

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente

Reconocimiento de validez oficial de estudios de nivel superior según acuerdo
secretarial 15018, publicado en el Diario Oficial de la Federación del 29 de
noviembre de 1976.

Departamento del Hábitat y Desarrollo Urbano Maestría en Diseño Estratégico e Innovación Social



**“DISEÑO DE EXPERIENCIAS CON CARTONERÍA, PARA INCENTIVAR LA
AUTONOMÍA DEL IMAGINARIO COLECTIVO EN ESCENARIOS DE
APRENDIZAJE”**

**TRABAJO RECEPCIONAL para obtener el GRADO de
MAESTRA EN DISEÑO ESTRATÉGICO E INNOVACIÓN
SOCIAL**

**Presenta: Patricia Montserrat Nuñez Manzano
Tutor: Mtro. Héctor Hugo García Sahagún**

Tlaquepaque, Jalisco. Mayo de 2024.

Abstract

El imaginario es una noción ligada a la creatividad y posiblemente a la originalidad del individuo. A través de esta capacidad cognitiva, se pueden explorar y experimentar el origen e identidad tanto de una persona como de su comunidad. Se relaciona con símbolos, valores y tradiciones del entorno, tanto vivos como no vivos, conformando lo que podríamos denominar identidad colectiva y cultural. El imaginario colectivo carece de un sistema de medición cuantitativo y tangible ya que se genera mediante la interacción de la experiencia y memoria de las personas de una comunidad con un mismo propósito. Su desarrollo nos permite comprender la trascendencia que ha tenido en la historia y el impacto de las problemáticas comunitarias socioculturales contemporáneas para atender sus necesidades de manera colaborativa.

Este proyecto se desarrolló en 3 escenarios diferentes relacionados con el aprendizaje de alumnos y en los 3 casos el objetivo inicial, fue la práctica de la técnica tradicional de la cartonería como expresión artística, colocando al objeto como centro del proyecto. A través de las experiencias vividas en cada institución se presentaron factores y vivencias que desplazaron al objeto como centro del proyecto y se colocó a la comunidad en el centro. Las comunidades donde se desarrolló fueron; Casa Tatic, CODE Jalisco Paradero y Prepa ITESO.

Algunos de estos factores fueron la autonomía, el empoderamiento y la experiencia compartida. Esto permitió proponer la idea de diseño centrado en la comunidad que se ha denominado como “diseño de coexperiencia” como posible forma cocreativa de nuevos mundos que transformen favorablemente el tejido social.

La cartonería ha presentado las características ideales que facilitan la expresión de símbolos, el cuidado de medio ambiente y la asequibilidad de materiales.

Palabras clave: Expresión artística, Transición cultural, Imaginario colectivo, Comunidades, Diseño de Experiencias, identidad colectiva.

Fundamentación del proyecto

La justificación de este proyecto se sustenta en el desarrollo de un modelo de diseño de experiencias culturales como estrategia clave para fomentar la autonomía imaginativa en comunidad. Este enfoque se integra dentro de los objetivos de investigación de la Maestría en Diseño Estratégico e Innovación Social (MDEIS) en el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente. Se concentra especialmente en tres ámbitos estratégicos: sectores productivos, organizaciones sociales y servicios públicos. Estos sectores abordan una variedad de problemáticas socioeconómicas y culturales complejas que requieren soluciones holísticas y dignas para impulsar la innovación social.

Este trabajo representa un enfoque transversal dirigido principalmente a las organizaciones sociales, catalizadores del cambio sociocultural. Estas organizaciones forman parte de la estructura y sistemas de la sociedad civil, donde la formación y el aprendizaje tienen un impacto significativo. La investigación busca generar y aplicar conocimientos que influyan en la transformación de comunidades, adoptando un enfoque sistémico en el diseño de transiciones que fomente la conciencia y sensibilidad hacia futuros potenciales.

Agradecimientos

A mis hijos por su amor y apoyo incondicional, y a toda mi familia por su apoyo e inspiración de amor y vida que siempre me acompañan.

A mi Tutor el Mtro. Hugo García por su acompañamiento cercano, creativo, generoso, profesional, y su enorme calidez humana.

Un agradecimiento especial a la Mtra. Andrea Fellner por su atenta lectura y sus valiosas retroalimentaciones.

A nuestro capitán, Dr. Raúl Díaz por cada paso adelante para que la maestría sea un espacio de aprendizaje, marcando el norte y permitiendo que formáramos comunidad y descubriéramos en un mundo de escenarios posibles, agentes de cambio.

A cada uno de mis profesores, por su intención e interés de facilitar el aprendizaje y su aplicación en la innovación social de cada uno de nuestros proyectos.

A mis compañeros, que se convirtieron en amigos, por lo compartido, lo aprendido y su compromiso como inspiración de seguir conectando entre nosotros y toda nuestra comunidad.

A los coordinadores y directores de cada una de las instituciones en donde se desarrolló la investigación y trabajo de campo, agradezco la confianza y sobre todo el interés de colaborar con este reporte académico y su aplicación profesionalizante de aprendizaje lúdico y común.

A el equipo cocreativo Límbikos que se formó de profesionales de experiencias con cartonería durante el desarrollo profesional y académico, covivimos valiosas anécdotas y amistad.

Al programa de superación profesional que nos otorga ITESO para en todo amar y servir, impulsándonos a crecer, para cocrear realidades de desigualdad a espacios de esperanza y mediante un pensamiento crítico y creativo donde la coexperiencia sensible de la identidad artesanal colectiva y cultura viva, para incentivar mundos posibles de cuidado sostenible de pluriversos.

A Jaime y a todos los compañeros de viaje que me apoyaron para concluir esta bella travesía.

Índice

1.Introducción y argumentos	6
1.1 Necesidad.....	6
1.2 Objetivo	7
1.3 El Planteamiento del Proyecto	7
1.3.1 Justificación y pertinencia	8
1.3.2 Antecedentes de la artesanía en cartonería	8
1.3.3 El impacto ambiental y el diseño de experiencias	11
1.4 Entorno de la intervención	12
1.4.1 Contexto físico y social de intervención.....	12
1.4.2 Contexto Social, con relación a la recreación.	13
1.4.3 Escenarios de intervención	14
1.4.3.1 Casa Tatic.....	14
1.4.3.2. CODE Paradero.....	16
1.4.3.3 ITESO	18
2. Marco conceptual	20
2.1 Imaginario colectivo	20
2.1.1 Autonomía imaginaria.....	21
2.2 Co-crear	22
2.3 Concepto de diseño de experiencia	22
2.3.1 Antecedentes del Diseño de experiencia.....	23
2.3.2 Elementos clave para la conceptualización de diseño de experiencia	23
2.4 Diseño emocional.....	25
3. Marco Metodológico	26
3.1 Aplicación de la Fenomenología	26
3.1.1 Storytelling	26
3.2 Instrumentos Utilizados	26
3.2.1 Entrevistas (Cartonería Tradicional, Contemporánea)	26
3.2.2 Encuesta	27
3.2.3 Metodología para Idear y Cocrear en Equipo	27
3.2.4 Observación Directa y Fotográfica	28
3.2.5 Análisis de la información	28
3.2.6 Lógica fluida.....	31

3.3. Relatos de experiencias de talleres y exposiciones con cartonería (Storytelling)	35
3.3.1 Máscaras (historia, análisis, hallazgo) Casa Tatic	35
3.3.2 Altar escénico Casa Tatic	38
3.3.3 Alebrije-atletas CODE	44
3.3.4 Lotería ¡Tú catrina! ITESO	50
3.4. Recopilación de hallazgos	57
4. Estrategias para el modelo de Diseño de Experiencias con cartonería e imaginario colectivo.	59
4.1 Prontuario con imágenes	59
4.2 Diseño de instrumentos para incentivar la autonomía imaginaria en la cartonería.	66
5.Resultados de la investigación	72
6. Conclusiones	76
7. Bibliografía	80
8. Anexos	83
Categoría: Autonomía imaginaria e identidad cultural colectiva	100
Categoría: Significado o apreciación de valor de la pieza para cada persona (lenguaje grafico o verbal).....	103

1 Introducción y argumentos

1.1 Necesidad

En las comunidades de la actualidad, en especial las nuevas generaciones tienen dificultades de desarrollar su imaginario, creatividad y sus relaciones interpersonales en expresiones artísticas accesibles y recreativas sencillas de continuar de manera autónoma, que fomenten la identidad colectiva, integración, así como prácticas culturales que apoyen a mejorar sus condiciones de vida.

La estructura capitalista es en la actualidad un sistema que permea todas las capas del tejido social, e influye considerablemente en la manera que el ser humano prioriza sus acciones dando mayor importancia a las actividades productivas económicas “para tener” y menor disposición a las actividades recreativas “para el ser”.

Esta visión de priorizar los bienes materiales tiene un fuerte impacto en la creación humana de escenarios para el desarrollo del imaginario en el entorno social, a través la imaginación y la creatividad.

Mapa de problemática

A continuación, se presenta un esquema del mapa de los actores principales que intervienen en el problema y las herramientas del contexto.



Figura 1: Esquema gráfico de la problemática de la presente investigación. La gráfica hace referencia al texto anterior e intenta visibilizar las afectaciones que provoca el uso excesivo de los TIC en los jóvenes en cuanto a sus relaciones y dinámicas interpersonales. Autoría: elaboración propia.

1.2 Objetivo

Objetivo General

Mediante el diseño estratégico, proponer la artesanía de cartonería, técnica de materiales y herramientas asequibles, como un escenario para incentivar la imaginación colectiva en comunidades con necesidades específicas, con el fin de impactar a través del diseño de experiencias colectivas que favorezcan la integración.

Objetivos Particulares

- Fomentar valores en el marco del cuidado del medio ambiente mediante el diseño de experiencias.
- Proponer un proceso flexible que guíe el diseño de experiencias con cartonería para adaptarse a diferentes escenarios y necesidades.

1.3 El Planteamiento del Proyecto

1. Diseñar experiencias para promover espacios alternativos donde niños y jóvenes puedan desarrollar actividades artísticas y aprender técnicas tradicionales de la artesanía, estimulando su imaginación y descubriendo sus habilidades personales y su relación con la comunidad.
2. Promover experiencias artesanales como un vínculo para la revalorización cultural, el bienestar social y la justicia espacial mediante colaboración creativa.
3. Diseñar elementos significativos para la vivencia de momentos memorables en las experiencias artesanales.
4. Crear artesanía mediante procesos, instrumentos y herramientas que brinden autonomía a los participantes.

Delimitación del Proyecto

Este proyecto se enfoca en comunidades con una misión educativa y espacios físicos determinados por los sectores a los que pertenecen (públicos, sociales y privados), donde los alumnos son el centro del proyecto. Se busca contribuir a la libertad del imaginario colectivo de niños y jóvenes mediante experiencias diseñadas a partir de necesidades identificadas con la comunidad y la elaboración de técnicas artesanales propias de la cartonería. Estas experiencias se implementan en comunidades estudiantiles con grupos de 15 a 50 alumnos, con el objetivo de incentivar la imaginación y promover el conocimiento de la identidad colectiva y las tradiciones regionales.

Pregunta de Estudio

¿Cómo afecta el diseño de experiencias con cartonería para incentivar la autonomía imaginaria?

1.3.1 Justificación y pertinencia

El escenario y las pertenencias de la Maestría en Diseño Estratégico e Innovación Social

El presente proyecto se enfoca principalmente en la pertinencia social dentro del marco de la Maestría en Diseño Estratégico e Innovación Social. Se identifica una necesidad imperante en la ausencia de espacios, medios, experiencias y expresiones artesanales que fomenten la identidad personal, cultural y colectiva, así como en la falta de prácticas formativas que promuevan la valoración del entorno. Los participantes, en su mayoría, carecen de claridad sobre sus tradiciones regionales, las cuales históricamente se han manifestado a través de la cartonería, creando piezas como alebrijes de papel maché, catrinas, muñecas y juguetes, que son utilizados y comercializados en festividades tradicionales y culturales.

1.3.2 Antecedentes de la artesanía en cartonería

En el contexto de la sociedad capitalista, la expresión artística presenta desigualdades asociadas al nivel socioeconómico y cultural de los grupos sociales.

El arte popular, aunque a menudo menospreciado, es una expresión importante de la cultura mexicana, especialmente en festividades como el Día de Muertos. La cartonería, como manifestación artesanal, ha sido valorada internacionalmente, especialmente por sus creaciones innovadoras que datan de épocas anteriores. Hoy en día, la práctica de la cartonería se ve influenciada por la tecnología digital y la globalización, lo que plantea nuevos desafíos para su preservación y relevancia cultural.

Los Artesanos de cartonería tradicional en la actualidad y su simbolismo en la cultura e identidad de tradiciones, es una riqueza valorada no solo en México, sino de manera internacional, en su época no solo eran artistas populares, sino los innovadores, al realizar piezas de juguete para aquellos sectores sociales desfavorecidos. ¿Y ahora que representa en nuestro contexto actual cultural?

Las estadísticas recabadas por la base de datos de la Encuesta nacional sobre hábitos y cultural en 2020, nos muestran la siguiente tabla, donde se puede observar las prácticas de arte en los mexicanos, en donde se visualiza que la actividad cultural de elaborar artesanías se encuentra en un penúltimo lugar.

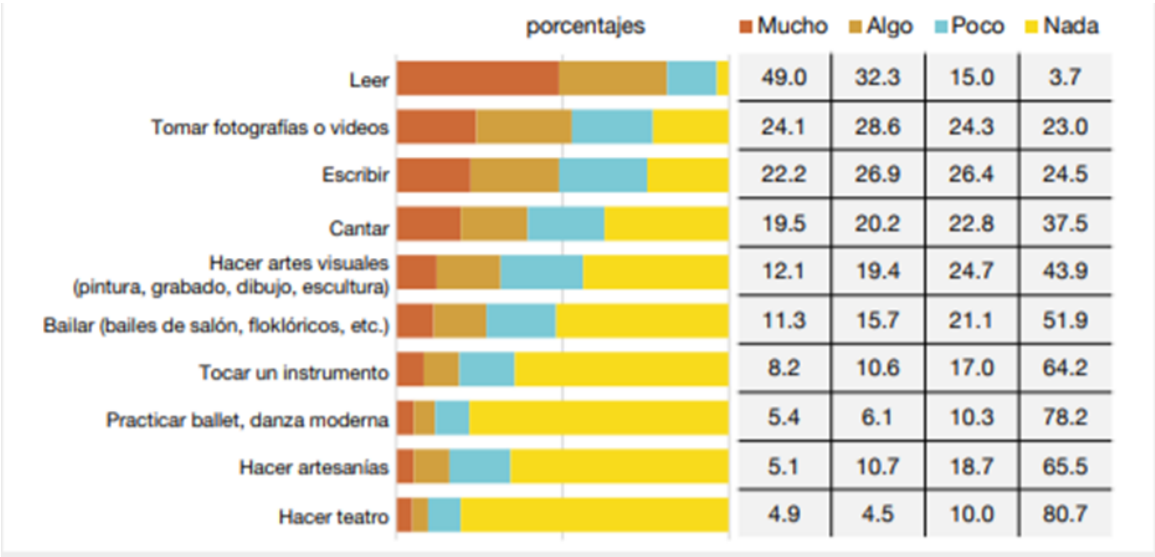


Figura 2: Estadísticas descriptivas de participación de prácticas culturales Fuente: Tabla comparativa de la encuesta nacional sobre los hábitos y consumo cultural UNAM 2020.

En la siguiente encuesta del ejercicio que realizó UNAM nombrada; la participación: acciones, conexiones y desigualdades durante el consumo en pandemia covid 19 por Juan Meliá con los resultados de la siguiente pregunta ¿Cuánto tiempo dedicas a la semana a realizar las siguientes actividades?

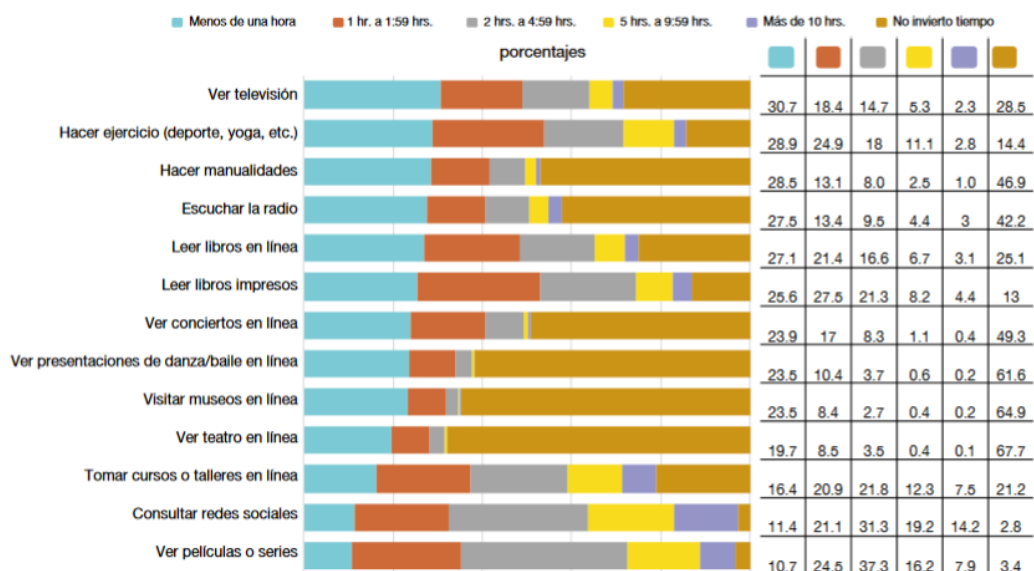


Figura 3: Estadística de tiempo dedicado a actividades recreativas. Fuente: Tabla comparativa de Encuesta Nacional sobre los hábitos y consumo cultural UNAM 2020.

Mientras que los datos estadísticos más recientes por ramas de artesanía son en 2016

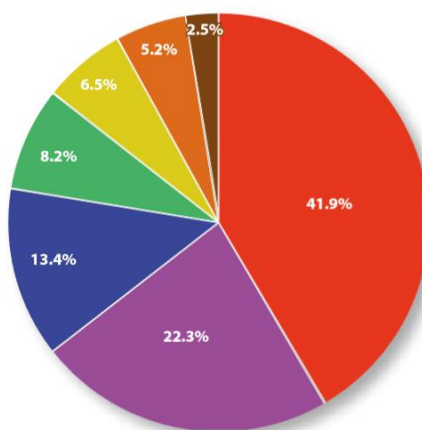


Figura 4: Grafica descriptiva por materiales para elaboración de artesanía. Fuente: Imagen estadística en la Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM).

Se reconoce la presencia de la cartonería y la importancia de expresión que ha sido a lo largo de los años desde la época prehispánica como medio de expresión del arte popular y artesanías en México. Expresión que se puede considerar en la rama de estudio de las artes plásticas, con la connotación de popular y/o artesanía que, a través del moldeado y transformación de los materiales, lo visible e invisible, como la transformación del imaginario es posible una transición o cambio de una idea que comunica una práctica cultural.

1.3.3 El impacto ambiental y el diseño de experiencias

En cuanto al impacto ambiental, el papel y el cartón son materiales recurrentes en la cartonería, lo que plantea la necesidad de gestionar adecuadamente los residuos generados. En la región metropolitana de Guadalajara, se ha implementado un modelo de gestión integral de residuos, que incluye la clasificación y reutilización de materiales como la celulosa, principal componente de papel y cartón.

Subproducto general	Subproducto	Porcentaje (%)	Porcentaje por subproducto general
Celulosa	Papel bond	1.05	5.92
	Papel periódico	0.79	
	Impresiones a color	0.50	
	Otros	0.17	
	Cartón	2.80	
	Envases multicapas	0.52	
	Envases multicapas con aluminio	0.09	

Figura 5: Tabla descriptiva derivados de la celulosa. Fuente: Tabla de Composición de RSU del Estado de Jalisco (SEMADET, 2016).

Municipio	Generación RSU (ton/día)	Cantidad suministrada (ton/día)	ET a las que abastece	Capacidad de ET (ton/día)	Relleno sanitario	Cantidad depositada (ton/día)
Tlajomulco de Zúñiga	542.00	385.00	La Cajilota	1,200.00	CAABSA Laureles	385.00
		17.00	18 de Marzo	1,200.00		17.00
		140.00	Depósito directo en RS			140.00
		542.00				542.00
San Pedro Tlaquepaque	654.00	654.00	Hassar's	1,500.00	Hassar's	654.00
		654.00				654.00
Tonalá	528.00	368.00	Depósito directo en RS		CAABSA Laureles	368.00
		160.00	Matatlán	1,000.00		160.00
		528.00				528.00
Zapopan	1,460.00	10.00	Belenes	200.00	Picachos	10.00
		1,450.00	Directo en RS			1,450.00
		1,460.00				1,460.00
Zapotlanejo	69.00	69.00	No aplica, debido a la cercanía con su relleno sanitario		Enerwaste	69.00
		69.00				69.00
Juanaoatlán	18.00	18.00	No aplica, debido a la cercanía con su relleno sanitario		CAABSA Laureles	18.00
		18.00				18.00

Figura 6: Tabla de generación de residuos por municipios. Fuente y Autoría: Tabla de Composición de RSU del Estado de Jalisco. (SEMADET, 2016) donde el documento menciona que la ciudadanía responsable es eje que responde al principio fundamental de disminuir residuos origen y maximizar su aprovechamiento.

1.4 Entorno de la intervención

1.4.1 Contexto físico y social de intervención

En la zona metropolitana de Guadalajara, específicamente en los municipios de Tlaquepaque y Zapopan, se concentra una importante actividad artesanal, incluida la cartonería. Estos municipios son reconocidos por su riqueza cultural y patrimonial, siendo hogar de numerosos artesanos y eventos culturales.

En la actual época se puede observar que el avance tecnológico abre un abanico de oportunidades de experiencias digitales, y se ha normalizado pertenecer a las redes sociales fomentando este fenómeno social propicio a la recreación y/o formación en este medio virtual.

1.4.2 Contexto Social, con relación a la recreación.

En el ámbito social, las redes sociales y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han transformado la manera en que las personas interactúan y consumen información. El entretenimiento digital, especialmente para los niños, se ha convertido en una actividad predominante, lo que plantea desafíos para fomentar la participación en actividades recreativas tradicionales.

Un escenario actual cada vez más frecuente en busca de actividades recreativas en el uso de las TICS, donde el 68 % de los usuarios que las usan, las enfocan según datos de ENDUTIH.

El 68% de los niños utilizan las tic's como principal escenario de entretenimiento.

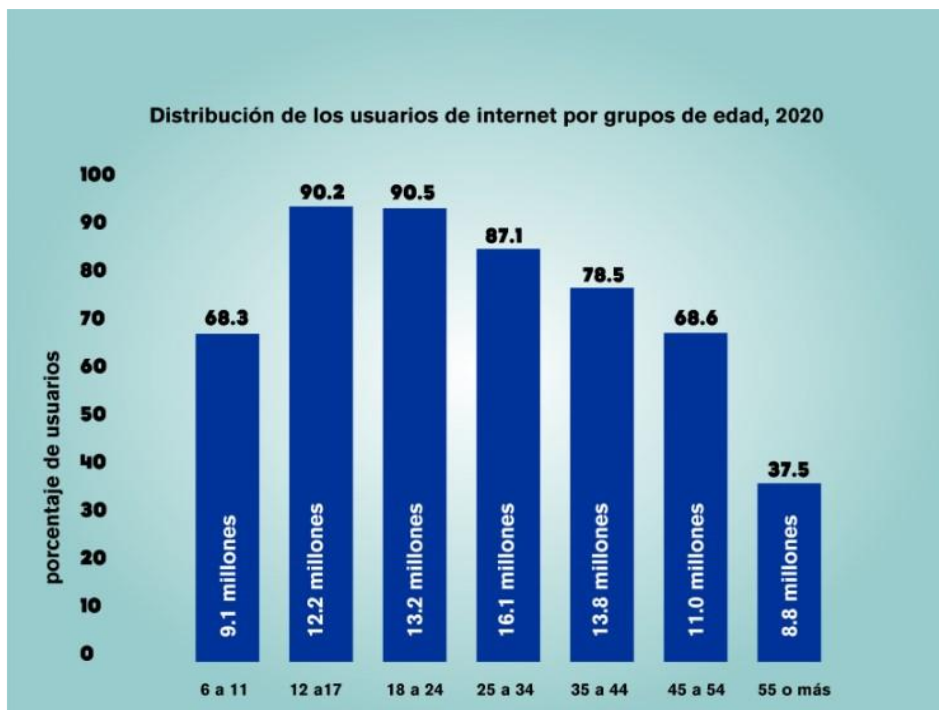
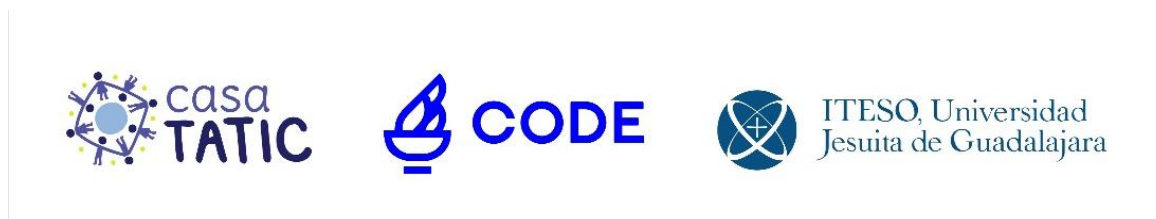


Figura 7: Gráfica distribución de los usuarios de internet por grupos de edad, 2020.

Fuente: ENDUTIH. Autoría: elaboración propia.

1.4.3 Escenarios de intervención



1.4.3.1 Casa Tatic

La casa Tatic es un proyecto de educación primaria enfocado a regularizar académicamente a niños de bajos recursos, ubicada físicamente en la colonia El Briseño en Zapopan, Jalisco.



Misión

Es una organización que busca apoyar a los niños de escasos recursos en escuelas de gobierno y que requieren asesoría para la regularización en distintas áreas de aprendizaje, dando acompañamiento integral en aspectos académicos, psicológicos y culturales. Suñer.E.(octubre ,2023)

Visión

Casa Tatic busca su crecimiento utilizando múltiples recursos y en diferentes escenarios o cedes para que la oportunidad de mejorar el bienestar de los niños con necesidad de regularización esté al alcance en distintas maneras y en un mayor número de cedes. Suñer.E.(octubre ,2023)



Figura 8: Fachada de Casa Tatic en la colonia El Briseño de Zapopan Jalisco. Autoría: elaboración propia.

1.4.3.2. CODE Paradero



Es un organismo público descentralizado de la secretaria de Educación Jalisco, con personalidad jurídica y patrimonio propio que rige la actividad deportiva del estado de Jalisco, CODE Jal. (2020). Como parte de la formación integral de los atletas de alto rendimiento que representan a nuestro estado en competencias locales, nacionales e internacionales, el CODE cuenta con una escuela para atletas, que puede integrar el bienestar de los infantes atletas, su desarrollo deportivo sin descuidar su desarrollo académico. Como respuesta a las necesidades de formación y desarrollo, se imparten clases de ciencias exactas y también de conocimiento y acercamiento al arte.

Misión

Ofrecer servicios relacionados con el deporte, para usuarios de todos los perfiles y edades, con la idea de impulsar el deporte para personas de todas las edades, con la intención principal de fomentar la construcción de comunidad y el cuidado de la salud de la población que forma parte de CODE. (Consejo Estatal para el fomento Deportivo, (2015), CODE)

Visión

Colocar al estado de Jalisco como la entidad más productiva de atletas de alto rendimiento desde los 4 años en adelante, y destacar en las distintas disciplinas deportivas para ser semillero de futuros atletas que compitan en juegos nacionales, en competencias internacionales y las Olimpiadas mundiales. (Consejo Estatal para el fomento Deportivo, (2022), CODE)



Figura 9: Imagen de la Selección Nacional de natación artística "Infantil mayor" del CODE Jal. Autoría: elaboración propia.

1.4.3.3 ITESO



Es una universidad confiada en la pedagogía Ignaciana para el desarrollo de una comunidad en crecimiento constante y vinculación social comprometida con el bien común en la ciudad metropolitana de Guadalajara, con reconocimiento internacional. ITESO trasciende al concepto de espacio educativo a ser un espacio donde se aprende y crece como ser humano, para trascender e integrarse a una comunidad.

Misión

Expandir las posibilidades entre los linderos de la conciencia y la cultura en la búsqueda constante de la verdad. En diálogo con las diversas formas de conformar civilizaciones, para brindar respuestas de innovación social, participativas o colaborativas, viables y pertinentes para la transformación de comunidades. (Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente, (ITESO) Junta de gobierno, 1974)

Visión

Aplicar en el entorno social lo que distingue como universidad con inspiración cristiana, con incidencias sociales y medioambientales mediante un modelo educativo centrado en el estudiante y con el objetivo del aprendizaje, aprender a aprender: lo que nuestros egresados harán en el futuro y la diferencia activa de sus acciones, derivada de la excelencia académica. Para el ITESO formar profesionales competentes para el mundo de hoy implica desarrollar la sensibilidad, la capacidad de diálogo y reflexión, así como la práctica de la creatividad. La cultura y el arte popular son escenarios ideales para ello. (Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente, (ITESO) Junta de gobierno, 1974)



Figura 10: Imagen del edificio de promoción cultural ITESO. Autoría: elaboración propia.

2. Marco conceptual

Estado del arte

El presente reporte de investigación tiene como objetivo influir en el conocimiento y aplicación de un patrimonio cultural intangible, como lo representa la cartonería mexicana, explorando sus impactos más allá de las tradiciones y su posible contribución a la innovación social. Se aborda desde una visión sistémica, integrándola con un diseño centrado en la comunidad y en su interacción como comunidad.

En esta etapa del proyecto, se han identificado conceptos académicos, teorías de conocimiento aplicado y saberes que son riqueza popular, accesibles vivencialmente o covivencialmente. Estos conceptos se relacionan entre sí para promover de manera colaborativa y colectiva nuevas formas de conformarse en escenarios comunitarios, presentándose con una visión sistémica de problemáticas socioculturales, socio ecológicas, socioeconómicas y sus posibles incidencias desde el diseño estratégico.

Se han encontrado, a partir de diversas teorías, conceptos relacionados con el proyecto, algunos que se han aplicado con resultados favorables en relación con las dinámicas que se presentan durante el proceso y la gestión del proyecto. Por ejemplo, "el diseño de experiencia" planteado por Donald Norman, en donde las emociones forman parte del objeto de estudio y pueden considerarse como un elemento determinante, nos permitió visualizar algunos conceptos como interiorización, cocreación, centrado en usuarios vs comunidad, etc.

2.1 Imaginario colectivo.

Como concepto clave de investigación de este reporte, el Imaginario es abordado por diferentes autores académicos.

1. El imaginario colectivo se refiere a un conjunto de imágenes, símbolos y significados compartidos por una sociedad en particular, que actúan como una forma de comunicación no verbal para transmitir valores culturales y creencias (Anderson, 2015).

2. El imaginario está compuesto por múltiples dimensiones, incluyendo lo simbólico, lo imaginario, lo emocional y lo sensorial, y su comprensión es fundamental para entender cómo las sociedades construyen su realidad social (Castillo, 2017).
3. El imaginario social es el resultado de la interacción compleja entre la experiencia y la memoria, y es un elemento clave en la construcción de la identidad de los individuos y las sociedades (García, 2018).
4. El imaginario cultural se refiere al conjunto de representaciones compartidas por una cultura en particular, que influyen en la forma en que los individuos perciben el mundo y a sí mismos, y en sus prácticas sociales y culturales (Hernández, 2016).
5. El imaginario político es un conjunto de representaciones, símbolos y significados que sustentan las relaciones de poder y la organización social en una sociedad, y que pueden ser tanto un recurso para la legitimación como para la crítica y la resistencia (Muñoz y Sánchez, 2019).

En la propuesta de diseño de experiencias de este trabajo de investigación, los autores marcan una trayectoria clara de lo que es posible alcanzar al promover un imaginario colectivo en nuestras comunidades, fomentando la interrelación con la persona, el otro o compañero próximo, el contexto y el ambiente de desarrollo.

2.1.1 Autonomía imaginaria.

Arturo Escobar habla sobre la idea fundamental de "autonomía imaginaria" como un concepto clave en la construcción de alternativas a las lógicas capitalistas y coloniales en el diseño y la producción de bienes y servicios.

Según Escobar, la autonomía imaginaria se refiere a la capacidad de imaginar y crear realidades alternativas y autónomas que desafíen las estructuras dominantes del poder y la economía.

Esta autonomía implica no solo la capacidad de producir bienes y servicios de manera autónoma, sino también la capacidad de imaginar nuevas formas de vida y de organización social que empoderen valores como la justicia, la equidad, la solidaridad y la sostenibilidad.

En este sentido, Escobar argumenta que la autonomía imaginaria es un proceso colectivo y participativo, que involucra a comunidades y grupos que buscan construir alternativas a las lógicas capitalistas y coloniales en sus vidas cotidianas.

El diseño, en este contexto, se convierte en una disciplina deseable para la creación de estas alternativas, ya que permite imaginar y crear nuevos sistemas, productos y servicios que respondan a las necesidades y deseos de estas comunidades, y que estén basados en principios de autonomía, solidaridad y sostenibilidad.

2.2 Co-crear

Para Alejandro Masferrer, el concepto de cocrear en equipos creativos se refiere a la acción de crear de manera participativa y colaborativa de todos los integrantes para el proceso de idear y solucionar el problema u oportunidad.

Por otra parte, el sociólogo Alejandro Moreno Olmedo, en su libro “Buscando Padre” (Historia de vida de Pedro Luis Luna), plantea el concepto “covivir”, que consiste en sumarse a la vida de una comunidad, participar activamente en ella y vivir con sus miembros las experiencias, problemas y virtudes como un actor más de la comunidad, y no como un observador externo. Esto permite comprender la complejidad de situaciones positivas y negativas de una comunidad, integrando sensaciones, sentimientos y emociones que están conectadas a cada experiencia.

2.3 Concepto de diseño de experiencia

Antes de conceptualizar el diseño de experiencias, se ha colocado a la artesanía en cartonería como una actividad tradicional que se ha posicionado dentro de los oficios y el arte popular. La actividad se comprende como el desarrollo de habilidades técnicas y procesos específicos que realizan una relación activa con la realidad, mientras que, según Nina Talizina, Yulia Solovieva y Luis Quintanar Rojas, la actividad humana se crea dentro del entorno y contexto cultural y no es adaptable, sino que transforma y construye un proceso mediante signos psicológicos.

En el diseño de experiencias, se contextualiza la experiencia según Cleiren (2005), y Hekkert (2006) definiéndola como el discernimiento de las consecuencias originadas por la interacción con un producto, integrando los sentidos para ser incentivados por valores, momentos significativos, memorables y afectivos.

2.3.1 Antecedentes del Diseño de experiencia

Entre los antecedentes del diseño de experiencias que han aportado a su transformación, encontramos al diseño industrial, diseño gráfico, el diseño emocional, entre otras disciplinas. En este proyecto, la experiencia con el taller de cartonería se convierte en un medio para reconocer las necesidades de los participantes, fortalecer la empatía y el intercambio cultural, interacciones significativas y satisfactorias para a través de ellas, sea posible descubrir un nuevo modo de pensar formando la identidad colectiva se forma como la integración de creencias compartidas por una sociedad que conforman una visión de sí misma como “nosotros”, es decir, una auto representación de “nosotros mismos” como estos y no otros. Cabrera, D (2008, p.329) de la comunidad que vive la experiencia. Esta comunidad también es acompañada en el proceso co creativo de la experiencia por multidisciplinas como lo escribe Enrique Luengo

“la multi o pluridisciplinariedad consiste en el estudio del objeto de una disciplina por medio de la reunión de otras disciplinas. El objeto de estudio en cuestión se ve enriquecido con los aportes de otras miradas, aunque cada una conserva sus propios límites. Luengo. E (2012)

La integración de conocimientos que se mantienen al servicio de cada disciplina” (Nicolescu, 1996) que han sido representadas por referentes involucrados en el intercambio de conocimiento y saberes populares imaginarios.

2.3.2 Elementos clave para la conceptualización de diseño de experiencia

Los criterios más importantes según los principales autores de diseño de experiencias

1. El diseño centrado en la persona: la experiencia toma en cuenta las necesidades y deseos de los usuarios en todo momento.

2. Co-creativo: Las personas pueden ser co-creadores del diseño y proporcionar retroalimentación para contribuir a la mejora continua.
3. Holístico: El diseño debe considerar la experiencia completa de la persona. De principio a fin.
4. Consistente: El diseño debe ser coherente en todo momento de la experiencia de la persona para evitar confusiones.
5. Transparente: La experiencia debe ser transparente y clara para que la persona pueda entender cómo funciona.
6. Personalizado: La experiencia debe ser personalizada y adaptada a las necesidades y preferencias de la persona.
7. Innovador: Debe ofrecer un valor agregado a la persona.
8. Efectivo y eficiente: La experiencia debe permitir al usuario alcanzar sus objetivos de forma fácil y rápida.
9. Memorable: La experiencia debe ser memorable y ofrecer una experiencia inolvidable a la persona. Stickdorn, M. y Schneider, J. (2010)

Según el libro "Designing Experiential Learning for Sustainability", los criterios más importantes para el diseño de experiencias son:

1. Significado: La experiencia debe tener un significado para los participantes y estar vinculada con sus propias creencias y valores.
2. Reflexión: La experiencia debe proporcionar un espacio para la reflexión y cuestionamiento de los supuestos, creencias y prácticas.
3. Relación: La experiencia debe fomentar la creación de relaciones tanto entre los participantes, el medio ambiente y las comunidades a las que se pertenece.
4. Acción: La experiencia debe inspirar y motivar a la acción más allá de la experiencia inmediata, incitando al participante a trasladar el aprendizaje a sus propias realidades.
5. Autenticidad: El entorno experimentado debe ser lo más auténtico posible, y los participantes deben tener la oportunidad de involucrarse en tareas reales y significativas.

En general, el enfoque en el marco del libro se enfoca en diseñar experiencias educativas que sean significativas, reflexivas y transformadoras, conectando el aprendizaje con la vida real y el mundo que nos rodea.

2.4 Diseño emocional

El concepto de "Diseño Emocional" de Donald Norman se refiere a la práctica de diseñar productos y sistemas con el objetivo de evocar respuestas emocionales positivas en los usuarios. En su libro "Diseño Emocional: ¿Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos?", Norman explora cómo el diseño puede influir en las emociones de las personas y cómo esto afecta su experiencia con los productos. Adaptado al Diseño de Experiencias, este enfoque busca evocar respuestas emocionales positivas en los usuarios a través de un diseño visceral, conductual y reflexivo. Las emociones juegan un papel crucial en la forma en que el cerebro resuelve problemas y se relaciona con su entorno, lo que puede influir en la percepción y experiencia de los usuarios.

3. Marco Metodológico

3.1 Aplicación de la Fenomenología

Basándonos en el paradigma interpretativo y reflexivo, llevamos a cabo un análisis fenomenológico para extraer datos significativos mediante observación directa y entrevistas semiestructuradas. Esto se realizó dentro del contexto de la experiencia cultural mediante la artesanía y las transdisciplinas vinculadas para gestionar la elaboración y conexión entre aprendizaje, innovación social y sus impactos en los participantes, así como el efecto mariposa en las comunidades intervenidas. “La metodología fenomenológica implica reducir todas las experiencias a la conciencia de las vivencias más genuinas, deteniéndose en la experiencia misma sin presuponer un mundo más allá de esta”. Fuster, G. (2019).

3.1.1 Storytelling

Se utiliza la técnica de narración de historias para permitir que los espectadores perciban e internalicen la información de manera sencilla. Además de crear empatía, esta estrategia busca establecer una conexión emocional con la audiencia a través de historias reales y significativas. Esto se logra mediante el trabajo del storyteller, quien, mediante la observación participativa y otros instrumentos, conoce la historia y sus elementos para desarrollar una narración más humana y cercana a la comunidad.

Toda historia sigue una estructura básica de inicio, desarrollo y desenlace, siendo este último crucial para generar un impacto social, empatía y análisis prospectivo para desarrollar estrategias de escenarios deseables y posibles, como describe Michel Godet.

3.2 Instrumentos Utilizados

3.2.1 Entrevistas (Cartonería Tradicional, Contemporánea)

Las entrevistas, dentro del método cualitativo, son uno de los instrumentos más importantes en la investigación, junto con la formulación adecuada de las preguntas. Se realizaron

entrevistas semiestructuradas para indagar sobre las categorías que fundamentarían la observación más cercana a los niños participantes. Se entrevistó a tres maestras que colaboraron durante los talleres de máscaras, catrinas y alebrijes de cartón y papel en Casa Tatic, para analizar el impacto de la artesanía en el comportamiento de los alumnos.

3.2.2 Encuesta

Este instrumento se utilizó para obtener datos generales e indicadores de los padres de los alumnos, actores secundarios, pero de gran importancia en la influencia de los participantes principales. Se realizó una encuesta para conocer el interés y la disposición de los padres de participar y asistir al taller de máscaras en Casa Tatic.

3.2.3 Metodología para Idear y Cocrear en Equipo

Se utilizó la metodología de Alejandro Masferrer para diseñar la experiencia del "altar escénico", lo que permitió comprender y planear la integración, cohesión y pertenencia del grupo de participantes. Se organizaron las etapas de la investigación para identificar las carencias en talleres anteriores y dirigirlas hacia una experiencia dialógica y constructiva en aspectos socioculturales.



Figura 11: Diseño de procesos creativos Masferrer.A. (2019) GG. Fuente: Masferrer, A. (2019). Diseño de Procesos Creativos; Metodología para Idear y Cocrear en Equipo. Editorial GG. Autoría: elaboración propia.

3.2.4 Observación Directa y Fotográfica

Mediante esta metodología, se realizaron observaciones directas y fotográficas de los talleres, las piezas de artesanía y los espacios de convivencia de los niños y maestros. Esto permitió un análisis antropológico de las temáticas investigadas en el proyecto de expresión con los niños, evidenciando su lenguaje expresivo más libre y honesto en las piezas de cartonería. Las fotografías se utilizaron para analizar categorías específicas relacionadas con la interacción y el proceso creativo de los participantes.

3.2.5 Análisis de la información

La pertinencia de la maestría de Diseño Estratégico e Innovación social

En la descripción breve de un análisis de las 3 mejores opciones encontramos lo siguiente;

Propuestas/Solución	Deseabilidad (aspecto humano)	Viabilidad (aspecto comercial)	Factibilidad (aspecto técnico)
Intervención con un proyecto de cartonería para la expresión autónoma e identitaria en una comunidad	Deseable	Posible	Posible
Trabajo colaborativo entre artesanos, diseñadores y/o artistas plásticos para crear nuevos símbolos que recrear el pensamiento imaginario y reconocimiento infantil.	Posible	Deseable	Deseable

Estrategias de vinculación con pueblos mágicos promoción de Turismo y culturas identitarias.	Posible	Posible	Probable
Plan estratégico de migración de la artesanía tradicional a la transmisión y/o exposición artesanía en las TIC	Deseable	Posible	Posible

Figura 12: Tabla descriptiva de innovación social. Autoría: elaboración propia.

El problema abierto que abordamos es de naturaleza compleja y multidisciplinaria, ya que involucra diversas áreas de estudio. La investigación se centra en la colaboración intersectorial para rastrear objetos de estudio, que van desde las relaciones humanas, pensamientos y comportamientos, hasta la trascendencia de las personas y las piezas artesanales tangibles. Se enfoca en la experiencia no solo de la elaboración, sino también en la difusión y promoción de valores culturales, y su impacto en organizaciones dedicadas a la educación integral de niños y adolescentes.

La autonomía imaginaria es un aspecto fundamental que se promueve a través de procesos cognitivos, co-creativos y de gestión cultural. Esto se basa en identidades transformadoras de las prácticas artesanales, específicamente en la cartonería y las comunidades donde se lleva a cabo la intervención de esta propuesta de innovación social.

En el aspecto comercial, el problema se complica debido a la falta de atractivo en términos de valoración y retribución económica. La propuesta es cambiar la perspectiva comercial del diseño de productos hacia un enfoque en todo el ciclo económico y la exploración de nuevos mercados. Por ejemplo, se podría explorar la formación lúdico-recreativa con estrategias para procesos co-creativos, desarrollando habilidades que fomenten la integración comunitaria y estrategias de conexión y comunicación ambiental.

El empoderamiento de la imaginación y el reconocimiento de la identidad de cada participante en el aspecto técnico es fundamental. Esto se logra al centrarse en la creatividad de la persona en lugar del producto final. Sin embargo, es importante tener en cuenta que esta

transformación puede generar fricciones con las prácticas humanas y su desarrollo natural, especialmente en un contexto posmoderno donde la posesión del espacio puede ser una preocupación. Por lo tanto, el diseño estratégico y la innovación deben abordar estos desafíos con sensibilidad y consideración hacia el aspecto humano.

Códigos resultantes de la tabla de categoría Axial.

Interpretación de las entrevistas con actores "guías"				
Realizar artesanías o actividades de arte despierta en los niños interés, sentido de libertad y desarrolla capacidades de relacionarse con los otros.	Las tradiciones, los valores, el hacer y promover artesanías se transmite haciendo con ellos, acercando espacios para que conozcan y guste, de lo que hacen. Y aquí en las entrevistas se enfatiza algo importante que hay un intangible llamado emociones y esto motiva a cambios de identidad, la intención debería ser positiva.	Nuevas experiencias en donde la artesanía como objeto a realizar, permite que desarrollen la imaginación y creatividad, como medio para promover su bienestar y diseñar escenarios con los otros de manera natural.	Para el guía o generador de la actividad o escenario los aprendizajes son muestras valiosas de comunicación y conexión con la trascendencia.	Llamamos transmisión a la cultura o conocimiento heredado, que en la actualidad parece no conocida o comprendida, por consecuencia, menos practicada, tal vez por el capitalismo y el consumo globalizado, mientras que la co creación nos proporciona una participación de colaboración donde todos aprenden.
Comunidad	Trasmisión de conocimientos	Autonomía imaginaria	Satisfacción	Identidad colectiva

Figura 13: Tabla de categorías desde las entrevistas de actores secundarios. Autoría: elaboración propia.

Durante las entrevistas, se revela una línea transversal de categorías que describe cómo se va descubriendo y desarrollando la identidad en los niños de manera conjunta y colectiva con sus compañeros de experiencia, y algunos lo trasladan a su familia. Según una maestra de apoyo, "es muy importante transmitirles que lo estético o lo bello es muy relativo". Además, destaca la importancia del ritmo y el tiempo individual de cada niño en el proceso creativo, enfatizando que "no tiene que quedarse como el de tu compañero, porque tú eres un sujeto externo" (Maestra apoyo 1). "El buen diseño de experiencias es diseño en su mínima expresión. Menos pero mejor". Menciona Dieter Rams en su línea de investigación.

Otra maestra de apoyo resalta la influencia positiva que tienen las instituciones en niños de bajos recursos y con padres con poca cultura. Explica que estas instituciones les brindan oportunidades que a veces no pueden obtener en sus hogares, fomentando así la conexión con las tradiciones artísticas y artesanales de la región. Según sus palabras, es a través de estas experiencias compartidas que se transmite y se mantiene viva la cultura (Maestra apoyo 2).

3.2.6 Lógica fluida

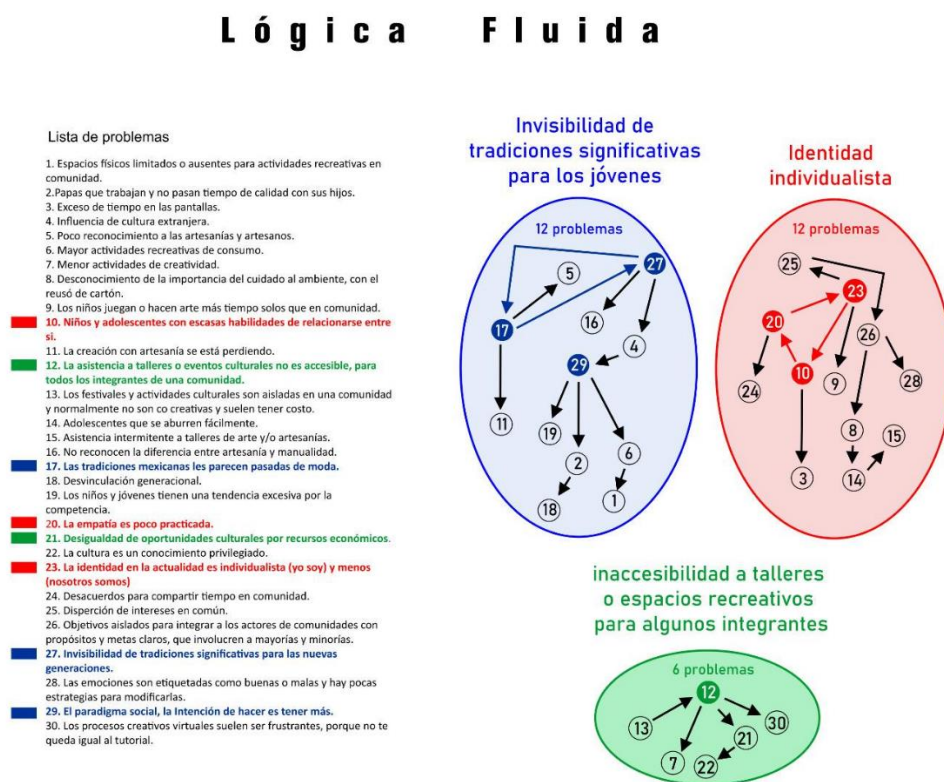


Figura 14: Tabla de lógica fluida. Fuente: Bono.E.(1996) *Lógica fluida: La alternativa a la lógica tradicional*. Autoría: elaboración propia.

Esquema donde se presenta mediante este método de Edward de Bono una forma de visualizar las conexiones causa efecto y cuáles son los problemas raíz, los bucles estables, y los grupos de problemas para generar posibles direcciones que faciliten hacer propuestas de

solución a un sistema complejo, podemos observar en el área sombreada de rojo se encuentran tres problemas que generan un bucle estable problema 23, 20 y 10.

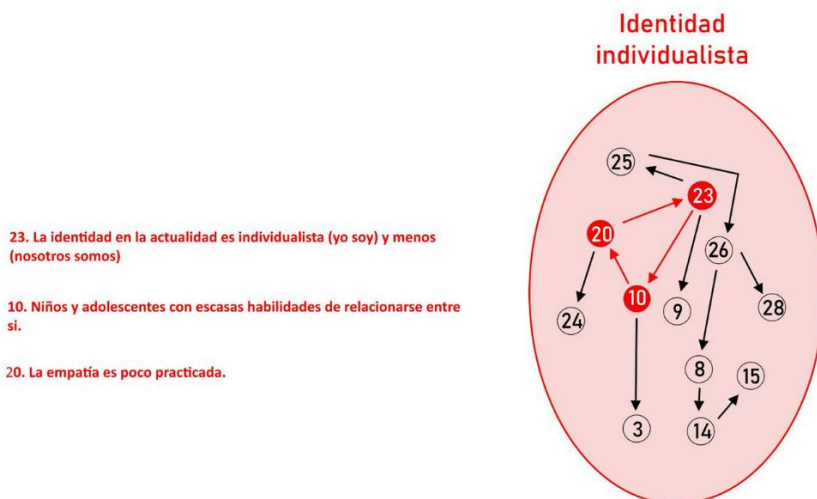


Figura 15: Tabla de lógica fluida. Fuente: Bono.E.(1996) *Lógica fluida: La alternativa a la lógica tradicional*. Autoría: elaboración propia.

El problema 23 se puede considerar como un foco y causa de los problemas con los que se conecta. La identidad en la actualidad es individualista (“yo soy” y menos “nosotros somos”) contemplar en otros que la identidad que puede ser tendencia en los tiempos actuales del individualismo nos lleva hacia niños y adolescentes, aislados y con pocas habilidades de relacionarse entre sí e incluso con ellos mismos y esto puede provocar una empatía poco practicada, y esta identidad se centra en espacios, experiencias, y conciencias del yo dejando inexistente o con poco énfasis a los proyectos donde el eje central sea “nosotros”.

Mientras que en el área sombreada de azul 27, 17 y 29, los problemas en conexión de la identidad cultural y la vinculación de las experiencias culturales donde el problema clave.

Invisibilidad de tradiciones significativas para los jóvenes

27. Invisibilidad de tradiciones significativas para las nuevas generaciones.

17. Las tradiciones mexicanas les parecen pasadas de moda.

29. El paradigma social, la Intención de hacer es tener más.

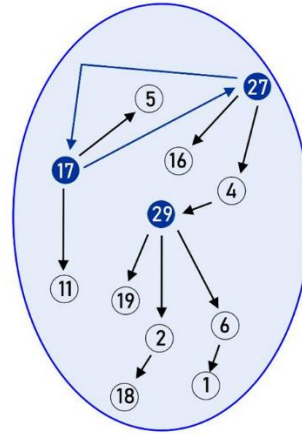


Figura 16: Tabla de lógica fluida. Fuente: Bono.E.(1996) *Lógica fluida: La alternativa a la lógica tradicional*. Autoría: elaboración propia.

Es el problema 27 “la invisibilidad de las tradiciones significativas para las nuevas generaciones” y esto nos puede llevar a visualizar otras alternativas; culturas extranjeras impulsadas al sistema de hacer para tener, a visualizar las tradiciones mexicanas como pasadas de moda, a no conocer ni conectar con el conocimiento de la riqueza que en ellas contiene y beneficia el saber popular y confundir hacer artesanías que evocan a un cuidado cultural de hacer, representar, comunicar y relacionar generaciones y las manualidades que cumplen con el propósito de funcionalidad.

El problema 12 el tercer bloque verde de problemas tiene como punto focal “la asistencia a experiencias culturales no es accesible para todos los miembros de la comunidad” lo que nos lleva a posibilidades de; festivales, experiencias y/o actividades con programas aislados, que no son co creativos, menos experiencias creativas, arte popular, la innovación de aprendizaje digital que puede ser frustrante, así como ver un privilegio el conocimiento cultural.

12. La asistencia a talleres o eventos culturales no es accesible, para todos los integrantes de una comunidad.

inaccesibilidad a talleres
o espacios recreativos
para algunos integrantes

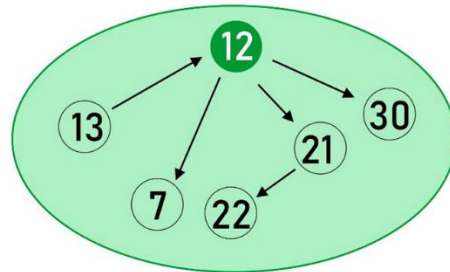


Figura 17: Tabla de lógica fluida. Fuente: Bono.E.(1996) *Lógica fluida: La alternativa a la lógica tradicional*. Autoría: elaboración propia.

Las conclusiones extraídas de cada experiencia son fundamentales para el avance del proyecto, ya que constituyen la primera fase de identificación personal y colectiva de la expresión de la imaginación. Este descubrimiento inicial es crucial para desarrollar una propuesta de diseño estratégico que promueva la autonomía imaginaria en las nuevas generaciones a través de la cartonería, generando así escenarios donde se fomente la co-creación de saberes y la transición hacia nuevas formas de pensamiento y acción.

Las entrevistas realizadas revelaron comentarios positivos sobre las experiencias de los niños con sus padres, así como relatos emotivos compartidos por maestras y talleristas que los motivan a seguir colaborando en futuros talleres. Estas experiencias vividas se consideran pilares clave para el proceso de diseño estratégico, y se integrarán como parte fundamental de cada relato en forma de storytelling, destacando los hallazgos de investigación obtenidos en cada una.

Además, el análisis de la observación directa y detallada de las fotografías del taller piloto proporcionó insights importantes sobre el comportamiento de los participantes y la disposición de los objetos. Se identificaron elementos culturales, económicos y ecológicos, y aspectos relacionados con el aprendizaje holístico, vinculados con el concepto de innovación al diseñar experiencias de servicios. Estas categorías clave se presentarán en un prontuario para promover la autonomía imaginaria y fortalecer tradiciones culturales y fomentar la convivencia colectiva en diversos contextos y disciplinas.

3.3. Relatos de experiencias de talleres y exposiciones con cartonería (Storytelling)

3.3.1 Máscaras (historia, análisis, hallazgo) Casa Tatic



Figura 18: Plantilla de mascara armada. Autoría: elaboración propia.

Intención y Propósito del Taller-Experiencia Durante la Pandemia

El objetivo primordial de este taller-experiencia durante la pandemia, además de celebrar el Día de Muertos, es cumplir con una serie de propósitos y objetivos delineados por la directora de Casa Tatic. Estos propósitos se centran en la creación de un espacio físico que promueva el cuidado personal, tanto en aspectos de salud física como emocional, y fomente una convivencia adecuada para el desarrollo de habilidades sociales.

Los objetivos planteados tienen como finalidad principal la creación de un espacio colaborativo para que los niños de Casa Tatic retomen actividades artísticas y culturales. Se busca que este espacio sea inclusivo, en línea con la misión de la institución de construir comunidad. Asimismo, se pretende dotar a los participantes de las herramientas y conocimientos pedagógicos necesarios para la elaboración de una pieza artesanal que refleje su identidad personal y cultural, así como su conexión con la festividad tradicional mexicana y su sentido de pertenencia familiar y regional.

La intención de incentivar la imaginación surge en un contexto sociocultural complejo, marcado por la pandemia y las medidas de distanciamiento social. Se establecen protocolos de seguridad, como la ventilación adecuada, la adaptación del mobiliario, y la limpieza constante de manos y herramientas, para garantizar un entorno seguro. Todo ello se vincula con el contexto sociocultural e histórico de una tradición arraigada en la sociedad mexicana, valorada tanto a nivel nacional como internacional.

Dada esta contextualización, se optó por utilizar la metodología fenomenológica para investigar la problemática, el contexto y los objetivos del taller. Esto permitió explorar las emociones y relaciones entre los actores involucrados, desde una perspectiva sistémica, con miras a proponer estrategias innovadoras con un impacto social favorable.

Desarrollo del Taller: Reuniones y Actividades

Se hicieron tres reuniones básicas para realizar máscaras de cartonería.

Exploración

La primera reunión convocó a los padres para discutir su interés en que sus hijos participen en actividades artísticas y los beneficios potenciales de estas. Se realizaron encuestas para conocer sus inquietudes y fomentar la colaboración y confianza como comunidad.

Obtención de Acuerdos

En la segunda reunión, se acordaron las dimensiones y características de las máscaras, así como los materiales necesarios para su elaboración. Se destacó la importancia de utilizar materiales reciclados y de narrar la tradición del Día de Muertos para fomentar la creatividad.

Diseño y Planificación

La última reunión involucró al maestro artesano en cartonería para diseñar un modelo de máscara que fuera fácil de elaborar y promoviera la autonomía de los participantes. Se estableció un cronograma de sesiones para culminar con una celebración que incluiría una exposición de las máscaras elaboradas.

Evaluación y Exposición

Durante las sesiones del taller, se proporcionaron instrucciones detalladas para elaborar las máscaras, se fomentó el trabajo en equipo y se promovió la expresión creativa. La participación de los niños se intensificó a medida que avanzaba el taller, evidenciando un mayor grado de concentración y colaboración.



Figura 19: Mesas de trabajo colaborativo en Casa Tatic. Autoría: elaboración propia.

En la celebración final, los niños expusieron sus máscaras y compartieron sus experiencias. La mayoría mostró interés en la decoración y la estética de las máscaras, así como en el proceso de trabajo colaborativo con sus compañeros.



Figura 20: Máscaras de taller “celebración de día de muertos”.



Figura 21: Máscara creada por Juan.

3.3.2 Altar escénico Casa Tatic

Para llevar a cabo el diseño de esta nueva experiencia, se planificaron diversas etapas de co-creación con el objetivo de dar seguimiento a los intereses expresados por los padres durante la entrevista grupal en relación con las artesanías. El proceso se organizó de la siguiente manera:

Exploración

Se establecieron dos reuniones como parte del diseño del programa de actividades del taller-experiencia Altar Escénico:

1. Reunión con facilitadores para exponer la temática a desarrollar y llegar a acuerdos.
2. Reunión con padres de familia para establecer acuerdos que los integraran a la actividad junto con sus hijos, conforme a un enfoque colaborativo, como lo sugiere Masferrer (2019).

Una vez acordados los recursos y las fechas con los distintos participantes, se dio inicio al taller-experiencia.

Diseño y Proyección

El tema elegido fue "El Día de Muertos y un Difunto de la Familia". Se propuso que la experiencia estuviera relacionada con el vínculo afectivo, considerando como valor agregado la carga emocional de un momento y una fotografía que representara los gustos u oficio de la persona fallecida. Se tuvo en cuenta el factor emocional mencionado por Chapman (2008) para evitar que el resultado se convirtiera en un objeto desechable y fomentar un vínculo emocional con la artesanía elaborada, promoviendo así la transferencia de conocimiento entre padres e hijos y la herencia familiar de hábitos y costumbres.

Objetivos Generales y Específicos

Se establecieron los siguientes objetivos para el diseño de la experiencia:

- Identificar los factores involucrados en el diseño de la experiencia a través de la artesanía tradicional de cartonería y papel maché.
- Realizar dinámicas grupales que estimularan la creatividad y el imaginario colectivo.
- Generar momentos de diálogo familiar y grupal para compartir ideas e historias y comprender la identidad personal.
- Promover el uso responsable de materiales derivados de la celulosa y procesos manuales en la elaboración de las piezas, facilitando la comprensión del cuidado del medio ambiente.

Durante cada etapa, se realizó una indagación mediante preguntas directas para conocer la percepción de los participantes y se identificaron situaciones imprevistas que enriquecieron el marco referencial del proyecto, generando la transición del concepto de "taller" al de "diseño de experiencia".

Invitación y Difusión

Se decidió invitar a los participantes al evento mediante una imagen de identidad que comunicara la emotividad y creatividad de cada momento, junto con un programa de objetivos y actividades para documentar el trabajo de campo, y se analizó la ventaja de tener una imagen visual, que permitiera tener una identidad propia como un evento que se puede

presentar en distintos lugares y en distintos momentos, y que posteriormente sería un referente para construir formalmente el diseño de la imagen mediante el uso de un emblema, símbolo, o signo que pueda ser la cara del proyecto. Se invitó a facilitadores, maestros, niños y un familiar acompañante (padre, madre o abuelo).

Evaluación e Interacción

Se inició el proceso creativo solicitando a cada mesa de trabajo la elección de una historia familiar en la que un difunto sería el protagonista, representado en cartonería mediante una escena significativa para la familia. Se solicitó a los participantes que llevaran una fotografía de algún familiar fallecido para transmitir el recuerdo y el conocimiento del oficio o actividad del difunto a los niños.

Se diseñaron instrucciones para observar el comportamiento y la influencia de los factores familiares en la imaginación y creatividad durante la elaboración de la pieza. Se identificó la necesidad de elaborar un prototipo de estructura mono-línea y simétrica que permitiera la autonomía y la co-creación de los participantes.



Figura 22: Desarrollo co creativo de altar escénico familiar. Autoría: elaboración propia.



Figura 23: Desarrollo co creativo de altar escénico familiar. Autoría: elaboración propia.

Muestra o Exposición

Se dividió el programa en objetivos sencillos para avanzar con el diseño de la experiencia y lograr un resultado tangible, como las piezas y su exhibición. Se reconoció que la experiencia no termina con la elaboración y exposición de las piezas, sino que puede continuar después de esta etapa final. Se decidió exponer y exhibir las piezas itinerantemente en la comunidad de Casa Tatic y en el concurso de altares de Día de Muertos visitado por la comunidad universitaria en la Universidad Jesuita ITESO en Guadalajara.



Figura 24: Personajes importantes para los integrantes de cada mesa de trabajo en casa Tatic familia de Camila. Autoría: elaboración propia.



Figura 25: *Personajes importantes para los integrantes de cada mesa de trabajo en casa Tatic familia de Elian.*



Figura 26,27: *Personajes importantes para los integrantes de cada mesa de trabajo en casa Tatic familia de Emma y Ana. Autoría: elaboración propia.*



Figura 28,29: Personajes importantes para los integrantes de cada mesa de trabajo en casa Tatic familia de Mateo. Autoría: elaboración propia.



Figura 30: Personaje importante elaboración de la mesa de trabajo de las maestras casa Tatic. Autoría: elaboración propia.

Conclusiones

La innovación de este taller radica en promover la identidad colectiva e integración comunitaria y compartir la experiencia con personas que aprecien la pieza terminada, lo cual genera momentos emotivos y fortalece las creencias y tradiciones de la comunidad de Casa Tatic y los espectadores de los diversos altares de muertos en la cultura ITESO.

El diseño de herramientas para reducir tiempos y lograr piezas auténticas invita a la curiosidad e interés en el modelo de experiencias y en el concepto de salario emocional.



Figura 31: Imagen de celebración día de muertos, con comunidad Casa Tatic en ITESO. Autoría: elaboración propia.

3.3.3 Alebrije-atletas CODE

Esta experiencia comenzó con una sesión de exposición audiovisual sobre los "alebrijes" con el propósito de familiarizar a los niños participantes con estas criaturas fantásticas de Pedro Linares, destacando su importancia cultural no solo en la cartonería, sino también en relación con los animales endémicos de México. Esta intervención fue de gran relevancia dentro de la experiencia, ya que la influencia de un tema conocido, presentado con pasión por el expositor, ayudó a transmitir la riqueza cultural y establecer un vínculo de confianza desde el principio.

La imaginación surge a partir de lo conocido... Se les pidió a los participantes que establecieran una relación entre las habilidades de un atleta y los animales, lo que creó un vínculo con la experiencia.

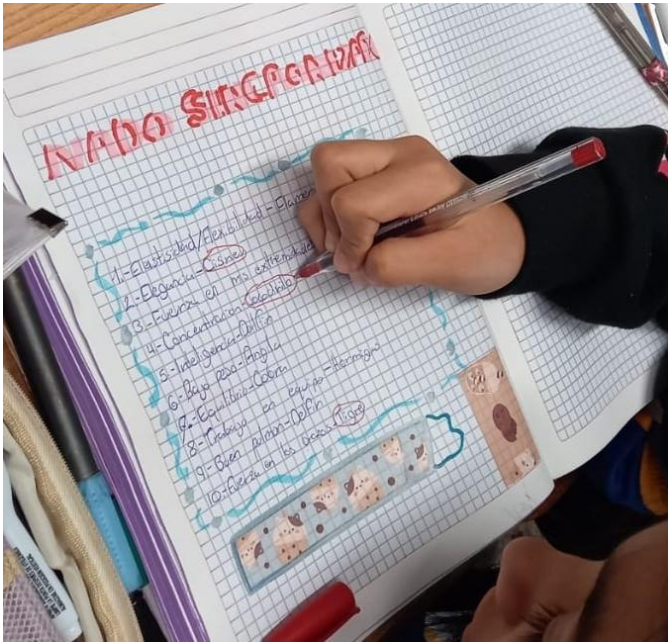


Figura 32: Imagen de inicio de experiencia alebrijes de CODE, listado de habilidades en disciplina nado sincronizado, metáfora con animales. Autoría: elaboración propia.

Objetivo general: Establecer un vínculo de pertenencia y expresión de cada atleta a través de la creación de un alebrije, interiorizando características similares.

Objetivos específicos:

- Fomentar un escenario colectivo de co-creación entre los participantes.
- Exhibir los resultados como una identidad colectiva de la institución.

En la primera sesión, se les explicó a los participantes qué son los alebrijes y luego se les pidió que, según su disciplina deportiva, pensarán en 10 cualidades necesarias para un buen desempeño. Luego, eligieron 10 animales que representaran esas cualidades y seleccionaron tres que les gustaran más y que pensarán que representaban esas cualidades. Posteriormente, comenzaron a imaginar y dibujar estas criaturas fantásticas.

El artesano expresó que todos los alumnos quedaron muy contentos, emocionados y participativos. La directora estatal de las escuelas del CODE Jalisco comentó que pensaba que él era solo un artesano, sin saber que también era maestro, y que quedó impresionada por cómo explicaba la importancia de la identidad cultural en la artesanía de cartonería que se estaba desarrollando en este taller, lo que generó aún más confianza.

En la siguiente sesión, se proporcionó a cada participante una estructura de alambre con las formas y dimensiones básicas para el diseño que habían imaginado. Se permitió que cada uno eligiera características que se asemejaran a la imagen que tenían en mente para su alebrije.

Durante la etapa de empapelado, se observó que el ritmo de trabajo favorecía habilidades personales como la perseverancia. Algunos participantes mostraron desesperación al principio, mientras que otros encontraron desagradable la sensación del engrudo. La interacción grupal durante esta etapa se convirtió en un momento en el que se reflejaban habilidades sociales y de comunicación.

Para un grupo de atletas cuya formación deportiva implica entrenamientos individuales y competencia, era importante para el director del CODE Paradero promover experiencias que fomentaran la colaboración y la creación en comunidad. El objetivo era mostrar que la vida fuera del ámbito deportivo es colaborativa y compartida.



Figura 33: La maestra del grupo se involucró en la experiencia de aprender y co-crear un alebrije, lo que rompió con las jerarquías tradicionales del aula y generó un ambiente más igualitario. Autoría: elaboración propia



Figura 34: Desarrollo creativo de alebrijes Atletas, momentos de atención plena e imaginación. Autoría: elaboración propia.



Figura 35,36 : Desarrollo creativo de alebrijes Atletas, momentos de atención plena e imaginación. Autoría: elaboración propia.

En la categoría de co-creación de la decoración de los alebrijes, se observó que la integración en el grupo se desarrolló a medida que se compartían materiales y espacios. La interacción promovió la comunicación, la adaptación de ideas y la satisfacción personal.



Figuras 37,38: Fotografías de galería del taller de experiencias con cartonería. Autoría: elaboración propia



Figuras 39,40: Fotografías de galería del taller de experiencias con cartonería. Autoría: elaboración propia



Figuras 41,42: Fotografías de galería del taller de experiencias con cartonería. Autoría: elaboración propia.

Conclusiones:

- La gestión cultural debe dar importancia a las raíces y considerarlas como un legado importante.
- La exposición final de las piezas elaboradas tuvo un impacto significativo en los participantes y promovió experiencias de creación y autonomía imaginativa.
- El taller permitió la integración de hábitos y valores familiares e institucionales.
- La observación directa permitió identificar contextos importantes para que el taller fuera una experiencia satisfactoria.
- La interacción grupal favoreció el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación.
- Se destacó la importancia de crear vínculos emocionales entre los participantes y sus creaciones.
- La vinculación e interiorización de la disciplina deportiva con el conocimiento de su entorno y el ecosistema de los animales que trajeron a escena fue un gran motivo para desarrollar interés y confianza en la co-creación.

Observaciones:

- El tiempo entre sesiones podría haber afectado la continuidad en el proceso creativo de algunos participantes.
- La decoración de los alebrijes fue una etapa especialmente agradable para los participantes, donde se desarrollaron habilidades finas y se fomentó la imaginación.
- La disposición de los participantes para colaborar y escuchar las ideas de los demás fue evidente durante todo el taller.
- La experiencia permitió que los participantes mostraran autenticidad en sus creaciones, lo que fue muy valorado.

3.3.4 Lotería ¡Tú catrina! ITESO

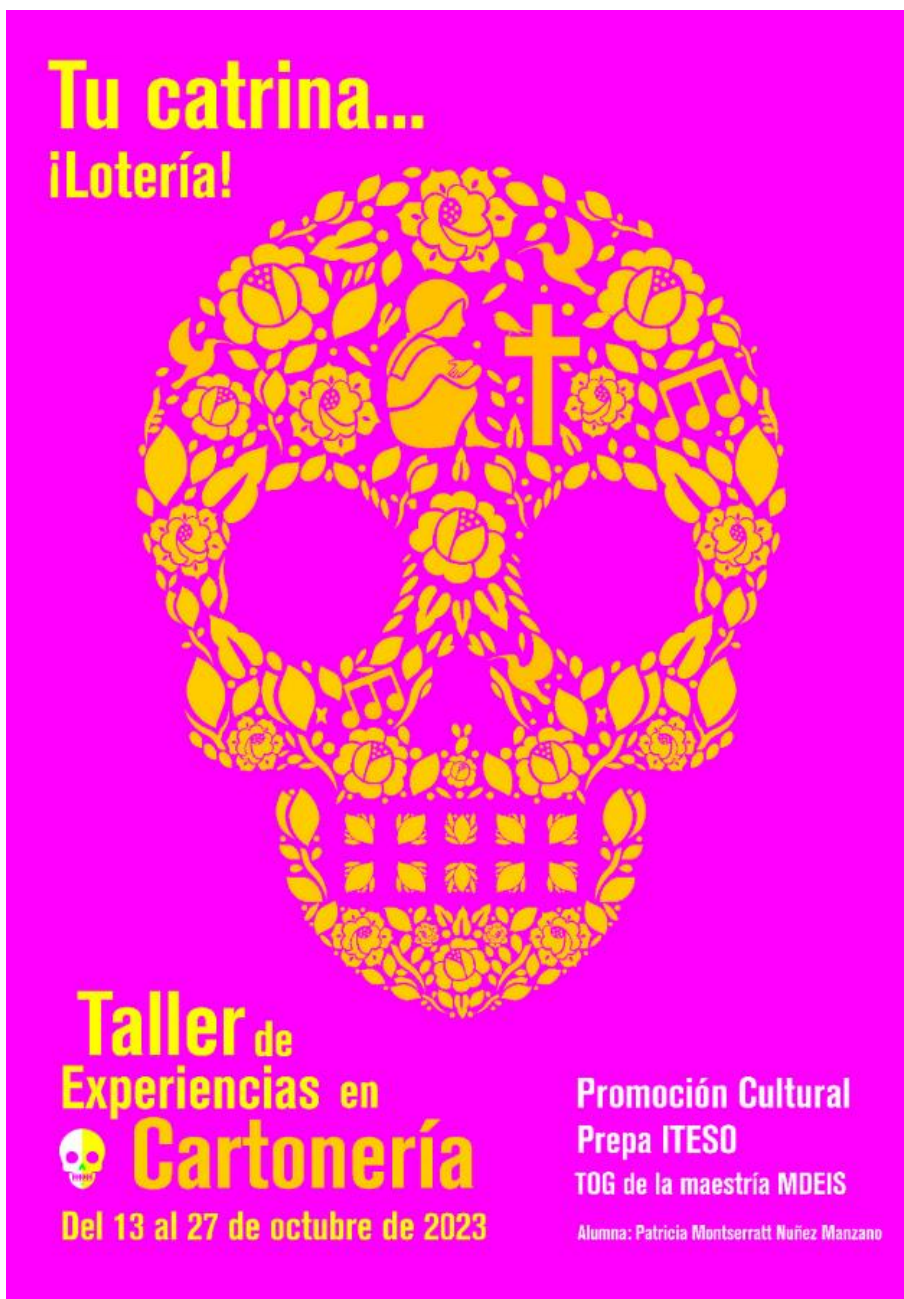


Figura 43: Cartel para la promoción de la experiencia en prepa ITESO-CPC. Autoría: elaboración Hugo García.

En colaboración con el Departamento de Promoción Cultural del ITESO, se propuso una intervención estratégica para incentivar la imaginación y la creatividad a través de la cartonería, con el fin de fortalecer la identidad colectiva cultural. Esta intervención estaba

orientada a un objetivo específico que respondía al interés de la coordinación académica y cultural de la Preparatoria ITESO.

Objetivo general: Integrar a la comunidad universitaria con la Preparatoria ITESO, reconociéndonos como una sola comunidad jesuita con el propósito fundamental de "formar hombres y mujeres con y para los demás".

Exploración: Se creó un programa, un cronograma, un presupuesto e invitaciones para participar en el festival cultural universitario del campus del ITESO en octubre. Una de las celebraciones tradicionales de este festival es el Día de Muertos y su recorrido por altares, donde nuestra riqueza cultural puede ser valorada y compartida por todos los asistentes.

En la primera sesión, los participantes de la Preparatoria y el equipo guía se reunieron para una exposición y vinculación de las características e historia de la lotería, la catrina y el contexto de las bases socioculturales e históricas en las que se relacionan. El objetivo era imaginar y crear, con el contexto sociocultural actual, para incentivar la identidad personal y colectiva.



Figura 44: Reunión de co creación de temática integrada la histórica catrina, con la cultura de la lotería, adaptada a través del imaginario a una expresión de resignificación social actual. Autoría: elaboración Hugo García.

Diseño y proyección: Las actividades de intercambio de conocimientos contaron con una participación atenta, curiosa y confiada. Se formaron equipos y se eligió una carta de la lotería que sería representada con una catrina de tamaño humano. El resultado fue una expresión de cocreatividad basada en valores tradicionales, con la construcción de una frase que representaría el imaginario colectivo de los participantes.

Evaluación e interacción: Se comenzó con la técnica de creación de las estructuras de las 4 catrinas, de 1.60 metros de altura, utilizando materiales como alambre, tubos y cartón. La coordinación fue ordenada y colaborativa, con participación de estudiantes de la universidad, el equipo del proyecto Diseño de Experiencias, colaboradores del ITESO y una jubilada. Cada equipo se encargó de una parte específica de la catrina, como las faldas, los cráneos, el dorso y los brazos.



Figura 45: Espacio físico de la coexperiencia con cartonería salón de edificio de promoción cultural ITESO. Autoría: elaboración propia.

Se promovió acompañar el trabajo con música alusiva a la celebración de los muertos, reconociendo los gustos musicales y valores de los participantes.

Descripción textual: Se desarrolló un interesante intercambio para formar un imaginario colectivo en continua transformación creativa, con un valor cultural invaluable. La experiencia fue una construcción de un espacio de sana recreación y paz, con un sentido de identidad y pertenencia como ejes importantes. “Para el encuentro colectivo, donde existen diversas interrelaciones y conexiones que generan un sentido de pertenencia y favorecen la organización comunitaria desde la cultura de paz, la seguridad humana y el respeto pleno de los derechos humanos”. Ley de cultura de paz, estado de Jalisco (11-5-2021)



Figura 46,47: Imágenes de la etapa de catrinas “Lotería” decoración donde la sensibilidad memorable. Autoría: elaboración Miguel Bravo.

Muestra y exposición: Para culminar la experiencia "Lotería Tú Catrina", se exhibieron las 4 catrinas de tamaño humano en la explanada frente al edificio central del ITESO. Estas fueron acompañadas por un cartel del Mtro. Hugo García, flores de cempasúchil, y una lista de los participantes y co-creadores de las piezas. Las catrinas fueron apreciadas por más de 5000 espectadores, generando un impacto emocional y reconocimiento dentro de la comunidad.



Figura 48: Muestra de la colección de catrinas, formando parte de la celebración de día de muertos en ITESO. Autoría: elaboración propia.

Las catrinas también se exhibieron en el lobby del edificio V como muestra de un trabajo colaborativo entre el Departamento de Promoción Cultural del ITESO, la universidad y la preparatoria, promoviendo la integración comunitaria.



Figura 49: Imagen del lobby en el edificio V de promoción cultural ITESO. Autoría: elaboración propia

Experiencias en Cartonería

Preparatoria

Ximena Alejandra Alonso Ornelas
 Ian Mateo Sanchez Ortega
 Aranza Bayardo Cruz
 Valery Vega Rábago
 Mar Yatzil Gamboa Hernández
 Daniel Martínez Iñiguez
 Alejandro Michel Hernández
 Vanessa Yriques Luna
 Natalia Itayetzi Nolasco Castillo
 Paulina Cuadros
 Ángel Fernando Alonso Marquez
 Ximena Castro Flores
 Ivanna Barrientos Ballesteros
 Samantha Viera Dos Santos
 David Isaac Vázquez García
 Adriana Valeria Flores Meza
 María René Calderón Becerril
 Emilano Vargas Navarro
 Ana Paula Núñez Rimada
 Ivanna Barrientos Ballesteros

Universidad

Daniela Jiménez Ruiz
 Miguel Bravo Nuñez
 Moises Bustos Lares
 Alejandra Martín González
 Elia Partida Martínez
 Itzel Palomares Aguirre
 Laura Barba
 Susana Martínez Ruiz
 Luis Manuel OlivarDiego
 Antonio Bravo Fuentes

Apoyo

Gloria Padilla Guzmán
 Elena Aguilar Cervantes
 Héctor Hugo García Sahagún
 Patricia Montserrat Nuñez Manzano
 Julia Verónica Ibarra Fregoso

**Promoción Cultural
 Prepa ITESO
 TOG de la maestría MDEIS**

Producción: Patricia Montserrat Nuñez Manzano

Figura 50: Segundo cartel informativo de los actores involucrados en la coexperiencia de catrinas monumentales en ITESO. Autoría: elaboración Hugo García

3.4. Recopilación de hallazgos

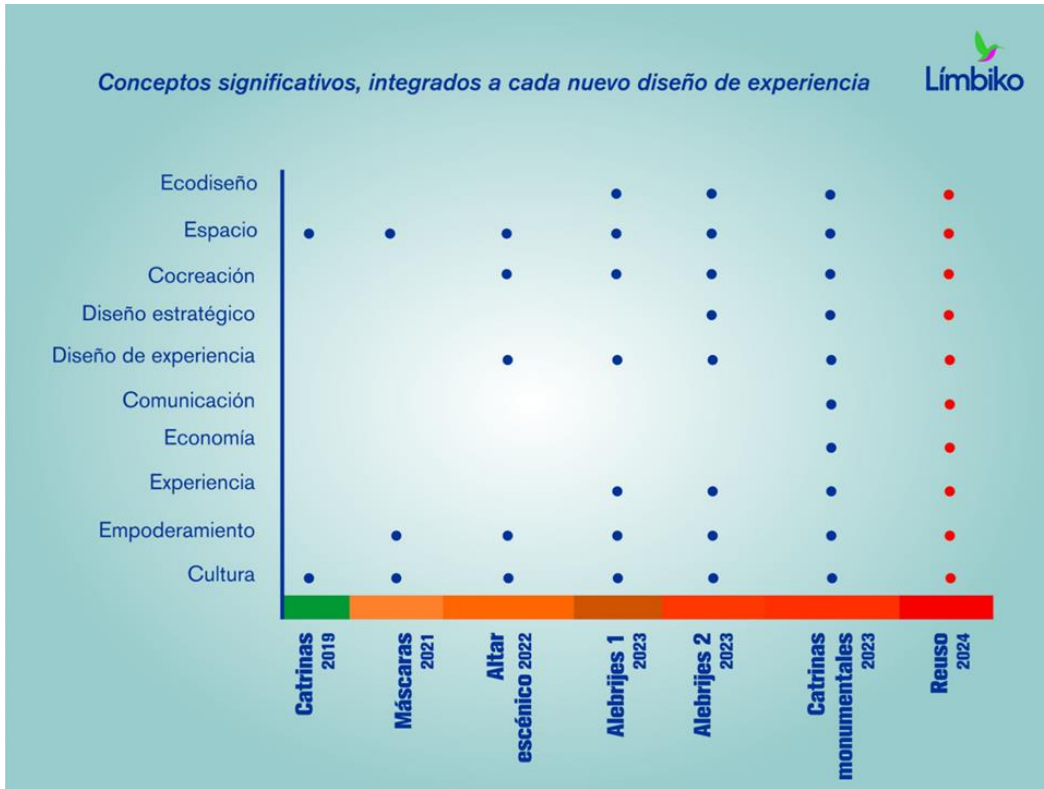


Figura 51: Grafica de categorías hallazgos de cada experiencia. Autoría: elaboración propia.

Las experiencias necesitan ser intencionadas de manera específica con objetivos claros y desde las metodologías para idear y cocrear como lo plantea Masferrer, con el fin de construir elementos que identifican con lenguaje visual y verbal, aspectos del pasado y la memoria, utilizando la carga emotiva, el imaginario, la técnica y la reflexión.

La integración de equipos con un vínculo afectivo generó mayor conexión durante la experiencia, debido a la existencia de vivencias compartidas con anterioridad.

La interpretación de una memoria fue adaptada al presente para hacer partícipes a los actores que no vivero directamente esa experiencia de memoria

Este proceso permitió la construcción de paz interna, ya que representar a un familiar difunto, ocasionó la liberación de emociones de displacer y la comprensión profunda más la aceptación de transformación del significado de la muerte.

La cartonería cobra relevancia cuando está presente una temática, tradición o ser de trascendencia actual para los integrantes de la experiencia.

La influencia de una persona o mensaje de reconocimiento es un indicador de confianza para la autonomía de la imaginación.

El proveer el diseño de estructuras simétricas y plantillas facilita la creación de una pieza para una persona sin invertir tiempo en la técnica, este fenómeno permite espacios de tiempo y emociones de sorpresa y avance en la creación.

Existen procesos de intercambio de saberes personal, grupal o familiar y comunal, vinculando a diversas organizaciones sociales.

Este proceso productivo tiene más relación con el diseño de la persona, que con el diseño de un objeto.

“El aspecto ontológico del diseño-al diseñar herramientas (objetos, estructuras, políticas públicas, discursos, narrativas) estamos creando formas de ser” Escobar (2018).

"La trayectoria de todos los elementos encontrados e involucrados nos permite descubrir el término 'coexperiencia' como una visión relevante en la estrategia que pretende diseñar y crear espacios y actividades de participación, facilitando un intercambio de conocimientos y saberes para construir juntos un significado y valor común." Que atiende a los problemas raíz que se presentaron en el proceso la lógica fluida, mediante los acercamientos con las comunidades antes mencionados.

4. Estrategias para el modelo de Diseño de Experiencias con cartonería e imaginario colectivo.

4.1 Prontuario con imágenes



Figura 52: Flor de 5 pétalos que representan los 5 puntos clave para la estrategia de diseño de experiencias con cartonería. Autoría: elaboración propia.

La anterior grafica es la representación en síntesis de la estrategia diseñada por etapas de la experiencia grupal, “coexperiencia” para orientar un cambio significativo para la comunidad y por medio de la practica en técnica de cartonería, incentivar en el imaginario colectivo un momento memorable para una reflexión participativa, desarrollando su identidad colectiva en su cultura.

El cuidado, más que un concepto, se presenta como costumbre de cultivar las relaciones con un propósito genuino de empoderar y valorar cada intervención individual integrada, resulta de una colaboración en equidad y respeto a los multiversos.

Para lograr coexperiencias que favorezcan al bienestar social, centrado en disminuir la desigualdad, en el desarrollo de diseño de experiencias para las expresiones artísticas del imaginario también se proponen como muestra reflexiva y en conexión sentipensante, la siguiente colección creativa de diseño de cartel social con una idea detonante para generar acciones particulares, reconociendo la importancia de empoderar los valores universales de los participantes en colectivo.

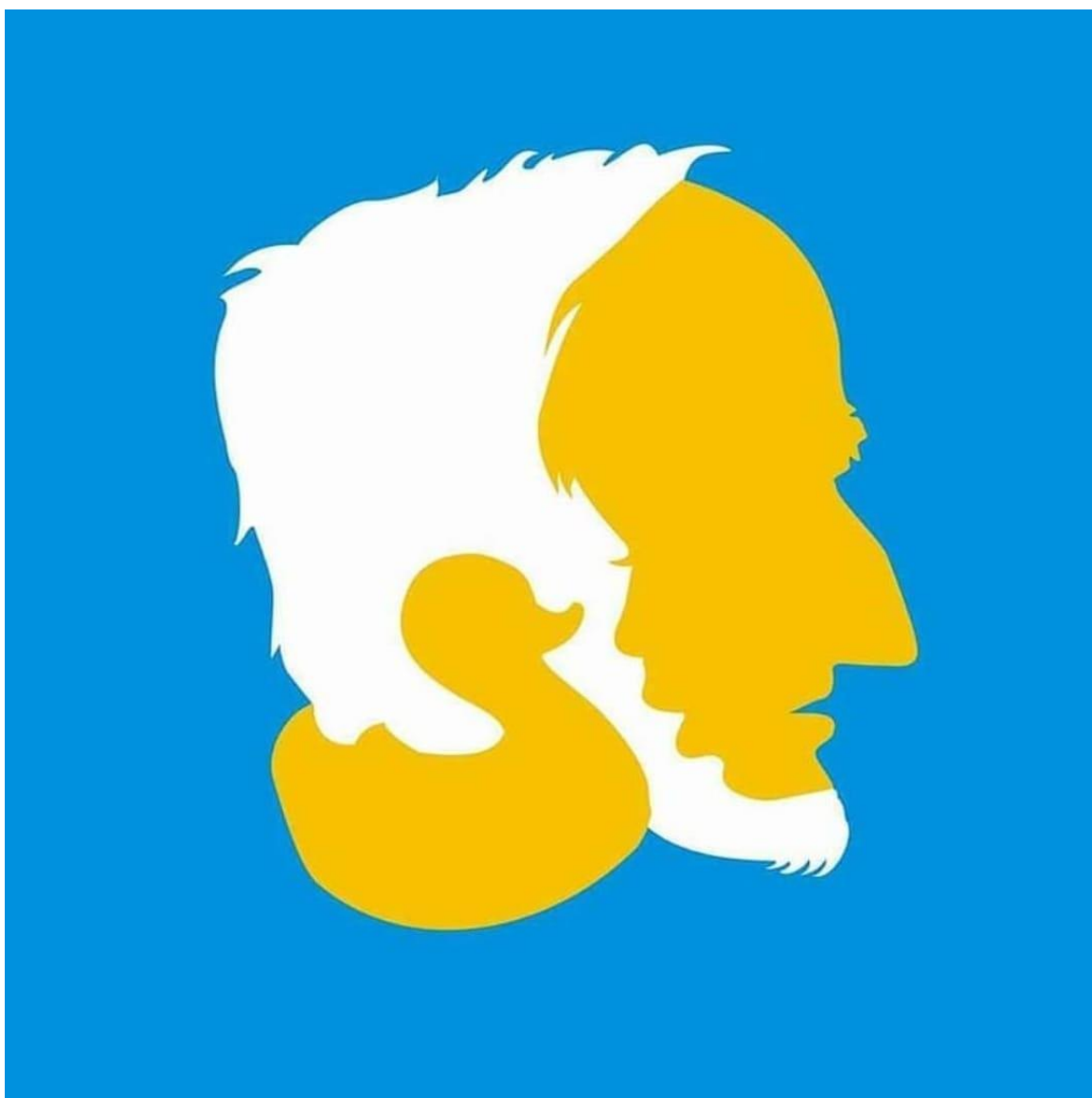


Figura 53: CONTEMPLAR e IMAGINAR es la primera etapa de una estrategia a una coexperiencia donde la identidad sea una nueva visión social de bienestar. Autoría: elaboración de cartelista Hugo García



Figura 54: ESCUCHA Y EMPATIA, con el corazón que genera emociones y conexiones con nuestros pensamientos y reflexiones, es la experiencia interior de conexión con los otros. Autoría: elaboración del cartelista Hugo García

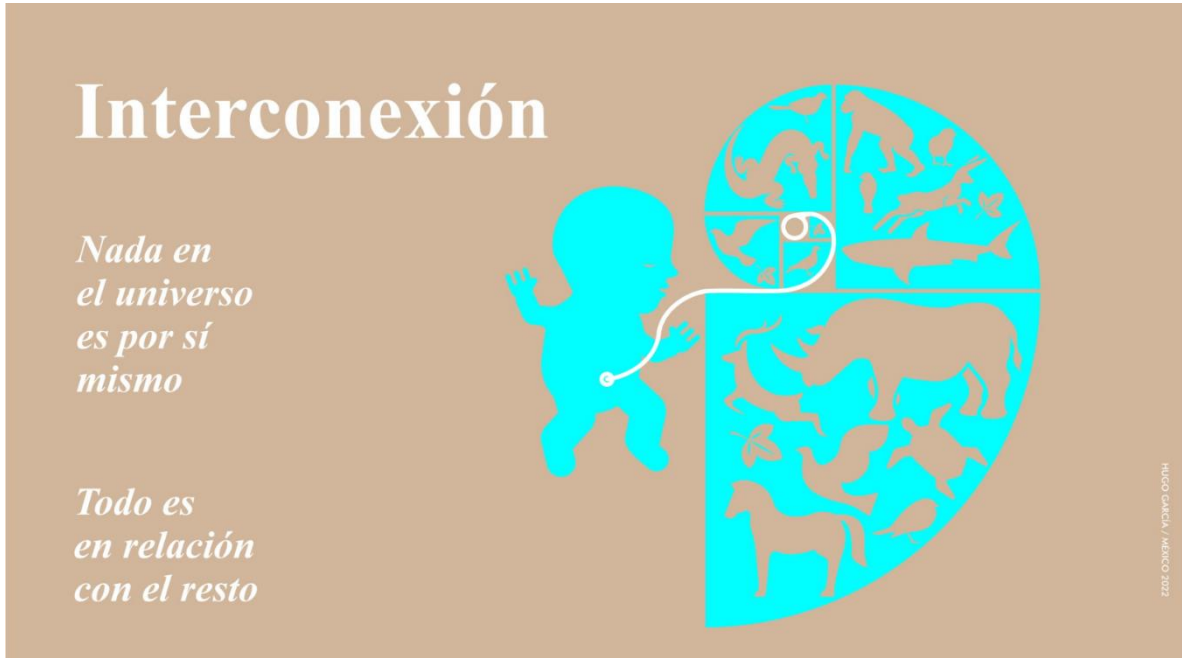


Figura 55: INTERCONEXION con todo lo natural y no humano nos hace comprender que solo somos parte de la tierra y su cuidado. Ecodiseño. Autoría: elaboración del cartelista Hugo García



Figura 56: COCREAR una identidad colectiva como resultado de un hábito de AUTONOMIA IMAGINARIA. Autoría: elaboración del cartelista Hugo García



Figura 57: El diseño de experiencias que aquí y ahora necesitamos. COEXPERIENCIAS para reflexionar e integrar MULTIVERSOS. innovar desde el concepto de Ana Meroni “con los recursos que ya se tienen”. Autoría: elaboración del cartelista Hugo García.



Figura 58: COEXPERIENCIA aquella experiencia que es consecuencia de la conexión en tiempo y espacio pareciera que tiene un origen y un fin, y es un proceso de continuo desarrollo y trascendencia para el diseño de transiciones. Autoría: elaboración del cartelista Hugo García

4.2 Diseño de instrumentos para incentivar la autonomía imaginaria en la cartonería.

A continuación, se presenta la colección de plantillas que se diseñaron para empoderar a cada participante, en la elaboración sencilla de la técnica en estructuras de alambre o cartón.

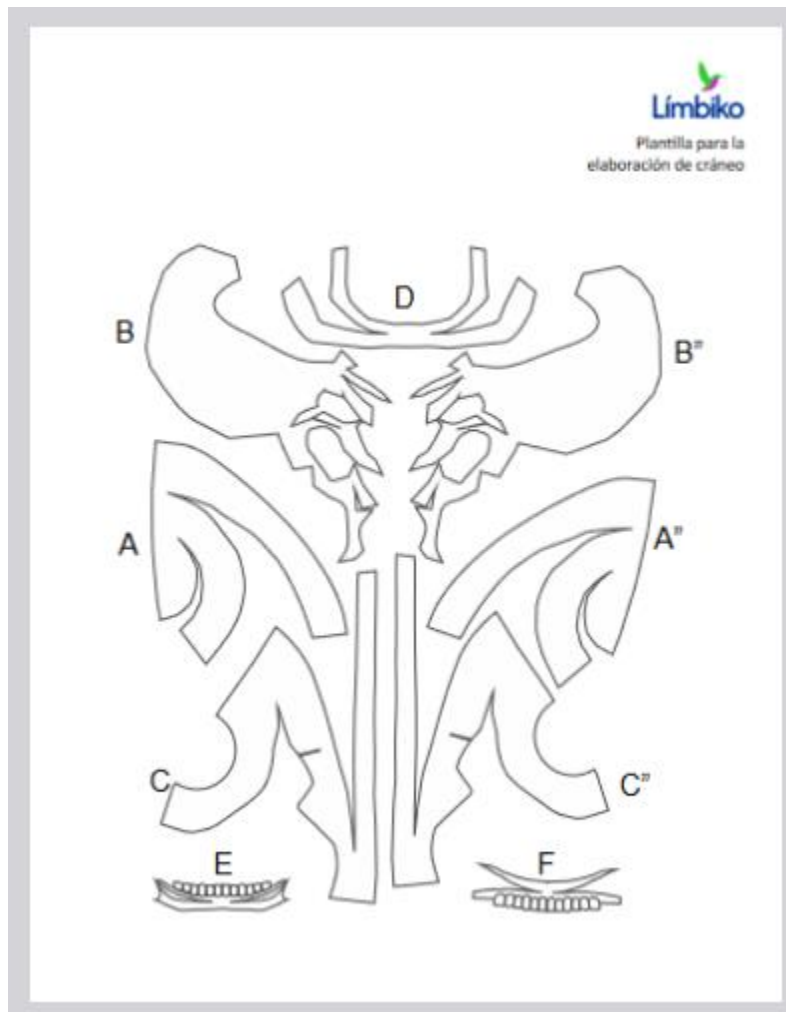


Figura 59: Plantilla para el trazado de cráneo, de las catrinas monumentales. Autoría: elaboración propia.

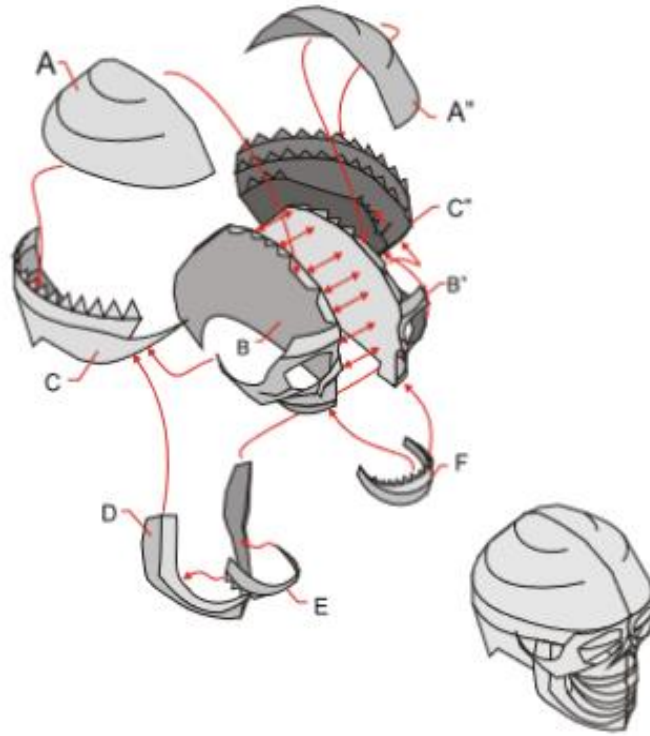


Figura 60: Orden de armado de cráneo, 8 piezas. Autoría elaboración propia.

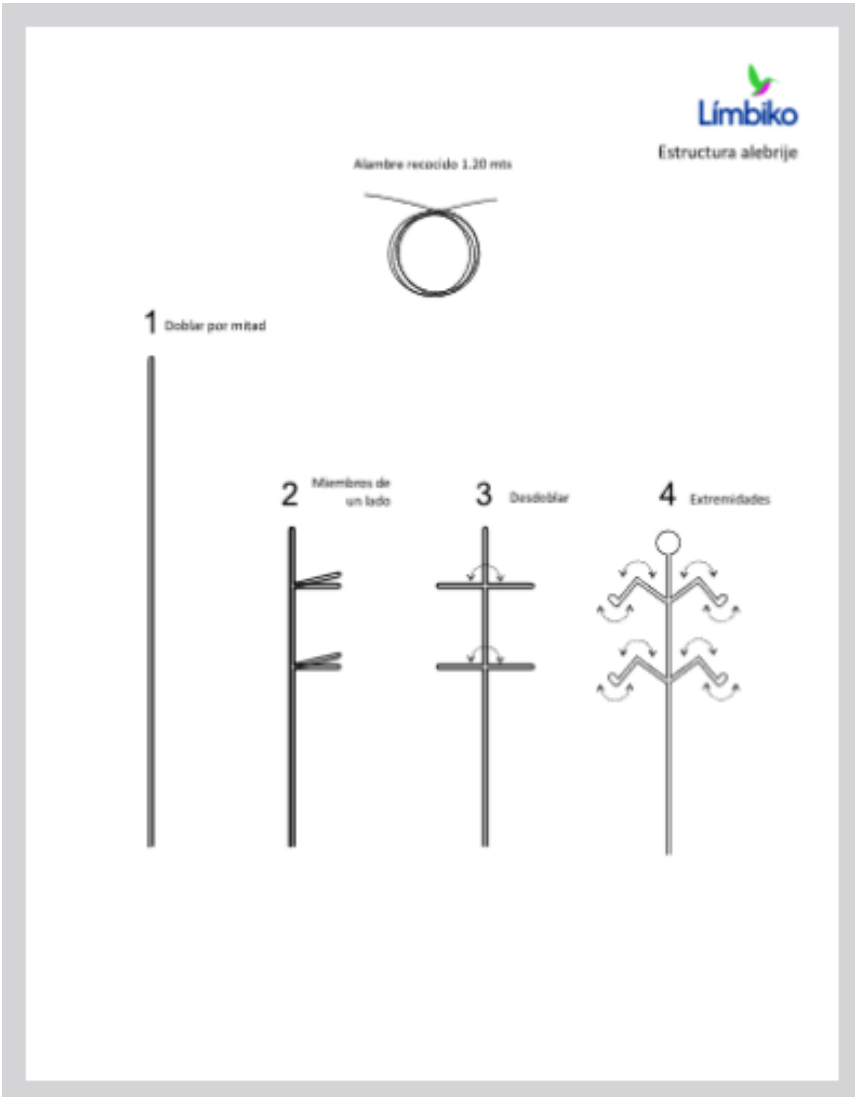
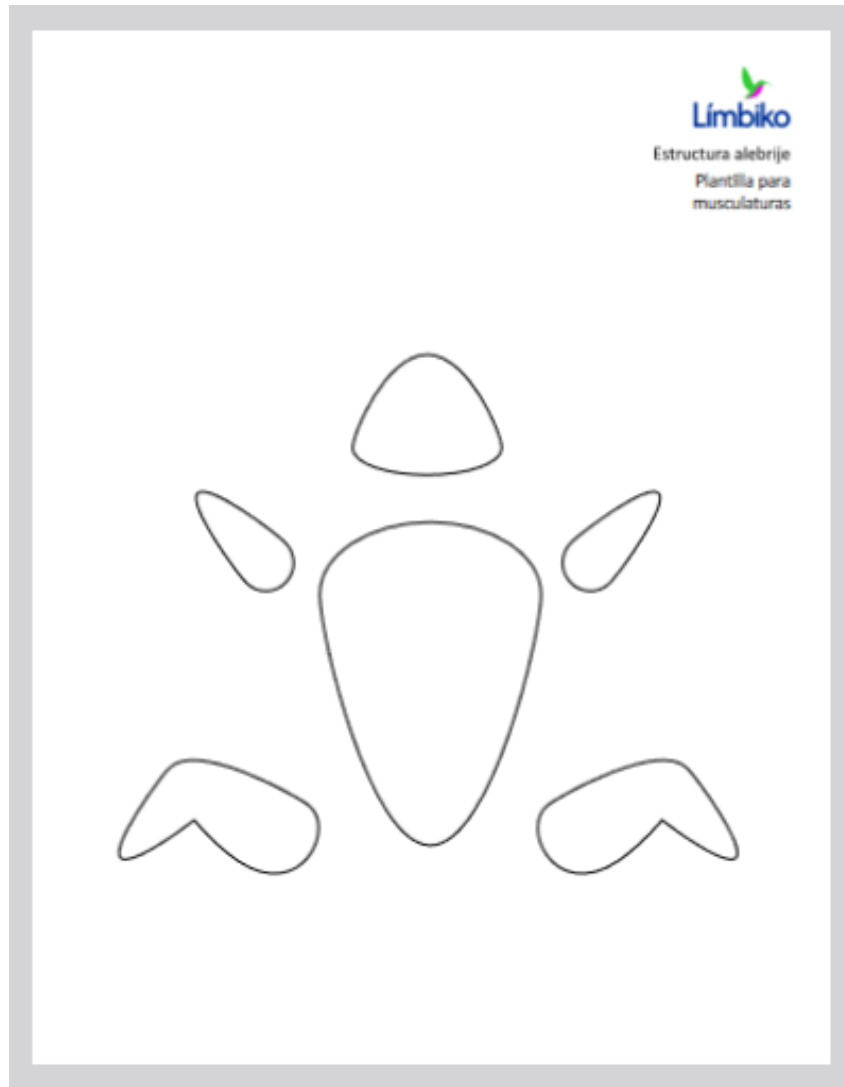


Figura 61: Armado de estructura de alambre, para los alebrijes. Autoría: elaboración propia.



*Figura 62: Piezas para el trazo con cartón, de la integración y volumen de las extremidades del alebrije.
Autoría: elaboración propia.*

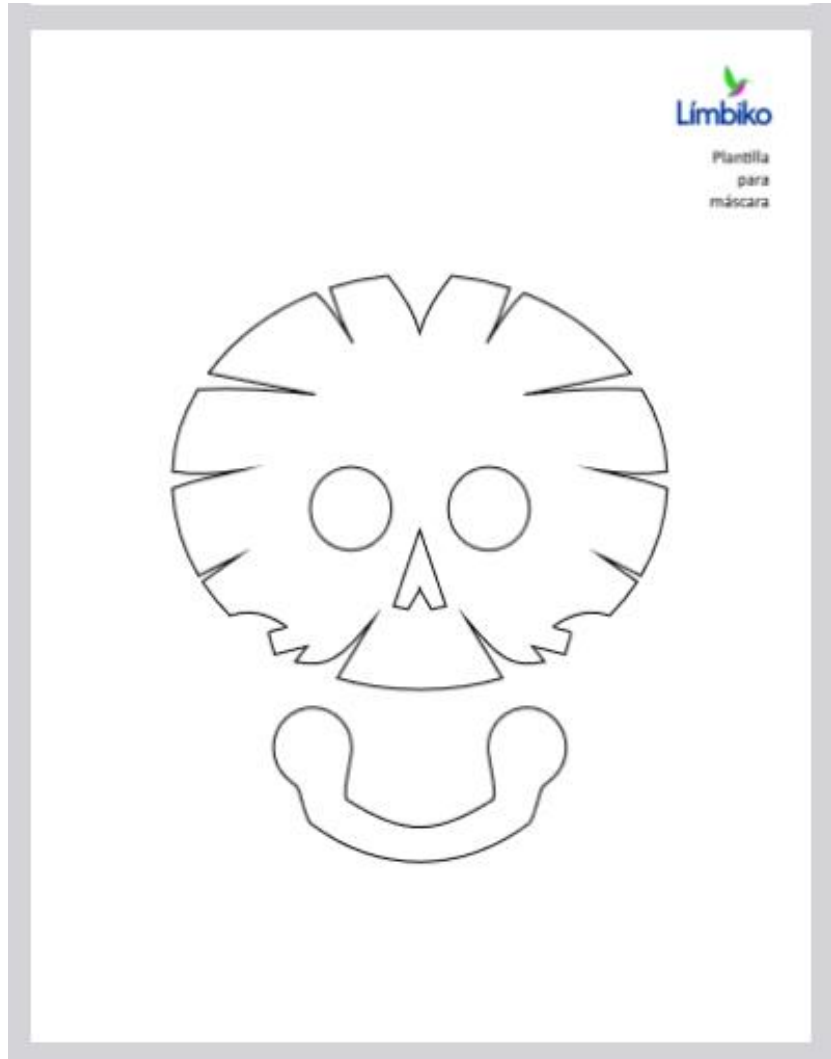


Figura 63: Plantilla para el trazo en cartón de la máscara tridimensional de una catrina. Autoría: elaboración propia

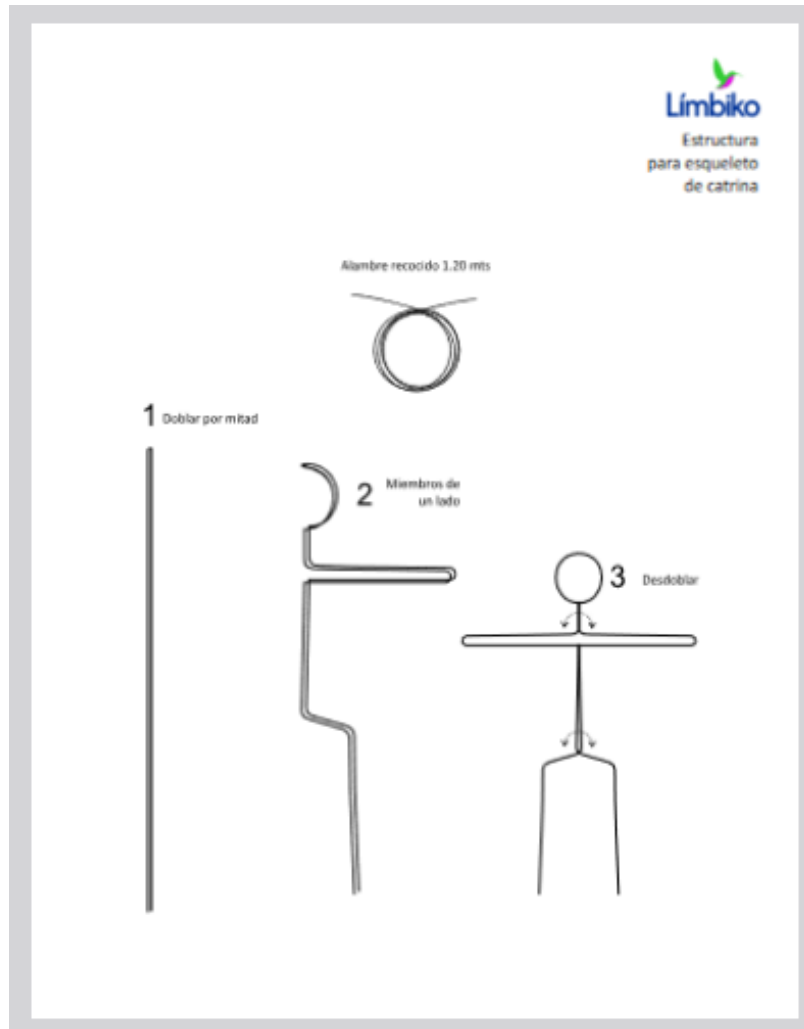


Figura 64: Armado de estructura simétrica con alambre para crear catrinas de 50 cm. Autoría: elaboración propia

Para favorecer el mayor tiempo posible al desarrollo del imaginario colectivo y su representación decorativo que es la etapa de expresión de emociones, formada por color, símbolos, se planteó el diseño de cada una de las plantillas, la primera se pensó para su elaboración en cartón, en cuanto a las demás se realizan con alambre recocido. Es importante diseñar instrumentos que posibiliten la realización de la estructura, de sencilla comprensión para todos, debido a que en el proyecto no se tiene el propósito de crear expertos en la técnica, y sin embargo la calidad y estética es un motivo de satisfacción, criterios importantes en el diseño de coexperiencia. En todos los casos se presentará un instructivo para su armado.

5.Resultados de la investigación

*“Todas las personas mayores fueron al principio niños...
pero pocas de ellas lo recuerdan”. De Saint-Exupéry, Antoine*

Resultados de la investigación sobre la búsqueda de instrumentos para criterios de experiencias:

En este punto crucial del trabajo de obtención de grado, es importante destacar que la aplicación del diseño estratégico representa la forma más auténtica y efectiva de lograr una innovación social con impactos positivos, buscando que sea sostenible mediante la co-creación de comunidades entre, con y para las personas.

La innovación se define como la capacidad adquirida, conocida como "el conjunto de habilidades, actitudes, aptitudes y conocimientos que posee un grupo de personas para posibilitar el desarrollo de una acción centrada en generar valor social" (Silva-Flores, 2017).

Acciones para una estrategia de Diseño de Experiencias:

- Mejoras mediante el diseño emocional.
- Generación de una personalidad e identidad distintiva.
- Involucrar a todos los participantes en la co-creación.
- Utilizar apoyos audiovisuales para los mensajes de mayor importancia.
- Buscar generar asombro y curiosidad, efecto ¡wow!

Actividades, materiales y objetivos compartidos fortalecen los vínculos afectivos, así como las relaciones en los equipos de experiencia co-creativa. Personalizar la experiencia con intereses propios y colectivos (para que se sientan escuchados y con sentido de pertenencia). Narrativas de Storytelling interesantes, sencillas y emotivas que capturan la atención de los participantes primarios y secundarios para empatizar con los propósitos de impacto social y su posible replicabilidad. Mapeo de emociones para adecuar y mejorar la experiencia durante y al final de cada etapa.



Figura 65: Límbiko Imagotipo de identidad de cocreadores de diseño de experiencias para la autonomía imaginaria en identidad colectiva. Autoría: Hugo García

Reconociendo la necesidad de originar un nombre que pueda dar identidad y significado con el cual se pueda reconocer el diseño de experiencias con cartonería, en las intervenciones a donde el equipo co creativo inmerso en la comunidad pueda incidir, nació la idea de utilizar la metáfora de un colibrí con el sistema límbico del cerebro humano. Quien además de ser el generador de las emociones, permite el funcionamiento adecuado del sistema neocórtex. Mientras que el colibrí conocido como gran polinizador viaja de flor en flor transportando lo esencial del néctar para la reproducción de las plantas y el funcionamiento adecuado del ecosistema. Los cocreadores de este proyecto, en cada experiencia de intervención en escenarios comunitarios coviven un intercambio de conocimientos y experiencias, cocreando momento de coexperiencias significativas. En ambos el mensaje simbólico del corazón juega un papel importante para la semiótica cultural y emocional de las personas.

La prospectiva planteada para cada una de las comunidades, partiendo de los datos y hallazgos de investigación, señala que las emociones, como elemento importante en el diseño de experiencias, pueden ser catalogadas como placenteras y desagradables. Estas son

generadas por el sistema límbico, que se encuentra en el cerebro humano. Varios de los criterios clave para el diseño de experiencias están vinculados con el diseño para incidir en las emociones positivas. En la cotidianidad, la creencia de que el órgano del corazón genera las emociones y los afectos resulta sin sentido. Sin embargo, en un sentido romántico, se cree que los latidos del corazón son un indicio de conexión. Es aquí donde hacemos la transpolación con el zunu, también conocido como colibrí. Según National Geographic, "en estado de reposo, su corazón puede latir entre 500 a 700 veces por minuto; mientras que, en estado activo, alcanza las 1,200 veces por minuto". Este dato es impresionante dada su tamaño. Fischer, A (2020).

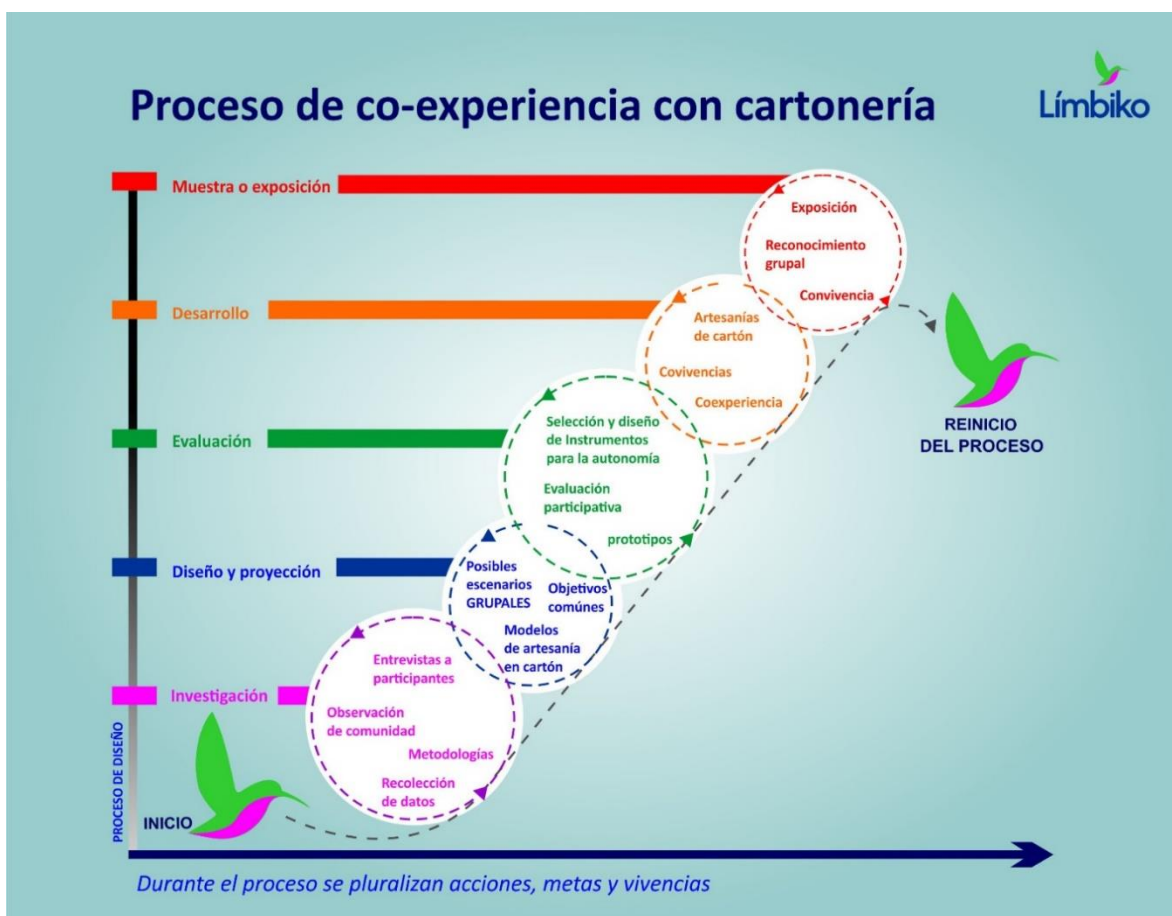


Figura 66: Esquema de proceso de Diseño de Coexperiencias con cartonería. Fuente: Adaptado de Rodgers & Milton, (2013) p.15. Autoría: elaboración propia.

Como parte de la estrategia para generar un diseño de experiencias exitoso, se utilizan propósitos clave como el conocido "efecto wow". Diseñar actividades y vínculos para persuadir a emociones de asombro y sorpresa agradables, actividades que motiven de

manera natural a compartir, co-crear e imaginar de forma autónoma y apoyarse mutuamente, así como vínculos que internalicen gustos, tradiciones y valores, tanto personales como colectivos. Los materiales reutilizados y compartidos favorecen las habilidades para relacionarse y reflexionar sobre el cuidado del medio ambiente y un decrecimiento necesario, como una acción disruptiva de las desigualdades sociales. Como señala Ezio Manzini (2015) “la tarea del diseño para la innovación social es la actuación del diseño que busca hacer posibles y probables las nuevas maneras de ser y hacer las cosas” (p.101) ...” todo aquello que el diseño experto hace para activar, mantener y orientar los procesos de cambio social que llevan a la sustentabilidad” (p.81).

Este modelo pretende ser replicable al vivir la experiencia completa los participantes interesados en llevar el saber popular, el saber artesanal y la forma en que la estrategia mediante el diseño de experiencias con cartonería puede adaptarse a las necesidades y recursos de cada comunidad para promover objetivos específicos, fortalecidos con la autonomía imaginaria de su identidad colectiva, dando la posibilidad de una coexperiencia para construir la anhelada innovación social.

El modelo puede ser deseable al replicarse con las adecuaciones técnicas en otras formas de hacer artesanías, con otros materiales e incluso con saberes y prácticas de otros artes populares, en otros territorios e incluso con modelos económicos alternativos, como puede ser diseñar experiencias turísticas sostenibles, como lo plantea Maísa F Prieto, con el apoyo de la siguiente definición: "La sustentabilidad ya no se trata de hacer el menor daño, sino de hacer un bien mayor" (Jochen Zeitz). Beneficiando a las comunidades locales desde un ámbito socio cultural, desde el cuidado del medio ambiente y del humano que co-crea el producto o servicio para la innovación de una experiencia social y en el mayor bien común, una coexperiencia memorable.

En la trayectoria de esta investigación se descubrió que el diseño de experiencias colaborativas fomenta en la comunidad "coexperiencia", habilidades como, la empatía, la conciencia social, la comunicación dialógica y la resiliencia, la contemplación, la interconexión que a su vez constituyen la inteligencia social, y favorecen el desarrollo de habilidades imaginarias a través de procesos creativos, interactivos y de co-creación, para

identificar problemas comunes y hacer propuestas para dar respuesta a las necesidades de la comunidad, transformando de manera positiva su modo de vida.



Figura 67: El imaginario colectivo cultural es posible como diseño estratégico mediante las experiencias generadoras de emociones positivas y de cuidado al otro, con el propósito de momentos memorables. Autoría: elaboración del cartelista Hugo García.

“lo esencial es invisible a los ojos” De Saint-Exupéry, Antoine

6. Conclusiones

El trabajo de investigación sobre esta problemática u oportunidad compleja ha sido en sí mismo una experiencia, al descubrir las disciplinas que, de manera multidisciplinaria, permiten comprender las perspectivas que pueden ser posibles y deseables en la trayectoria de las herramientas de interrelación de personas, a través de metodologías y la planificación de la estrategia propuesta y sus posibles líneas de replicabilidad en escenarios futuros.

Es importante considerar que la propuesta de la estrategia se diseña en atención a la problemática raíz al individualismo, por lo que buscar experiencias que permitan en un mismo momento exista conexión, incentivando sensaciones o emociones similares que, como equipo colaborativo, se perciban todos y se sientan partícipes e incluidos en las ideas que puedan surgir para mejorar sus condiciones de vida.

Existe un gran interés en vivir, crear y consumir actividades que incentiven la imaginación; sin embargo, el sistema capitalista y el consumo son uno de los principales obstáculos para que estas experiencias, para un impacto significativo en niños y jóvenes el conocimiento de sus intereses, motivaciones en un espacio de respeto para el intercambio y conforme incrementa la confianza, la cocreatividad es posible y deseable.

La estrategia de Diseño de Experiencias y su divulgación a través de medios audiovisuales que logre ser un mensaje disruptivo al entorno social actual, desde el diseño centrado en las personas, formando comunidad involucrada con la interacción e internalización de la experiencia en relación con el pensamiento crítico y/o reflexivo, humanizando desde el diseño emocional, sin dejar atrás la relación del cuidado de la persona, resuena con el cuidado del medio ambiente desde el ecodiseño. Este tiene un gran impacto con el uso adecuado de las redes sociales, medios digitales e interactivos.

Algunas ideas clave en las conclusiones son:

- El imaginario y la creación de artesanías en cartonería son actividades deseables y/o posibles por la asequibilidad de sus materiales y herramientas, además de libertad de creación, sin importar condiciones o diversidad cultural y socioeconómica del contexto.
- La exhibición de una pieza en cocreación y colaboración con los diferentes actores integrados es una forma de comunicar y preservar la identidad de una cultura viva, integrada y valorada en los diferentes escenarios.
- El hábito que se encuentra en la interacción e involucración de la persona es el portal sociocultural para vincularse con la creación, la posibilidad y la satisfacción de contemplar el rediseño disruptivo de la cultura.

- La estrategia tiene un valor mayor al ser la unión adecuada de ideas, acciones y disciplinas para formar un modelo dentro del sistema ya existente de la persona, para a través de la innovación, un impacto positivo que dé respuesta a un problema complejo como lo podemos observar y escuchar en las 3 categorías de problemáticas repetidas en los escenarios de intervención; individualismo, invisibilidad de identidad colectiva y desigualdad de oportunidades para desarrollar expresiones artísticas. Estas últimas menciona el ensayista y activista Javier Sicilia, son espacios de resiliencia ante una violencia pasiva y pudieran ser el origen de las tradiciones identitarias de una construcción cultural que se encuentra en la internalización y se trasmite al externalizarlo.
- Empoderar a la comunidad en consecuencia importante de transmitir la función de las plantillas para facilitar la práctica de la técnica artesanal y el reúso de materiales derivados de celulosa para que la comunidad pueda seguir con los talleres de manera autónoma.
- A través del diseño emocional en temas conocidos por los participantes podemos accionar el sistema límbico para el funcionamiento de acciones que buscan activar el pensamiento crítico y reflexivo para integrar pluriversos e imaginario colectivo para transiciones a la sostenibles.
- Se proponen algunas etapas de continuación para el proyecto:
 - Generar alianzas estratégicas para la sustentabilidad de la realización de las experiencias subsecuentes en un mayor número de comunidades.
 - Integrar un esquema de atracción de voluntarios involucrados en apoyar la autonomía de la generación del imaginario colectivo.
 - Elaborar una página en redes sociales para seguir compartiendo los momentos memorables, storytelling de las experiencias, la exhibición de las piezas para reconocer y empoderar el trabajo colectivo y su contribución a la promoción de la identidad cultural.
 - Como parte de la aportación de conocimiento a la comunidad se pretende integrar en esta página la colección de plantillas e instructivos de uso para su replicabilidad.

- Realizar campañas de comunicación de ecodiseño para incentivar el reúso de cartón y seguir formando comunidad.

7. Bibliografía

Cabrera, D. (2008) Comunicación y educación. Dinámica de la identidad desde el imaginario social. Revista ResearchGate año 4, Núm. 45, 9 de marzo de 2009

Cañada, J., & Van Hout, M. (2007, mayo 01). Retrieved from

<http://www.capire.info/2007/05/01/donald-norman-y-el-diseno-emocional/>

https://www.researchgate.net/publication/267994666_Dinamica_de_la_identidad_desde_el_imaginario_social

Cooper, A. (2014). The Inmates Are Running the Asylum: Why High-Tech Products Drive Us Crazy and How to Restore the Sanity. Sams Publishing.

Dieter, R. (2021) Ten principal for Good design

Encuesta Nacional sobre los hábitos y consumo cultural UNAM (2020)

https://unam.blob.core.windows.net/docs/EncuestaConsumoCultural/1_4963111740213559

5 Inegi

https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/END_UTIH_2020.pdf

Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño: La realización de lo comunal. Popayán: Universidad del Cauca. Sello Editorial.

Escobar, A. (2018). Designs for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds. Duke University Press.

Fischer, A. (2020, Diciembre). 6 datos fantásticos sobre los colibríes las aves multicolor de América. Animales

<https://www.ngenespanol.com/animales/6-datos-fantasticos-sobre-los-colibries-las-aves-multicolor-de-america/>

Fuster, G. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico.

Propósitos y Representaciones, 7(1), -229. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>

Goodwin, K. (2009). Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services. Wiley.

Goul, M. (2014). UX Strategy: How to Devise Innovative Digital Products that People Want. O'Reilly Media.

- Grisales.A.(2017) El olvido de la cotidianidad. Artesanía, arte y territorio.
- Irwin,Terry;Tonkinwise,Cameron;Kossoff,Gideon.(2015) Transition Design seminar spring
- James, J. (2014). The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience. Morgan Kaufmann.
- Junta de gobierno del ITESO Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente (2003)
https://www.iteso.mx/documents/91563/2052731/ITESO_ORIENTACIONES_FUNDAMENTALES_DEL_ITESO.pdf/fe969d6a-ba88-58b2-509b-c3f1c063a796?t=1695660835424
- Krug, S. (2014). Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability. New Riders.
- Martínez, S. A. (2009). Arteterapia con niños en edad preescolar. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social,4, 159-175.
- Masferrer, A. (2019). Diseño de Procesos Creativos; Metodología para Idear y Cocrear en Equipo. Editorial GG.
- Morville, P. (2005). Ambient Findability: What We Find Changes Who We Become. O'Reilly Media.
- Nielsen, J. (1994). Usability Engineering. Morgan Kaufmann.
- Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. Basic Books.
- Olivé, L. (2004). Interculturalismo y justicia social: autonomía e identidad cultural en la era de la globalización (NED-New edition, 1, Vol. 2). Universidad Nacional Autónoma de México. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1xxvts>
- Ortiz.A (1985). Definición y clasificación del arte popular.
- Plan Institucional, Septiembre (2022) CODE <https://plan.jalisco.gob.mx/wp-content/uploads/2022/12/PI-CODE-2022.pdf>
- Pérez Romero, Luis Alfonso. Marketing Social Teoría y Práctica. México: Pearson Education, 2004. p. 24
- Prieto, Maisa F. (2022) Desing Thinling en el turismo: técnicas para el diseño de experiencias memorables:Ugerman Editor.

Programa Estatal de Gestión Integral de Residuos 2022

<https://semadet.jalisco.gob.mx/sites/semadet.jalisco.gob.mx/files/jaliscoreduce.pdf>

<https://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/Castoriadis%20Cornelius%20-%20EI%20Imaginario%20Social%20Instituyente.pdf>

Silva, M. (2017) Innovación Social: Una competencia social compartida Martha Leticia Silva Flores, Álvaro Rafael Pedroza Zapata Centro para la Gestión de la Innovación y la Tecnología ITESO

Suñer.E (OCTUBRE, 2023) Casa Tatic, inspiración cristiana y compromiso social. Christus revista de teología, ciencias humanas y pastoral. [Casa Tatic, inspiración cristiana y compromiso social - Revista Christus \(jesuitasmexico.org\)](https://www.jesuitasmexico.org/publicaciones/casa-tatic-inspiracion-cristiana-y-compromiso-social)

Universidad Católica de Colombia (2013, enero-diciembre). Revista de Arquitectura, 15.1-136. iSSN: 1657-0308 E-iSSN 2357626X

<https://revistadearquitectura.ucatolica.edu.co/article/view/37/114>

Walter, A. (2014). Designing for Emotion. A Book Apart.

Young, I. (2008). Mental Models: Aligning Design Strategy with Human Behavior. Rosenfeld Media.

https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/330994/ARTESANOS_Y_ARTESANIA_S_UNA_PERSPECTIVA_ECONOMICA.pdf

8. Anexos

Entrevistas diagnóstico

Resultados de entrevista diagnostico

Profesión: Docente de primaria, Mtra. Linda

Edad: 30

Taller de participación: alebrijes y catrinas

1. ¿Cómo influye en los niños las clases de arte?

Porque de alguna manera tu vez a un niño que es tímido o no es bueno en algo puede ser, que el descubra que es bueno en eso y eso los va motivando porque de cierta manera eso hace que despierte su creatividad y cuando el vea que formo algo o hizo algo con las manos o su imaginación eso hace que despierta interés de que quieran hacer otras cosas, no simplemente pasársela en los video juegos, estar en la televisión o internet y es de alguna manera cuando despierta interés de que quiera hacer otras cosas, no simplemente pasársela en los video juegos, estar en la televisión o internet y es de alguna manera cuando despiertas ese interés puede ser que en un futuro que sean o estudien algo que les haya marcado en la infancia, es que yo quiero hacer esto porque en tal fecha o tal profesor me gusto y a eso me quiero dedicar para mi es muy importante.

¿Cómo se relacionan los niños en clase de arte?

La relación primeramente es que les brindas autoestima, les brindas seguridad, les brindas lo que es lo social, que puedan interactuar con otros compañeritos, al momento de interactuar con otros y vez que puedes trabajar en equipo, sabes que puedes trabajar de manera personal. Haciendo cosas que tú le puedes imaginar eso hace que el niño se vaya desarrollando poco a poco y de alguna manera la relación que existe entre compañeros es o hace que ellos tengan un cierto plus de ir avanzando, algo muy importante no solo los niños aprenden, los que más aprenden son los maestros o los que les están guiando, porque cuando vez a un niño logra algo, sientes una satisfacción de decir yo le di ese empujoncito para hacer algo que no tenía contemplado que era capaz de hacer.

2. ¿identificas alguna diferencia en el comportamiento de los niños aprendiendo arte?

Es muy diferente tener una clase de arte, a tener una clase de matemáticas o tener una clase de español, porque, porque este, lo que son las materias es mas en cuestión de conocimiento que quizás al niño le aburra o le frustra y en cuestión de arte, es como que ellos, es una gran diferencia, cuando los vez trabajando, cuando los vez pensando y van creando cosas, es muy diferente en su comportamiento porque les ves así como de alguna manera motivados con una sonrisa a comparación de una clase de matemáticas que quizá les aburre, una de español, pero es por parte de lo académico que lo están cumpliendo y en cuestión de artes es muy diferente, es como tipo educación física, todos se tienen una sonrisa. Cuando saben que les toca educación física, lo mismo así con arte, porque saben que son libres, que saben que pueden crear, que pueden hacer, que no hay una limitación a su creatividad.

3.- ¿Cómo se relacionan los niños en clase de artesanía?

Es muy diferente tener una clase de artes a tener una de matemáticas porque este lo que son las materias es más es muy diferente pues lo principal con el ejemplo con el ejemplo si un niño te ve haciendo algo, algo que a ti te gusta lo contagias de eso pero si ves que lo haces de mala gana simplemente ir este por cumplir transmites como que esa emoción de las cosas que él hace y prácticamente es el ejemplo porque yo podría hacer así como una comparación de la región en la que yo veo mis papás me han enseñado las posturas como las tradiciones y de alguna manera las fui adoptando y eso me gusta me gusta porque yo sé que de alguna manera y yo ya me quedé con eso porque ellos me lo enseñaron con el ejemplo es muy exactamente lo mismo en cuestión de este tipo de hacer manualidades cuando tú le digas al niño a que puede desarrollar su creatividad y tú lo tú los vas guiando y todo este los vas animando eso es parte del ejemplo eso es lo que a ellos más este les llama la atención cuando tú con la motivación que tú tienes sólo vas contagiando y ellos van así como que sobresaliendo.

Que es muy diferente cuando tú ves un material y tú dices ay yo puedo crear esto con este material porque de alguna manera como estamos rodeados de personas que hacen como artesanías o que van Reciclando cosas y las convierten en cosas bonitas de alguna manera así como que los niños estén van observando y van adoptando esa cultura de decir yo puedo hacer algo este con este material por ejemplo le puedo poner un ejemplo este con el periódico

con el periódico se pueden hacer canastas o se pueden hacer así como moldes de botellas cómo se pueden hacer tantas cosas con el periódico y de alguna manera esos cuando lo observan los niños lo van adoptando iban desarrollando más su creatividad a comparación de aquí que están muy limitados porque no hay una cultura tan arraigada Oaxaca se va transmitiendo de generación en generación y eso hace que los niños este desarrollen la creatividad y es la comparación que yo puedo ver a la experiencia que he tenido por ejemplo así con los niños este eh las escuelas aquí cuando salgo de manualidades cuesta mucho trabajo entender cómo manejar el material este que lo sientan que quieran hacer cosas les cuesta algo aquí es cuestión como que de motivarlos de decirles que si puede a comparación de los niños en Oaxaca que son así como no sé cómo que ella tiene en esa creatividad decir voy a hacer esto quizá aquí vayan no sé cómo allá como algunos niños que sí que sí tienen esa iniciativa pero quizá por alguna razón algo que detone su familia por eso tienen esa inspiración pero no es la mayoría es un porcentaje mínimo comparar.

No estaba tan no está tan ligado a cuestión de elaborar cosas con papel pero si por ejemplo los bordados en este en tejidos qué es lo más este lo más popular ahí por así decirlo en la región es de lo de lo que ellos se dedican sí me acuerdo perfectamente que a veces este cuando yo veía a mi mamá recordando alguna blusa o haciendo algún tejido cómo lo haces porque al momento de ver que le quedaban así cosas bonitas y decía yo también lo quiero hacer entonces por eso yo digo que con el ejemplo cuando tú ves a alguien que lo hace y ves que le salió tan bonito como que tú dices ay yo también lo quiero hacer yo también porque se ve tan bonito entonces desde ahí te nace como esa iniciativa y hasta ahorita no me dedico tanto abordar pero o sea si lo puedo hacer pero sé porque desde niña yo tomé esa iniciativa de decirle a mi mamá enséñame porque es algo que yo hoy hacer algún tejido y también lo mismo cuando yo veía a mi mamá haciendo los tejidos yo le decía te quedo muy bonito esenia entonces cuando tú ves esta iniciativa los niños aprenden rápido cuando tú los frustra si tienes no tienes ese tacto de que te sigan o que comprenda lo que tú les dices pero cuando tienen una iniciativa tan diferente trabajar con ellos porque tiene unas energías tienen las ganas tienen este como esa inquietud como de explorar de saber qué sigue y eso es algo es algo muy bonito y eso es por lo que yo me quedo todo lo poquito que me han enseñado mis papás y yo digo que fue lo mejor o por ejemplo antes me acuerdo cuando allí son muy populares las tortillas las tortillas gran tamaño así no yo todos los días iba con mi mamá al molino para

ver cómo salía la masa jugarlo y cuando llegábamos a la cocina esté casi casi siempre mi mamá me sacaba me decías que te puedes quemar no es que yo lo quiero hacer es que mira se ve muy bonito es que yo quiero aprender es como que ahí me tenías todo el tiempo como que molestándola al final aprendí pero que fue algo que yo quise porque fue algo que yo veía que mi mamá lo hacía entonces son de las experiencias que yo digo cuando tú ves el ejemplo de alguien enlace hacerlo y cuando lo haces porque es de tu interés todo es bonito tenga una dificultad una cierta ejecuta pero tú no lo ves como una dificultad así como de alguna manera un reto o si lo puedo hacer ya cuando tienes los resultados es satisfactorio.

Porque lo he vivido prácticamente la cultura en donde de donde yo vengo es como de te enamoras o lo tienes así en la sangre de decir que te dejaron algo bueno.

¿Como influyen en los niños las clases de artesanía?

Es que les permite expresarse de una forma que no conocía. ¿Cuándo es su primera vez que hacen algunos alebrijes, Catrina, este ahora con las máscaras, encuentran que saben y que pueden a los que les gusta dibujar, pues que lo pueden poner en algún lugar donde se va a ver, ¿no? Entonces eso los motiva muchísimo. He que podido constatar que se sueltan, que no están estresados por si les sale la letra hoy, pero si la palabra es correcta o no es correcta. Porque, además, en esa forma de. De trabajar ahí eso. Ellos son muy libres. Tú les llevas ejemplo como para despertarles. Hay también una explicación previa que los ayuda a ver otros panoramas, y entonces traducen de manera muy natural. Su gusto y su facilidad para hacerlo. Lo que he visto es eso, o sea, les esté quedando cómo les está quedando, ellos se les olvide el tiempo y el espacio. Y están ahí empapelado o pintando o decorado, y se les olvida que hay otras personas a veces no. A veces es un momento de platicar y convivir, pero, pero yo creo que. Que el arte en los niños les despierta el más en los niños que han estado tal vez muy cortados sentidos o que tienen pocos recursos económicos, o así es una oportunidad de ver y de verse, sé de una forma muy diferente. Como ellos se conocían y a los que han conocido. También la música y así, o sea, es ese plus que ellos contenían porque estaban enfocados en las labores de su casa. En su escuela y en tratar de entender la lectura, la escritura, las matemáticas. el arte es eso desde el niño que solo se embarra las manos, embarra un papel y algunos niños si respetan los colores y otros no. Este en chavitos está. Está proyectando así que hace. Con su personalidad.

Resultados de entrevista diagnostico

Profesión: Docente de Universidad, Arquitectura Gloria

Edad: 54 años

¿Cómo se relacionan los niños en clase de artesanía?

Diferente manera, Hay niños, Que se vuelven, o sea, que como que se aísla de la concentración que tiene, sobre todo cuando están ya pintando lo que están haciendo, no cuando están empapelando o Armando, como que si le echas más a platica. Pero hay niños que es tanto su concentración de los puntitos, las florecitas, las rayitas que le van a poner al objeto que sea, o sea, se concentran en su en su arte, pues no es un diseño y hay otros que les da para echar la huaguara. ¿Y tú, cómo estás haciendo y qué color usas? ¿Hay que feo se ve ese color, o? Ah, yo también le pongo copia maestra. Porque está bien bonito y le puedo ponerle, o sea. Les ayuda a relacionarse, porque evidentemente cuando sea en un contexto así, no del salón, como es cuando están aprendiendo a leer y escribir o matemáticas no pueden estar hablando y esto es una parte de socializar Con un pretexto. Pues el acceso y la artesanía también no, o sea, poner en un objeto. Entonces les permite estar creando, oyendo música, platicando con su compañero. Copiando entre comillas, porque es socializando, su hallazgo y todo eso los ayuda a crecer, o sea, les amplía su panorama mucho. Lo vi desde la primera vez que participé en casa, también haciéndolos alebrijes Instantáneamente desde que lo estaban diseñando. Porque entonces hacían el elefante como tamo pescado. No, y parecía un elefante hipopótamos, pescado en la mayoría de los casos, a lo que ellos querían. No había que traducirlo a la razón de que metal ellos te pudieran decir no. Eso no parece lo que da, es que mira, luego le vamos a poner papel, o sea, pero entonces están. Están desarrollando en la historia cerebral Derecho que es el de la creatividad y que nuestros niños mexicanos. ¿Y en nuestros adultos mexicanos? Por lo general no se desarrolla. Se desarrolla el Izquierdo del analítico, el de la memoria, el tiempo. Cuando al niño le das la oportunidad. De usar el otro hemisferio de desarrollarlo Ejercitarlo. ¿Le das un regalo? O será un regalo porque hay niños que no necesitan de nosotros los adultos para hacerlo tienen un cuaderno de dibujo lleno de dibujitos, pero hay otros niños que no hasta que hacen algo. Invitado en este caso, pues la súper casa. O sea, y es cuando empiezan como a. Pues, a perderse lo bonito.

¿identificas alguna diferencia en el comportamiento de los niños aprendiendo artesanía?

Los programas escolares en México están sumamente abocados al aprendizaje de los datos duros de la ciencia, está muy bien porque pues en este saber matemáticas estas averías. Naturales y sociales hasta para vivir. Todo eso está muy bien. El problema es que las escuelas y sobre todas las escuelas de Gobierno no tienen el tiempo para dar talleres de arte. Los colegios y la mayoría tienen lo que les llaman talleres o clínicas, en donde el chico o el niño. Hacer escultura entonces empieza a desarrollar todo lo que es la creatividad, pero en la mayoría de las escuelas con primeras son 2 turnos en latino y respetuosa del matutino. Desperté y no tienen que correr, o sea, no tienen maestros para eso. Sostienen que podría ser en preescolar. Las maestras les dan plastilina y los que están ahí con la plastilina es lo más creativo que hace un niño antes de entrar a jugar. ¿Y a partir de todos ustedes, primaria y secundaria, no les dan eso que era entonces este? Por eso a veces es tan maravilloso el que el que un chavito tenga la oportunidad de probar. Y tú sabes, porque ya lo pondrás visto como después de que casa tantito. Aprenden algo como esto no lo suelta. O sea, en su casa harán desarrollan. Además, se dan cuenta que son bien capaces de hacer un montón. De cosas que están bien, o sea, que nadie les va a decir hoy no es que eso no debe de ser así, es que $2 + 2 = 4$, pero es que no, o sea, eso está bien porque lo hizo. No. ¿Entonces, este? Pues por eso yo pienso que en el sistema por eso no lo desarrollo, porque las escuelas no están. No lo tienen en su radar, algunas porque ni siquiera ni siquiera ni siquiera lo pueden pensar, y otra vez porque pues a casi todos los colegios y la verdad es que yo sí lo he visto. Pero bueno, son condiciones distintas, claro. Pero las escuelas de Gobierno. Ahora aquí llegan los universitarios. Desarrollo del. Escuela. Eran y tenían puro 10, sí, pero en todo el lado analítico.

Oye Gloria escuchándote decir que los adultos mexicanos por lo general no se desarrolla el hemisferio derecho me asombra, ¿cuál crees que es el motivo?

Yo: sí, me estás hablando de áreas artísticas, o sea que me interesa mucho conocer tu perspectiva porque yo un dibujo y arquitectura, o sea, deberían de ser chavitos que ya tienen como algo. Acuerdo hace 30 años que empecé a dar clases, que veníamos buenos para las matemáticas en español y de 16 a ver, o sea, de ser así, todos cuadraditos. Querías que soltaran **Imaginación no podía. Y es por eso hasta que ya les después encontramos un súper método. Los profesores que nos iba a ayudar lo hacer buenos para el dibujo. A esas personas**

que necesitaban ser buenos. Sí, para empezar. Pues sí, pero es un músculo. Es algo que se tiene que entrenar. Nada más que lo padre, es que no necesitas correr o oír, o sea, vas poco a poco, pero si calentar, pero haciendo. Ya el misterio cerebral, Derecho se. Se desarrolla. Cuando Feo, bonito según los cánones. ¿Que se pueden este escribir en los libros? Pero empiezas, o sea, aprendes haciendo lo que sueltas, haciéndolo, pintas haciéndolo. Y además, son tus ojos y tus manos los medios para que el cerebro no. Entonces todo está muy padre.

Las palabras que esté claro que si encuentro diferencias en el comportamiento de los chicos. ¿Por esto mismo por qué? ¿Consideró, o por lo que he visto? Después de las 2 primeras. Bueno, para empezar, hay algo bien importante en este hacer de arte, artesanía. Cuando el chico empieza haciendo artesanías, o sea el papel maché que digamos que es una forma de hacer artesanía, aunque luego le imprime su arte adentro. Cuenta que no le está quedando igual al otro y se relaja y que no importa, no tienen que quedar idéntico. Y entonces es como ese calentamiento no de empezar a hacer y a fluir en algo que es manual. Que me permite ensuciarme las manos, inclusive no se le crudo de llena, sino de bueno. Entonces si hay un comportamiento, yo siento que más relajado, yo no te puedo comparar mucho. Cómo están cuando están en matemáticas, pero por los vídeos que he visto, pues están concentrados en ver lo que la maestra les pregunta en responder. Y el chavito, que tiene mucha habilidad manual, pues sí platica hay otro que no está concentrado en barra. El crudo impone el papel, pero se relajan. O sea, tú sientes cuando entras a las aulas o llegas a las mesas. Que están como como en una actitud dicen como en una actitud agusto, no y conforme van adquiriendo práctica para los que son de primera vez el empapelado los ves que fluyen, que platican. A veces se callan ay, Ay chicos que nunca se callan. O sea, porque su naturaleza es muy platicadora este, pero si hay una cultura diferente siempre, las clases que te permiten fluir y más el dibujo y la pintura. Estas actividades que te permiten sobre un objeto pintar lo que a TI. Lo que está en tu imaginación o incluso, copiar un dibujo. EO sea claro que las 2 cosas son. Estar trabajando el mismo lado. Esas actividades siempre. Te van a producir relajo, deberían de hay muchas clases de arte que. Puesto tienes que copiar exactamente el color, el dibujo, la rayita y te estresas. Pero si son como estas. En las que cada uno pone su personalidad. En esto está siendo, claro que. Sí, hay una actitud. Y el regalo que están recibiendo esos niños para toda su vida, aunque luego no se dediquen a ser chofer, eso. Soldador. Eso es un es un regalo que les va a quedar ahí, cosa que va a ser parte de su

personal. ¿Como papás? Pues van a tener hijos, la mayoría. Yo veo cuando conforme pasan los años porque es increíble, pero ya pasaron un montón de años. Desde los primeros Alebrijes. Bueno, cuatro. Este. Esos niños que aún siguen ahí como dominan la técnica, ellos podrían ser maestro. Yo digo que sí, que la actitud de los chicos cuando están en. ¿Yo? Leo no. Siempre le hará que. Que será diferente que cuando están en la parte analítica de la escritura. A mí, por lo menos desde toda mi vida, ha sido así.

¿Como crees que se puede transmitir la identidad cultural en los niños?

Nuestras culturas ancestrales no lo han indicado, a mí me ha tocado la fortuna de visitar talleres artesanos. De los que hacen el cobre, de los que hace cerámica aquí en Tonalá y Tlaquepaque me meto, así que hasta la bodega y la cocina y lo que he visto es que el niño aprende del del Papa y del abuelo y en la medida en que nosotros como adultos les transmitamos a ellos el interés no sólo interesa a todos, no tenemos talleres. Pero les hemos hecho talleres, o sea, les hemos llevado al taller de algo que podemos hacer que es el papel mache ¿Te acuerdas cuando los Alebrijes que primero les hicieron una presentación de que era un alebrije y que mira tiene cola de, no sé qué, contará con patas de no sé qué y les presentaron Alebrijes este? Profesionales no y otros hechos por niños. ¿Y entonces nosotros queremos, ustedes hagan esto no les parece? No que, sí, sí, a ver si con eso es transmitir una tradición y una forma de hacer las cosas y ahí el material al precio es de madera, o sea, las figuras de madera. Nosotros hicimos de papel. Cuentas, así se transmite. Es la, ojalá y no la perdiera. ¿Pero se pierde en muchas culturas, ya no, ya no te acuerdas de que hace a tu abuelo el artesano no? Que ahora está Estados Unidos OO, pues afortunadamente pudiste estudiar una carrera. Se van perdiendo, pero la cultura. El arte se transmite así. En mi casa el Papa de mis hijos y yo, Pintábamos y dibujábamos. Y todos mis hijos pintan y dibujan, Y el que lo hace más feo, porque si te lo hace más feo lo hace padrísimo, no se dedica a eso, canta. ¿Por qué? Porque la familia de su papá canta bien bonito. Entonces es como trasmites Ese es el legado y esa ese gusto por la música, por las artes. Por cosas súper sencillas, mi mamá. Toda su vida trabajó en papel maché. Toda su vida. Y ahora lo ha vuelto a atraer AA casa y ahora a los nietos lo están haciendo, mi hermana y yo lo sabemos hacer. Mis hermanos lo sabían hacer. Y los nietos no están haciendo y desde aretes, collares hasta cosas más grandes. Adornos de la casa Marcos para. Espejos. O sea lo que quieras. Y yo eso es lo que veo en,

por ejemplo, la tradición del Día de Muertos se les enseña a los chicos de casa tatic y que empieza AA tomar más importancia que el Halloween, que es el que escuchan por todos lados. No, yo no voy a competir, voy a decir cuál es malo, ni cual es bueno, pero esas son las tradiciones, eso es lo que tú como papá, en este caso como maestra en casa tatic. Tienes influencia en los niños! Porque a veces los padres no lo hacen porque no pueden, no tienen los recursos. Entonces, una institución. Que atiende chavitos de bajos recursos con papas de poca cultura. ¿Les está dando eso a los? ¿Y si el niño luego va a otro lugar donde vea que el abuelo, el papá y el niño o el muchachito están haciendo algo, hay como solos en casa Tatic entonces haces analogías? ¿Por qué? Porque vive en Guadalajara, porque tiene un entorno rico en culturas de artesanos y artistas. Entonces, pues yo pienso que es así como se comparte y se sigue este. Compartiendo con las generaciones. Qué más abajo. De boca en boca y haciéndolo.

Profesión: tallerista con Preparatoria y experiencia en talleres en centro de cultura, Miriam

Edad: 25 años

Como esa idea de poder. Entonces, pues sí, creo que los niños, la experiencia del taller les gustó. De hecho, también había niños que no alcanzaron a inscribirse porque ya teníamos como oye, no. Y si veían las máscaras, así como en la semana en las clases, y decían, hay este. ¿Y qué? Qué es eso, como yo, mi mamá, me voy a escribir al siguiente, ya le dijimos a la maestra que nos avise con tiempo. Entonces había mucho entusiasmo. Muchos. Estaban entusiasmados y llegó a ver. También quienes. Como que. No una niña en específico que se salió del taller. Y que ya va a clases en la semana y también, así como que lo veía como medio arrepentida, como da. Así ven porque vamos a salir. Te salió del principio. Creo que sólo fue una clase o 2. Y se salió, pero en general. Los niños recibieron muy bien el taller. Y también tuvieron mucho, como la libertad de pintar, y entonces, como que muy pocas veces puede que tengan la libertad de hacer lo que, ellos desean. Pues este tipo de talleres, sobre todo, en la creatividad que ellos muestran

¿Oye, y bueno, ya estás platicando un poquito, pero podrías hablar un poco más en la cuestión de cómo se relacionan los niños en la clase de arte? Entre ellos, entre ellos y con materiales también.

Pues ¿Cómo se relacionan con los materiales? Pues creo que bien los niños se adaptan mucho como a las circunstancias. Había cosas que era muy complicado porque hay niños de edades muy diversas, como desde los 6 hasta 11 más o menos. Había cosas que era muy complicado porque hay niños de edades muy diversas, como desde los 6 hasta los 11. Bien, son más o menos. Entonces los tenemos organizados por meses, cada maestra se encargaba como. Tipos de mesas estaban los, todos, los chiquitos estaban como juntos en una zona. Y ya los de mediana edad, en otra, los más grandes estaban como con otra Maestra. Y también eso con lo que permitió mucho que más que. ¿Que como acomodar los compañeros, como que también para qué?

Pues más o menos, compartieran experiencias similares. A había a los niños más grandes, pues sabían a lo mejor, como en psicomotricidad, Cómo manejar más los materiales, en comparación de los niños pequeños, les costó trabajo poquito el principio, nada más como, cómo entenderle como para pegar el papel, pero en general todos.

Nada más era como que probará un poquitito, y ya ellos no hacían como son los entonces. como que todos se llevaron los sirva muchísimo para los talleres.

También quienes, como que no una niña en específico que se salió del taller, y que ya va a clases en la semana y también, así como que luego, ya como medio arrepentida, de salir. Se salió del principio. Sí, creo que sólo fue una clase o 2.

Creo que los niños les gustó mucho. Y además, les ayuda mucho como emocionalmente bueno, muchos papás comentaban que estaban preocupados porque los niños no habían convivido con otros niños, jugaban mucho tiempo en el celular, también como trabajan, como muchos van.

por eso, dentro de los talleres, como el hecho de compartir como materiales, como el papel. ¿Cómo colaborar? Porque estábamos organizados en distintas mesas. Entonces, pues sí, creo que los niños, la experiencia del taller les gustó. De hecho, también había niños que no alcanzaron a inscribirse porque ya teníamos empezado el taller. Y si veían las máscaras, así

como en la semana en las clases, y decían, ¡hay que padre! Y de qué es eso como yo, mi mamá me va a escribir, al siguiente, ya le dijimos a la maestra que nos avise con tiempo.

¡Entonces había mucho entusiasmo, muchos estaban entusiasmados y llegó a ver 11, más o menos! Entonces los teníamos organizados por mesa, cada maestra se encargaba de una, estos tipos de mesas estaban los todos los chiquitos.

¿Como crees que se puede transmitir la identidad cultural en los niños?

Yo creo que esta se trasmite en la experiencia, los niños disfrutaban mucho cuando les cuentan historias y ellos pueden interactuar, cuando daba talleres de literatura había días de cuentacuentos y ellos podían decir como imaginaban lo que les contaba, o les dejaba cambiar el final. Otras veces eran títeres y también les gustaba mucho, lo importante es cambiarles la actividad para asombrarlos y dejarlos que se involucren con la creatividad que tienen para que no se enfaden.

Los papas también son muy importantes, y necesitan estar presentes, porque eso les gusta mucho a los niños, cuando hicimos stop motion al final, cuando ya tenían su video, lo que hice fue una presentación para invitar a los papás y ellos no podían creer lo que sus hijos habían hecho, momentos muy emotivos para todos.

Formato encuesta para 15 papás asistentes a una reunión previa al taller de Mascaras, en noviembre 2021

¿Porque te interesa traer a su hijo a clase de arte?
¿Qué Crees que le va a dejar la clase de arte a su hijo?
¿Qué dificultades tendrías para traer a tú hijo?
¿si tuvieras que hacer un ejercicio de artesanía o creatividad, cual te gustaría?

De las respuestas de esta encuesta realizada en octubre 2021 en las instalaciones de Casa Tatic a 17 papás interesados en las clases de arte que se impartirían en relación con la celebración del día de muertos.

Con las respuestas se puede identificar las expectativas e intereses de los padres, para ello lo más esencial, se presenta en tablas, para el origen de categorías.

Proposito de los papas en relacion a sus hijos
Creatividad
Habilidades
Interés
Experiencia
Emociones
Sensibilidad

Expectativas valoradas
Habilidades
Expresión
Técnica
Creatividad
Colectividad

Ejercicios de creatividad
Arte
Artesania
Manualidad
Arteterapia

Fichero de registro fotográfico:



Nombre del taller: Mascaras	Categoría: proceso colectivo
Pregunta a responder: ¿la experiencia permite el intercambio de conocimientos y reconocer la identidad colectiva?	Interpretación e hilo transversal: cocreación



Fotografía del taller catrina CT. - Coexperiencia. Identidad colectiva.

Nombre del taller: catrinas	Categoría: trabajo colectivo
Pregunta a responder: ¿la experiencia permite el intercambio de conocimientos y reconocer la identidad colectiva?	Interpretación e hilo transversal: La co-creación en un ambiente de respeto y ternura puede formar una identidad de alegría, autentico intercambio de ser, y pertenencia afectiva en los niños.



Nombre del taller: Mascaras	Categoría: técnica
Pregunta a responder: ¿utilizar una plantilla fácil de elaborar, permite la experiencia de imaginar libremente?	Interpretación e hilo transversal: le realización intuitiva y fácil, son criterios tomados en consideración para una experiencia de mayor satisfacción y menor frustración.

Anexo invitación

Propósito de las Experiencias con cartonería.



Celebrar las tradiciones del día de muertos como una identidad cultural en México como un día importante para reconocer los valores y oficios que se admiran y resignificar los lazos familiares y comunitarios.

Realizar actividades de manera conjunta para unir en esta las generaciones papás, hijo, hermanos y el recuerdo un familiar o amigo cercano, platique a sus hijos empezando con una imagen y una frase que recordemos de un ser querido para resaltar nuestro origen.

De figura de papel se elaborará una catrina haciendo lo que más le gustaba hacer, puede ser su oficio o deporte.

Les pedimos una fotografía de la persona que se eligió, así como un escrito o audio de descripción de la persona que eligieron en familia para su representación durante las actividades de cartonería.

Representando en un altar escénico de día de muerto será nuestro resultado final, sin embargo, durante las diferentes actividades y experiencias resaltaremos temas y aprendizajes, divertidos y emotivos para todos.

Acuerdos para la sesión del 30 de septiembre;

1. Elegir a la persona que admiran (héroe) escribir y o platicar en audio ¿por qué la admiran y recuerdan?
2. Fotografía de la persona.
3. Actividad que más le gustaba hacer.
4. Oficio (a que se dedicaba).
5. Describir la escena que hacía, en donde aparece el recuerdo, en que lugar se encontraba esa persona, y que objetos aparecen a su alrededor).
6. También les pedimos en un recipiente de plástico de medio de crema o yogurt traer engrudo.
7. Si tienen papel periódico también llevarlo a casa Tatic el viernes 30 de septiembre.

Receta del engrudo

Se necesita agua y harina. En este recipiente poner agua caliente e incorporar poco a poco harina e integrar hasta obtener una consistencia de atole mezclar hasta no tener grumos.



Cronograma

30 de sep. Sesión informativa del programa en general, dar a conocer objetivo, tiempos, presentación de participantes.

Experiencia de co-creación

7 de oct. Sesión de planteamiento de la TEMATICA y bases de las piezas a realizar, establecer roles y espacios de realización.

Experiencia de participación artesanal

(14,21,28 de octubre)

14 oct. Experiencia de armado o estructura y forrado por equipos

21 de oct. Modelado y empapelado

28 de oct. Pintura y accesorios.

2 de nov. *Experiencia de muestras colectiva y publica.*

INSTRUCCIONES DE LA HISTORIA

¿Qué películas o caricaturas o programas que tengan personajes te gustan?

Inventa una pequeña historia de tu familiar

¿Imagínate en donde estaban y que hacían?

puedes imaginarte donde sucedió la historia, imagina que objetos o personajes que tenía, existe un bien y un mal en tu historia como suceden

Entrevistas elaboradas en el proceso cocreativo de “altar escénico oficios moribundos”
noviembre 2022

Cuáles son tus aprendizajes de la construcción de una historia recordada e imaginada de una escena de un familiar que falleció y la realización de una maqueta de cartonería

¿Cuáles son esas cosas que te unieron para realizarlo en equipo?

Observación de la creación historia imaginación participativa entre mamá, hijas y prima

Ellas estuvieron en las indicaciones de permitirle que crearan una historia libre de imaginación

Y en sus dibujos se puede observar elementos de fantasía infantil como un unicornio, alas a los abuelitos, un alien, árboles y un gato.

Mayor similitud en las hermanas al dibujarse en la escena y diferencia en los trazos de la prima.

La escena que estuvieron realizando con su mamá sin embargo refiere a un recuerdo de su mamá con los oficios de sus abuelitos y la frase que en su memoria los representa, “mis viejas feas, mis viejos feos”.

Se les pregunto;

¿Recuerdas un momento donde disfrutaste convivir con tú mamá, que te gusto? ¿Y que no te gustó?

Iris; que me recoja mi mamá

Me gusto verla ahí porque nunca va por mí.

No me gusto que se fue a trabajar.

Camila; ir a comer hamburguesas

Me gusto, los juegos

No me gusto, estaba haciendo frio

Natalia; ir a comer hamburguesas

Me gusto, la comida y estar juntos

No me gusto; que mi papá nos engañó con un aparato que iba a volar, pero no voló.



Imagen de experiencia de altares escénicos oficios moribundos.

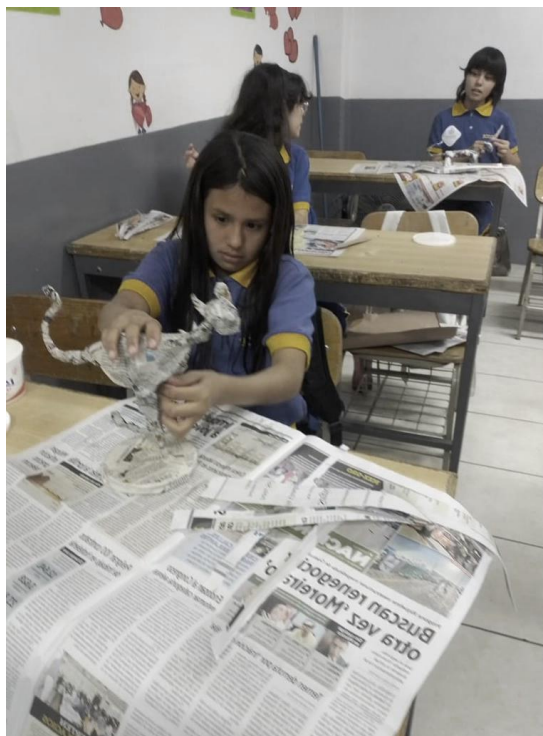
Nombre del taller: Altares escénicos oficios	Categoría: Autonomía imaginaria e identidad cultural colectiva
Pregunta a responder: ¿la experiencia permite mediante la técnica la interacción e imaginación la interacción significativa?	Interpretación e hilo transversal: Podemos observar que la interacción y motivación genuina de realizar la actividad hace una conexión de satisfacción de relacionarse en una historia familiar y resignificación.



La fantasía es un motivo de expresión que se genera por medio de la imaginación y se ve influenciada del contexto sociocultural, en este par de imágenes son resultado de la visita de campo y entrevista que se realizó con el maestro artesano en cartonería, podemos observar y analizar el impacto no solo socio económico del mercado en el que corresponde a un sistema capitalista, sino también a una influencia importada de héroes, valores de consumismo, que a partir de ellos

nuevas generaciones cocrean imaginarios, desvinculando a las generaciones de tradiciones originales y ricas en identidad y tradiciones regionales, y como consecuencia una brecha generacional fragmentada.





Nombre del taller: Alebrijes-atletas	Categoría: trabajo
Pregunta a responder: ¿la experiencia permite el intercambio de saberes e intereses?	Interpretación e hilo transversal: la actividad de empapelado en la cartonería puede ser de introspección y atención plena en el aquí y ahora, mientras que para otros al ser una actividad intuitiva, es un momento adecuado para compartir, podemos concluir que esta actividad de la experiencia permite el intercambio al nivel deseado por la autonomía y libertad, del participante.



<p>Nombre del taller: Alebrijes-atletas</p>	<p>Categoría: Significado o apreciación de valor de la pieza para cada persona (lenguaje gráfico o verbal)</p>
<p>Pregunta a responder: ¿la experiencia permite mediante la técnica la interacción con la pieza creada?</p>	<p>Interpretación e hilo transversal: Podemos observar que la interacción y motivación genuina de realizar la actividad hace una conexión de satisfacción en la persona.</p>



Nombre del taller: Alebrijes-atletas	Categoría: trabajo
Pregunta a responder: ¿la experiencia permite la concentración y una posible inteorizacion del imaginario con lo creado en el mundo compartido?	Interpretación e hilo transversal: Es posible que mediante la actividad se presente un imaginario de gustos, integrado a un mundo posible y compartido como un buo, pez y cabeza de león, que además crea un lazo de identificación, pertenencia y valoración de habilidades y emociones para realizar su vocación personal.



Nombre del taller: Alebrijes-atletas	Categoría: trabajo
Pregunta a responder: ¿la experiencia es un espacio de disfrute, desde un rol de aprendiz colectivo?	<p>Interpretación e hilo transversal: La imagen nos invita a observar la atención plena e interacción de mano – pieza sin importar la edad del participante.</p> <p>Así como pudimos observar que cuando los docentes se involucran con la co creación e imaginario, relajan su postura de ser responsable del resultado y la concentración en la actividad les permite ser compañeros.</p>



Nombre del taller: Alebri-atletas	Categoría:
Pregunta a responder: ¿la experiencia permite crear en colectivo?	Interpretación e hilo transversal: el posible observar pláticas, risas y lenguaje corporal de un ambiente que, pese a la distancia física de las mesas de trabajo, los niños tenían interacción y compartían saberes y emociones de la actividad.

Tabla de interrelación habilidades, disciplina e imaginario en relación con el medio.

	Nombre de alumno	Disciplina	Habilidades y destrezas	elegidas	Animales
1	IAN DICKON GONZÁLEZ MORALES	ALTEROFILIA	FUERZA, RESISTENCIA, RESIRACIÓN, MOTRIZ FINA, EXTREMIDADES INFERIORES FUERZA, TÉCNICA, CONCENTRACIÓN EQUILIBRIO, AUTOCONTROL INTELIGENCIA	FUERZA, TÉCNICA EQUILIBRIO	ELEFANTE, GATO PÁJARO
2	VANESSA ESTEFANIA GARCÍA HERNÁNDEZ	NADO SINCRONIZADO	FUERZA, ELEGANCIA, SEGURIDAD, EBNEA, BRINCAR, CONCENTRACIÓN, INTELIGENCIA, TÉCNICA, RITMO	INTELIGENCIA, TÉCNICA Y RITMO	BUO, PEZ, LEÓN
3	DAVID MATEO OCHOA RODRIGUEZ	TIRO DEPORTIVO	FUERZA, EQUILIBRIO, RESITENCIA, MEMORIA, BUENA VISTA, BUENA RESPIRACIÓN, MANTENER POSICIÓN, DELICADEZA, TRANQUILIDAD Y PRESICIÓN	BUENA VISTA, FUERZA EQUILIBRIO	AGUILA, AVESTRUZ Y SERPIENTE
4	KRYSTAL AITHANA ROMERO HERRERA	NADO SINCRONIZADO	FUERZA, INTELIGENCIA, DISCIPLINA, ESFUERZO, SABER NADAR, RAPIDEZ, MOTRICIDAD, ABNEA, PACIENCIA, TRABAJO EN EQUIPO Y DETERMINACIÓN	ESFUERZO, SABER NADAR E INTELIGENCIA	JAGUAR, AJOLOTE, DELFIN
5	DANIELA MAYTE LÓPEZ BAÑUELOS	NADO SINCRONIZADO	FUERZA, ELASTICIDAD, RESITENCIA, NADAR, DELGADO, ABNEA, EQUILIBRIO, TRABAJO EN EQUIPO, ELEGANCIA, SINCRONIA	FUERZA, RESISTENCIA Y ELASTICIDAD	OSO, JAGUAR, FLAMENCO
6	DANTE LEONEL YERENAS SOLANO	ALTEROFILIA	FUERZA, RAPIDEZ, EQUILIBRIO, RESISTENCIA, TRANQUILIDAD, AGARRE FUERTE MANOS, AGILIDAD CON TÉCNICA,	FUERZA, RESITENCIA AGARRE	TORO, RINOCERONTE Y CANGREJO
7	BLANCA TERESA RAMÍREZ ORTEGA	ESGRIMA	FUERZA, CONCETRACIÓN, TÉCNICA, VELOCIDAD, MEMORIA, FLEXIBILIDAD, SIGILOCIDAD, AGILIDAD, CONCENTRACIÓN, PACIENCIA, INTELIGENCIA	FLEXIBILIDAD, AGILIDAD, CONCENTRACIÓN	CHANGO, GATO, COCODRILO
8	LARISSA KAILAN GUTIÉRREZ DAVID	NADO SINCRONIZADO	ELEGANCIA, CONCENTRACIÓN, FUERZA EN BRAZOS, ELASTICIDAD, FELXIBILIDAD, FUERZA EN EXTRAMIDADES INFERIORES, INTELIGENCIA, BAJO PESO, EQUILIBRIO, TRABAJO EN EQUIPO, ABNEA	ELEGANCIA, CONCENTRACIÓN Y FUERZA EN BRAZOS	PAVOREAL COCODRILO TIGRE
9	LINDA ROSARIO GARCÍA AGUIRRE	ALTEROFILIA	FUERZA, EQUILIBRIO, RESITENCIA, VELOCIDAD, APRENDIZAJE, RESPIRACIÓN, INDEPENDENCIA, ESTABILIDAD, POSICIONES, MEMORIA, TRANQUILIDAD	FUERZA, EQUILIBRIO Y ESTABILIDAD	TORO, GATO Y PEREZOSO
10	JAFET ALEJANDRO VIDAL QUINTERO	ALTEROFILIA	FUERZA, VELOCIDAD, RESITENCIA, ESTRATEGIA, AGILIDAD, PRESICIÓN, PACIENCIA, EQUILIBRIO, TOLERANCIA, EXTREMIDADES INFERIORES	RESITENCIA INTELIGENCIA Y FUERZA	OSO JAGUAR MONO
11	GRETTA CICILIANO PORRAS	ESGRIMA	FUERZA, VELOCIDAD, SIGILOCIDAD, PACIENCIA, AGILIDAD, CONCENTRACIÓN, TÉCNICA, FLEXIBILIDAD, INTELIGENCIA Y MEMORIA	PACIENCIA, AGILIDAD Y TÉCNICA	SERPIENTE, GATO E IGUANA
12	JESSICA CORDOBA IBARRA	TIRO DEPORTIVO	ESTABILIDAD, EQUILIBRIO, VISTA	ESTABILIDAD, EQUILIBRIO, VISTA	GATO, LINCE, SERPIENTE

Entrevista con el director de primaria del CODE

Asistimos a CODE Paradero a hacer una entrevista con el director, Mtro. Sergio Camargo Rodríguez qué tal mucho gusto estamos el cuatro de Julio del 2023 y bueno el interés principal de esta entrevista es conocer cuál es el interés de ustedes como profesores como de representando a Code de estas actividades integrales el desarrollo de los niños este saber cuál es tu opinión y cuál es el interés de que los niños también tengan estas actividades, no solo en el deporte sino también en la parte cultural y artística?

.- este bueno nuestra cuenta escuela la misión tal cual es formar alumnos atletas de alto rendimiento entonces buscamos experiencias como estos para fortalecer como lo dijiste de manera integral a nuestros alumnos y ver que no solamente son deportistas sino también son buenos en el área de las artes de la lectura de la redacción en la poesía etcétera pero buscamos fortalecer estas áreas para que no solamente brille el chico tal cual se ha dado un deportista sino también en otros ámbitos y que también los padres de familia de los metodólogos los deportistas que en estos ámbitos de nuestros alumnos bien eh cómo lo ves reflejado en ellos cuando empiezan a desarrollar este tipo de actividades hay alguna vinculación que pueden ustedes notar evidente chicos se deben motivar extremadamente muchísimo por qué porque son otro tipo de actividades diferentes a las que ellos acostumbran a los chicos aquí literalmente vive ellos llegan 7:00 de la mañana entrenan después vienen a la escuela después vuelven a entrenar salen a las 8:00 de la noche entonces actividades como estas y los motiva muchísimo salir de su de la tarea de la escuela o del deporte que motivan muchísimo este hora de que el artesano nos va a exponer un nuevo taller la próxima semana los chicos extremadamente motivados que vamos a hacer como lo vamos a hacer lo vamos a exponer este ellos son los que salen de su área de con lo cual es el deporte entonces te motiva muchísimo esta iniciativa entiendo que sale de los chicos de secundaria que al ver que sus compañeros y nos hiciera última semana nosotros tenemos una semana cultural o de recreación como largo semana social tenemos diversas actividades entre ellos estaban taller de alebrijes e invitamos a que nos dieran el

taller y este origen el interés de invitar a la secundaria ahora entonces los cuales los chicos se motivan la hora que los de primaria ya lo tomaron a cumplir como monitor van a fungir como monitores van a ayudar a sus compañeros ahora los más pequeños a los a los grandes entonces te platico dentro de la semana cultural que tenemos la próxima semana tenemos una idea del coche que es algo diferente para ellos no salen o sea aquí no hay salidas este vamos a una casa hogar también los chicos van a una casa hogar en la cual funge resguardan a chicos que sufren sus papás están en la cárcel sus papás están en la cárcel vamos y también nos motivamos para apoyar de manera social hacer una reflexión ellos de hecho van a patinar niños de ahí son cosas totalmente diferentes eh también y este taller de alebrijes también para exponencial la experiencia formativa.

Bien, muchas gracias tienen algún tipo de momento, ¿cómo tal que desarrolle las habilidades de las artes de las artes?

no tenemos como tal una materia tomamos la materia de tutoría este para fomentar las artes de la escuela que es 1 hora a la semana pero no hay maestros especializados en ellos simplemente nosotros eh tomamos algún curso o en lo que somos hábiles los maestros y lo implementamos con los chicos pero como tal no hay una feria de artes como en una secundaria general gracias y la cuestión de la convivencia este no te has alguna diferencia en la convivencia como de lo cotidiano a este tipo de actividades que me estás diciendo que tienen de una semana cultural y una semana este nuestros chicos son altamente competitivos entonces por lo y tenemos aquí deportes autónomos no hay equipo no hay deportes de conjunto solamente tenemos uno de conjunto que es el lado de sincronizado pero todos los demás son individualistas entonces cuando hacemos este tipo de actividades los chicos se mezclan entre los deportes conviven ahí estas estas experiencias entre ellos mismos entre el sexto y la secundaria entonces favorece mucho la convivencia todo esto concilio para ellos empezar a involucrarse no es sencillo porque te lo digo son demasiado competitivos hasta aunque haya deportes de conjunto que solamente solo extremadamente competitivas entonces quieren resaltar aquí ellos solitos quieren ser las estrellas pero aquí este cuando se genera esto pues si les cuesta un poquito de trabajo no este con este deporte no entonces

los literalmente nos obligamos porque tienen que compartir convivir y relacionarse con otras personas porque no siempre va a ser esto en la vida por eso o sea tienes que compartir con otras personas fomenta de alguna manera la convivencia y es totalmente individual sí y competitivos muchas gracias ni siquiera se agrega no agradecerte que hayas venido a la escuela este y que les compartan este tipo de experiencias y conocimientos a nuestros chicos y que hayan visto en ellos algo en la algo para que comentara esto muchas gracias la invitación esperamos seguir trabajando.

El maestro Sergio comento posterior a la entrevista nuestros alumnos viven prácticamente en el CODE y su mayor concentración es su disciplina deportiva y es muy exigente, viven niveles de estrés altos y la exigencia escolar también es bastante, por lo que el busca orientar a la comprensión a algunos profesores cuando los alumnos están agotados.

Menciona que el objetivo principal es apoyar y acompañar el sueño de los atletas que es ser medallistas y representar al estado y a nuestro país.

La clave de grandes logros es trabajar y apoyar en conjunto escuela, padres de familia y entrenadores.

Principal limitante para estas experiencias, el tiempo.

Entrevista y dialogo con Emprendedora cartonera de manera virtual de la ciudad de Salamanca, Gto..

A las personas y con ello todo un contexto que va enriqueciendo un poco más el camino, creo que más me da más me ha llamado la atención el trabajar pues la cartonería y y este crear como desde una pieza pero atrás de la fiesta se están creando cosas que a las que no son tangibles hasta que no hay ya el resultado y como ves la cara de este niño cuando quisiéramos alebrijes sucedió algo muy padre porque ya después de haber terminado la pieza llevaron a exponerla y entonces este él ver a los niños de aquí poniendo su pieza y el por qué le había por qué habías decidido cuáles eran empezaba a ver que es como algo el peculiar de de estos pues de la creación de la creación un poquito más de la imaginación libre en este en esta fotografía que puedes ver fue cuando se hicieron las catrinas y de igual manera después de haber lleva después de semanas de haberlas elaborado trabajar y que de pronto era muy divertido de pronto podía llegar a ser cansado tanto para niños como para las maestras el día que llegó la exposición de las catrinas voy a verte ya se vistió con música se vistió este en este espacio hay maestras de del sur de México te llamas y de Oaxaca y entonces como puedes ver el altar lo hicieron ellas incorporaron nuevas cosas que no tenían una a la mejor con la cartonería no tenían que ver tanto con el espacio a la mejor en donde estaba presentando realmente un encuentro intercultural en un en un pequeño espacio de muchos espacios porque esto fue solamente un altar cerca de 30 saltar llevaron en mi concurso y bueno salieron felices porque además de todo ganaron el primer lugar hola super chido sí yo creo que eso no o sea esa confianza gente genera ya como niño esa confianza ese podría llamarse ley empoderamiento de las mujeres yo lo he visto también porque he dado talleres a mujeres y era de sabes qué me voy a venir a los talleres yo era algo que ellos no hacían no ahora en los niños pues aparte de la esta confianza de la autoestima que les genera el refuerzo de su identidad no y se se nota se nota y está bien comunidad trabaja la identidad personal la identidad mexicana la verdad es que esta parte me ha llamado mucho la atención y me interesa muchísimo el seguir preservando símbolos estás historias realmente mexicanas porque el cartón realmente es una maravilla como material que se pueden hacer muchísimas cosas pero de pronto ahí es donde ya la mejor pieza como la discusión interna y la discusión es con teorías y con que lo han ido haciendo de la cartonería es tradicional la cartonería contemporánea y el que a veces se adopte otras culturas extranjeras que dijo leo con amiga

menos en lo particular habiendo tanta riqueza cultural qué vamos estar trayendo a la mejor el Halloween. lo mejor este he visto que de pronto la cartelería aparece sobre todo en el comercio, en Guadalajara tenemos un parque que cada año vende artesanías de cartón de juguetes vende catrinas este máscaras cosas muy bonitas pero de pronto he visto que es el parque Morelos no así es y de pronto te encuentras ya el Mickey Mouse y el Donald y bueno a mí en lo particular habiendo tanta riqueza y tantos me hubiera gustado hacer no nos vayamos a al extranjero pues fíjate que igual este bueno no sé si podamos interactuar ya ahorita o te espero Claro este yo antes también era así como de esta creencia no me acuerdo que una vez que un concierto de invierno iron man de cartón y también pensé no hacerlo y qué necesidad económica no fuera más fuerte, pero con una maestra mía que de la universidad me dijo me puedes hacer una spiderman y yo ay pero tenía que hacerlo porque necesitaba dinero entonces dije que más dijo es que a mí me encanta mucho la artesanía pero mi hijo obviamente porque traen otras creencias entonces creo que está mezclado de artesanía y si me dice entonces yo la quiero en artesanía cartonería pero tiene que ser lo que a mi hijo le gusta yo dije sí y se lo hice y se lo hice y se lo y después eh me mandó fotos al niño le encantó era para Día de Reyes al niño le encantó, fui tomando fotos de él y después del tiempo llegó la pandemia y empezaron a ver muchos talleres este en línea y yo se los mandaba para su hijo porque me había hecho a mi hijo le gustó mucho y quieres saber cómo lo hiciste y así pues después de ese año me di cuenta como El Niño me mandaba fotos la maestra era maestra o sea y me mandaba las fotos. El niño había creado en la cartonería a través de este personaje que a él le gustaba y yo creo que es parte de la evolución de esta adaptación que a lo mejor tenemos que llevar a cabo como la cultura siempre está en movimiento igual las tradiciones tienen que adaptarse a lo que hay Cristo ahora no entonces desde ese día entendí y acepté. al contrario ahora como que abrazo estos son nuevas técnicas que yo adopté porque ahora falta de moldes por ejemplo pues yo hago plastilina pues yo hago cosas de ese tipo porque estaba muy mal visto y escribe estar mal visto todavía por algunas personas pero es la manera en la que ha sobrevivido la cartonería en muchos lugares o incluso los piñeros no ya haciendo piñatas no iban a sobrevivir haciendo piñatas de picos, entonces ahorita ya los personajes tienen que entonces así las compren y no esto creo que creo que no es tan malo como a veces lo ponemos no sé con nosotros como que lo sataniza no pero al final creo que ya somos una mezcla ya no podemos tampoco estar ahí como esperando o queriendo porque no funciona.

Entiendo un poquito lo que tú platicas a veces son los recursos que tiene y con esos hay que empezar y avanzar pero para mí la idea sería el proyecto en donde a través de empezar con esos recursos después resaltar y reconocer como está e imaginación esta propia cultura está esta identidad propia pues no de decir bueno que adoptó esta nueva futura o esto que todo mundo hace muchísimo que haya en el mercado o porque eso es lo que se ve en la televisión ese es el consumo que se nos ha estado marcando y como como el inicio pero ya una vez que logras realmente incorporarlo a la experiencia de nosotros que es de llamarnos o crear este de alguna manera la sale en mi identidad salimos paginación y en la mayoría de los casos bueno en algunos casos al menos se deja de copiar lo que ves en el mercado para empezar a expresar lo que lo que hay en ti .

¿Cuál es tu perspectiva de una identidad propia, se puede ser artista autentico cartonero, y preservar la cultura e identidad?

Claro eso creo que eso es lo ideal que ya y que ya podría tal vez de nominarte como artista no el hecho de que ya sea tus propias creaciones porque yo sigo viendo también estoy así sumergido en el mundo de los cartoneros de repente de que el autodenominado con creaciones de otros. sí Claro y de repente como que sí dices chale pero pues esa bonita era de tal persona o sea por qué la haces tú y por qué te denominas maestro o cosas de ese tipo esa falta de ética funcionar también fuerte pero se me hace muy chido como dices tú o sea una cosa es el gancho no y está bien que el gancho sea a lo mejor la piñata de Bob Esponja ya después ya tú harás porque lo que quieras y lo que nazca de ti y creo que también la guía tiene importante no porque si lee la guía tiene como esto de la cultura mexicana las culturas mexicanas que muchísimas este creo que estaría creo que ahí también es una clave muy sí Claro totalmente bueno tienes esta toda esta temática que un estado conversando de alguna manera hemos estado tocando sin tocar los pronombres alguna manera sea algo que se mueve al no estático es opinión mi opinión este la experiencia de los otros los intereses de otros todos en un mismo objetivo en un mismo propósito que puede ser una pieza que puede ser un evento un espacio eso es lo que lo que se pretende cómo a través de ir mezclando esto de que también la tecnología no gracias a que existe la tecnología y de pronto ahora está positivo este y bueno el cuidado ambiental pero que fundamental. La educación lo que lo hizo también es algo a lo que yo me resultó fuertemente lo he usado lo usado incluso hace no mucho en

una por temas de tiempo, pero igual o sea el taller aquí por casa tengo como 3 cuatro bolitas desde hace desde que empecé y están todas viejas, pero igual creo también que lo que sea de acuerdo contigo. México creo que ganan ustedes definitivamente como estado verdad en no sé cómo tú cómo lo ves que tan fuerte sea este acá en Jalisco en Tlaquepaque se ve algunos artesanos este y bueno pongo Guadalajara porque hacemos algunos otros que también te queremos estamos a hacer este Ciudad de México sé que también se hace y bueno todo esto de museos Madrid ya lo tiene estado de México pero creo que tu estado sigue siendo el fuerte no la creación sí creo que es Celaya es como cartonería tradicional fuertísimo y ya en salamanca ya es un poquito más contemporánea perdemos hemos platicado eso este varias ocasiones con una amiga que tengo de allá que ella si es de tradición creo que creo que está chido está chido porque sí es muy bonito no sabía pero porque yo creí que era la Ciudad de México el que tenía, como más gente haciendo es más tradicional y sea la pantalla es un poquito más contemporánea es y bueno él entonces este ya lo estamos platicando de alguna manera con mi proyecto pretendo unir la artesanía de cartonería con las comunidades y con la creación de nuevo en donde que pudiera manejar como ciertos que estuvieran obtener en poder acción platicabas toda la ustedes y yo le he visto del lado de los niños y esto de las que no hay con como un rango de edades a mí de pronto también ahora con la investigación y con estar buscando tengo confesor que trabaja con productos mayores y en cuanto platicamos el proyecto de ese músico colegios que realmente la interacción que tiene los adultos mayores con los niños también es riquísimo y es un es una disciplina es una creación que también es muy sencilla para hacerlo este no se requiere este como fuerza o como ciertas habilidades que a lo mejor un niño no pudiera o que un adulto no pudiera o que una mujer no pudiera ser creo que también en cuanto a la transformación de estos materiales es padrísimo porque pues no tiene edad no tiene género es realmente lo podemos hacer todo otra de las cosas que este bueno con el proyecto planteo es la autonomía imaginaria esto de lo que hablábamos hace un ratito en donde a través de si empiezas a lo mejor creando copiando indagando buscando un poco en ti pero después esto de la imaginación, la autonomía que te da el ir conociendo la técnica A la mejor empezar a buscar facilidades de la técnica para que la imaginación tenga mucho más tiempo y a veces es el que nos va limitando no de pronto decir hídole me podrían pasar horas en esta pieza me podría pasar horas realizando este alebrije pero tengo que entregar al ratito y ya, no puedo o sea entonces creo que a través de la t las técnicas conocerlas

y a la mejor hacerlo ellas de esa manera lograr tener más tiempo para echar a volar la imagen Y yo creo que también ahí está chido de hecho de no sé creo que en el de desde justo desde que piensa para mí es muy complicado cumplir con los tiempos porque yo todas mis piezas son piezas únicas yo trabajo para cuando hago y eso es por ejemplo pues yo trabajo como para coleccionistas así yo el tiempo estimado pero es complicado cumplir con ellos a veces porque no puedo o sea Claro yo no puedo no puedo dejar una pieza a medias a lo mejor se vería bien terminada y la gente no sabría que está bien terminada pero yo sé que no entonces yo creo que estaría bien padre también darle esa importancia de que esa artesanía sin embargo también tiene que completarse y tiene que hacerte sentir bien porque hay otro lado de la artesanía que sería lo mejor de Celaya o el de algunos de la Ciudad de México que lo utilizan como producción y que ya va más enfocado a la producción en serie, y cuando tú más talleres con ellos es de en 2 minutos tienes que acabarla y en 2 minutos debe de estar y yo creo que no debería de ser no necesariamente debería de ser así y más cuando vamos a trabajar en una con niños o quien sea. obviamente todo debe tener un límite de tiempo Claro pero luego esta frustración es la que hace que ya no quiera seguir en el hecho de que no te queden las cosas como quieres hablar ahora este que ya no quieras seguir en el taller que ya no quieras este hacerlo porque no es lo tuyo o no cuando en realidad lo único que a lo mejor te falta es tiempo hoy y es lo que muchas veces nos atrae de hacer alguna algo creativo el hecho de no sentir esta presión de esta presión de tiempo esta presión de alguna persona esta presión de que tiene que ser como este límite y de pronto a veces las prácticas te van llevando a eso y entonces es cuando empieza a ver como el desinterés porque estás haciendo lo mismo que de lo que a la mejor saliste es espacio llamado rutina.

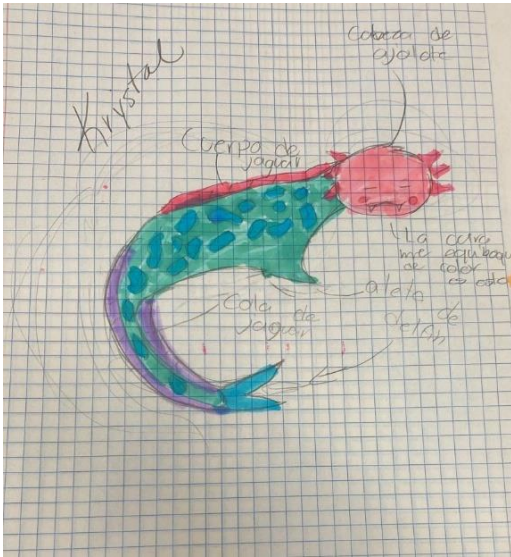
Anexo.- Análisis de la interiorización de la experiencia de co crear el imaginario de alebrije con habilidades de atleta con artesanía de cartonería.

Al vincular e involucrar en la elección de las características y valores de identidad personal, de las características observadas de los animales y de la disciplina que le permite verse y ver a sus compañeras de equipo de nado sincronizado, desde la perspectiva de ser y no de hacer una rutina que integra de manera extraordinaria, “la música, la gimnasia artística, y la natación”.

Así como del entorno colectivo en el que vive como atleta, podemos observar que además de establecer una conexión de propia, existe una conexión de pertenecer; identidad colectiva.



En la creación de la pieza anterior y su artista, podemos observar y analizar la identidad que vincula sus valores de autoconcepto con los valores y capacidades importantes, las habilidades creativas y la concentración con la que desarrolla la actividad de decorado en la representación escultural y grafica de alebrije, respetando las proporciones corpóreas y extremidades de una pieza estética.



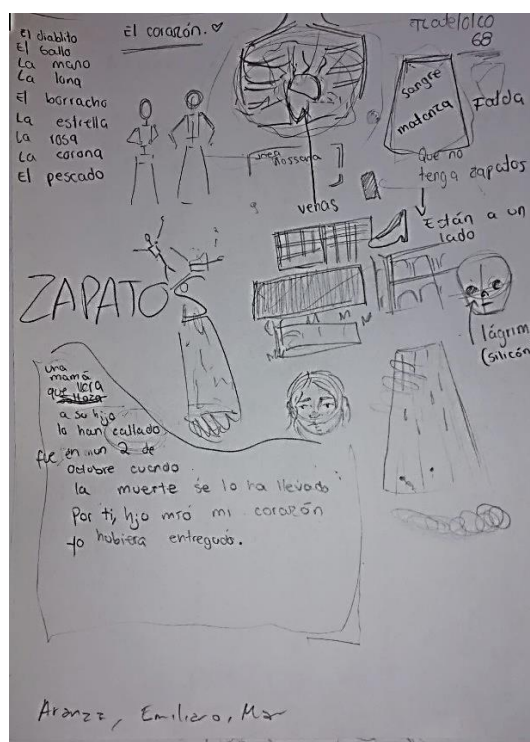
En la realización de la pieza artesanal de alebrije de nuevo podemos observar la identidad colectiva cognitiva que es representada por símbolos que se relacionan con nadar, la concentración como habito de comportamiento adquirido por la disciplina deportiva y en esta ocasión el dibujo en forma de infográfico habla de las habilidades de estructura del pensamiento crítico de la atleta.

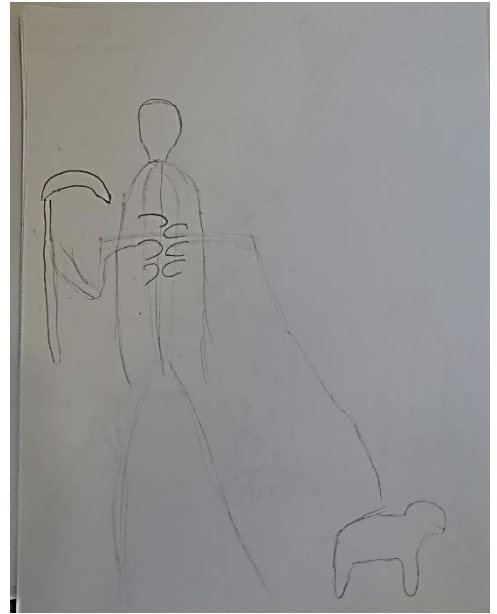
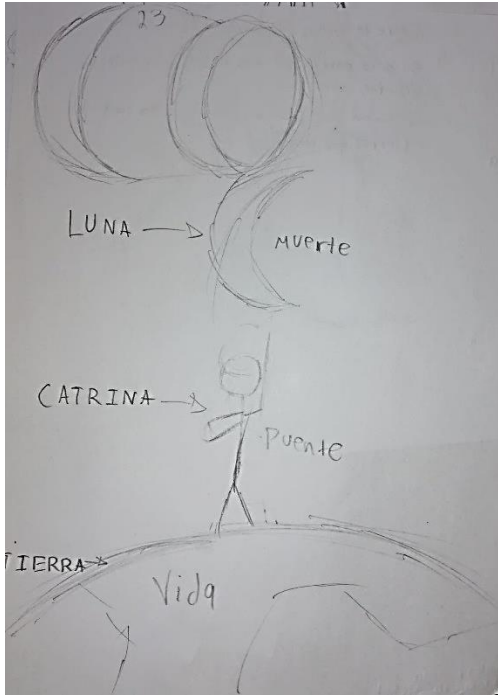


La pieza artesanal de un atleta que levanta pesas con habilidades más individuales que colectivas, en un análisis de las características reunidas la fuerza de un oso que cambio a

ser elefante, un guepardo que cambio a pájaro y el que persistió fue el gato que rememora el equilibrio, dato en donde en la tabla podemos observar, como creencia colectiva.

Dibujos realizados como primer acercamiento al imaginario de la experiencia de tú catrina lotería, en donde cada equipo le dio figura a los símbolos y mensaje que querían expresar, se puede observar y después de un análisis visual, las categorías de identidad, contexto de creencias culturales e influencias sociales, como pudimos encontrar en la relación de entrelazar la lotería y el contexto histórico, cultural y económico donde surge la catrina, la lotería y la creatividad de un tema actual, que se les solicito para una pieza autentica y significativa para los jóvenes de prepa ITESO.





FECHA	TALLERES		
mar-18	ALERBRIES CASA T	X	
nov-19	CATRINAS CASA T	X	
nov-21	MASCARAS	X	
nov-22	ALTARES ESCENICOS OFICIOS	X	
Jul-23	ALERBRIES CODE	X	
nov de 2023	CATRINAS TESO	X	
		X	TRADICIÓN
		X	CREATIVIDAD
		X	IMAGINACIÓN
		X	ENTRETENIMIENTO
		X	RECONOCIMIENTO ENTORNO
		X	RECONOCIMIENTO DE APRENDIZAJE CULTURAL
		X	COLABORACIÓN
		X	RESPECTO
		X	EXPOSICIÓN
		X	IDENTIDAD
		X	USABILIDAD
		X	INFLUENCIA
		X	PLURIVERSOS
		X	CO CREACIÓN
		X	EXPERIENCIA
		X	SATISFACCIÓN RECUERDO FAMILIAR
		X	PIEZAS DE EXPOSICIÓN INTINERANTE
		X	HISTORIA PARA RECORDAR Y CREAR
		X	ESTANDARIZACIÓN DE ESTRUCTURA
		X	INTERVENCIÓN Y PARTICIPACIÓN DE PAPAS
		X	MOMENTO MEMORABLE
		X	REPRESENTACIÓN DIBUJO
		X	AUTO RECONOCIMIENTO
		X	PLAN TILLAS BASE UNIFICADAS
		X	NECESIDADES DESARROLLO EDAD
		X	SENSIBILIDAD AL CONTEXTO
		X	USO HERRAMIENTAS DE TECNOLOGIA
		X	ESTRATEGIAS ECODESIGNO
		X	ENTORNO CAMBIANTE
		X	COMUNICACIÓN AMBIENTAL
		X	CADENA DE VALOR
		X	ESPACIOS TANGIBLES
		X	ESPACIOS INTANGIBLES
		X	MATERIALES ASEQUIBLES
		X	SIMBOLOS LENGUAJE
		X	PRESUPUESTO DETALLER
		X	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES
		X	HABILIDADES MOTORAS
		X	INTEORIZACIÓN
		X	USO HERRAMIENTAS MATERIALES
		X	DESARROLLO DE HERRAMIENTAS MENTALES
		X	APRENDIZAJE DE PROCESO- TECNICA
		X	
		X	ACTIVIDADES COLECTIVAS
		X	INVITACIÓN/CONVOCATORIA

Tabla comparativa de análisis de acciones e impactos de las experiencias para diseñar estrategias de intervención.

Tabla comparativa de factores vinculados en cada experiencia.

	Proceso colectivo	Proceso individual	Influencia Interna	Influencia externa	co creación	satisfacción	Papás involucrados	Espacio libre	Espacio cerrado
Catrinas									
Mascaras									
Alebríjes 1									
Altar escénico									
Alebríjes 2									

<p>HABILIDADES DISCIPLINA</p>	<p>3 ANIMALES</p>
-------------------------------	-------------------

--	--

DIBUJO
EQUIPO HISTORIETA

ENTORNO Y ELECCION DE

	Imaginación	Forma y volumen	Pintura
Divertido			
Aburrido			
Frustrante			

Sencillo			
Complicado			

	Imaginación	Forma y volumen	Pintura
Divertido			
Aburrido			
Frustrante			
Sencillo			
Complicado			

MATRIZ DE REGISTRO EXPERIENCIAS IDENTIDAD				
Experiencias sensoriales	Experiencias de sentimiento	Experiencias de pensamiento	Experiencia de actuación	Experiencia de relaciones
1	2	3	4	5
Percibir	Sentir	Imaginar	Actuar	Relacionarse
Colores	Formas	Formas	Formas	Familia
Formas	Sorpresa	nombre	Reconocer	Grupo
Formas	Formas	Formas	Formas	Amigos
Formas	Asco		Cuidado	Valores diferente/común
	Identidad personal		Identidad colectiva	

MATRIZ DE REGISTRO EXPERIENCIAS IDENTIDAD				
Experiencias sensoriales	Experiencias de sentimiento	Experiencias de pensamiento	Experiencia de actuación	Experiencia de relaciones
1	2	3	4	5
Percibir	Sentir	Imaginar	Actuar	Relacionarse
Colores	Formas	Formas	Formas	Familia
Formas	Sorpresa	nombre	Reconocer	Grupo
Formas	Formas	Formas	Formas	Amigos
Formas	Asco		Cuidado	Valores diferente/común
	Identidad personal		Identidad colectiva	

MATRIZ DE REGISTRO EXPERIENCIAS IDENTIDAD				
Experiencias sensoriales	Experiencias de sentimiento	Experiencias de pensamiento	Experiencia de actuación	Experiencia de relaciones
1	2	3	4	5
Percibir	Sentir	Imaginar	Actuar	Relacionarse
Colores	Formas	Formas	Formas	Familia
Formas	Sorpresa	nombre	Reconocer	Grupo
Formas	Formas	Formas	Formas	Amigos
Formas	Asco		Cuidado	Valores diferente/común
	Identidad personal		Identidad colectiva	

PROCESO	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD	EXPERIENCIA PERCIBIDA	RECOMENDACIÓN
HABILIDADES PERSONALES	Seleccionar tres habilidades más importantes para la disciplina del alumno.		
ALEBRIJE IMAGINARIO	Elegir tres animales que representen a cada habilidad, se explica cómo se selecciona un animal para cada cualidad avisando que de ahí se construirá su alebrije		
SELECCIÓN DE ESTRUCTURA Y COMPLEMENTOS	A partir de la combinación de animales se selecciona un tipo de estructura de alambre		
ENSAMBLE DE ESTRUCTURA Y COMPLEMENTOS	Todos tomarán una estructura base con 2 o 4 patas, podrán agregar más patas, alas, cuernos, cola etc. Con más alambre uniéndolo con cinta maskin tape		
VOLÚMEN CON PERIÓDICO	Se genera el volumen deseado de cada parte del alebrije enrollando papel periódico y sujetando con cinta		
MUSCULATURA CON CARTÓN CAPLE	Se cortará el músculo de cada extremidad en cartón y se pegará con cinta		
FORRADO CON CRAFT	Se forra el alebrije con craft y engrudo evitando dejar imperfección de unión en el papel,		
FONDO BLANCO	Una vez que está revisado y seco el alebrije, se procede a pintar de blanco con acrílico		
APLICACIÓN DE COLOR	Pintar el alebrije con los colores seleccionados por alumnos, dando una breve explicación de cómo se puede hacer.		
ACABADO DE BARNIZ	Esperar a que esté seca la pintura para aplicar barníz en aerosol. (Esta etapa puede ser opcional por el factor de la contaminación por aerosol)		