppi[®]

Qartuppi, S de RL de CV
<https://qartuppi.com>



*Esta obra se edita bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.*

Aportes de las artes al servicio social, práctica profesional y voluntariado comunitario

En esta obra se narran las experiencias de maestros y alumnos del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON), durante la pandemia de COVID-19, en la implementación de programas de educación artística y formación de públicos; en beneficio de comunidades, organismos y escuelas que atienden a niños, adolescentes y otros sectores. Debido a la contingencia sanitaria, estos programas migraron del formato presencial al virtual, para continuar con el servicio, su difusión y reforzar acuerdos y convenios de sinergia a través de la vinculación y extensión universitaria.

Qartuppi®

ISBN 978-607-8694-32-7

DOI 10.29410/QTP.22.06

