



Universidad Autónoma de Querétaro  
Facultad de Artes  
Maestría en Arte para la Educación

La educación artística y el teatro, desde la  
virtualidad y en los medios digitales

Que como parte de los requisitos para  
obtener el Grado de  
Maestra en Arte para la Educación

Presenta:  
Rocío Guadalupe Guerrero Ruiz

Dirigido por:  
Dra. Alejandra Martínez Fernández

Querétaro, Qro., a 30 de junio de 2023.



Dirección General de Bibliotecas y Servicios Digitales  
de Información



La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y  
en los medios digitales

**por**

Rocío Guadalupe Guerrero Ruiz

se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0  
Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

**Clave RI:** BAMAN-237100



Universidad Autónoma de Querétaro  
Facultad de Artes  
Maestría en Arte para la Educación

La educación artística y el teatro, desde la virtualidad  
y en los medios digitales

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de  
Maestra en Arte para la Educación

Presenta  
Rocío Guadalupe Guerrero Ruiz

Dirigido por:  
Dra. Alejandra Martínez Fernández

Dra. Alejandra Martínez Fernández  
Presidenta  
Dra. Ma. de los Ángeles Aguilar San Román  
Secretaria  
Dra. Ana Cristina Medellín Gómez  
Vocal  
Dra. Atzimba Navarro Mosqueda  
Suplente  
Dra. María Josefina Juana Arellano Chávez  
Suplente

Centro Universitario, Querétaro, Qro.  
A 30 de junio de 2023  
México

## Resumen

Se presentan los resultados del proyecto de intervención titulado *La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en los medios digitales*, la cual se realizó en el marco de las actividades académicas de la Maestría en Arte para la Educación, Facultad de Artes, Universidad Autónoma de Querétaro. La investigación tuvo como objetivo analizar los procesos creativos, artísticos y teatrales que se generan desde la virtualidad utilizando distintos recursos visuales; así como las necesidades educativas que la virtualidad establece para construir metodologías didácticas innovadoras aplicadas en el contexto de estudio. Como parte de la investigación, se llevaron a cabo dos talleres en el municipio de Querétaro, durante los meses de agosto y septiembre del año 2021, desde la modalidad híbrida y también presencial. El primer taller se realizó mediante la implementación de actividades enfocadas en la exploración del *performance* a través de la pantalla y la virtualidad. En el segundo taller se analizó el uso de recursos digitales y multimedia para la creación de cuentos representados por medio de títeres. Los resultados de la investigación permiten plantear que los procesos educativos accionados desde la virtualidad posibilitan realizar la transversalidad en el aprendizaje de niños, niñas, adolescentes y personas adultas. Lo anterior representa para la enseñanza de las artes a través de la virtualidad y de los medios digitales una oportunidad de desarrollo cultural y creativo que favorece la apropiación del conocimiento y la creación de nuevos medios de expresión.

**Palabras clave:** Educación artística, educación teatral, virtualidad, transversalidad.

## Abstract

The results of the intervention project "*The Artistic Education and Theatre, from the Virtuality and in Digital Media*" (*La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en los medios digitales,*) were presented within the framework of the academic activities of the Master's Degree of Art for Education, Faculty of Arts, Universidad Autónoma de Queretaro was conducted. The research aimed to analyze the creative, artistic, and theatrical process generated from virtuality using different visual resources and the educational need that virtuality established to build innovative teaching methodologies applied in the study context. As part of the research, two workshops were conducted in the municipality of Queretaro in August and September of 2021 in hybrid and face-to-face modalities. The first workshop was carried out by implementing activities focused on the exploration of performance through screen and virtuality. The use of digital and multimedia resources is analyzed in the second workshop to create tales represented by puppets. The research results allow us to propose that the educational processes driven by virtuality make it possible to carry out transversality in children, adolescents, and adults learning. The above represents for the teaching of the arts through virtuality and digital media, an opportunity for cultural and creative development that favors the appropriation of knowledge and the creation of new means of expression.

**Keywords:** Artistic education, theatrical education, virtuality, transversality.



### **Dedicatoria**

Dedico con amor y cariño, principalmente a mi madre Dinorah Ruiz Rivera y a mi padre Mario Guerrero Cabello, por sembrar en mí semillas de perseverancia, paciencia y autosuperación. Por su incondicional apoyo en mis estudios, por siempre procurar con amor brindarme la mejor educación que aporte a mi futuro laboral y personal.

A mis hermanas Dinorah Anahí y Ma. Flor Itzel y mi hermano Mario Emmanuel, por su paciencia, solidaridad, comprensión y empatía a lo largo de estos años de estudio.

A mi esposo Oscar Ruiz Tovar por su infinito apoyo y amor, por verme crecer y mejorar en mi vida académica, profesional y personal.

A Ariel, por su días, tardes y noches de compañía en mis clases en línea y mis horas de estudio durante la maestría.

A las y los artistas que se vieron afectados por la pandemia, por su valentía a los cambios y retos que nos brindó esta etapa de resiliencia.

## **Agradecimientos**

Agradezco profundamente a mi directora de tesis, la Dra. Alejandra Martínez Fernández, por sus direcciones y orientaciones precisas, por su paciencia y confianza que, constancia y aportaciones para enriquecer mi aprendizaje y esta investigación.

A la Dra. Ma. de los Ángeles Aguilar San Román, Dra. Ana Cristina Medellín Gómez, Dra. Atzimba Navarro Mosqueda y a la Dra. María Josefina Juana Arellano Chávez, por su amabilidad, su tiempo, atención, sus observaciones y sugerencias para la revisión meticulosa de esta investigación.

A mis docentes de la maestría, por transmitirme con amor sus valiosos conocimientos y sabiduría de manera académica y profesional, por sus apreciables guías en el aula y los horarios externos.

A la Unidad Regional de Culturas populares y Urbanas en Querétaro, Centro de Arte Emergente y en Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, instituciones que me brindaron el apoyo y la confianza para el desarrollo de esta investigación.

A las y los participantes que intervinieron en esta investigación, por su disponibilidad y confianza para abrirse a aprendizajes innovadores.

## ÍNDICE

<b>Resumen .....</b>	<b>iii</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>11</b>
<b>1.1 Planteamiento del Problema .....</b>	<b>13</b>
<b>1.2 Justificación .....</b>	<b>14</b>
<b>II. Antecedentes .....</b>	<b>16</b>
<b>2.1 Algunas Transformaciones en el Ámbito Educativo y Tecnológico.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1.1 La Educación a Distancia.....</b>	<b>18</b>
<b>2.1.2 La Educación en Tiempos de Pandemia .....</b>	<b>20</b>
<b>2.2.1 El Arte Teatral en los Medios Digitales.....</b>	<b>25</b>
<b>2.3 Antecedentes del Proyecto .....</b>	<b>28</b>
<b>2.4 Estado del Arte.....</b>	<b>30</b>
<b>III. Marco Teórico Conceptual.....</b>	<b>34</b>
<b>3.1 La Educación Virtual .....</b>	<b>35</b>
<b>3.1.1 Sociedad y Cultura Digital .....</b>	<b>35</b>
<b>3.1.2 Teoría de Aprendizaje en Línea .....</b>	<b>37</b>
<b>3.1.3 Metodologías de Enseñanza-Aprendizaje en los Medios Virtuales y Digitales .....</b>	<b>38</b>
<b>3.1.4 Alfabetización Digital.....</b>	<b>39</b>
<b>3.2 La Educación Artística desde la Virtualidad .....</b>	<b>40</b>
<b>3.2.1 La Creatividad e Imaginación en los Medios Virtuales y Digitales .....</b>	<b>40</b>
<b>3.2.2 Metodología de la Enseñanza del Arte en los Medios Virtuales y Digitales .....</b>	<b>41</b>
<b>3.2.3 El Rol de las y los Docentes de Artes en Relación con los Medios Virtuales .....</b>	<b>42</b>
<b>3.3 Arte y Virtualidad .....</b>	<b>43</b>
<b>3.3.1 Sociología del Arte en la Modernidad y Postmodernidad .....</b>	<b>44</b>
<b>3.4 Arte Teatral Virtual.....</b>	<b>45</b>
<b>3.4.1 La Virtualidad como Nuevo Espacio de Creación .....</b>	<b>45</b>
<b>3.4.2 Teatro Virtual, Cine y Televisión .....</b>	<b>47</b>

3.4.3 <i>La Corporeidad en la Virtualidad y la Interacción con el Espectador</i> .....	49
3.4.4 <i>Medios Virtuales para la Presentación y Difusión de Proyectos</i> .....	51
<b>IV. Hipótesis</b> .....	<b>53</b>
<b>V. Objetivos</b> .....	<b>54</b>
<b>VI. Material y Metodología</b> .....	<b>56</b>
6.1 Tipo de Investigación .....	60
6.1.1 <i>Análisis FODA</i> .....	61
6.2 Población.....	63
6.2.1 <i>Primer Taller</i> .....	63
6.2.2 <i>Segundo Taller</i> .....	67
6.3 Técnicas e Instrumentos .....	68
6.4 Descripción de las Actividades de los Talleres .....	69
6.4.1 <i>Actividades del Primer Taller (CAE)</i> .....	70
6.4.2 <i>Actividades del Segundo Taller (CEDAI)</i> .....	101
<b>Resultados y Discusión</b> .....	<b>124</b>
<b>Conclusiones</b> .....	<b>128</b>
<b>Referencias</b> .....	<b>129</b>
<b>Anexos</b> .....	<b>133</b>

ÍNDICE DE TABLAS

**Tabla 1** .....57

ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> .....	59
<b>Figura 2</b> .....	62
<b>Figura 3</b> .....	64
<b>Figura 4</b> .....	65
<b>Figura 5</b> .....	66
<b>Figura 6</b> .....	70

## Introducción

En el presente documento se expone la investigación *La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en los medios digitales*, cuyo objeto de estudio es el papel educativo del teatro y la educación artística en la virtualidad y la implementación de recursos digitales propios de las Tecnologías de la Información y Comunicación (por sus siglas TIC). El desarrollo de la investigación surge a partir de la vinculación de las categorías de análisis establecidas, su vinculación con las hipótesis y los objetivos, así como las preguntas de investigación planteadas, todo ello a fin de trabajar con una metodología idónea para el acercamiento del estudiantado al ámbito teatral desde la virtualidad.

Es importante señalar que el análisis surge tras observar que antes de la pandemia COVID-19, la educación se llevaba a cabo en el aula tradicional y ocasionalmente mediante la llamada educación a distancia; sin embargo, durante la pandemia las instituciones educativas se vieron obligadas a recurrir a los espacios virtuales sin una metodología específica que guiara los procesos de aprendizaje de las artes en su adecuación del aula tradicional a la pantalla como consecuencia del distanciamiento social y la restricción del contacto físico, propiciando que las plataformas digitales se transformaran en un medio permanente de comunicación. Lo anterior repercutió en diferentes sectores sociales que se refugiaron en la virtualidad para establecer continuidad en su labor. En cuanto a la educación, esto representó una serie de retos y obstáculos por superar, tanto para la comunidad estudiantil como para la docente, e incluso la administrativa, siendo tarea de todos los sectores educativos buscar acceder a la virtualidad como un canal por el cual transmitir el aprendizaje. Cabe señalar que antes de pandemia las relaciones entre la virtualidad y la educación ya estaban activas, pero ante la contingencia sanitaria se tuvo que recurrir y ajustar los recursos tecnológicos con enfoques educativos en mayor o menor grado, dependiendo de los recursos y condiciones de cada contexto educativo. Sin embargo, en la enseñanza del arte, y en específico el arte teatral, es importante mencionar que dichos procesos de enseñanza y aprendizaje por origen y tradición se crean a partir de

condiciones presenciales. Tomando en cuenta las características del momento, en esta investigación se planteó como objetivo analizar los procesos creativos, artísticos y teatrales que se generan desde la virtualidad y los recursos digitales; así como las necesidades educativas que la virtualidad establece para construir metodologías didácticas innovadoras aplicadas en el contexto de estudio; mediante una metodología aplicada que permitió contextualizar el problema encontrado, abordar el objeto de estudio y proponer soluciones vinculadas a las categorías de análisis que más adelante se detallan.

El primer capítulo aborda el planteamiento del problema en cuestión. En el segundo capítulo titulado Antecedentes se profundiza sobre las condiciones que dieron origen a este proyecto y se recuperan aportaciones de otros estudios cuya temática versa sobre las transformaciones en el ámbito educativo y tecnológico, y las adecuaciones a las artes en los medios digitales.

En el capítulo tercero correspondiente al marco conceptual se aborda el análisis de la educación y la educación artística virtual en los sistemas híbridos, es decir, la educación virtual y la educación artística desde la virtualidad, así como el arte y virtualidad, y el arte teatral virtual.

Los capítulos cuarto y quinto hacen referencia a las hipótesis y objetivos planteados para analizar las necesidades educativas que surgen al trabajar el teatro en la virtualidad y buscando la construcción de metodologías didácticas innovadoras que puedan dar respuesta a las necesidades educativas actuales y futuras.

En el sexto capítulo se detallan el material y metodología, se desarrolla el tipo de investigación y se describe, desde el análisis FODA, la población, la técnica e instrumentos implementados de los dos talleres que se realizaron en este proyecto. Por último, se presentan los resultados, discusión y conclusiones, donde se observa que es posible propiciar procesos educativos accionados desde de la virtualidad, los cuales abren la posibilidad de desarrollar estrategias y actividades transversales que representan para la enseñanza de las artes a través de la virtualidad o de los medios digitales una oportunidad para el crecimiento y desarrollo de la creatividad y el fomento a la cultura, a través de medios de expresión innovadores, como recursos que

propician experiencias y adquisición de conocimientos.

### **1.1 Planteamiento del Problema**

En la actualidad aún se viven las consecuencias de un hecho histórico a nivel mundial que obligó a la adaptación y transformación del ser humano. Una pandemia causada por el COVID-19, a inicios del año 2020, que determinó y modificó la vida de millones de personas. Las circunstancias de cada país cambiaron en diversos aspectos de orden social. Ante esta situación, la virtualidad llegó a todos los sectores con la intención de propiciar conexiones que procuraran seguir el ritmo del día a día a pesar del distanciamiento social.

En el sector educativo se observó que, dependiendo de las condiciones y recursos particulares, algunas instituciones recurrieron a la modalidad de educación remota de emergencia, es decir a modalidad virtual, pero con características similares a la educación a distancia, como se desarrollará más adelante en el apartado 2.1.1 Educación a distancia. Mientras que otras usaron recursos tecnológicos considerados tradicionales como canales de televisión, radio, y en menor medida aplicaciones digitales como medios de comunicación WhatsApp, redes sociales, entre otros. En México, la Secretaría de Educación Pública constantemente generó cambios y transformaciones para que los procesos de educación y aprendizaje de las y los estudiantes se pudieran completar o terminar de la mejor manera posible durante los ciclos escolares 2019-2020 y 2020-2021 (SEP, 2020). Sin embargo, y a pesar de los esfuerzos, las acciones tomadas evidenciaron las desigualdades sociales y económicas ya existentes, lo que obligó a generar espacios de reflexión y acción para evitar el rezago en la comunidad estudiantil. Ante estas diferencias, las y los estudiantes tuvieron que buscar las más variadas posibilidades para continuar con sus estudios, incluso algunos se vieron obligados a tomar decisiones drásticas como pausar sus estudios hasta retomar las clases presenciales; enfrentarse a algunos otros factores como situaciones de violencia en casa, falta de dispositivos electrónicos, acceso restringido a internet, además de otros desafíos que retaron e incluso siguen retando la estabilidad emocional y económica de miles de familias en México y el mundo.

En campo de las artes también se adaptaron las formas y mecanismos de creación bajo la necesidad de procurar y mantener la expresión; migrando así a la fotografía digital, a los videos, a las transmisiones virtuales y demás acciones necesarias para la enseñanza de la educación artística y la pedagogía teatral en los medios digitales, siendo lo anterior una oportunidad para trabajar en la investigación y proponer la realización de dos talleres que se enfocarían en los procesos de aprendizaje con los medios digitales y la virtualidad.

## **1.2 Justificación**

Resulta necesario plantearse un ejercicio de análisis y reflexión sobre las metodologías de aprendizaje desde la virtualidad. De igual manera es importante reflexionar sobre los procesos innovadores para la creación artística teatral, en la sociedad actual, para comprender la adaptación del uso de la tecnología en los procesos del lenguaje teatral.

Aunque la actual educación virtual se basa en algunas características de la educación a distancia, no significa que contemple por completo esta metodología. El ejercicio de mudar la educación presencial a la modalidad virtual ha sido un proceso del que, actualmente, se sigue aprendiendo y capacitando. Al igual que el arte, la exploración de plataformas del espacio cibernético ha impulsado a recurrir a nuevos medios de expresión y creación. Esto puede ampliar la visión estética, reimaginando a través de los diferentes espacios de presentación de los productos artísticos.

Si bien los recursos tecnológicos son una base de la comunicación y son en sí mismos un medio de expresión –así como las redes sociales han sido un espacio de aprendizaje colectivo–, éstos han abierto canales de interconexión antes no existentes. La percepción artística ha evolucionado para cuestionar la finalidad del arte y su transformación social y colectiva. Además, el papel de la creatividad en los tiempos de crisis es un impulso tanto para el área educativa como para la artística, puesto que ambas han tenido que salir de su zona de confort, es decir, “la normalidad” del espacio y de las herramientas en y con las que tradicionalmente se desenvolvían; lo que ha

generado que cada vez más se exploren diversos recursos tecnológicos y virtuales que permiten la adaptabilidad al nuevo entorno a partir de habilidades como la resiliencia.

En ese sentido, la importancia de los procesos creativos en la educación permite desarrollar la imaginación en cualquier circunstancia crítica o contexto social, por lo que es importante replantear el impacto social que se genera a través de la tecnología y los retos que se han suscitado desde esta perspectiva de creación y enseñanza.

La adaptación y resiliencia han llevado a descubrir espacios nuevos, pero sobre todo se ha explorado sobre la creación y educación artística en estos medios, así como el discernimiento de información y criterio de la misma. Sin embargo, es fundamental hacer un análisis sobre los diferentes medios didácticos virtuales empleados para la dramatización debido a que los artefactos digitales pueden ser útiles para la enseñanza teatral crítica y consciente de una nueva era, que ha revolucionado en el arte; por lo tanto, este estudio también ahonda en el proceso de la educación artística teatral virtual y los diferentes impactos sociales, personales y creativos detonados. No obstante, debe contemplarse que el arte es un factor necesario para el desarrollo humano, pero en tiempos de crisis la creatividad es fundamental para la resiliencia, por lo que es importante revalorar la educación artística como medio idóneo para hacer frente a las adversidades, lo que a su vez permite indagar en recursos tecnológicos aptos para potenciar la creación y la exploración de la creatividad e imaginación en esta nueva realidad.

## II. Antecedentes

En los avances tecnológicos y digitales que se han desarrollado durante los siglos XX y XXI, el internet ha jugado un papel fundamental para la sociedad y la globalización; permitiendo, a los usuarios, navegar en espacios cibernéticos, desafiando idiomas, distancias, horarios y otros aspectos que implican la interconexión entre ordenadores y sujetos. En la actualidad, millones de personas en el mundo utilizan el internet para su vida diaria, ya sea como medio de comunicación, con fines educativos, políticos, científicos, entre otros, lo que ha generado grandes impactos para los usuarios del espacio cibernético. Según Evans (2011) “en 2003, había aproximadamente 6,3 mil millones de personas en el planeta, y 500 millones de dispositivos conectados a Internet” (p. 2), esto significa que existían 0,08 de dispositivos por persona. En 2010, debido al incremento de los teléfonos inteligentes y *tablets*, esta cifra aumentó a 12,5 mil millones de dispositivos conectados a internet, lo que sin duda refleja un gran avance en los distintos usos dados a la tecnología, así como la creación y desarrollo de diversos medios de comunicación que, a través del internet, esta red compuesta por *routers* o *switches*, transporta información de un punto a otro. Asimismo, es necesario mencionar que la web se refiere al sistema de aplicaciones que facilitan las operaciones del internet, en donde se proporcionan interfaces para la información que navega por ésta (Evans, 2011). Así, la web e internet han evolucionado alcanzando espacios que antes eran poco accesibles o incluso, inalcanzables.

A partir de la creación de las primeras versiones de enlaces web, a mediados del siglo XX, se logró generar una conexión de usuarios entre diferentes computadoras. Por ende, la evolución de la comunicación creó importantes cambios para la sociedad. Es así como en 1971 surgió el correo electrónico, también conocido por su equivalente en inglés *e-mail*, uno de los recursos de mayor trascendencia que, mediante una función computacional, permitía crear y compartir textos; por lo que, a través de espacios cibernéticos sencillos, se realizaba la transferencia del mensaje. Posteriormente se fueron actualizando versiones que ampliaban las capacidades de navegación generando interconexiones entre ordenadores. El pionero en la creación del internet fue el norteamericano J.C.R. Licklider en el año de 1960. En la década de 1990 se llevó a

cabo la versión, mejor conocida como *World Wide Web*, para ordenar en ficheros la información que se iba generando en la red de Internet. De este modo, el espacio cibernético ganó terreno en la interactividad, la apertura y la autonomía desde la interfaz del hipertexto de manera similar a lo que hoy se conoce.

## **2.1 Algunas Transformaciones en el Ámbito Educativo y Tecnológico**

El internet constituyó así una oportunidad valiosa para distintos contextos, que en el caso de esta investigación se enfoca en el educativo, pues favoreció el desarrollo de nuevas perspectivas de competencias y acceso a la información; es decir, los usuarios al navegar por la red virtual acceden a un sinnúmero de opciones de información propiciando su aprendizaje desde la conexión ubicua, permanente e invisible. Por ende, el internet cambió la forma de aprender, puesto que la información se volvió accesible y disponible a través de canales y usuarios que facilitaban los temas o conocimientos, lo que sin duda ha repercutido en la educación a nivel mundial. El crecimiento demográfico, la transformación devenida de la globalización y la sociedad del conocimiento provocaron que el aprendizaje enfrentara retos vinculados a esta era de transformaciones y avances tecnológicos, surgiendo, a su vez, cambios en el aprendizaje que detonaron importantes transformaciones sociales. Con base en lo anterior, John W. Moravec (2011) denominó tres tipos de sociedades que se vieron obligadas a hacerle frente a los cambios tecnológicos y el aprendizaje: sociedad 1.0, sociedad 2.0 y sociedad 3.0, las cuales se detallan a continuación:

La sociedad 1.0 reflejó las normas y prácticas que prevalecieron desde la sociedad preindustrial hasta la sociedad industrial. La sociedad 2.0 hace referencia a las enormes transformaciones sociales que están teniendo lugar en la sociedad actual y que encuentran su origen, principalmente, en el cambio tecnológico. Mientras que la sociedad 3.0 alude a la sociedad del futuro más inmediato, para la que se pronostican enormes transformaciones producto del cambio tecnológico acelerado. (Moravec, 2011, p. 48)

Además, Moravec (2011) determinó que, ante estos tres tipos de sociedades, la primera enfrenta un cambio en el desarrollo tecnológico con la implementación del internet. La segunda se encuentra en un contexto de avances tecnológicos más desarrollados que la primera, pues ya no sólo se comparten ideas, sino que se generan interpretaciones a través de las redes sociales. Y la tercera es la sociedad del futuro, que se enfrentará a un cambio social y tecnológico, dentro de una globalización constante que transforme e innove a la humanidad; de modo que esto significa una evolución social que desafía las fronteras de la imaginación y la comunicación.

Considerando lo anterior, puede decirse que la globalización permite que el conocimiento llegue a través de diferentes canales de información, comunicación y contextos innovadores, cuyo resultado es la construcción de nuevos procesos cognitivos pues la difusión de éstos se genera de manera veloz y por diversas fuentes. Por lo que la sociedad 3.0, propia del siglo XXI, deja atrás el modelo de una sociedad industrial para formar ciudadanos centrados en la innovación y el conocimiento, donde el aprendizaje se desarrolla en espacios invisibles, de manera tal que en la actualidad surge el término “modernidad líquida” desarrollado por Zygmunt Bauman, respondiendo a la sociedad de la tecnología y la globalización. Así mismo, en la presente investigación se toma en cuenta que, durante la década de 1960, los cambios socioeconómicos rompieron fronteras nacionales, provocando transformaciones en los modelos interdisciplinarios de estudio y de conocimiento que hoy siguen repercutiendo en los modelos educativos (Bauman et al., 2007).

### **2.1.1 La Educación a Distancia**

El *aprendizaje invisible* (Moravec, 2011) en la educación nace de la necesidad de innovar el conocimiento a través de los recursos y el desarrollo tecnológico, con especial énfasis en el “qué se aprende” y no en el “cómo se aprende”. El aprendizaje invisible, a través de una educación no tradicional o convencional, plantea nuevas interrogantes en la educación. Interrogantes direccionadas al rol del docente frente a las y los estudiantes, tal como las metodologías didácticas implementadas desde la tecnología, que si bien, surgieron desde hace varias décadas, se replantearon con la

llegada de la educación a distancia.

Otto Peters (2002) establece que el término de educación a distancia surge en el siglo XIX con las escuelas de correspondencia en Europa, cuando las sociedades se enfrentaban al fenómeno de la industrialización y los sistemas educativos se encontraban en plena transición cultural y estructural. Sin embargo, fueron las primeras editoriales de la Revolución Industrial las que se dieron cuenta de las necesidades educativas de ese entonces, por lo que explotaron las posibilidades del correo y del ferrocarril como alternativas de cambio. Posteriormente, el desarrollo tecnológico de los años siguientes propiciaría que para la década de 1970 iniciara una era de educación a distancia sostenida en recursos como la radio, la televisión, las videocasetes y los audios. Así, las universidades, apoyadas activamente por su gobierno, implementaron la educación a distancia con resultados positivos, cubriendo principalmente a estudiantes adultos, ejemplo de ello es la creación del Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa (ILCE, s.f.). Esto favoreció a países europeos y gobiernos que capacitaban y educaban a la población bajo situaciones de emergencia educativa, lo que procuró el incremento de la alta demanda hacia este modelo educativo. Ante tal respuesta, diversas organizaciones y asociaciones se fundaron con el propósito de favorecer la educación a distancia. De acuerdo con Otto (2002), no existían pedagogos o investigadores especializados en esta metodología, salvo dos norteamericanos Charles A. Wedemeyer y Gayle B. Childs, quienes, desde la visión del progresismo liberal en el aprendizaje y estudios empíricos, comenzaron a indagar en la educación a distancia. Más tarde, José Luis García Llamas, profesor de métodos de investigación en educación, planteó que:

La educación a distancia es una estrategia educativa basada en la aplicación de la tecnología al aprendizaje sin limitación del lugar, tiempo, ocupación o edad de los estudiantes. Implica nuevos roles para los alumnos y para los profesores, nuevas actitudes y nuevos enfoques metodológicos. (1987, p. 2)

Es así como la educación a distancia utiliza recursos que la misma tecnología

brinda, generando aprendizajes y conocimientos interdisciplinarios que involucran nuevos métodos y prácticas didácticas. Además, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han permitido que el aprendizaje invisible, es decir, la educación a distancia o no convencional, responda a las circunstancias de cada individuo para suscitar flexibilidad y cobertura del derecho a la educación mediante una metodología, como el *e-learning*, y gran variedad de canales que brindan información a través de diferentes narrativas, donde se ven imbricadas necesidades particulares como la relación del espacio y el tiempo en la que se encuentran las y los estudiantes actuales, en el cual el espacio es el campo virtual y el tiempo depende del interés o contexto personal. Debe subrayarse que, en este tipo de metodologías, las TIC son usadas con un propósito educativo definido y concreto, y a través de la experimentación de medios que propicien la imaginación, creatividad e innovación con un fin social; lo que puede potencializar los medios de aprendizaje, así como las mismas prácticas de enseñanza y didácticas que permiten que las y los estudiantes desarrollen nuevas competencias y habilidades para la vida.

Además, es necesario mencionar que los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) responden a la modalidad de enseñanza *e-learning*, es decir, procesos de enseñanza y de aprendizaje realizados por medio de internet y basados en el uso de la red, desde la tecnología. Asimismo, se relacionan con diversas aplicaciones y programas que facilitan el acceso a la información desde la virtualidad. Estos entornos se caracterizan por tener una interfaz gráfica e intuitiva, que se adapta a las necesidades de los usuarios y proporciona el seguimiento activo entre la figura docente y el estudiante, quien juega el papel del usuario, tomando en cuenta las características que generan interactividad desde las mismas plataformas virtuales, así como la flexibilidad de contenidos y estilos en la pedagogía planteada por la institución (Belloch, 2012). Es así como estos ambientes de aprendizaje se han popularizado y expandido a medida que se van generando nuevos entornos virtuales.

### **2.1.2 La Educación en Tiempos de Pandemia**

Como ya se ha mencionado, la educación y el aprendizaje basado en el uso de

la tecnología jugaron un papel importante en el año 2020, ya que a partir de la situación de salud a nivel mundial por la pandemia COVID-19 que provocó la contingencia social, se afectó significativamente a la educación, entre otros sectores como salud, educación y económico, los cuales se han visto forzados a replantear su labor y adaptarse a las circunstancias actuales, lo que sin duda ha revelado las limitaciones y las acciones de cada gobierno en sus diferentes contextos. Asimismo, ha de tomarse en cuenta que también la pandemia expuso las desigualdades en referencia a las clases sociales, etnias, razas y géneros, sobre todo porque el distanciamiento social obligó a mudar varios aspectos de la vida presencial a la modalidad virtual, lo que generó un desafío en el pensamiento crítico y es por lo que, dentro de la “nueva normalidad”, fue necesario plantear diversos ejes que transformaron el aprendizaje, la interculturalidad y la amplitud de la mirada hacia una perspectiva global (Bringel & Pleyers, 2020).

Pero ha de considerarse que ésta no ha sido la única pandemia registrada en la historia de la humanidad, pues se han suscitado anteriormente otras que, en su momento, también determinaron los ejes de acción, de cambio y la transformación en distintos sectores.

La revisión histórica muestra que, durante la conquista de América, los españoles trajeron consigo diversas enfermedades, como la viruela, que arrasaron con gran parte de la población. A esta situación de salud deben sumarse factores como la diferencia de idiomas, ideologías, creencias, razas y clases sociales, aunado a la negación del derecho a la educación para los indígenas. Otra gran epidemia fue la peste negra en Europa durante los siglos XV y XVI, a la que se aplicaron técnicas de aislamiento originadas en la Edad Media que resultaron efectivas para controlar los contagios entre la población y mejorar la salud, afectando gravemente a las academias, impidiendo el estudio y la tutela. La epidemia del cólera durante el siglo XIX apareció en India y se extendió por los países europeos aniquilando a miles de personas, por lo que en la educación se implementó la educación sanitaria. En París, las lecciones en cuestión de higiene durante el año de 1832 propiciaron un adoctrinamiento dentro de las escuelas para facilitar un movimiento sanitario en el que se promovía la higiene entre la ciudadanía. La epidemia de cólera, junto con otras enfermedades de la época

como la fiebre amarilla, no sólo aportó en avances sanitarios locales sino en la lucha internacional contra la devastación que trajo la epidemia. Por consiguiente, el trabajo colectivo y coordinado de la sociedad, frente a las epidemias del siglo XIX propició, por parte de las potencias europeas, toda una serie de conferencias sanitarias y congresos internacionales (Ávila Mellizo & Rodríguez Gómez, 2016). Todo lo anterior, con el objetivo de crear y seguir protocolos sanitarios en futuras pandemias.

Ya en el siglo XX, la gripe y la tuberculosis, entre otras enfermedades, fueron el resultado de crisis sociales y, a la vez, detonantes para la creación de vacunas y antibióticos: “Recordemos los riesgos: con las prisas, en abril de 1955, *Cutter Laboratories* vacunó a 200.000 niños, y, como el fármaco era defectuoso, contagió la polio a 40.000 pacientes, de los que 200 quedaron parálíticos y 10 murieron” (Martín, 2020, párr. 8). Por lo que, a partir del estudio de dichas experiencias de contingencias sanitarias, diversos protocolos se han llevado a cabo para prevenir las futuras pandemias que emergieron en el siglo XIX y fomentaron nuevos campos de investigación que en pleno siglo XXI ayudan a la prevención de enfermedades, pero debe tomarse en cuenta que no siempre los protocolos ni las medidas de prevención accionadas han sido casos de éxito.

Lo anterior también permite observar que, a principios del siglo XX, cada vez eran más las familias a las que les preocupaba que sus hijos se perdieran el curso a causa de un estallido infeccioso. La pandemia de gripe de 1918 es una buena prueba de ello, aunque el desastre obligase a suspender las clases en la mayoría de las grandes ciudades occidentales y asiáticas y muchas de ellas gestionaran torpemente la tragedia (Martín, 2020).

No obstante, en algunas ciudades como Nueva York, el éxito de los protocolos de sanidad para contener la gripe española permitió que las escuelas siguieran laborando en las aulas gracias a la implementación de estrategias de precaución como el aumento en la ventilación de los espacios cerrados y llevando a cabo otras medidas de prevención como el uso de mascarillas. Chicago también dejó abiertas las escuelas, sin embargo, no obtuvieron tanto éxito como en Nueva York. Debe mencionarse que, posteriormente, se implementaron otras medidas funcionales como el uso de recursos

tecnológicos como la radio o la atención telefónica directa con los padres y madres de familia.

En el caso de México, durante 2009, con la pandemia de la Influenza H1N1 tipo A, se aplicaron diferentes estrategias educativas a partir del aprendizaje en línea (*e-learning*). Ante esto, el uso de los recursos informáticos proporcionó una gran cantidad de estrategias de aprendizaje (Echeverría Zuno et al., 2010, p. 385). Con relación a lo anterior, puede decirse que durante la pandemia del COVID-19 se recurrió a estrategias implementadas en pandemias anteriores, con la diferencia de que, en esta ocasión, desde la educación básica hasta la educación superior se trasladó el proceso de enseñanza y aprendizaje a escenarios virtuales donde tanto docentes como estudiantes se vieron obligados a trabajar con recursos informáticos derivados de la tecnología, lo que condujo a la proliferación de plataformas digitales para la educación virtual y suscitó el uso de interfaces como *Google Classroom* y servicios de videoconferencias desde plataformas como ZOOM y *Google Meet*, entre otros.

## **2.2 El Arte en los Medios Digitales**

Sin embargo, el arte también ha incursionado en el desarrollo de nuevos recursos creativos que incluyen la tecnología digital para la creación de nuevas piezas u obras artísticas. A través de la aparición del cine, a principios del siglo XX, como el séptimo arte, la cultura visual determinó la expansión de la tecnología digital, sumando al cambio de los sistemas artísticos. Esto propició la formación de obras transdisciplinarias que, a su vez, han brindado una nueva visión y lenguaje del arte, por lo que el arte digital se ha sumado ya a los manifiestos artísticos como medio de expresión y ejecución en constante innovación. Es así como tras la segunda Revolución Industrial, las máquinas tomaron posicionamiento en la sociedad que impulsó la fabricación de recursos tecnológicos, industrializados y, posteriormente, sistematizados. Ejemplo de ello es la cámara fotográfica empleada a inicios del siglo XX, que brindó la posibilidad de replicar la realidad de manera instantánea, cuestionando la técnica de la pintura y el afán de perfeccionar los métodos de observar y reinterpretar la vida con el pincel y las artes plásticas. Esto, a su vez, propició el surgimiento de nuevas

manifestaciones artísticas que replantearon el concepto de belleza y producción en el arte. Si bien Donald Kuspit (2006) determinó que, a partir de la pintura de Manet y el arte impresionista y abstracto, comienza la transición del arte analógico y el arte digital; la expresión del artista se manifiesta tal y como menciona Kuspit en la *matriz de sensaciones* que sustenta la reinterpretación creativa. En el caso del arte digital, esta matriz se reformula ya que las sensaciones tácticas u óptica no se manifiestan de manera híbrida; es decir, el arte digital ofrece una experiencia sensorial para el espectador, en donde el código (el concepto) proporciona una estética renovada de la realidad, desde una representación dinámica e innovadora.

A partir de la obra de Seurat y el puntillismo empleado en la pintura “Una tarde de domingo en la isla de La Grand Jatte” (1884-1886), se aprecia la importancia y relación de la ciencia y el arte, pues los delicados puntos cromáticos colocados revelan una perspectiva visual entera de una pintura que dio pie al prototipo de *píxel* en la digitalización, dando entrada a las matrices sensoriales vibrantes y electrónicas. Si bien, para el arte digital, el acto creativo es fundamental para el desarrollo de la pieza artística al involucrar ciertos procesos en donde intervienen otras áreas del arte, de la ciencia y la tecnología, también responde a una libertad creativa, sensorial y mental que explora las posibilidades de creación con recursos diversos. Dentro de estos nuevos recursos que ofrece la digitalización, el artista explora en las diversas configuraciones del tiempo y el espacio, creando a su vez innovadores recursos que le permitan alterar la consciencia, o generar una estética particular e inexplorada que fluirá en la perspectiva del espectador. Además, mediante el uso de las nuevas tecnologías, el espectador aprecia y percibe el arte a través de canales innovadores que le permiten explorar diversas posibilidades sensitivas, así como experimentar procesos de creación colectiva e interacción del arte a través de variadas formas de exponer, dialogar e interactuar con el espectador.

A lo anterior se suma el surgimiento de algunas subcategorías desarrolladas para las artes digitales, en donde se encuentra el *net.art*, *ciberarte*, *video arte*, entre otras formas de producción en las que se manifiesta el uso de la tecnología digital desde diversas ópticas expresivas. Además, ha de tenerse en cuenta que en un mundo

globalizado se generan procesos de comunicación eficaces, que incluso permiten la distribución y gestión del arte por medio de la red, y detonan el surgimiento de nuevas características emergentes, como el hipertexto, que se implementan en el arte digital y abren la posibilidad de explorar diferentes canales de comunicación y expresión.

También, la evolución de la mirada estética en el arte digital se mezcla con la tecnología contemporánea, generando espacios en los museos que permiten la interacción y la colaboración activa del espectador dentro de las instalaciones artísticas y las narrativas transmedia. El término de narrativa transmedia fue usado por primera vez por Henry Jenkins en el 2003 y se caracteriza por la cultura participativa y la expansión creativa del uso de los recursos expresivos y mediáticos desde los que se cuentan relatos o mensajes en diversas plataformas y múltiples medios. Así mismo, estas narrativas se expanden por el uso de otros espacios y sedes virtuales en las que se crean comunidades de usuarios interesados en el relato y en generar sus propias interpretaciones. Por lo anterior es que en la presente investigación se planteó la pertinencia de explorar, a través de los talleres, las posibilidades creativas teatrales desde la virtualidad y los medios digitales y con ello generar un espacio de creación y expresión.

### ***2.2.1 El Arte Teatral en los Medios Digitales***

El teatro surgió de la necesidad de comunicar y expresar el entorno cuando el lenguaje verbal aún no estaba conformado, por ende, los antepasados formaron las bases del teatro en la ritualidad. Esto se ha transformado a lo largo de la historia de la humanidad, para prevalecer en los medios de expresión. Sin embargo, las prácticas se han ido modificando, respondiendo a las necesidades sociales y a los temas de interés que son importantes en el momento. El teatro, como espacio de comunión, interacción y expresión, formula un lenguaje común entre otras disciplinas que se suman a la labor de generar un discurso que alude al pensamiento, la imaginación y reflexión.

En la actualidad el ser humano se encuentra sometido a constantes transformaciones e innovaciones tecnológicas que rodean su entorno. Las tecnologías digitales, que forman parte de las actividades cotidianas, suelen modificar la mirada y

perspectiva de cómo vive y se expresa el ser humano contemporáneo. Si bien, en el arte se han desarrollado recursos sustentados en lo digital y la virtualidad, en el arte escénico teatral han surgido nuevas técnicas que permiten proyectar un espacio escénico desde la pantalla. Javier Echeverría, en el 2008, subrayaba la importancia de visualizar y comprender el mundo digital como un tercer entorno, concepto que enfatiza la conexión entre la informatización y el hipertexto desde la estructura de las telecomunicaciones que se mantienen en constante transformación. Estos nuevos entornos de expresión y creación necesariamente conllevan un análisis y comparación entre el arte teatral, la cinematografía y la televisión, conceptos que han sido atendidos en el apartado 3.4 Arte teatral virtual, como parte del marco teórico conceptual de esta investigación. Mientras tanto, es posible afirmar que en el teatro han surgido diversos métodos para presentar una pieza teatral desde la pantalla, a partir de discursos interconectados e intercomunicados.

La pantalla como escenario virtual permite convocar a los espectadores sin importar el lugar en donde se encuentren, siendo sólo necesario tener una conexión a internet y generar la interacción desde la máquina o el dispositivo de uso habitual. Asimismo, el *performance* cibernético se ha desarrollado con la exploración en la ejecución de éste, así como en la interacción de las y los usuarios que se encuentran conectados desde distintos puntos del planeta. Esto ha generado un debate entre lo que implica el *ciberteatro* y el *performance* cibernético, la diferencia entre ambos radica en que el teatro ocurre en repetición, mientras que el *performance* sucede una sola vez; por ende, la ejecución de ambos desde la pantalla se diversifica entre sí cuando, al suceder en tiempo real, éstos conllevan la repetición y la no repetición del acto. Si bien no puede negarse que el teatro necesariamente ocurre en tiempo real, a diferencia del cine que se realiza en un momento determinado y, después de la edición y producción del material, se presenta ante el público con la posibilidad de repetir el mismo producto y jugar con el tiempo de este arte atemporal; por lo que, si el teatro sucede aquí y ahora, la pantalla implica una atemporalidad que distorsiona el tiempo real y el contacto visual que se busca entre el público. Sin embargo, la interacción entre el público y el espectador se genera desde otros canales e interfaces, donde la cibercultura es el

espacio de creación y expresión, pero sobre todo de interacción atemporal.

La cibercultura, como la definen Andoni Alonso e Iñaki Arzoz (2002) es “todo evento humano mediado directa o indirectamente por las nuevas tecnologías de la información pertenece plenamente a la cibercultura, lo cual incluye buena parte de las humanidades y todas las ciencias” (p. 43). Este espacio digital permite la expresión de narrativas innovadoras que posibilitan y cuestionan la manera de imaginar o crear. Aquello que permite imaginar, es decir, transitar entre los sueños, las imágenes que provocan estímulos, sensaciones y abstracciones cognitivas a partir de instrumentos mediados tanto por la tecnología análoga como la digital. En el terreno de las artes escénicas, la tecnología digital y el teatro han provocado espacios de dudas y controversias que surgen desde el contacto físico y visual que se genera entre el espectador y el público; sin embargo, el cine y la televisión, pese a esta comparativa, han funcionado con éxito entre la sociedad.

¿Por qué el teatro necesita de la presencialidad de los espectadores?, ¿es necesario crear, con los medios diversos, espacios para la imaginación y reflexión? Sin duda no puede separarse al teatro de su función de despertar la imaginación del espectador y los procesos naturales que con ello surgen, tales como la catarsis o anagnórisis, así como en otros casos los procesos reflexivos o comunicativos de cierto tema o mensaje. Otro elemento inseparable del teatro es la tecnología análoga, puesto que la humanidad no sólo ha estado de la mano de ésta, sino que se han desarrollado diversos métodos que han aportado significativamente a los montajes y presentaciones. No obstante, el desarrollo de la tecnología digital en las últimas décadas da pie a nuevos espacios escénicos virtuales, como la pantalla, pero ¿podrían funcionar para la creación y/o presentación escénica con un enfoque educativo?

Teresa López (2013) plantea la cuestión teórica del teatro virtual desde la perspectiva de Antonín Artaud, dramaturgo del teatro del absurdo y su relación con la alquimia. Pareciera que no tiene nada que ver, pero Artaud, hacia la década de 1920, ya tenía la seguridad de que tanto el teatro como la alquimia eran antes virtuales, dicho esto último con el sentido de que no tienen una realidad *per se*, sino un espacio ficticio, evocativo e ilusorio.

Todo espacio digital pertenece al ámbito virtual, ambos son conceptos que, de cierta manera, dependen uno del otro, siendo importante establecer que el espacio digital está mediado por las tecnologías informáticas, en cuanto al espacio real, las leyes espacio y tiempo se relacionan con el espacio virtual, aunque a través de diversos estímulos y recursos mediáticos. De aquí van surgiendo manifestaciones dramáticas como el hiperdrama, el ciberteatro, el teatro digital o el teatro con robots, que buscan explorar la gama de posibilidades creativas, jugando con el tiempo, el espacio y la imaginación sin perder la función del teatro: comunicar y transmitir mensajes hacia el espectador, sobre todo considerando que los procesos creativos del teatro han evolucionado en los medios digitales. Por lo que, durante esta investigación, el contexto propiciado a raíz de la pandemia vislumbró que los medios digitales y virtuales fueran espacio de expresión para el teatro y los mismos procesos creativos.

### **2.3 Antecedentes del Proyecto**

En esta investigación se presentan los resultados del proyecto de intervención titulado *La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en los medios digitales*, la cual se realizó en el marco de las actividades académicas de la Maestría en Arte para la Educación, de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro. El cual, tuvo como objetivo analizar los procesos creativos artísticos que se generan desde la virtualidad; la transformación del arte teatral desde las plataformas virtuales; así como las necesidades educativas que la virtualidad establece para construir metodologías innovadoras.

Como parte de la investigación, se llevaron a cabo dos talleres en el municipio de Querétaro, durante el mes de agosto y septiembre del año 2021, desde la modalidad híbrida y presencial. El primer taller se realizó en el Centro de Arte Emergente, por sus siglas CAE, y el segundo taller se realizó en el Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, por sus siglas CEDAI. Ambos tuvieron diversas poblaciones y los resultados fueron favorables tanto para las personas que se beneficiaron como para esta investigación, como se verá más adelante en el capítulo correspondiente.

El CAE es un espacio en Querétaro donde se propicia la innovación en la cultura y las artes, tanto urbanas como contemporáneas, en donde se trabaja con artistas emergentes de todas las disciplinas e interdisciplinas, a través de exposiciones, talleres y actividades que destaquen en estas ramas. Este lugar abrió en el año 2020. Durante la pandemia y el confinamiento, las y los artistas buscaron espacios de expresión desde los medios virtuales y digitales, a través de diversas plataformas, entre ellas redes sociales. Esto provocó fomentar más la visión de que las artes temporales y espaciales pueden presentarse en plataformas virtuales, encontrando medios de interacción atemporales con el público. Así, se impulsaron perspectivas innovadoras de procesos creativos y expresiones desde la pantalla como escenario de producción artística. Por lo que el CAE, al ser un lugar en donde se congregan y difunden temas artísticos actuales, resultó funcional para la investigación del proyecto. Los intereses por trabajar en este espacio son que las y los artistas de la disciplina del teatro, buscaran diversas formas de expresión y creatividad a través de medios virtuales y digitales, así como el implemento de recursos audiovisuales. Para lograr esto, fue necesario convocar a las y los talleristas a través de redes sociales y medios digitales, pues durante los meses siguientes al confinamiento, se implementó un semáforo de salubridad, en el que se indicaba con colores rojo, naranja, amarillo y verde los estados o municipios que contaban con más contagios. Como se profundizará en el capítulo seis, durante el tiempo de difusión del taller Querétaro estaba en semáforo naranja, esto significaba que era necesario guardar distancia, usar cubrebocas y el aforo de los lugares era reducido al 30%. Esto provocó que el taller también fuera un espacio de reencuentro, interacción y aprendizaje, desde la creación ya que, después de no tener relación social presencial, desde el CAE y la modalidad del taller se permitieron re-encuentros sociales, expresivos y creativos.

Por otro lado, fue necesario realizar una comparativa social en relación a uso de la tecnología y las oportunidades en los servicios como el internet y dispositivos implementados durante el confinamiento; por lo que el segundo taller realizado, a través de la Unidad Regional de Culturas populares y Urbanas en Querétaro, quienes trabajan en relación con el CEDAI a través de actividades, eventos y talleres, como el programa

“Chamakili” para desarrollar la escritura creativa de las lenguas indígenas, con la finalidad de preservarlas y contribuir a la cultura de la no discriminación y a los derechos humanos; se buscó que las y los niños crearan textos para posteriormente llevarlos a una obra de teatro, implementando los recursos audiovisuales o virtuales que tuvieran a la mano. El taller se llevó a cabo en la ludoteca del CEDAI; un espacio adecuado debido a que las y los artesanos ahí mismo venden y promueven sus artesanías, sus hijas e hijos les acompañan en el transcurso del día; por lo que su participación en las actividades del taller propició que su estancia no sólo fuera más llevadera y agradable durante las horas de trabajo de sus familiares, sino que además participaron en actividades que les brindaron experiencias y aprendizajes que se detallarán en el capítulo seis, donde además se deja en evidencia las carencias tanto de los dispositivos electrónicos de estas familias, como del mismo CEDAI.

Como se observa la comparativa para la creación y expresión artística en ámbitos sociales distintos es de suma importancia para esta investigación.

## **2.4 Estado del Arte**

Fue necesario llevar a cabo el análisis de investigaciones y proyectos realizados recientemente cuyas temáticas estuvieran relacionadas con el teatro. Lo anterior, teniendo como eje las disciplinas que conllevan las categorías de análisis: la educación artística en los medios digitales y el arte teatral virtual con tecnología digital.

En el campo de la educación artística se analizó la propuesta de Andrea Giráldez (2013) *Enseñar artes en un mundo digital: diez propuestas para la formación del profesorado*, planteamiento en el que se revisan algunos usos habituales de las TIC dentro del ámbito de la educación. La principal problemática que la autora aborda se centra en dar respuesta al desafío en el que se encuentra el profesorado frente al alumnado del siglo XXI, es decir *nativos digitales* que acceden a la información mediante diversos canales, lo que genera que los procesos de enseñanza y aprendizaje se enmarquen en un escenario social diverso y distinto al del siglo XX. La autora cuestiona el modelo de escuela que se necesita en la actualidad, uno donde se cubran los diversos canales de TIC. Igualmente establece que se vive en la era de la cultura

visual, donde imágenes, música y producciones audiovisuales se transmiten por diversos canales y dispositivos de comunicación. El documento está dirigido a docentes del área artística y educativa, donde enuncia diez propuestas concretas para adecuar los programas de capacitación y formación del profesorado (Giráldez, 2013), con base en las TIC y en los ambientes multimedia. Así mismo, busca que el profesorado tenga la preparación para realizar proyectos y actividades en el aula que fomenten el uso de recursos tecnológicos. Sin embargo, estas propuestas están enfocadas en las artes visuales, mencionando sus aplicaciones y funciones para el uso de esta materia, por lo que los resultados de estos recursos se enfocan en los elementos gráficos y visuales, excluyendo al resto de las disciplinas artísticas. Sin embargo, la premisa del objetivo del documento puede impulsar la perspectiva de trabajarse en el teatro en alguna otra área artística, pues las artes plásticas y visuales se relacionan con la creación de montajes teatrales, mismos en los que pueden fomentarse el uso de recursos multimedia.

Asimismo, se analizó el proyecto de investigación realizado por Ricardo Huerta y Ricardo Domínguez (2019) en la Universidad de Valencia, durante noviembre de 2019 cuando se llevó a cabo el Congreso Internacional de Humanidades Digitales y Pedagógicas, en donde se invitaron a diversos especialistas en temas relacionados con la tecnología digital y las humanidades; encontrando que los enfoques allí expuestos apuntaban a la problemática de plantear la educación desde la tecnología digital y con recursos que permitieran vislumbrar la cultura de imágenes. Nuevamente se observa que la mayoría de las ponencias e investigaciones presentadas se dirigen a las artes visuales, el cine y la música, abordando ejes temáticos que se pueden implementar en el aula y donde invitan a observar el cine como una modalidad para la investigación en la educación artística. De igual forma, Huerta y Domínguez hacen referencia a los canales de transición, es decir, aquellos por los que el alumnado transita cotidianamente, inmersos en la tecnología, con el fin de relacionarlo con el cine y las diversas ventajas que esta área artística ofrece, de tal manera que se hace visible un espacio de creación y ejecución, de la mano con la expresión y experimentación. Sin embargo, las investigaciones presentadas durante dicho congreso no abordan la educación teatral, tan sólo se enfocan en la transversalidad de las artes visuales, en la

cultura de la imagen en el cine y en la música, en la educación básica.

Revisando el fenómeno de la ejecución del *performance* dentro de los espacios virtuales y digitales surgido en el ámbito teatral y la cibercultura, fue necesario analizar la propuesta de investigación de Teresa López (2013) en la que recupera diversos proyectos enfocados en los escenarios virtuales como espacios de creación teatral, con plataformas que utilizan el hipertexto. Como ejemplo de ello puede mencionarse a *Balzhur*, un espacio de realidad virtual en donde diversos usuarios se conectan a una plataforma, usando un simulador de personajes. Éstos, a su vez creados por el usuario, permiten construir espacios de episodios ficticios que emergen en la construcción de roles e interactividad entre los participantes donde se diseña un ambiente cibernético de jugadores que participan en un rol, y pueden ser actores de su propia historia creada en conjunto; sin embargo, la interrogante para estos espacios de juegos digitales, en relación con el teatro, es el papel del espectador. Si bien, este juego permite crear la propia ficción del episodio en conjunto, interactuado con los demás usuarios, pareciera que éstos son sus propios espectadores y que la ficción surge desde la construcción del juego. Además, la autora plantea otro panorama de representación teatral virtual español desde una plataforma llamada *Second life*, un metaverso que consiste en un espacio de realidad virtual en donde usuarios interactúan desde los dispositivos del monitor, micrófono o cursor, ya que no es necesario la implementación de lentes de realidad virtual (*visiocascos*) sino que, desde una interfaz simple, se crea un espacio donde se construya su segunda vida. Esto generó que un grupo de usuarios interactuaran y crearan un grupo de teatro virtual, en el cual se construyó un escenario teatral y se presentó el montaje de *El mago de Oz* el 12 de enero de 2008, con espectadores del mismo metaverso que se acercaron al espacio. Los avatares que ejecutaron el montaje fueron manipulados desde los usuarios que estaban detrás de las pantallas, lo cual representa en sí mismo un montaje virtual que generó un espacio interactivo con y entre los espectadores, desde la realidad virtual. Esto último plantea un posible escenario en la pantalla, dentro de un espacio de realidad virtual que resulta idóneo para la ejecución del teatro en un escenario digital.

De ahí que esta investigación haga referencia a los desafíos en los que se

encuentra el docente de arte teatral con respecto a la sociedad actual y la comunidad estudiantil, la cual se encuentra sumergida en una era digital que influye directamente en el ámbito educativo y en las metodologías de enseñanza y de aprendizaje. Por lo tanto, para fines de esta investigación, ha sido necesario considerar que la realidad actual del teatro incluye y contempla necesariamente la presión social para implementar los medios tecnológicos en los productos artísticos contemporáneos. Lo anterior lleva a resaltar que una de las cuestiones principales a atenderse en esta investigación fue la reflexión sobre de qué manera se ejercen estas metodologías innovadoras en el sistema educativo artístico contemporáneo y cuáles son sus alcances en diversos ámbitos sociales, sobre todo lo concerniente a los métodos del arte teatral y el implemento de los medios digitales.

### **III. Marco Teórico Conceptual**

No cabe duda de que las TIC han permitido que la educación genere nuevos métodos y didácticas en el aprendizaje, apoyándose en diversos recursos tecnológicos implementados con fines educativos. Esto ha llevado a revolucionar y actualizar constantemente el trabajo del docente frente a grupo y a cuestionar las metodologías de aprendizaje de los estudiantes, quienes se enfrentan, junto con los docentes, a un siglo XXI repleto de desafíos educativos y avances tecnológicos que se desarrollan a un ritmo vertiginoso. En lo que respecta al ámbito artístico se han replanteado los medios sensitivos para crear y presentar productos artísticos a través de los mismos recursos virtuales y digitales. Es así como la educación y el arte se han ido adaptando y transformando a los distintos contextos sociales y a los avances tecnológicos buscando responder a las necesidades existentes.

Como se ha observado en los últimos tiempos, los sistemas de educación formal y no formal tuvieron que mudarse forzosamente a los medios virtuales para dar continuidad a los procesos de aprendizaje de las y los estudiantes. Por ello el aula presencial adoptó estrategias didácticas similares al sistema de educación a distancia, usando los medios tecnológicos para hacer llegar el conocimiento y mediante diferentes canales; sin embargo, en algunas áreas como lo es el arte escénico, en el que es necesaria la presencialidad del estudiante, fue más compleja su adaptación debido a que la principal herramienta de trabajo es el cuerpo lo que implica el contacto físico y visual con las y los demás estudiantes en el aula.

Lo anterior conduce al abordaje del análisis de la educación y la educación artística virtual en los sistemas híbridos; así como la comprensión y creación del arte y del teatro desde la virtualidad, colocando énfasis en la metodología de enseñanza y aprendizaje del arte teatral, desde la virtualidad y considerando que para la enseñanza del arte teatral desde la virtualidad es necesario comprender cómo la educación y la educación artística se desarrollan desde la virtualidad en los sistemas híbridos, tal y como se expone a continuación.

### **3.1 La Educación Virtual**

La educación desde la virtualidad parte de características similares a la educación a distancia, en donde el uso de recursos tecnológicos favorece la distribución de información. Las TIC son una serie de recursos digitales que permiten crear, explorar, almacenar y difundir información, a través de un mundo digital, por lo que es necesario replantear la educación y reestructurarla con un eje que permita incluir y adaptar nuestro entorno, con lo que actualmente el estudiante tiene contacto en su vida cotidiana: la tecnología. Así mismo, es importante considerar que las y los estudiantes pueden generar las competencias digitales y habilidades con el uso de ordenadores, interfaces que permiten intercambiar generar, almacenar e introducir información, todo esto al introducir los recursos tecnológicos en los espacios de aprendizaje. Por otro lado, surgen desafíos y retos que implican tanto para el estudiante como para el docente, que si bien, se basan en el dominio de los entornos virtuales, con el fin de obtener un aprendizaje proactivo y asertivo. Estos retos y desafíos se basan en desarrollar la alfabetización digital; destrezas para la colaboración y comunicación de información en entornos digitales; dominar la seguridad personal, es decir, la protección de datos personales e identidad; así también el dominio de las herramientas digitales para resolver problemas técnicos y el uso creativo de los medios tecnológicos. Para ello, es necesaria la capacitación constante en el uso de estos artefactos digitales, tanto para el docente como para el estudiante, pues favorecen la aproximación al conocimiento, de esta manera la identificación, localización, almacenamiento y organización de la información, a través del adecuado aprovechamiento de la tecnología. Por ello surgen términos como la sociedad y cultura digital y las teorías de aprendizaje en línea, así como metodologías de enseñanza-aprendizaje en los medios virtuales y digitales y la alfabetización digital, que a continuación se detallan.

#### **3.1.1 Sociedad y Cultura Digital**

Los procesos de aprendizaje a través de dispositivos tecnológicos implican una metodología basada en el uso de los medios digitales; por lo que es importante considerar que actualmente las y los estudiantes se consideran nativos digitales, es

decir, nacidos con la tecnología digital, quienes son “hablantes nativos del lenguaje de la televisión interactiva, los videojuegos e internet” (Piscitelli, 2008, p. 48), por lo que estas generaciones procesan la información de forma diferente, gracias a la interconectividad y su propio contexto social rodeado de información y tecnología.

Anteriormente, en el apartado 2.1 Algunas transformaciones en el ámbito educativo y tecnológico, correspondiente a los antecedentes, se mencionaron los tipos de sociedades determinadas por John W. Moravec (2011), en las que se analizó las diferencias marcadas por los contextos sociales, que hacen referencia a las diversas manifestaciones culturales y sociales con relación a los cambios tecnológicos y del aprendizaje. Esto engloba un marco social que responde a las necesidades de aprendizaje basados en las TIC, que a su vez están relacionadas con los campos de avances en la tecnología y los diversos dispositivos que los nativos digitales adquieren desde una corta edad o viven inmersos en ellos.

Asimismo, se han denominado otras expresiones para designar a las sociedades actuales como “sociedad del conocimiento” o “sociedad de la información”, que en el campo educativo se refieren a aquellas personas que utilizan los dispositivos tecnológicos para facilitar el aprendizaje. De acuerdo con Pérez Zúñiga et al. (2018) es evidente que la escuela y las metodologías de enseñanza-aprendizaje se han visto transformadas por los diversos desafíos contemporáneos, ya que el conocimiento se produce desde otros tipos de canales y medios, como son los espacio virtuales o digitales. Por lo que es posible afirmar que esta sociedad ha generado dependencia de la tecnología transformando la vida cotidiana, adquiriendo otros tipos de conocimientos e información que no necesariamente se aprenden en los ámbitos académicos, considerando la constante innovación como un factor característico y la construcción del conocimiento a través de dispositivos con los que se les permita acceder a la información.

Si bien la sociedad de la información responde a la cultura digital, en la que según Pierre Lévy (2007) están ligados entre sí, debido a que la cultura digital comprende en sí misma diversos agentes y colectivos que se desprenden de los medios materiales y simbólicos, los cuales están compuestos por dispositivos electrónicos que

permiten el acceso a las bases de datos, programas, textos e hipertextos, imágenes y canales multimedia, entre otros. Así mismo, los medios simbólicos están compuestos por las interpretaciones del conocimiento brindado por los anteriores; mientras que los agentes y colectivos están formados por investigadores, técnicos, programadores, que se encargan de gestar y mantener la información en los medios digitales.

Además, los mismos avances tecnológicos han orillado a que la sociedad domine la cultura digital, lo que ha generado una brecha delgada entre la realidad virtual, la interconectividad y la globalización, que se ven reflejados en los medios de información y en el internet, así como en las relaciones sociales, educación y mercado laboral. La interactividad y la capacidad de generar contenidos desde la colectividad social, produce nuevas competencias para las instituciones educativas.

En el caso de la cultura digital, las visiones utópicas subrayan el aumento de la libertad, como en el libre acceso de contenidos o la emergencia de movimientos como el software libre y la cultura libre, y otras formas de expresión y participación colectivas; así como de la accesibilidad a una abundancia de contenidos, ideas, formas culturales, personas, etc., que tendría como resultado multiplicar las formas de creatividad e innovación social, permitiendo resolver problemas sociales existentes. (Lasén & Puente, 2016, p. 10)

Aunado a lo anterior, Lasén y Puente (2016) añaden que también es posible experimentar la exposición al uso excesivo de la tecnología, así como la dependencia de estos recursos digitales y dispositivos. Estos riesgos ocasionan la hiperconectividad o, a la inversa, la desconexión en la cultura digital. Esto último, propicia un rezago en las formas de relacionarse socialmente.

### ***3.1.2 Teoría de Aprendizaje en Línea***

Como se ha analizado, las tecnologías digitales son una realidad que no pueden evadirse, sin embargo, también representan un área de oportunidad o una fortaleza al encontrar que, por un lado, el aprendizaje de su dominio es complejo, pues en la

medida que va avanzando la tecnología, la metodología de aprendizaje debe actualizarse. Por otro lado, la educación desde la virtualidad abre la posibilidad de la transversalidad en el aprendizaje, en la teoría de las materias asignadas y en los métodos y didácticas que se empleen en una clase virtual.

El concepto *conectivismo* se define como la configuración de la teoría de aprendizaje en línea, que según Luis Gutiérrez (2012), contribuye al desarrollo de un nuevo escenario en donde la tecnología digital tiene una importancia sumamente significativa, a través de ambientes formales e informales. Cada vez incrementa más el número de cursos y la apertura de estudios en línea, así como en la educación básica al brindar herramientas para el dominio de la tecnología y programas afines a ésta. La teoría de aprendizaje en línea se desarrolla en la interacción con los nodos, es decir, las conexiones entre fuentes de información. Por lo que el usuario genera aprendizaje a partir de la selección continua y adecuada de estos nodos, que le permiten fluir entre el conocimiento. Sin embargo, existe la posibilidad de que estas fuentes de información puedan ser cambiantes, generando una experiencia particular en cada acceso.

### **3.1.3 Metodologías de Enseñanza-Aprendizaje en los Medios Virtuales y Digitales**

En términos informáticos, según la Real Academia de la Lengua Española (s.f.), por sus siglas RAE, el concepto “virtual” responde a la definición de “que está ubicado o tiene lugar en línea, generalmente a través de internet”. De igual manera, el término digital, tiene la definición de “dicho de un dispositivo o sistema: que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits”.

El aprendizaje en línea es un ejemplo de cómo las personas aprenden de forma individual y/o grupal, para generar experiencias de aprendizajes a distancias contrapuestas entre los usuarios. Sin embargo, éstas desarrollan redes interactivas que sustentan la ecología del aprendizaje, desde plataformas que pueden ser sincrónicas o asincrónicas, como por ejemplo las wikis o los blogs. Estas plataformas ofrecen el acceso a la información y permiten a los usuarios modificar y aportar más a la información previamente expuesta, generando espacios colaborativos y dinámicos. Para estas metodologías de aprendizaje, el estudiante puede determinar los recursos

que faciliten sus necesidades, así como en el discernimiento de la información (Campos, 2012).

De igual manera, el aprendizaje en línea tiene la modalidad informal en donde la información y el conocimiento es mediado por recursos tecnológicos donde el individuo, con sus necesidades particulares, enfoca su aprendizaje según su interés; así, va trazando su propio aprendizaje, a través de nodos particulares que rompen con las limitaciones de modelos institucionales o formales. Por ejemplo, las plataformas de las redes sociales han generado un intercambio de información de fácil acceso, en donde los usuarios comparten y comunican simultáneamente. Por lo que el gran reto de estas experiencias es evidenciar el aprendizaje real y las competencias que se están adquiriendo (Sangrà & Wheeler, 2013).

En esta misma línea se encuentra la pedagogía inversa, también llamada aula invertida o clase inversa, que según Nico Hirtt (2020) alude a las estrategias digitales para la enseñanza. Su objetivo es que el tiempo del estudiante sea eficiente, favoreciendo los saberes teóricos desde plataformas multimedia, dando el tiempo de la clase para generar espacios de dudas, diálogos y compartir argumentos. Esto no pretende que el docente pierda su papel en la enseñanza, al contrario, busca que la transmisión del conocimiento sea puramente real y eficaz, poniendo los recursos necesarios que se adapten a los tiempos del estudiante, construyendo sus saberes. Formando así una metodología autónoma y eficaz.

### ***3.1.4 Alfabetización Digital***

En plena era digital, el internet es fundamental como recurso laboral y educativo desde el entorno del ciberespacio y la cibercultura, que engloba todo un conjunto de medios interactivos y diversos; por lo que su trascendencia reside en la formación de la sociedad bajo un modelo de alfabetización digital. Por ejemplo, según Alfonso Gutiérrez (2013), el lenguaje multimedia pone en manifiesto el uso de recursos textuales con elementos audiovisuales que generan narrativas hipertextuales; produciendo la alfabetización digital, con documentos interactivos e integrales. Es así como, esta alfabetización se desprende de las capacidades de comprender y utilizar la información

que ofrecen los diversos canales de información, por lo que esto provoca la interacción del usuario con el texto, las imágenes y el sonido, es decir, la hipermedia:

Las definiciones más restrictivas identifican la alfabetización digital con el aprender los usos y programas más comunes de las tecnologías digitales (ordenador, teléfono, tablet, etc.). Para otros muchos, entre los que nos situamos, sin embargo, la alfabetización no puede reducirse a contenidos instrumentales y competencias meramente tecnológicas. Las hoy día imprescindibles competencias digitales formarían parte de una alfabetización mediática que, a su vez, constituye una importante dimensión de la alfabetización múltiple o multialfabetización a la que anteriormente nos referíamos y resultado de varias convergencias. (Tayner et al., 2015, p. 48)

Así, la alfabetización digital no pretende separar la realidad de los estudiantes que en su vida cotidiana conviven con la tecnología digital, sino amenizar los entornos de aprendizaje en favor a los recursos que se brindan a través de estas. Todo esto a través del desafío que conlleva generar una alfabetización crítica, con espacios reflexivos, pues se busca encontrar una mediación entre los canales de aprendizaje informal tanto como formal, para aprovechar lo que ambos espacios ofrecen.

## **3.2 La Educación Artística desde la Virtualidad**

La enseñanza de las artes a través de la virtualidad representa una oportunidad de crecimiento cultural y creativo que favorece tanto la adquisición de nuevos conocimientos como la creación de nuevos medios de expresión, por ello, a continuación, se desarrollan algunos puntos clave en la educación artística desde la virtualidad.

### **3.2.1 La Creatividad e Imaginación en los Medios Virtuales y Digitales**

Al contemplar la educación artística desde la virtualidad, es posible que la

tecnología facilite las posibilidades de apreciación y expresión, re-pensando y re-imaginando, a través de recursos creativos e innovadores. Es decir, volver a crear y explorar todas las posibilidades que los medios y recursos digitales brindan. Sin embargo, es elemental hacer énfasis en su equilibrio, ya que también existen desventajas al usar estos recursos. Es así como, es preciso nivelar el enriquecimiento del aprendizaje y la creación con las dificultades y retos que conlleva trabajar a través de la virtualidad; es decir, analizando el uso excesivo de la tecnología, se limitan el aprendizaje y la creatividad, pues existen diferentes canales de distracción y de información que generan desinterés por la creación artística, además de que existen límites en la interacción y comunicación entre el docente, así como entre los estudiantes (Vico Prieto et al., 2018).

El arte es considerado, para la educación, un medio para la expresión libre y creativa que responde a nuevas percepciones del mundo, a través de la sensibilidad e imaginación. Por ello, el arte se manifiesta a través de los diversos recursos que existen en cada cultura y sociedad. El uso de la tecnología digital en el arte no es algo nuevo o innovador. En la actualidad se han presentado diversos movimientos artísticos que han utilizado estos medios como lienzos, para plasmar nuevas técnicas o expresiones.

Gutiérrez Pozo (2005) supone que la virtualidad y la realidad no están enfrentadas entre sí, ya que la virtualidad es la existencia aparente y no real que propicia la simulación de un espacio virtual aparente a través de los medios, representando los diferentes procesos de la realidad como la percepción que se genera a través de ellos. Por lo que el autor también agrega que existe una reflexión que se concibe en la sociedad enfocada en la filosofía y en la transfiguración estética contemporánea. Todo esto, a partir de un espacio irreal, desde la virtualidad, en donde existe un ser y una apariencia, por lo que es significativo profundizar en el carácter ontológico del arte que plantea Gadamer (1991), sin renegar de su virtualidad.

### ***3.2.2 Metodología de la Enseñanza del Arte en los Medios Virtuales y Digitales***

La cuestión del arte en los medios digitales y su enseñanza cuenta con una gama amplia de posibilidades para los procesos de aprendizaje. Por un lado, cada día

los medios tecnológicos ofrecen avances innovadores, tanto en interfaces como en ordenadores. Por el otro, las diversas áreas artísticas conllevan procesos pedagógicos específicos entorno a diversas metodologías. Ahora bien, la fusión de ambas disciplinas, tanto el arte como la tecnología, responde a una metodología interdisciplinaria que favorece diversas áreas que comprenden tanto los procesos de aprendizaje, como las TIC y las artes mediales, es decir, las artes que incorporan medios tecnológicos. Según Diego Bernaschina (2019) esta propuesta metodológica interdisciplinaria dependerá de los distintos factores escolares. Los diversos recursos que la tecnología ofrece interpelan a las habilidades que el estudiante adquiere a través de su interacción con la tecnología.

Entre tanto, la propuesta de una metodología que responda a las necesidades actuales entre el arte y la tecnología, así como en relación con los contenidos de los aprendizajes esperados de ambas asignaturas permite generar una estrategia de trabajo entre estos contenidos, las artes mediáticas y las TIC, de tal manera que se desarrollen actividades recreativas con base en recursos y aplicaciones que faciliten el trabajo. Así, esta metodología interdisciplinaria responde a la construcción del conocimiento personalizado del estudiante, enfocando los productos artísticos y mediáticos hacia una mirada cultural contemporánea y tecnológica.

### ***3.2.3 El Rol de las y los Docentes de Artes en Relación con los Medios Virtuales***

En la escuela tradicional es evidente el papel que tienen las y los docentes frente al grupo estudiantil, ya que desde la cátedra ofrecen la teoría del conocimiento, misma que sólo se puede acceder a través del docente. En cambio, para la clase inversa como la metodología de aprendizaje en línea, el rol del docente juega un papel fundamental para la conexión del conocimiento, dado que se brinda previamente el conocimiento teórico para después, en otro espacio, dialogar y retroalimentar los saberes obtenidos de manera autónoma por el estudiantado. Ante ambas formas de educar, las TIC fungen como un posible recurso de aproximación y obtención del conocimiento. Para las y los docentes de los campos formativos de las humanidades, el uso de la metodología a través de los medios virtuales se complejiza cuando la creatividad debe

encaminarse para sumar estos medios a las creaciones.

El rol del docente de artes, que busca la relación con los medios virtuales y digitales, se encuentra en constante capacitación y actualización de la implementación de la tecnología. Se trata así de la exploración de diversos medios que le permitan generar productos artísticos que cumplan con los aprendizajes esperados, y faciliten la creatividad y expresión desde otra perspectiva estética y sensorial, por lo que:

El diálogo didáctico entre el docente y el estudiante es un acto imprescindible, el profesor es el facilitador y comunicador guía, que media y equilibra la dinámica en la estructura cognitiva del estudiante en un complejo contexto interactivo sincrónico y/o asincrónico. (Vásquez, 2021, p. 646)

Asimismo, el autor sugiere que el pedagogo en arte se aproxime a las necesidades de las y los estudiantes, brindándoles recursos necesarios para la creación de expresiones artísticas mediadas por la tecnología. Si bien, el docente que trabaje bajo la metodología a distancia debe tener el dominio de los recursos electrónicos, así como las habilidades para gestionar los entornos de aprendizajes mediados por la tecnología.

### **3.3 Arte y Virtualidad**

Anteriormente se ha mencionado sobre el arte mediado por la tecnología, el cual responde a diversas formas de manifestarse como lo son las artes mediales, el net.art, el ciberarte, entre otros. Por lo que se plantean diversos medios de expresión que dan pie al uso de herramientas tecnológicas dentro de la cibercultura donde, a su vez, “el pensamiento cibernético obliga a repensar, redefinir, recontextualizar el universo estético” (Córdova, 2014, p. 53). Estas tendencias del arte actual proponen al espectador interactuar con la obra desde otra perspectiva sensorial, misma que se relaciona con nuevas miradas estéticas. El entorno contemporáneo se ve reflejado en las inclinaciones sociales con respecto a modernismo y postmodernismo, así mismo el arte responde como reflejo de estos paradigmas filosóficos y culturales, que si bien, la

tecnología y la virtualidad son parte de éstas.

### **3.3.1 Sociología del Arte en la Modernidad y Postmodernidad**

José Quiroz (2009) en su texto *Arte, sociedad y sociología* menciona el surgimiento del arte posmoderno, es decir, aquel que surge cuando las vanguardias y el arte moderno rebasan la mirada de la sociedad contemporánea y viene a contradecir las ideas filosóficas y culturales. Si bien, posteriormente el autor menciona sobre la intención de las y los artistas de unir la revolución social con la revolución del arte, pues la modernidad construyó una visión del arte y del mundo que rompía con los cánones tradicionales de belleza y expresión, dando pie a la relación de las manifestaciones culturales desde la ciencia, la industria y la tecnología, por lo que surgió el encuentro de las masas y el proletariado con el arte popular, aquel generado del pueblo y para el pueblo que salía de las salas de los museos para encontrarse con la gente en las calles, conformando nuevos escenarios para todas y todos los espectadores, así como en la industria del cine, la radio y los subgéneros literarios, entre otros. El arte se convertía en accesible manifestando perspectivas diversas que nacían de la experiencia de vida de cada persona. De manera que, si la industria cultural había transformado la forma de exhibir el arte, también se transformaría el ideal de belleza tanto para la sociedad como para el artista. Por ende, se giró la mirada a los medios de comunicación que ejercían manipulación a través del mercado, y en el sujeto común explotado por el consumo y lo efímero de la vida. Ambas partes, tanto medios como sujetos, corresponden a una sociedad moderna y líquida que se ve reflejada en un arte diluido y degradado.

La estética y perspectiva del arte moderno y postmoderno, giró en torno al mundo del siglo XX, lleno de transformaciones políticas, sociales, científicas y tecnológicas, rodeado de tres características sociales: desublimación, desmetaforización y la desilusión.

El arte es un espejo que refleja ese caos y muestra esa realidad durante tantos

años oculta, o tratada como anomalía por los científicos sociales. El arte muestra a la sociedad lo que ésta se niega a ver. Las viejas estructuras separadas se derrumban o se difractan y se mezclan en una modernidad líquida. (Quiroz Trejo, 2009, p. 113)

Lo anterior hace referencia a que tanto la sociedad como el arte moderno avanzan a través del tiempo y responden a ambas a partir de los estímulos que le rodean, por ejemplo, la tecnología. Finalmente, la relación del ser humano ante la globalización y el arte, se mantienen en estrecha relación y producción tanto de medios para la creación y presentación de productos artísticos. Aunque existen limitaciones para acceder o aceptar los recursos e innovaciones tecnológicas como medios de creación.

### **3.4 Arte Teatral Virtual**

Es así como en el arte escénico se hace una propuesta de integración de la tecnología digital y la virtualidad como parte de una misma dimensión social, que se transforma y adapta a los contextos que forman parte de una misma realidad. Zapata (2016) considera cuatro transformaciones sociales que afectan la forma de analizar y crear arte escénico, mismas que corresponden a identificar los límites entre lo real y virtual, la desaparición de los límites entre los medios tecnológicos, el ser humano y la naturaleza, el progreso en los medios de comunicación y la transición de éstos con la primacía de la interacción.

#### ***3.4.1 La Virtualidad como Nuevo Espacio de Creación***

Los medios digitales conllevan la exploración de nuevas formas de expresión y creación que cuestionan la corporeidad a través de la dimensión virtual. Desde nuevas fórmulas de distribución de obras artísticas y espectáculos se pueden intervenir diferentes medios de comunicación, así como narrativas transmedia que interconectan a los espectadores, llegando a más audiencias.

Para Sergio Villena (2020), la pandemia del Covid-19 llegó a transformar los

escenarios artísticos presenciales a escenarios virtuales, a través de la pantalla. Por medio de un laboratorio experimental, realizó al análisis de los diversos modos de precepción estética y visual, imaginación y creación de nuevos montajes. Desde el cuerpo ausente, que se manifiesta en un mundo virtual, el distanciamiento social obligó a sustraer la corporalidad en un espacio de reinención de las interacciones sociales desde la hiperconectividad (es decir, la comunicación a través de diversos medios), la sincronía o asincronía en el tiempo real, el individualismo o colectivismo en las creaciones escénicas o en la apreciación desde el espectador. Por lo que también surgieron nuevas inquietudes en la cultura e interculturalidad, que expone una desigualdad social económica en donde sólo los que tienen acceso a estos medios tecnológicos son quienes pueden disfrutar o crear a partir de ellos.

Sin embargo, el ser humano siempre busca mejorar la calidad de vida, así como su integridad personal desde el ámbito físico, moral y mental. Para esto último, se han desarrollado diversos canales de aprendizaje que fomentan el conocimiento y el acceso a la información desde el desarrollo de medios accesibles. Por ende, se ha llegado al término sociedad de conocimiento y sociedad de información, conceptos que son abordados por diversos autores. Castells (1997) determina una nueva era de información. A través de la globalización se han encontrado avances en la comunicación, educación, transporte y comercio, entre otras áreas basadas en las redes de información y los avances tecnológicos. Forero (2009) establece que “la sociedad del conocimiento se caracteriza por la importancia que adquiere la educación y el acceso a las redes informacionales. Estos dos factores se constituyen en el principal recurso para formar ciudadanos competentes en un mundo globalizado” (p. 42). Es así como la información fluye de una manera constante y cada vez es más sencilla o rápida para tener acceso a ella, incluso desde la palma de la mano. Los aparatos tecnológicos y la nanotecnología cada vez son más sofisticados y esto permea en la sociedad, así como en la mercadotecnia.

En la actualidad existe un bombardeo relacionado directamente con la mercadotecnia, el cual se presenta a través de diversos medios de comunicación de manera permanente. Estas acciones son movilizadas a través del internet, borrando

barreras como la distancia “desde una perspectiva cultural, la globalización comprende el acceso al conocimiento de otras culturas, valores y formas de vida diferentes” (Forero, 2009, p. 43). Además, Castells (1997) afirma que, “el conocimiento y la información son elementos decisivos en todos los modos de desarrollo, ya que el proceso de producción siempre se basa sobre cierto grado de conocimiento y en el procesamiento de la información” (p. 11), es así como en la educación se busca la productividad e innovación de los medios para efectuar conocimientos, sobre todo siendo de carácter significativo. Lo anterior influye directamente en la investigación pues se buscó encontrar cómo es que estos medios impactan en la educación artística teatral y en el teatro.

### ***3.4.2 Teatro Virtual, Cine y Televisión***

Durante el siglo XX, la cultura visual jugó un papel importante para el arte y la sociedad, comenzando con la aparición del cine y posteriormente con la televisión, ambos factores determinantes para el impulso de la tecnología digital, que abre paso a la fuente de imágenes estimulantes.

Para Marc Augé (1999), el término de “imagen” alude a diversos significantes que se distinguen en cuatro modalidades. La primera es la imagen como forma material, que está relacionada con la plástica, las figuras y la arquitectura. La segunda es la representación de la materia, desde lo moral e intelectual. La tercera se refiere a la imagen mental, que son aquellos registros y percepciones de la imaginación que se asocian con los conceptos y términos y que, al materializarse, permiten el surgimiento de elementos artísticos o formales. La cuarta son aquellos registros de lo real, los que se realizan a partir de fotografías o el cine, y que pueden transitar de lo real a lo ficticio. Además, está la imagen virtual en la que se mezclan todas las anteriores, construyendo así su propia categoría. Cabe decir que la televisión es un elemento de transmisión de imágenes que genera la socialización indirecta; es decir, interpreta las imágenes del contexto social y permite construir las identidades individuales y colectivas. Así, la imagen en la pantalla, como en la cinematografía, constituye una gran influencia para la sociedad, tanto en los imaginarios colectivos como en los gustos individuales. Sin

embargo, esta ficción está previamente orientada y responde a una especificación precisa que se construye a partir del guion, la dirección y la actuación; aunque también está la contraparte de la ficción cinematográfica y televisiva que el autor menciona:

Quisiera tratar aquí de alguna forma como un exceso de imágenes puede convertirse en enemigo de la imaginación, y como lo imaginario privilegia el desarrollo de la ficción. Este paso a lo “ficticio total” desborda el espacio de los medios de comunicación y por tanto corre el riesgo de quitarle el sentido a la distinción realidad/ficción. (Augé, 1999, p. 8)

El riesgo de lo anterior está ligado a tres conceptos que Augé (1999) determina. En primer lugar, se encuentra el *triángulo imaginario*, en el cuál la ficción y la imaginación circulan entre lo individualidad, el colectivo y la ficción como creación. El segundo concepto propuesto por el autor es la *guerra de los sueños*, en donde los colectivos buscan la representación de la realidad, simbolizando experiencias, a través del tiempo y del espacio para llegar a comprenderlos. Y el tercero corresponde al *estadio de la pantalla*, que refleja el exterior a través de imágenes efímeras, y en donde sucede el fenómeno de identificación del espectador. Éste ve elementos que le reflejan la realidad, desde la ficción de la pantalla, en donde las imágenes funcionan como instrumentos de poca retención visual, que permiten que el *Otro* (es decir, el actor o actriz, los personajes) pueda transformarse en un supuesto *Yo*.

La experiencia de la pantalla en la televisión genera la creación de una ficción colectiva que se inspira de la realidad, pero selecciona de esta, la parte que quiere resaltar o mostrar. Esto genera que el espectáculo de imágenes previamente seleccionadas, se muestren desde una mirada cercana al espectador, pero desde una ficción programada, que genera la confusión entre la realidad y la ficción. Por lo que el individuo se construyen ideologías de la imagen del espacio y del tiempo, destemporalizado.

Ante la reproducción de imágenes entre las nuevas tecnologías, el cine y la televisión han establecido las bases de la construcción de estas imágenes en el teatro.

Por lo que el teatro funciona como un espacio imaginario entre la realidad y la ficción, pero con la diferencia de generar una perspectiva individual que provoca la conciencia y reflexión, pues las imágenes transitan en un espacio y tiempo presente. Así, la ficción no se confunde con la realidad, porque se ha construido y elaborado un montaje (unión de elementos) que responde a ésta como un espacio escénico donde la realidad es lo que siente el espectador y la ficción es lo que se provoca en dicho espacio. Sin embargo, es un hecho que en la actualidad no es posible separar el arte y la tecnología digital, puesto que se han creado una serie de fenómenos artísticos dentro de las pantallas que, en el caso del teatro, responden al tipo de teatro virtual.

Ahora bien, si el teatro virtual se genera dentro de la pantalla como espacio escénico, las posibilidades de la interacción generada en el espacio presencial se transforman con el espectador. La actividad performática del teatro conlleva características que reestructuran los elementos teatrales con las posibilidades imaginativas individuales. Una característica que permite la imaginación individual en el teatro presencial es la construcción de convenciones que, a través de los objetos teatrales se alejan de la realidad y su uso cotidiano para jugar con la imaginación a través de las acciones físicas del actor o actriz. Por ejemplo, un lápiz puede ser una varita mágica o una batuta. Sin embargo, con los avances tecnológicos en la pantalla del cine o la televisión, las convenciones teatrales son representadas desde la construcción ficticia de la realidad, usando elementos de efectos especiales que suplen la imaginación del espectador; por lo que el reto del teatro virtual, como un espacio de creación, es la regeneración de convenciones que no sean suplidas por efectos especiales, sino que la imaginación del espectador sea el principal motor para la construcción de estos elementos e imágenes.

### ***3.4.3 La Corporeidad en la Virtualidad y la Interacción con el Espectador***

El teatro virtual tiene otro reto que se constituye en el cuerpo del ente creador (del actor y/o actriz) y las imágenes mediatizadas de la pantalla. Las acciones físicas, como se les conoce en el teatro, tienen la función de crear la ficción y el conflicto del hecho escénico, y a su vez se suman al lenguaje estético creado por los demás elementos que se unen en el montaje. Para el lenguaje corporal en el teatro, la creación

de movimientos específicos contrae la cotidianeidad de las acciones, transitando en la creación y ejecución del cuerpo, en función de la ficción escénica, es decir, el cuerpo que está en el presente juega con la dimensión ficticia del tiempo y espacio, para ejecutarse en el aquí y ahora del espectador.

Para Óscar Cornago Bernal (2004), en su ensayo *El cuerpo invisible: teatro y tecnologías de la imagen*, la escena moderna genera un laboratorio de modos y experiencias perceptivas, por lo que se construye una nueva realidad mediática en ella que posibilita las formas de expresión del teatro. El acercamiento de la escena teatral a los medios digitales no necesariamente deja de ser teatro, pues plantea “la presencia del cuerpo frente a la ausencia mediática” (Cornago, 2004, p. 599). Así mismo, se delega en la pantalla la mirada que se quiere mostrar ante el espectador desde los dispositivos que, si bien desmaterializan el cuerpo, generando una ruptura del espacio entre la ejecución del hecho escénico y la percepción de éste. Aunque también está la ruptura del tiempo, puesto que la transmisión del teatro virtual es emitida a través de una conexión cibernética que, aunque se trate de una transmisión en vivo y en directo, genera una disociación del tiempo entre la transmisión del espectáculo teatral proyectado.

La construcción de la estética mediática y el cuerpo del actor o actriz frente a la pantalla compone una realidad ficticia producida por las imágenes y la percepción del espectador. Dichas imágenes transitan en la verosimilitud de la realidad desde los dispositivos digitales que contrastan con el cuerpo desmaterializado del actor. Por lo que el lenguaje corporal constituye parte de los elementos escénicos teatrales y, a su vez, aporta a la virtualidad la creación de un acto performativo a través de medios populares y accesibles a las y los espectadores contemporáneos. Así, la percepción se transforma y se construye con elementos estéticos que estimulan la imaginación tal y como refiere Cornago Bernal sobre el teatro:

Como un arte político y capaz de hacer una crítica inmanente a partir de sus propias formas, el teatro sigue hablándonos de los trasfondos que articulan las realidades, de sus ritmos y formas de representación. El espacio teatral y su

mirada descreída nos descubren también el teatro mediático que se esconde detrás de cada medio y la puesta en escena de la mirada cómplice que lo sostiene. (Cornago Bernal, 2004, p. 608)

Para González Ballen (2020), el cuerpo virtual es un “cuerpo como símbolo” en donde existe la posibilidad de encontrar y expresar experiencias sensoriales que le rodean. Por lo que las expresiones del cuerpo desde la virtualidad abren el camino a las y los espectadores para generar un imaginario colectivo, resignificando el espacio y las narrativas corporales desde los medios digitales.

#### **3.4.4 Medios Virtuales para la Presentación y Difusión de Proyectos**

Existen diversos canales para la presentación de obras escénicas. Las diferentes plataformas *streaming*, es decir plataformas que posibilitan la reproducción de videos o música a través del internet, son facilitadores mediáticos que permiten acceder a contenidos multimedia. Algunas aplicaciones tienen la opción del *streaming* en vivo en donde es posible realizar la transmisión de un evento. Así, los usuarios de la plataforma en donde se esté generando la transmisión, tienen oportunidad de ser espectadores mediados por la tecnología. En algunas aplicaciones los usuarios que espectan un evento transmitido en vivo pueden mostrar su rostro desde cámaras conectadas, pero usualmente éstos se muestran desde perfiles generados por las mismas plataformas (Ávila, 2019).

De igual manera, existen plataformas de registro público y otras privadas en donde las experiencias diversifican la interacción. Las más comunes son aquellas que forman parte de las redes sociales populares en la actualidad como Facebook, Instagram o YouTube. Sin embargo, también se generan en otro tipo de plataformas o incluso páginas de internet, en donde se transmiten videollamadas conectado a los usuarios en un espacio en tiempo real. La optimización de los recursos para el funcionamiento e interacción de esta plataforma se debe a que los usuarios cuentan con una cámara y micrófono integrados a sus dispositivos; ejemplo de ello es el caso de la plataforma ZOOM para videollamadas y videoconferencias, que durante la pandemia

del COVID-19 fue un recurso digital que benefició la interacción en un tiempo de distanciamiento social.

Ahora bien, para la producción escénica en una era digital, en donde la tecnología no deja de transitar entre la sociedad y además sigue innovando, la creación y difusión de espectáculos teatrales y artísticos responden a los medios de comunicación populares actuales, es decir, los medios digitales. El incremento de los recursos digitales en el hecho escénico acrecienta el riesgo del trabajo artístico ya que se han creado diversas plataformas de entretenimiento que mantiene al espectador atento a ellas, pero también esta misma difusión atrae a los espectadores cuando se les presenta a través de estos medios; siendo lo anterior un área de oportunidad.

Para Zapata (2016) “la tecnología permite pensar en nuevas fórmulas de distribución de los espectáculos, especialmente en un entorno que ofrece múltiples canales de comunicación y donde la narración transmedia ofrece posibilidades de interconexión e interrelación enormes” (p. 62). Para la gestión y publicidad de los espectáculos, la tecnología juega un papel fundamental para la difusión. Cada vez más la publicidad de los medios digitales a través de las redes sociales y aplicaciones de uso frecuente facilitan la conexión con los públicos diversos. Hace algunos años, imprimir los carteles para promocionar obras de teatro era un acto común para atraer a los espectadores. Sin embargo, gracias a la mercadotecnia digital es posible aprovechar los medios de difusión hipermedia que ofrecen los canales de comunicación cibernética. Sin duda la difusión digital de eventos artísticos facilita la optimización de la comunicación, por lo que generan anuncios, carteles digitales y otros recursos hipertextuales que atraigan el interés del público de manera masiva e inmediata.

#### IV. Hipótesis

En el planteamiento teórico del proyecto de intervención *La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en medios digitales*, se generaron las siguientes hipótesis a partir de la confrontación de las categorías de análisis con el qué de la realidad, es decir, con el planteamiento del problema. De manera contrastante se construyeron los supuestos hipotéticos relacionados con la educación virtual, la educación artística virtual, el arte y la virtualidad, y el arte teatral virtual, para analizar la metodología de la educación artística virtual, específicamente del arte teatral, siendo las hipótesis las siguientes:

- La educación desde la virtualidad exige la construcción de una metodología didáctica que responda a las necesidades educativas actuales y futuras.
- La educación artística virtual requiere la construcción de una metodología didáctica virtual para responder a las necesidades educativas actuales y futuras.
- El arte a través de la virtualidad genera un proceso creativo y una perspectiva visual diferente al arte presencial.
- El arte teatral desde la virtualidad responde a una expresión artística contemporánea, transformando al teatro presencial desde las plataformas virtuales y el uso de recursos visuales.

## V. Objetivos

Para lograr los objetivos de este proyecto de intervención *La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en medios digitales*, centrado en el teatro y la educación desde la virtualidad, fue necesario analizar diferentes puntos de vista referentes la educación virtual, la educación artística virtual, el arte y la virtualidad, y el arte teatral virtual, para desarrollar una metodología que propiciara el acercamiento de las y los estudiantes al ámbito teatral desde la virtualidad, comprobando la pertinencia del proyecto de intervención. Los objetivos son los siguientes:

- Analizar las necesidades educativas que la virtualidad establece para construir nuevas metodologías didácticas.
- Construir metodologías didácticas innovadoras para la educación artística virtual para responder a las necesidades educativas actuales y futuras.
- Analizar los procesos creativos artísticos y la perspectiva visual que se generan desde la virtualidad para confrontarlos y diferenciarlos del arte presencial.
- Analizar y explicar la transformación del arte teatral desde las plataformas virtuales y los recursos visuales.

Las preguntas de investigación que fueron guiando los objetivos planteados están planteadas bajo un esquema metodológico de análisis organizado por los ejes centrales de estudio:

### 1. Educación virtual

- ¿Es posible que la educación virtual responda a las necesidades actuales y futuras?
- ¿Es posible que en un futuro exista un sistema híbrido en la educación?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la educación virtual?

### 2. Educación artística virtual

- ¿Existe una metodología didáctica de la educación artística desde la virtualidad?
- ¿Cuáles son las características que definen una metodología didáctica para la educación artística virtual?

- ¿Es posible que los estudiantes adquieran una nueva perspectiva artística desde la virtualidad?

### 3. Arte y virtualidad

- ¿Qué características tienen los procesos creativos desde la virtualidad?
- ¿Qué diferencias existen entre los procesos creativos presenciales y virtuales?
- ¿Existe un lenguaje artístico específico para los procesos creativos virtuales?

### 4. Arte teatral virtual

- ¿Es posible que el arte teatral virtual responda a una expresión artística contemporánea?
- ¿De qué manera se construye el teatro en las plataformas virtuales?

## VI. Material y Metodología

El planteamiento metodológico de la investigación *La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en medios digitales* partió del problema detectado en la realidad y contexto social, es decir, *el qué de la realidad*, que en esta investigación responde a la educación artística teatral, como parte del sistema virtual, provoca la ausencia de una metodología didáctica que responda a las necesidades educativas actuales y futuras.

De igual manera, para efectos de la delimitación del marco teórico conceptual que sugiere la problemática, se realizó un análisis bibliográfico profundo delimitado por los campos disciplinarios afines a la problemática, así como el análisis de las teorías pertinentes. Lo anterior permitió la construcción del marco teórico conceptual, así como la definición de las categorías de análisis, mismas que representan los ejes de la investigación, y son:

- La educación virtual
- La educación artística virtual
- Arte y virtualidad
- Arte teatral virtual

Bajo la consideración de las categorías de análisis como ejes teóricos que dirigen la investigación, se confrontó la teoría con la realidad para tratar de explicar anticipadamente el porqué de la problemática planteada. Por lo anterior, se llevó a cabo la construcción de hipótesis de trabajo, así como un esquema metodológico que deriva del siguiente cuadro de congruencia (ver Tabla 1).

Tabla 1

*Cuadro de congruencia*

<b>CUADRO DE CONGRUENCIA</b>				
<b>La educación artística teatral, dentro de un sistema virtual, provoca la ausencia de una metodología didáctica virtual, que responda a las necesidades educativas actuales y futuras.</b>				
<b>CATEGORÍA DE ANÁLISIS</b>	<b>PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>HIPÓTESIS DE TRABAJO</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>RESULTADOS ESPERADOS</b>
<b>Educación virtual</b>	<p>¿Es posible que la educación virtual responda a las necesidades actuales y futuras?</p> <p>¿Es posible que en un futuro exista un sistema híbrido en la educación?</p> <p>¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la educación virtual?</p>	La educación desde la virtualidad exige la construcción de una metodología didáctica que responda a las necesidades educativas actuales y futuras.	Analizar las necesidades educativas que la virtualidad establece para construir nuevas metodologías didácticas.	Análisis de las necesidades educativas virtuales para construir nuevas metodologías didácticas.
<b>Educación artística virtual</b>	<p>¿Existe una metodología didáctica de la educación artística desde la virtualidad?</p> <p>¿Cuáles son las características que definen una metodología didáctica para la educación artística virtual?</p> <p>¿Es posible que los alumnos adquieran una nueva perspectiva artística desde la virtualidad?</p>	La educación artística virtual requiere la construcción de una metodología didáctica virtual para responder a las necesidades educativas actuales y futuras.	Construir nuevas metodologías didácticas para la educación artística virtual para responder a las necesidades educativas actuales y futuras.	Construcción de nuevas metodologías didácticas para la educación artística virtual que respondan a las necesidades educativas actuales y futuras.

CATEGORÍA DE ANÁLISIS	PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS DE TRABAJO	OBJETIVO	RESULTADOS ESPERADOS
Arte y virtualidad	<p>¿Qué características tienen los procesos creativos desde la virtualidad?</p> <p>¿Qué diferencias existen entre los procesos creativos presenciales y virtuales?</p> <p>¿Existe un lenguaje artístico específico para los procesos creativos virtuales?</p>	El arte a través de la virtualidad genera un proceso creativo y una perspectiva visual diferente al arte presencial.	Analizar los procesos creativos artísticos y la perspectiva visual que se generan desde la virtualidad para confrontarlos y diferenciarlos del arte presencial.	Análisis de los procesos creativos artísticos y la perspectiva visual generados desde lo virtual y lo presencial para establecer sus diferencias.
Arte teatral virtual	<p>¿Es posible que el arte teatral virtual responda a una expresión artística contemporánea?</p> <p>¿De qué manera se construye el teatro en las plataformas virtuales?</p>	El arte teatral desde la virtualidad responde a una expresión artística contemporánea, transformando al teatro presencial desde las plataformas virtuales y el uso de recursos visuales.	Analizar y explicar la transformación del arte teatral desde las plataformas virtuales y los recursos visuales.	Explicación y fundamentación de la transformación del arte teatral a partir de las plataformas virtuales y los recursos visuales.

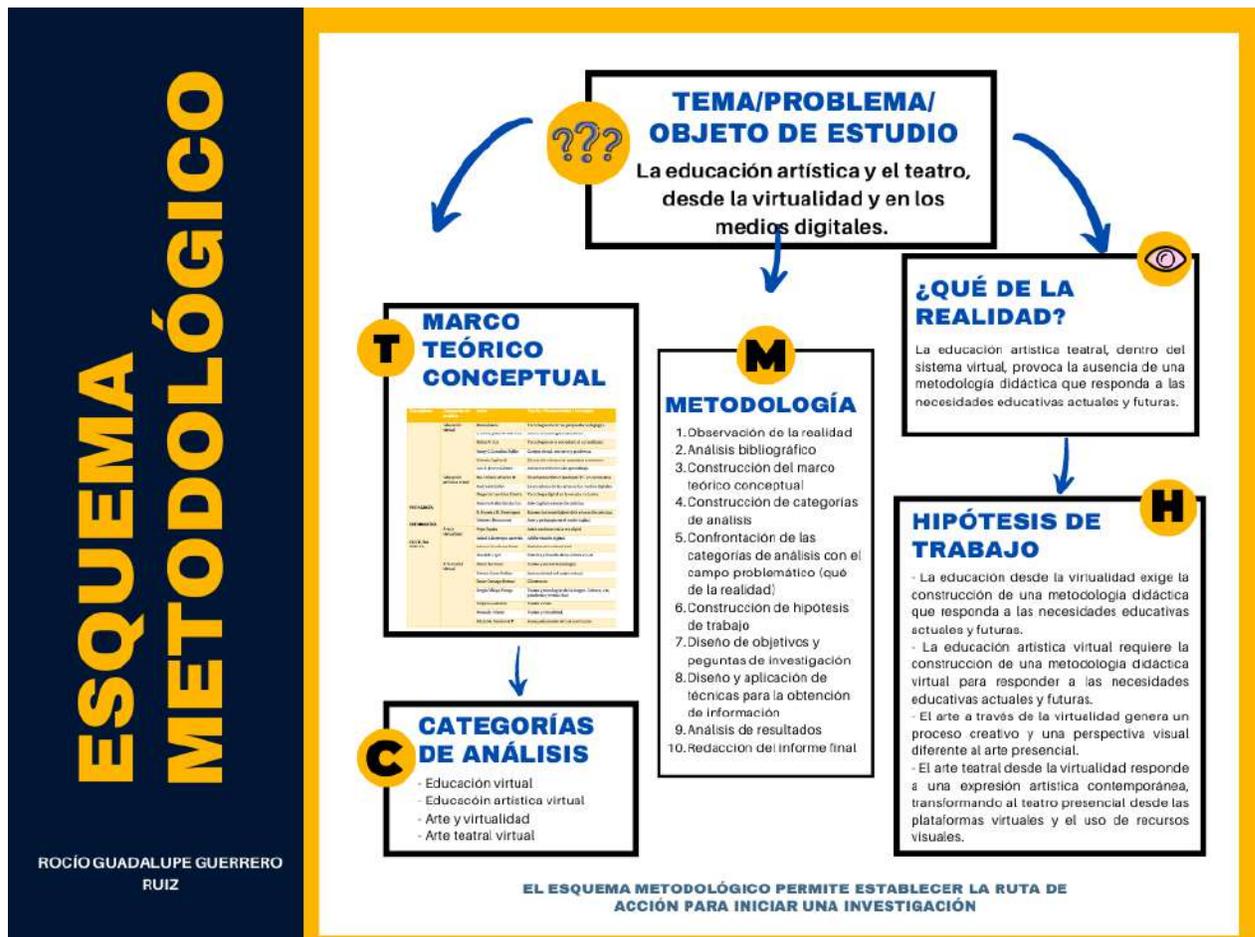
*Nota.* Esta tabla describe la correlación entre las categorías de análisis, las preguntas de investigación, hipótesis de trabajo, objetivos y los resultados esperados del proyecto de investigación *La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en los medios digitales*.

A continuación, se presenta el esquema metodológico (Figura 1) trazado para la

ruta de acción al inicio de esta investigación:

Figura 1

Esquema metodológico del proyecto *La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en medios digitales*



Nota. El esquema metodológico describe la correlación entre el objeto de estudio, el marco teórico conceptual, las categorías de análisis, y la metodología implementada para establecer la ruta de acción del proyecto de la investigación *La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en medios digitales*.

De modo que la metodología de investigación permitió generar el cuadro de congruencia para determinar el esquema de trabajo. Con base en los datos anteriores, se generó una guía específica que encaminó a la investigación desde las categorías de análisis.

### **6.1 Tipo de Investigación**

El tipo de investigación es aplicada con enfoque cualitativo. La metodología detallada permitió construir la finalidad del proyecto de intervención *La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en los medios digitales*, estableciendo que la educación artística y el teatro posibilitan espacios innovadores de aprendizaje y múltiples escenarios y espacio escénicos que responden a la exploración de realidades alternas, mismas que pueden ser parte tanto de un espacio virtual, como de un escenario a través de la pantalla.

En consecuencia, se realizaron dos talleres en la ciudad de Querétaro con el objetivo de analizar los procesos creativos artísticos que se generan desde la virtualidad y los recursos visuales; así como las necesidades educativas que la virtualidad establece para construir metodologías innovadoras y didácticas.

El primer taller “Del cuerpo poético a la virtualidad” fue realizado en el CAE, centro cultural que abrió sus puertas en plena pandemia del año 2020, ubicado a un costado del Centro Cultural Manuel Gómez Morín, en Avenida Constituyentes, esq. Luis Pasteur S/N, colonia Villas del Sur, Centro. A través del Licenciado Rafael Mata, Secretario de Educación Artística, se gestionó el espacio para trabajar dentro de estas instalaciones y se brindó el apoyo en el préstamo de la sala de danza, un espacio nuevo y funcional idóneo para las sesiones presenciales. Cabe decir que el CAE se enfoca a la producción de arte urbano, brindando talleres, cursos y eventos de educación continua para las y los artistas de la ciudad de Querétaro, además de abrir espacios de diálogo, formación y creación de artistas emergentes y escénicos a los que se les proporciona un espacio creativo. La inauguración presencial del CAE fue el día 26 de marzo del año 2021, por lo que la apertura del espacio en tiempo de postpandemia, abrió camino para vincularse con los objetivos del primer taller: analizar

los procesos creativos artísticos que se generan desde la virtualidad y los recursos visuales; así como las necesidades educativas que la virtualidad establece para construir nuevas metodologías didácticas.

Fue necesario considerar que el sistema educativo de México presenta una alta desigualdad entre las y los estudiantes por sus orígenes culturales y socioeconómicos (Tabare & Blanco, 2004), por lo que se analizó la viabilidad del proyecto con respecto a la evidencia de desigualdades en la comunidad estudiantil del estado de Querétaro, por lo que se creyó pertinente realizar un segundo taller con bases similares a las del primero.

El segundo taller se llevó a cabo desde el programa “Chamakili”, se realizó en el CEDAI con la finalidad de encontrar metodologías pedagógicas que pudieran vincularse con las necesidades particulares de las y los estudiantes indígenas que carecen de recursos digitales. Este recinto actualmente acoge y da espacio a los negocios de artesanas y artesanos que laboran en el estado. Cuenta con una sala para exponer sus artesanías y otra para realizar actividades como talleres. Así, el CEDAI les otorga un espacio para mostrar, vender y difundir sus productos que, a través de la Secretaría de Cultura Federal y la Unidad de Culturas Populares e Indígena, asesora y brinda actividades recreativas dirigidas a hijas e hijos de esta comunidad. Cabe mencionar que, por medio de Fernando Marín Chávez, secretario del comité de artesanos del CEDAI y el Mtro. Óscar Ruiz Tovar, jefe de la Unidad Regional de Culturas Populares, Urbanas e Indígenas, se pudo gestionar y concretar este segundo taller.

Ambos talleres fueron diseñados bajo la modalidad de educación híbrida, es decir, una modelo de enseñanza-aprendizaje que combina la educación presencial con la educación en línea. Los objetivos fueron la exploración de los recursos digitales y tecnológicos para la creación escénica.

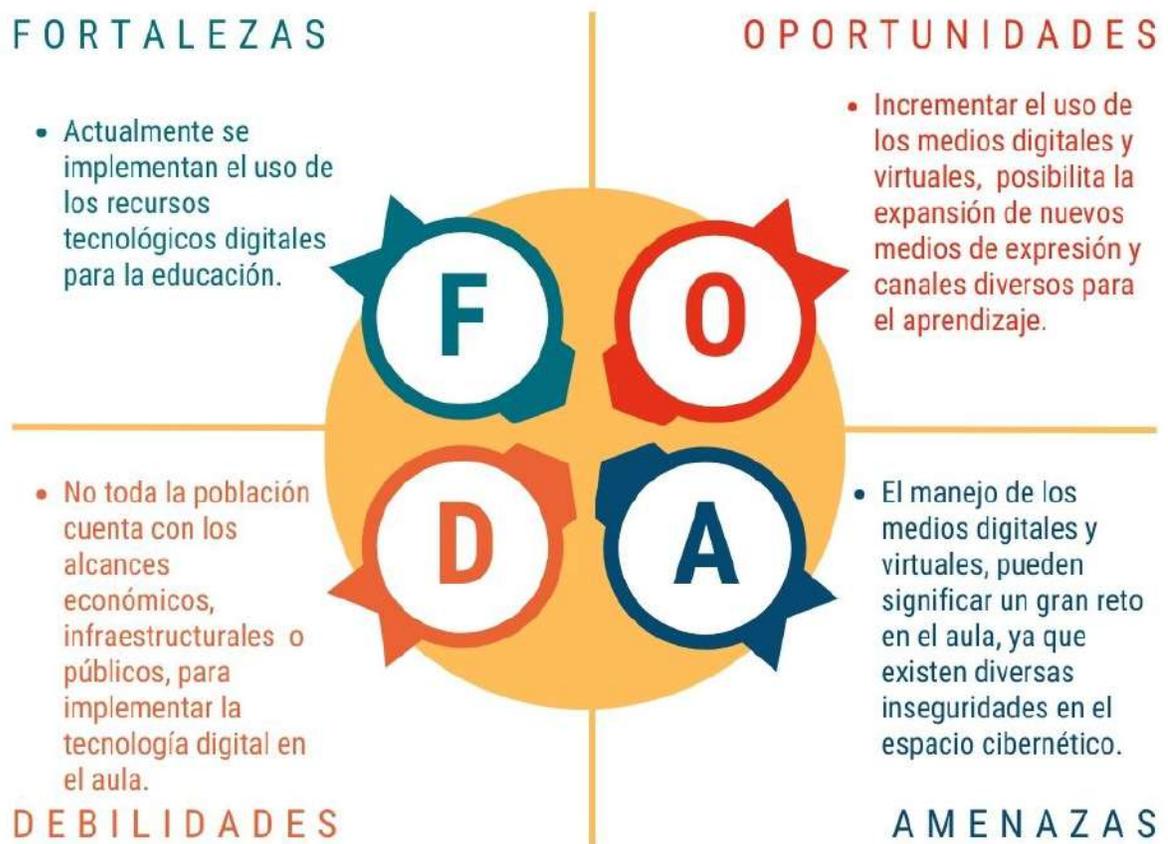
### **6.1.1 Análisis FODA**

El análisis FODA (por sus siglas: fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas) permitió encontrar puntos de análisis y observación, para partir en la investigación y en el proyecto de intervención desde una visión panorámica que

permitió la planificación estratégica de las actividades de ambos talleres. Es así como, después del diagnóstico de la investigación y su contexto, se desglosó el siguiente análisis (ver Figura 2):

**Figura 2**

*Análisis FODA*



*Nota.* El análisis FODA permite definir las fortalezas, oportunidades, amenazas y debilidades en torno al proyecto de investigación *La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en medios digitales.*

## **6.2 Población**

En ambos talleres las poblaciones fueron distintas, por lo que se trabajaron objetivos específicos con fines comparativos. Para ello se consideró tanto la edad como su condición económica en el sentido de que era indispensable valorar las posibilidades que cada población tenía para acceder a recursos tecnológicos e internet. Lo anterior permite reconocer que durante la pandemia se vislumbraron desigualdades socioeconómicas que afectaron el desarrollo integral de la persona, así como también el incremento en el rezago educativo y la pérdida de empleos. Cabe señalar que ambas comunidades de participantes propiciaron el diseño de diversas formas para abordar el tema, siempre considerando las particularidades de cada contexto.

### **6.2.1 Primer Taller**

Este fue planteado a una población abierta, dirigida a artistas escénicos con experiencia básica en los medios virtuales; aficionados al teatro e interesados en descubrir nuevos medios de expresión; estudiantes de artes escénicas; personas con experiencia previa y/o conocimientos básicos del teatro, danza, *performance*, artes virtuales y/o artes escénicas.

Para este taller, la población fue convocada a través de las redes sociales. Para ello, se diseñó un sitio web llamado “Once grados” (ver Figura 3), desde la plataforma [www.wix.com](http://www.wix.com), en la que contenía una barra de menú que incluía una pestaña llamada “cursos y talleres” (ver Anexo 1), que comprendía toda la información necesaria para la inscripción al taller. Las personas interesadas accedían a esta plataforma para llenar su solicitud de inscripción y posteriormente obtener información más detallada sobre el taller, los espacios y la metodología, ya que de igual forma se iba a necesitar trabajar en diversas plataformas digitales como Google Drive, ZOOM, entre otras. Cabe decir que en Anexo 2 se muestran alguna de las fotografías tomadas durante el Taller 1 y en el anexo 3, aquellas realizadas en el Taller 2.

### Figura 3

Sitio web “Once grados”



*Nota.* La figura muestra la página de inicio del sitio web diseñado para el Taller 1, con el propósito de que los asistentes pudieran obtener información y un canal de comunicación.

En la Figura 4 se puede observar la página web, desde la pestaña “Cursos y talleres” (ver Figura 4).

## Figura 4

Sitio web “Once grados”, cursos y talleres

The screenshot shows a website header with the logo 'II° ONCE GRADOS' and navigation links: 'Inicio', 'ConoceOnce', 'Galería', 'Cursos y talleres', 'Blog', and 'Contacto'. The main content area has a purple background and features the title 'Taller semi-presencial: Del cuerpo poético a la virtualidad'. Below the title are two images: a person holding a glowing rectangular object and a black and white portrait of a woman. To the left of the text is a purple heading 'Descripción del taller'. The text describes the workshop's focus on theatrical and virtual processes, actor training, and the use of technology for virtual production. It also mentions the workshop's semi-presential format, a limit of 15 participants, and a total of 12 sessions.

**Descripción del taller**

El taller está diseñado para que de manera teórica/práctica se ejerciten diversos elementos de la teatralidad y de la virtualidad. Las dinámicas están planificadas para la exploración de ejercicios actorales y corporales, uso de recursos tecnológicos para la creación de evidencias y difusión de trabajos. Todo lo anterior con el objetivo de realizar un montaje virtual, con la posibilidad de transmitirse en las plataformas de la institución que respalde al proyecto.

El participante podrá distinguir entre los procesos teatrales virtuales y presenciales, así como la experiencia de un teatro no tradicional, con características contemporáneas. Con el fin de comprender y re-imaginar el espacio escénico virtual. Podrá explorar sobre su propio proceso actoral, desde la poética de su cuerpo hacia la expresión desde la virtualidad. Adquirirá la capacidad de realizar nuevos proyectos artísticos desde la exploración de entornos virtuales. Comprenderá las posibilidades artísticas que ofrecen los medios tecnológicos en la actualidad y los nuevos caminos artísticos contemporáneos desde la exploración y creación autopersonal.

El taller está diseñado de forma semi-presencial con un límite de cupo de 15 participantes, con un total de 12 sesiones. Los días de las sesiones serán: lunes y miércoles de 7 de agosto al 1 de septiembre. Los días lunes de forma virtual (por videollamada) y los días miércoles de forma presencial en el Centro de Arte Emergente (Río Arroyo S/N, Colonia Villas del Sur). Más una sesión individual y auto-personal, de acuerdo con los tiempos del tallerista.

[Más información >](#)

*Nota.* La figura muestra la ventana *Cursos y talleres* inserta en el sitio web diseñado para el Taller 1, en donde se alojó la descripción al mismo y el lugar de registro de las y los participantes.

Así mismo, la difusión también fue generada a través de un cartel que se publicó

en redes sociales como Facebook, Instagram y a través de grupos de conversaciones de WhatsApp (ver Figura 5).

### Figura 5

*Cartel para la difusión del primer taller*



*Nota.* La figura muestra el cartel publicitario diseñado para el Taller 1, el cual incluye la información necesaria para dar a conocer el taller y promocionarlo entre las y los futuros participantes.

Finalmente, en este taller se inscribieron nueve personas, con un rango de edad entre los 18 y 35 años, de las que concluyeron satisfactoriamente seis personas.

### **6.2.2 Segundo Taller**

Como ya se ha mencionado, la gestión de este taller se llevó a cabo a través la Unidad Regional de Culturas Populares, Urbanas e Indígenas, ya que constantemente ofrecen talleres, pláticas y actividades en los espacios del CEDAI. Por lo que fue posible gestionar un taller dirigido a hijas e hijos de los artesanos que laboran en este lugar. Aproximadamente fueron siete infantes los que asistieron al taller, de manera irregular por cada participante, ya que, el desarrollo de este taller fue durante el mes de agosto y septiembre del año 2021, cuando estaba en proceso la reintegración social en los espacios públicos y privados, como consecuencia, de la pandemia del COVID-19. Otro factor que afectó en la asistencia constante de las y los participantes fue que el taller comenzó durante el inicio del ciclo escolar 2021-2022, y este fue a través de clases en línea, es decir desde la internet. Esto perjudicó en el sentido de que debían conectarse en un espacio con buena señal, misma que carecía el espacio del CEDAI. Al tomar clases académicas a distancia debían trasladarse a otro lugar donde tuvieran señal de WIFI o de lo contrario, gastar sus datos. Difícilmente se comunicaban con sus docentes a través de mensajes de texto, vía telefónica, alejándolos cada vez más del alcance de los objetivos educativos propuestos para ese ciclo escolar. Así que las asistentes se trasladaban a otro lugar y al querer regresar al CEDAI, perdía minutos de la clase o la clase completa. Por otro lado, al ser hijas e hijos de las y los trabajadores del espacio, el rango de edad de los participantes fue variable, lo que fue un reto que propició generar estrategias que permitieran alcanzar los objetivos del taller. Por último, otro factor a considerar para el desarrollo del taller fue el rezago educativo de la comunidad de niñas y niños sumado a la falta de recursos económicos en la institución, condiciones determinantes para accionar este proyecto de intervención.

En este taller comenzaron siete niñas, con un rango de edad entre los 3 y 15 años, de las que concluyeron satisfactoriamente cinco personas. Cabe decir que desde un inicio se tuvo contemplado que el rango de edad no sería un factor determinante

para la inscripción al taller, debido a que se sabía con antelación que las hijas e hijos de artesanos con los que se trabajaría son de edades diversas. Sí se consideró desarrollar estrategias de aprendizaje contemplando el abanico de las edades, así como el diseño de actividades en las que todas pudieran participar, alcanzando con ello los objetivos planteados en un inicio,

### **6.3 Técnicas e Instrumentos**

Como ya se ha escrito, la pandemia del COVID-19 orilló a la sociedad a replantearse los métodos de comunicación y educación a distancia. Sin embargo, en el ámbito teatral y durante el desarrollo de estos talleres, los métodos de enseñanza, tanto como de presentación, fueron complejos de ejecutar debido a que se suscitaron diversas circunstancias.

De manera que, para la realización y gestión de ambos talleres, fue oportuno seguir los procesos trazados para el alcance de los objetivos y generar un análisis en la educación artística teatral en la actualidad, haciendo énfasis en el contexto actual y en respuesta al planteamiento del problema. Por lo que se desarrollaron ambos talleres con la premisa de responder al uso de los recursos digitales y multimedia en la educación teatral, desde la virtualidad.

El **primer taller** fue realizado en modalidad híbrida, con un total de 12 sesiones, divididas en: tres sesiones semanales, durante cuatro semanas. Por el resultado del proyecto, en la quinta semana se realizó una sesión de ensayo y, por último, la presentación virtual. Los instrumentos para la realización de este taller fueron:

- Para la sesión por videollamada, la aplicación de ZOOM permitió congregarse a las y los participantes.
- Para la sesión presencial, se utilizó el salón de danza del CAE, abriendo una sala de videollamada, para quienes no tenían la oportunidad de estar, por lo que también fueron grabadas estas sesiones.
- Para la sesión en línea a distancia se utilizaron varios métodos de comunicación, por ejemplo, videos publicados en la aplicación de Google Drive, que es un espacio en la nube que permite almacenar y compartir archivos de diferentes

modalidades. Se siguió utilizando la página web de Wix, “Once grados”, En donde también se publicaban estas sesiones en modalidad de Podcast.

Así mismo, se siguió utilizando la plataforma de Drive, ya mencionada anteriormente, para almacenar las evidencias de trabajo de los participantes, así como para publicar las grabaciones de las sesiones de videollamadas y las sesiones presenciales.

En el **segundo taller**, se realizaron 12 sesiones, durante seis semanas, en donde se analizó el uso de recursos digitales y multimedia para la creación de cuentos representados en títeres. Al principio, las actividades estaban enfocadas en el trabajo de la educación teatral a distancia. Sin embargo, la realidad del contexto en el espacio no permitió que en las actividades se ocupará el internet, ya que la señal era muy débil y no permitía que se pudieran llevar a cabo videollamadas. Así que la modalidad de este fue plenamente presencial. Se utilizaron las aplicaciones de IMovie para la creación de los audios, así como la aplicación de la Grabadora de voz para la traducción de los cuentos creados por las niñas.

#### **6.4 Descripción de las Actividades de los Talleres**

Desde la etapa de diseño se procuró mantener una organización, planeación y gestión necesarias para cumplir con los propósitos y tiempos establecidos; considerando en todo momento el planteamiento del problema, los objetivos, las categorías de análisis y las características de cada población. Por lo que a continuación se muestra el cronograma de actividades de trabajo, dividido por el año 2021 en sus doce meses, así como el año 2022 de los meses de enero a junio (ver Figura 6):

**Figura 6***Cronograma de actividades*

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																		
ACTIVIDAD	Año 2021												Año 2022					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6
Observación de la realidad																		
Confrontación con la teoría																		
Construcción del campo problemático																		
Revisión teórica																		
Construcción de las categorías de análisis y las hipótesis de trabajo																		
Análisis de los documentos																		
Diseño de actividades para la intervención																		
Aplicación de actividades para la intervención																		
Análisis de los resultados																		
Confrontación de categorías de análisis con hipótesis de trabajo																		
Resultados y conclusiones																		
Redacción del documento final																		

**6.4.1 Actividades del Primer Taller (CAE)**

Durante el desarrollo del taller, se llevó a cabo el registro puntual de cada una de las actividades en las bitácoras de trabajo, registrando en cada una el lugar, la fecha y la hora, así como se plantearon los objetivos específicos, se registraron las actividades realizadas y planeadas para la sesión, así como los recursos y los resultados. Posteriormente, también se registraron las observaciones pertinentes, el número de asistentes y las tareas que se desprendieron de las actividades. Por último, el apartado final de cada sesión corresponde a los datos relevantes para tomar en cuenta en el informe final.

A continuación, se presenta la bitácora del registro de las actividades del primer taller.

<b>SESIÓN 1</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Videollamada por ZOOM, 9 de agosto de 2021, 17:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Explorar desde la antropología teatral del tallerista, indagando en el comportamiento fisiológico y sociocultural del hombre en situación de la representación (Finol, 2014), para buscar realizar una exploración en el <i>training</i> personal al hecho escénico.
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación y ejercicio de integración.</li> <li>2. Teoría: El espacio interno, el espacio externo, mi YO, ¿cómo estoy hoy?, partir del <i>estatus</i> para la creación. El actor vive del presente. El Actor como ladrón, cazador y espía, que crea a partir de un nuevo lenguaje.</li> <li>3. El movimiento y sus cualidades. Las transiciones y el espacio de creación y retorno a "aprender a aprender".</li> <li>4. Calentamiento desde el JARA. Realizar el constante movimiento que permite la conexión con el aquí y ahora.</li> <li>5. Creación de la primera partitura de movimiento, una transición del punto de llegada al punto de partida.</li> <li>6. Análisis de una partitura de movimiento.</li> <li>7. Cierre de la clase e indicaciones para el encuentro presencial.</li> </ol>

<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Plataforma ZOOM, música, grabación de la sesión.
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Creación de la primera partitura de movimiento en la que se presentan. Creación de un texto con la presentación de su partitura.
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	Considerar un breve descanso entre una hora y la otra.
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	6 participantes virtuales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	No olvidar su partitura 1 para seguirla trabajando en futuras clases.

<p><b>DATOS RELEVANTES PARA CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b></p>	<p>La demostración del cuerpo, el espacio y sus estímulos internos y externos.</p> <p>Somos lo que leemos, oímos, escogemos, usamos, etc. Esto muestra una serie de conocimientos que expresamos a través del cuerpo. Estamos vinculados a nuestro presente y pasado, a lo que decidamos en el futuro y las personas que nos rodean. Esta misma conexión puede cambiar, puede destruirse o puede modificarse, porque todo el tiempo estamos transformándonos. Todo el tiempo, nuestro presente, se sigue modificando y sigue avanzando en todos los aspectos</p> <p>El espacio interno y el espacio externo están conectados, porque somos uno mismo y nuestros sentidos se roban las imágenes, las formas, los olores, las sensaciones, todo lo que vivimos y experimentamos, lo robamos para guardarlo en nuestra mente, en el consciente o inconsciente.</p>
--	---

La primera sesión de este taller se llevó a cabo a través de una videollamada por la aplicación de ZOOM, el día 9 de agosto de 2021 a las 17 horas. El objetivo de la sesión consistió en explorar física y teóricamente, desde la antropología teatral del tallerista, el comportamiento fisiológico y sociocultural del hombre en situación de representación escénica (Finol, 2014), para realizar una exploración desde el *training* personal al hecho escénico en torno a la pantalla. Las actividades de esta sesión comenzaron con la presentación y un ejercicio de integración social en donde se presentaban y mencionaban algo que les fuera de su interés. Después se continuó con

una charla teórica por la tallerista, sobre el espacio interno y el espacio externo, desde mi “yo” y en ¿cómo estoy hoy?, esto para llegar a reconocer y reflexionar sobre cómo estamos para iniciar un proceso creativo. Otro tema del cual se habló fue sobre la presencia del actor en el tiempo presente, así como el actor que “roba” los estímulos de su alrededor para crear desde el lenguaje teatral. Posteriormente se realizó un ejercicio sobre el movimiento corporal y las cualidades de éstos, como las transiciones que hay entre uno y otro y la relación del espacio y tiempo. De manera que se realizó un calentamiento de respiración desde la pelvis, impulsando el movimiento a partir de esta zona llevando la concentración al presente, por ende, se desarrolló la creación de la primera “partitura de movimiento”, que consiste en una serie de acciones de micro y macro movimientos, unidas por transiciones, en torno a la pantalla. El conjunto de partituras creadas en el taller daría pie a la creación de un *performance* virtual. Por último, se analizó cada trabajo de cada participante. Para finalizar la sesión se dieron las indicaciones para el encuentro presencial en el CAE, pues fue importante recordar que seguíamos en reducción de aforos y uso de cubrebocas, así como mantener la necesidad de la sana distancia entre personas.

<b>SESIÓN 2: CAE</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Arte Emergente, 11 de agosto de 2021, 17:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Explorar desde el <i>training</i> y la antropología teatral del tallerista, indagando en el comportamiento fisiológico y sociocultural del hombre en situación de la representación, para buscar realizar una exploración en el <i>training</i> personal al hecho escénico y a lo virtual.

<p><b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación y ejercicio de integración inicial desde la presencia física: conciencia del mi yo, del otro y de los otros.</li> <li>2. Teoría: el principio de la traslación. La manipulación del espectador en la presencialidad, el espectáculo desde las tres dimensiones. ¿Qué pasa en la virtualidad? Pregunta de reflexión y tarea.</li> <li>3. El movimiento y sus cualidades dentro del espacio escénico. El contacto del sacro con el movimiento del otro.</li> <li>4. El principio del cansancio: danza de las oposiciones, los cuatro puntos en apoyo del suelo. La danza contigo, con tu pareja con el grupo.</li> <li>5. Creación con la primera partitura de movimiento, uniendo a la segunda partitura, la transición de cada movimiento.</li> <li>6. Análisis de una partitura de movimiento con los nuevos movimientos del entrenamiento.</li> <li>7. Cierre de la clase e indicaciones para el encuentro presencial.</li> </ol>
<p><b>RECURSOS UTILIZADOS</b></p>	<p>Sala de danza del CEA, dispositivo para reproducir música, así como la grabación de la clase por medio de ZOOM.</p>

<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Creación de la segunda partitura de movimiento y análisis de los movimientos encontrados.
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	Permitir un espacio más amplio de descanso, así como desinfectar a la persona cuando entre al espacio. Acercarme el micrófono cuando hable,
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	5 asistentes presenciales y uno a distancia.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	¿Qué pasa cuando vemos arte a través de la virtualidad? Pregunta de reflexión y tarea.

<p><b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b></p>	<p>El entrenamiento secreto de un actor (ninja).  “El <i>Performer</i>, con mayúscula, es el hombre de acción. No es el hombre que hace la parte de otro. Es el danzante, el sacerdote, el guerrero: está fuera de los géneros estéticos. El ritual es <i>performance</i>, una acción cumplida, un acto. El ritual degenerado es espectáculo. No quiero descubrir algo nuevo, sino algo olvidado. Algo tan viejo que todas las distinciones entre géneros estéticos ya no son válidas” (Grotowski, 1987, p. 31)</p> <p>Grotowski decía que el arte performativo era una cadena de anillos. El primer anillo visible es el del TEATRO (arte como representación, es decir el espectáculo). El segundo es el anillo invisible, los ensayos. Sin embargo, éste está dividido por dos anillos más, ensayos para el espectáculo y ensayos para el “no espectáculo”, es decir el trabajo interior del actor o ente creador. Así mismo, el autor reflexiona y sacude la manera de ver el presente y el pasado del actor, que lo incita a viajar a la verdad, a través de un proceso más allá de lo cotidiano, lo social y lo cultural. Encontrando así, la matriz del espectáculo con el texto, la relación del <i>Performer</i> consigo mismo y la relación del <i>Performer</i> con el espectador.</p>
---	---

La segunda sesión del taller se realizó en el salón de danza del Centro de Arte Emergente el día 11 de agosto del 2021, en un horario de las 17 a 19 horas. El objetivo fue explorar el *training* (entrenamiento del actor), desde su propia visión de la antropología teatral, indagando en el comportamiento sociocultural y fisiológico del ser humano en el estado de representación escénica; para que a través de ejercicios de *training* se puedan concretar partituras de movimiento que funciones para la representación virtual. Las actividades de la sesión presencial consistieron en comenzar con la presentación de cada integrante, ya que la sesión anterior fue desde la virtualidad y esta vez sería una experiencia diferente, ya que se estaban recuperando los espacios presenciales. Posteriormente se llevó a cabo el calentamiento corporal generando conciencia de esta presencia física, es decir la personal, así como la conciencia de trabajar a la par de otra persona y de una comunidad de talleristas. Fue necesario tomar en cuenta lo anterior, pues como se ha mencionado, se venía trabajando desde un periodo de confinamiento y posteriormente a una modalidad híbrida, el impacto de regresar a los talleres o espacios de trabajo y creación escénica fue necesario para observar las reacciones ante estos re-encuentros. A partir del ejercicio anterior se generó un espacio de diálogo en torno al cuerpo en traslación del espacio virtual al presencial y las posibles perspectivas del espectador en torno a estos espacios, desde cómo observa la ficción teatral desde esta realidad, a través de la virtualidad y la presencialidad. Por otro lado, se dialogó sobre las cualidades de movimiento del actor y la actriz dentro del espacio escénico, permitiendo también trasladar la reflexión hacia la conciencia del espacio en la virtualidad. Una de las iniciativas de estos ejercicios, partió de la conciencia del movimiento a partir del sacro. Otro punto fue trabajar “la danzas de la oposiciones” para crear su segunda partitura de movimiento, para ello se debía trabajar una serie de ejercicios corporales en donde se pusiera como objetivo realizar una serie de acciones físicas que implicaban lanzar, ver, seguir, brincar, explorar los diversos puntos de apoyos corporales para llegar a estados de equilibrio; posteriormente se debía trabajar con otra persona intercalando las acciones y observado las reacciones que se generaban al tener este contacto. Todos estos ejercicios reunidos formaron “la segunda partitura de movimiento”. Aunado a esto,

se unió la partitura primera, creada desde la sesión virtual. Por último, durante el final de la sesión se observaron los ejercicios unificados de cada tallerista y se concluyó la sesión con una conclusión sobre el papel del *performer* en la actualidad. Por lo anterior se observó que era necesario dar espacios más largos de descanso, así como acercar más mi micrófono al hablar, puesto que la sesión fue grabada para aquellas personas que no pudieran asistir, que este caso fue una, o que quisieran recurrir al video posteriormente a la clase. Un dato relevante que fue necesario para la reflexión personal fue acerca de la visión del actor y director Jerzy Grotowski, ya que él consideraba que el arte performativo como una cadena de anillos. El primer anillo visible es el del montaje teatral (arte como representación, es decir el espectáculo). El segundo es el anillo invisible, los ensayos. Sin embargo, este está dividido por dos anillos más, ensayos para el espectáculo y ensayos para el “no espectáculo”, es decir el trabajo interior del actor o ente creador. Así mismo, Grotowski reflexionaba sobre la percepción del presente y el pasado del actor, que lo incita a viajar a la realidad a través de un proceso más allá de lo cotidiano, lo social y lo cultural. Encontrando así, la matriz del espectáculo con el texto, la relación del *performer* consigo mismo y la relación del *performer* con el espectador, donde nace la creatividad e imaginación. Sin embargo, para la creación de arte y teatro desde los medios digitales, la percepción del tiempo y espacio varía. Por ello, se dejó de reflexión y tarea a cada tallerista la pregunta sobre ¿qué pasa cuando vemos arte a través de la virtualidad?

<b>SESIÓN 3</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Virtual a distancia, 13 de agosto del 2021.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Explorar desde el <i>training</i> y la antropología teatral del tallerista, desde la percepción del espacio personal cotidiano y de la luz en el lugar.

<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teoría: Partitura desde el ritmo, dirección y fuerza. La Asimetría y simetría, el cuerpo "dilatado".</li> <li>2. El espacio escénico: de lo cotidiano a lo extra cotidiano.</li> <li>3. Creación de las partituras explorando en tres lugares cotidianos para la experiencia escénica.</li> <li>4. Elección de un lugar en cuestión del montaje: que objetivo que me dice implícitamente el espacio</li> <li>5. Toma de evidencia del ejercicio</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Plataforma de Wixapp "Once grados", audio publicado ahí.
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Creación de partituras 2.1 en espacio cotidiano a escénico
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	Mejorar el canal por el que se les compartirá la tercera sesión de la semana.
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	6 asistentes a distancia.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Entrega de evidencia por medio de video.

<p><b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b></p>	<p>El cuerpo dilatado, es un cuerpo dramático, asimétrico, y cada tensión muscular está asociado con la tensión adecuada para la dilatación del cuerpo. Esto genera que el mismo espacio externo, en cuestión de hecho escénico, se re-signifique para la escena. Un espacio cotidiano es aquel en el que se vive y se construye para lo usual. Sin embargo, el espacio no cotidiano, sale de lo usual y se re-significa, se simboliza a través de la unión del tiempo y espacio, con los objetos en el hecho escénico, sucede en el espacio cotidiano que se reconstruye para el hecho escénico, por lo tanto, ahora es un espacio escénico.</p> <p>¿Qué sucede cuando re-significo el espacio cotidiano a un espacio escénico?</p>
---	--

Para la tercera sesión de esta semana, fue de manera virtual a distancia, es decir, desde la plataforma de “Wix: Once grados” (misma en donde se gestionó el taller), para ello se publicó un audio con formato similar a un podcast. El objetivo fue explorar, desde el *training*, el espacio cotidiano (en donde se vivió el confinamiento durante la pandemia) y la percepción de la luz dentro de este espacio. Para ellos, el audio comenzó con una reflexión sobre el ritmo de las partituras de movimiento, así como las direcciones y fuerzas aplicadas, para la resignificación de las intenciones (por ejemplo, el nivel de fuerza aplicada a un movimiento puede generar diferentes interpretaciones), por otro lado, se habló de la asimetría y simetría en los movimientos de las partituras y cómo se genera una perspectiva diferente al modificar una parte del cuerpo en cada acción. Así mismo se crea una conciencia de dilatación en las acciones, es decir, que el

espectador puede notar una variable que atrae su atención y lo mantiene interesado en todo lo anterior. Por otro lado, el generar conciencia del espacio que fue cotidiano para la vida, se vuelve extra cotidiano para la acción escénica. Para ello, la experiencia de transformar estos espacios para las partituras crea otro estado de conciencia actoral y por ende reacciones que pueden ser diferentes para la creación escénica. En consecuencia, se pidió que de tarea se trabajaran sus partituras en tres espacios diferentes y cotidianos y que posteriormente se eligiera uno para después presentarse la siguiente sesión, a manera de video. Por ende, se observó que un cambio pertinente era mejorar el canal por el que se les compartiera la tercera sesión semanal, por lo que se realizaron algunos ajustes técnicos para reproducir el audio en la plataforma.

<b>SESIÓN 4</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Videollamada por ZOOM, 16 de agosto de 2021, 17:00
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Explorar el uso del objeto en escena.
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicio de integración inicial por video llamada.</li> <li>2. Teoría: El espacio escénico presencial y el espacio escénico virtual. Diálogo en reflexión de la tarea.</li> <li>3. Teoría: el objeto y las convenciones teatrales en escena. Las convenciones teatrales en la pantalla. La re-imaginación del espacio virtual como medio de expresión contemporáneo.</li> <li>4. Presentación de la partitura creada en la primera semana, en el espacio cotidiano virtual.</li> </ol>

<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	5. La exploración de un objeto desde la pantalla virtual. Conexión del objeto con el cuerpo. 6. Presentación del objeto y las convenciones de este. Imaginar a través del objeto.
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Plataforma ZOOM, música, grabación de la sesión.
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Presentación de partituras de movimiento 3: Objeto/ elemento como estímulo
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	Enviar video a los participantes faltantes.
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	3 participantes virtuales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Construir con la partitura, con objetos. Llevar un objeto significativo a la sesión presencial.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	El entrenamiento actoral y personal para la creación escénica; a través de la exploración del cuerpo, de entrenamiento, de ejercicios de <i>training</i> y la relación del trabajo psicofísico del actor. El uso del objeto.

Para la cuarta sesión del taller se trabajó de manera virtual, desde la aplicación de ZOOM, el día 16 de agosto del 2021, a las 17 horas. Para esto, el objetivo fue realizar la exploración de un objeto con sus partituras. La sesión comenzó con la integración inicial de cada participante, para después comenzar la reflexión teórica sobre el espacio escénico presencial y virtual, después se analizó el concepto de las convenciones escénicas a partir del objeto, desarrollando la imaginación tanto del creador como del espectador. Esto abrió pie a desarrollar un ejercicio de consideración de las convenciones a través de la pantalla y como se podrían lograr éstas desde la re-imaginación de estas en el espacio virtual, como medio de expresión contemporáneo. Posteriormente se realizó la presentación del video de la partitura creada desde un espacio “cotidiano” ahora extra-cotidiano, para la virtualidad. Posteriormente se realizó una exploración de un objeto a través de acciones presentadas en el espacio escénico virtual, conectando con la mente, el cuerpo, el objeto y la pantalla. Se utilizó música para ambientar el ejercicio y explorar resultados con diversos estímulos. Por último, se presentó el ejercicio de manera que, se realizó la tercera partitura de movimiento con un objeto. Al finalizar la sesión se pidió que, para la sesión presencial se llevara un objeto significativo para trabajar con él.

<b>SESIÓN 5</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Arte Emergente, 18 de agosto de 2021, 17:00
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Explorar en la conexión del <i>training</i> personal, más las partituras de movimiento y sumando el objeto en escena. Limitar espacialidad desde la mirada del actor/bailarín y el espectador invisible.

<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicio de inicio: <i>training</i> de inicio / personal. Entrar al espacio. ¿Cómo entro al espacio de trabajo?</li> <li>2. Desde adentro, en el espacio de trabajo, comenzara con el <i>training</i> personal. Caminar desde la danza <i>butoh</i>. Conexión entre parejas.</li> <li>3. Los límites de la conexión entre el otro y conmigo. Creación de segundas partituras de movimiento.</li> <li>4. Descanso y teoría: la creación de las partituras desde la conexión con el otro y el bastón.</li> <li>5. Presentación de las partituras de movimiento como ejemplo.</li> <li>6. Exploración de las partituras de movimiento con el objeto: partituras 1, partituras desde el espacio 2 y partituras desde el objeto 3 (bastones y objeto).</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	<p>Sala de danza del CEA, dispositivo para reproducir música, así como la grabación de la clase por medio de ZOOM.</p>
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	<p>Creación y adaptación de partituras con el objeto/elemento 2.1</p>
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	<p>Ninguno.</p>

<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	4 asistentes presenciales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Trabajar con el objeto, la partitura y el espacio en casa.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	De la imaginación a la poética del cuerpo. Las calidades movimiento con el objeto: la energía, los niveles, oposiciones, asimetría,

Para esta sesión presencial, dentro de la sala del CAE, se realizó el día 18 de agosto de 2021, para ello el objetivo fue crear una exploración del *training*, sumando las partituras y el objeto para crear nuevos estímulos y reacciones diferentes, generando diversas intenciones. Para ello, también fue importante considerar el concepto de presencia escénica, creando la conciencia del espectador invisible, es decir imaginar que alguien te está observando, mientras nadie te observa. Pues este ejercicio ayuda a crear conciencia de la presencia escénica y desarrollar nuevas intenciones con respecto a las partituras de trabajo. El primer ejercicio fue realizar un calentamiento inicial desde la conciencia de entrar al espacio de trabajo. Una vez adentro del espacio de trabajo, se realizó una caminata de la *danza butho* en la que se trabaja la presencia escénica, así como se trabajaron las partituras de movimiento entre parejas, intercalando las acciones con la otra persona. Para ello se pidió que se hiciera memoria y conciencia de los estímulos creados a partir de esta experiencia trabajando con otra persona, cómo se modificaban las reacciones de sus partituras en relación con el intercambio de reacciones con el otro. Por último, se pidió trabajar con el objeto, las nuevas reacciones creadas anteriormente y las partituras. Fue así como se llegó a la

reflexión sobre la poética de la imaginación al unificar los ejercicios anteriores, y cómo se desarrolla esta desde los nuevo estímulos y objetos.

<b>SESIÓN 6</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Videollamada por ZOOM, 23 de agosto del 2021, 17:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Explorar desde el entrenamiento y ejercicios previos, desde la mirada de la cámara. Encontrar las diferentes perspectivas de la mirada del espacio cotidiano, la luz y el tiempo en él.
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación inicial. Ejercicio de atención desde la virtualidad.</li> <li>2. Análisis de la tarea. Presentación voluntaria del ejercicio de tarea.</li> <li>3. Mesa de diálogo sobre el espectador contemporáneo. La mirada de la cámara que contrapone la mirada del espectador.</li> <li>4. Sociedad actual y los límites de la imaginación en el teatro.</li> <li>5. La creación poética del texto desde el subconsciente.</li> <li>6. Despedida y explicación del encuentro presencial del miércoles.</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Plataforma ZOOM, música, grabación de la sesión.

<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Creación de partitura en espacio escénico, a través de diferentes miradas de cámara y con el objeto. Presentación de tarea. Elementos del texto y la dramaturgia del actor
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	Ninguno.
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	5 asistentes virtuales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Llevar tres objetos diferentes color verde y un fragmento de un texto o poema.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	El espectador actual.

La siguiente sesión, fue realizada desde la aplicación de ZOOM, ya que era necesario explicar el ejercicio. El objetivo fue explorar la mirada de la cámara, partiendo de los ejercicios anteriores, así como las diferentes perspectivas que se generan desde el lente de esta. Para ello, comenzó la sesión desde el concepto de la atención y cómo se desarrolla en la virtualidad. Se presentaron los ejercicios de la clase pasada, en donde ahora se concientizaba el espacio de la pantalla como el espacio escénico.

Posteriormente se realizó una mesa de reflexión sobre el espectador contemporáneo y como las TIC han contrapuesto la mirada del espectador desde una pantalla, así se realizó el análisis sobre la sociedad actual y los posibles límites de la imaginación en el teatro dentro de la globalización, pues era necesario llegar a la conclusión de ver la creación poética del actor y la actriz, como una herramienta de texto desde el subconsciente de la imaginación, para reflexionar sobre estos medios tecnológicos y virtuales y el desarrollo de la imaginación a partir de ellos. Por último, se cerró la sesión y se explicó la tarea para la sesión presencial, en la que consistía en llevar tres objetos diferentes, de color verde y un fragmento de un texto o poema, de manera escrita.

<b>SESIÓN 7</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Arte Emergente, a 25 de agosto de 2021, 17:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Creación de partituras (4) con el texto (voz)
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inicio / entrada al espacio</li> <li>2. El canto como herramienta de voz y texto.</li> <li>3. que digo, cómo lo digo, con qué lo digo. El cuerpo desde la expresión verbal y no verbal</li> <li>4. Verso en las partituras</li> <li>5. Exploración del texto en las partituras de movimiento</li> <li>6. Unificar partituras, elemento/ objeto, texto y espacio.</li> <li>7. Presentación de algún trabajo para exponer y analizar.</li> </ol>

<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Sala de danza del CEA, dispositivo para reproducir música, así como la grabación de la clase por medio de ZOOM.
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Creación de partituras (4) con el texto (voz).
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	Ninguno.
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	2 presenciales, 4 en videollamada o a distancia.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Repasar las partituras con el objeto de color verde asignado.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	La creación de texto como pretexto.

La séptima sesión se realizó de manera presencial, con la posibilidad de conectarse a través de ZOOM y tomar la clase a distancia. Por lo que se grabó la sesión y se compartió en la carpeta de Drive. El objetivo de esta sesión fue la creación de la cuarta partitura de movimiento juntando el texto seleccionado y así explorar las diversas intencionalidades tanto de la voz, como del movimiento, para ello, se inició con el tema del cuerpo desde la expresión verbal y no verbal, es decir, las reacciones que

se hacen al decir un texto, estas reacciones se le llaman subtexto en el teatro. Es así como se llegó a la exploración de las partituras con respecto al texto, después se agregó el ejercicio del objeto y el espacio, en el cual se hacía alusión al espacio cotidiano expresando las sensaciones o emociones que se generan al estar en él. Por último, se cerró la sesión presentando cada ejercicio. Esta sesión tuvo dos participantes presenciales y cuatro virtuales. Se les dejó de tarea que repasaran los ejercicios y que revisaran la plataforma para la sesión continua que sería a distancia.

<b>SESIÓN 8</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Sesión a distancia, 27 de agosto del 2021.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Creación de partituras (4) con el texto (voz) en el espacio escénico cotidiano
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A través de un video, realizar una guía de ejercicios para la creación y análisis de las vibraciones en torno a la creación de una intencionalidad de la creación.</li> <li>2. Realizar un ejercicio sonoro que acompañe el trabajo de la creación de partituras, incluyendo la mirada y oído del espectador contemporáneo.</li> <li>3. Percibir el ejercicio creador, para después compartir desde la video llamada.</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Video grabado.

<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Realizar una evidencia de video explorando los objetos de color verde usando un filtro virtual.
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	Ninguno.
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	6 asistentes a distancia.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Crear un video usando un filtro virtual.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	Considerar recursos multimedia para la creación de hechos escénicos a través de la pantalla.

La octava sesión se realizó a distancia, a través de un video grabado, el cual se publicó en Drive y compartió el día 27 de agosto de 2021. El objetivo de la sesión fue la creación y exploración de las cuatro partituras de texto, así como la suma del texto y el trabajo con la voz, y la experiencia sensorial y emotiva del espacio, en este caso el cotidiano ahora extra cotidiano. En el video se dio la guía para realizar una serie de ejercicios con la finalidad de analizar las intencionalidades de los movimientos en las partituras, para después agregar sonido. Posteriormente se dio la indicación de prestar atención a la mirada, es decir hacia donde se estaba mirando mientras se hacían los

movimientos. Esto con la intención de focalizar la atención y agregar intencionalidades desde la mirada, y así agregar un fondo virtual, usando la aplicación de ZOOM y la opción de pantalla verde. Así, grabar un fragmento de la experiencia, para después compartirla en la siguiente sesión como resultado del ejercicio.

<b>SESIÓN 9</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Videollamada por ZOOM, 30 de agosto del 2021, 17 hrs.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Creación de un montaje con todos los elementos desde la mirada del espectador invisible/pantalla, así como las diferentes posibilidades que permite la re-imaginación de los de espacio virtuales.
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teoría: que es un montaje escénico. La suma de los elementos en escena virtual. Qué implicaciones conlleva la virtualidad con los elementos digitales. Narrativas transmedia que permite la interacción con el espectador.</li> <li>2. Presentación en vivo del ejercicio, tomando en cuenta todo lo visto.</li> <li>3. Observaciones de cada trabajo, así como direcciones específicas para el montaje.</li> <li>4. Unificación del <i>performance</i> en vivo, así como la suma de los elementos digitales que permitan la interacción y creación con el espectador.</li> <li>5. Cierre del ensayo y creación.</li> </ol>

<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Plataforma ZOOM, música, grabación de la sesión.
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Presentación de la tarea. Ensayo general.
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	5 asistentes virtuales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Seleccionar el fondo virtual para la creación de su <i>performance</i> .
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	Ninguno.

La novena sesión se realizó a través de modalidad virtual, el día 30 de agosto de 2021, en el horario habitual de reunión. El objetivo de esta sesión fue la unificación de los ejercicios anteriores para crear un montaje con todos los elementos vistos en cada sesión. Por ende, fue importante tomar en cuenta la mirada del espectador invisible, aquel que está detrás de la pantalla, así como las diferentes posibilidades que permite la imaginación y la creatividad en los espacios virtuales. La sesión comenzó con una reflexión teórica sobre el concepto de montaje escénico, el cual se definió como la suma de los elementos tanto actorales, como sonoros y textuales, y posteriormente se habló sobre las implicaciones que conllevan estas sumas en los espacios virtuales y digitales. Se habló de las diferentes narrativas transmedia que permiten generar interacciones innovadoras con el espectador. Posteriormente fue la presentación en vivo de cada ejercicio de las y los talleristas, tomando en cuenta el resultado de todos

los ejercicios anteriores unificados. Se observó cada ejercicio y se dieron directrices específicas para el montaje final, es decir el resultado del taller. Por último, se realizó una unificación de todos los ejercicios de cada talleristas para crear un pequeño montaje final para presentarse al finalizar el taller, en el cual se eligió un fondo virtual que pudiera responder a los ejercicios y estímulos de toda la partitura completa. Para esta sesión se utilizó música y se grabó la sesión en la que hubo cinco asistentes virtuales.

<b>SESIÓN 10</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Arte Emergente, 1 de septiembre de 2021, 17:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Presentación de la tarea. Ensayo general.
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	1. Presentación en vivo del ejercicio, tomando en cuenta todo lo visto. 2. Observaciones de cada trabajo, así como direcciones específicas para el montaje.
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Música
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	El montaje escénico / montaje escénico virtual
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	No hubo internet en esta sesión, por lo que no se pudo grabar.

<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	5 asistentes presenciales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Practicar las partituras de movimiento para la presentación
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	El montaje escénico / montaje escénico virtual

La décima sesión fue de manera presencial en el CAE el primero de septiembre de 2021, en el horario habitual. El objetivo de esta sesión fue realizar un ensayo general, por lo que se inició con la presentación del ejercicio de cada talleristas, tomando en cuenta todas las observaciones y reflexiones del trabajo durante el taller. Por lo que al presentarse cada ejercicio se dieron observaciones más concretas y específicas, así como direcciones que pudieran resignificar el ejercicio de cada participante, esto con el objetivo de unificar el montaje hacia una misma estética teatral. Para esta sesión fue necesario usar el recurso de la música, por lo que se acudió a una lista de música específica que permitiera generar estímulos sensoriales que se sumarán a las intenciones de cada ejercicio. Para esta sesión se omitió la grabación de la clase, ya que no había internet. Asistieron un total de cinco participantes quienes estuvieron practicando sus partituras de movimiento con todo lo anterior, para la presentación final.

<b>SESIÓN 11</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Sesión individual a distancia, 4 de septiembre del 2021.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Creación de fondo virtual
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	1. Con base en lo trabajado, ver el video en se explicación la creación del fondo virtual
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Vídeo grabado para explicar la sesión a distancia.
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Creación de un ensayo con un filtro virtual, basado en los datos que se mencionan en la sesión.
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	6 asistentes a distancia
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Realizar un fondo virtual con las especificaciones dadas en el video de explicación.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	Ninguno.

Para la onceava sesión se utilizó el recurso de un vídeo grabado el cual fue publicado el día 4 de septiembre de 2021. Por ende, fue una sesión individual a distancia. El objetivo de esta sesión fue la creación específica de un fondo virtual.

Anteriormente se había explorado este recurso sin embargo para esta sesión era importante tomar en cuenta los nuevos estímulos y sensaciones generadas en los ensayos para así elegir un filtro que pudiera funcionar a partir de una pantalla verde. Durante las sesiones pasadas se estuvieron trabajando el uso del objeto y los estímulos que éste provoca, por lo que se recuperaron dichos estímulos y se exploraron en objetos color verde. El color ayudó a que a través de la aplicación de ZOOM se pudiera seleccionar el color y posteriormente agregar un filtro en este, pues funcionaba como una pantalla verde.

<b>SESIÓN 12</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Videollamada por ZOOM, 6 de septiembre del 2021, 17:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Ensayo para realizar un montaje virtual con los elementos que conllevan la creación personal, sumando la creación colectiva del <i>performance</i> .
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Repaso técnico de la creación escénica con base en la virtualidad.</li> <li>2. Montaje escénico</li> <li>3. Ensayo</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Sala de danza del CEA, dispositivo para reproducir música, así como la grabación de la clase por medio de ZOOM.
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Puesta en escena virtual. Presentación personal y difusión de creación.

<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	En el ensayo faltaron dos asistentes, tomarlo en cuenta para la presentación.
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESEN CIALES EN LA SESIÓN</b>	4 asistentes virtuales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Ensayar y/o grabar la presentación.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	Ninguno.

La doceava sesión fue a través de la modalidad virtual, por videollamada, desde la aplicación ZOOM, el día 6 de septiembre de 2021. El objetivo de esta sesión fue realizar un ensayo general para un montaje virtual, con elementos que conlleva la creación personal sumando la creación colectiva de cada tallerista. La sesión inició con un repaso técnico creativo sobre la creación escénica y cómo se maneja a través de la virtualidad, posteriormente se sumaron todos los ejercicios y se unificaron otra vez de elementos en común y para finalizar se realizó un ensayo de todo lo anterior. Para ello en esta sesión se utilizó música, así como se grabó la clase, para tomar evidencia del ensayo. Durante esta sesión faltaron dos asistentes y fue de suma importancia tomarlo en cuenta para la presentación, debido a que esta sesión estaba destinada a realizar el ensayo general.

<b>SESIÓN 13</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Videollamada por ZOOM, 8 de septiembre del 2021, 17:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Presentación de los resultados del taller.
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Repaso técnico de la creación escénica con base en la virtualidad.</li> <li>2. Montaje escénico</li> <li>3. Cierre del taller</li> <li>4. Despedida e indicaciones generales para la última actividad individual.</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Video llamada desde la plataforma de ZOOM.
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Creación de un <i>performance</i> desde una video llamada de ZOOM.
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	6 asistentes, más los espectadores virtuales.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	El contacto de espectador desde la pantalla.

Esta sesión fue la última del taller, en ella se presentaron los resultados a manera de un pequeño montaje virtual. Esta sesión se llevó a cabo a través de videollamada por medio de la aplicación ZOOM, el día 8 de septiembre de 2021, en el horario habitual. Para comenzar se dio un breve repaso técnico sobre la creación

escénica para afinar detalles y evitar errores técnicos, posteriormente se les dio acceso a los asistentes que presenciarían los resultados del taller estos fueron invitados por las y los talleristas. Para comenzar la presentación, durante la recepción se dio la indicación de apagar sus cámaras y micrófonos, posteriormente comenzó una serie de evidencias fotográficas con el texto que trabajarían los talleristas en su muestra. Después comenzó la presentación de cada ejercicio y por último la unificación de todos los ejercicios. como montaje final. Para cerrar se dio la despedida y el agradecimiento a las personas invitadas, Que posteriormente salieron de la videollamada. La sesión terminó con comentarios de los talleristas acerca de su percepción del taller y del montaje final. Asimismo, se hizo una reflexión sobre el contacto con espectador desde la pantalla, y para finalizar se dieron las instrucciones sobre cómo se harían llegar los reconocimientos y la evaluación del taller, misma que sería a través de las plataformas que se fueron utilizando.

#### ***6.4.2 Actividades del Segundo Taller (CEDAI)***

Durante el desarrollo del segundo taller, como en el anterior, se llevaron a cabo el registro de bitácoras de trabajo, que permitieron dar seguimiento a las actividades. Se registraron el lugar, la fecha y la hora, así como se plantearon los objetivos específicos, se registraron las actividades realizadas y planeadas para la sesión, así como los recursos y los resultados. Posteriormente, también se registraron las observaciones pertinentes, el número de asistentes y las tareas que se desprendieron de las actividades. Por último, el apartado final de cada sesión correspondía a los datos relevantes para tomar en cuenta en el informe final.

A continuación, se presenta la bitácora del registro de las actividades del segundo Taller:

<b>SESIÓN 1</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, 12 de agosto de 2021 16:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Presentación de la clase, dinámica para integración y confianza de la docente con las alumnas.
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar un adinámica de integración, para fermentar la confianza entre la alumna y la docente.</li> <li>2. Explicar la actividad “1, 2 ,3, calabaza” para jugar y crear una dinámica de clase más favorable.</li> <li>3. Jugar con la imaginación en el espacio, explorando diversas formas de caminar, al mismo tiempo, construir una historia desde la exploración de la caminata en el espacio.</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Salón de clases, música para la exploración de estímulos sonoros.
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Fomento de confianza y trabajo en equipos, así como la exploración imaginativa con base en caminar.
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	Las niñas no son constantes en su asistencia, tuvieron una desconfianza al trabajar conmigo. Tuve que modificar mis actividades de esta semana, considerando que era pertinente primero ganarme su confianza a través de actividades que favorecieran esto.

<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	3 asistentes presenciales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Recordar las actividades.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	La exploración de la imaginación desde el estímulo auditivo y la creación de situaciones con base en este ejercicio.

Como puede observarse la primera sesión de este taller se realizó en el Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, el día 12 de agosto de 2021, desde la modalidad presencial. Este taller se realizó a las 16 horas, ya que se cerraba a las 18 horas. Para iniciar la sesión las y los talleristas fueron hijas de artesanos del mismo lugar. Por lo que inicio con una presentación y posteriormente se hizo una dinámica de integración para fomentar la confianza entre la comunidad y la docente del taller. Posteriormente se explicó otra actividad en la que consistía en realizar un juego llamado “1, 2, 3 calabaza”, este trataba de llegar a una meta sin perder en el camino por lo que otra persona estaba en la meta y mencionaba la frase “1, 2, 3 calabaza” mientras estaba de espaldas a los participantes. Esto abrió la posibilidad de jugar con la imaginación explorando diversas formas de caminar en el espacio de juego y posteriormente a este construir una historia con esta forma de caminar. La importancia de realizar esta primera sesión fue dar un acercamiento hacia las posibilidades imaginativas explorando la creación a través del juego, y así analizar la disposición y las habilidades de cada participante. Los resultados de esta sesión consistieron en fomentar la confianza y el trabajo en equipo así como la exploración imaginativa con base en una simple acción: caminar. Fue importante considerar que las niñas que formaron parte del taller no son constantes en su asistencia, además se observó una desconfianza para trabajar con la docente del taller, pues se tuvieron que modificar las actividades de la siguiente semana para poder

ganar la confianza a través de actividades que favorecen este valor. Además de tomar en cuenta los recursos sonoros para la exploración de la imaginación y creatividad, para construir historias. Durante esta sesión formaron parte tres asistentes.

<b>SESIÓN 2</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, 13 de agosto de 2021 16:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Repaso de la clase pasada desde la dinámica de integración y confianza de la docente con las alumnas.
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	1. Realizar un adinámica de “1, 2 ,3, calabaza” para jugar y crear una dinámica de clase más favorable. 2. Jugar con la imaginación en el espacio, explorando diversas formas de caminar, al mismo tiempo, construir una historia desde la exploración de la caminata en el espacio. 3. Crear una historia desde la narración.
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Salón de clases, música para la exploración de estímulos sonoros y narrativos.
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Fomento de confianza y trabajo en equipos, exploración imaginativa con base en caminar.
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	Las niñas no son constantes en su asistencia, así como tuvieron una desconfianza al trabajar conmigo. Tuve que modificar mis actividades de esta semana, considerando que era pertinente primero ganarme su confianza a través de actividades que favorecieran esto.

<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	3 asistentes presenciales
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Recordar las actividades.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	La exploración de la imaginación desde el estímulo auditivo y narrativo, y la creación de situaciones con base en este ejercicio.

La segunda sesión fue el día 13 de agosto de 2021, en la misma ludoteca de la sesión pasada. El objetivo de esta sesión fue el repaso de la clase pasada, qué consistió en la dinámica de integración y confianza de la docente con las alumnas. Para ello se inició repasando el juego anterior, creando una dinámica favorable para la clase. Posteriormente se hizo un juego, imaginando el espacio a través de diversas formas de caminar, se les indicaba a las alumnas que imaginaran que estaban caminando sobre pasto o algún otro elemento de la naturaleza para después construir una historia en torno a estos estímulos, esto ayudó a que posteriormente se crearía una historia desde la narración de la docente hacia las talleristas, lo que permitió generar reacciones y sensaciones a partir de la imaginación y la reacción. Para esta sesión hubo tres participantes y fue importante considerar la falta de constancia entre ellas, pues esto hacía que las instrucciones se volvieran a repetir y alargará el tiempo de cada actividad. Fue de suma importancia considerar que para estas niñas no había el conocimiento sobre qué era el teatro e incluso nunca habían asistido a una puesta en escena, y mucho menos habían realizado una. Por ello se retomaron ejercicios básicos teatrales, así como partir de conceptos simples y entendibles para facilitar el progreso del taller. Además no habían enchufes para conectar luz y carga los dispositivos electrónicos, tampoco había señal de internet en el espacio, salvo en un lugar esquinado y alejado del área de trabajo. La señal de la red en este espacio era mínima e intermitente.

<b>SESIÓN 3</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, 19 de agosto de 2021, 16:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Repaso de la clase pasada desde la dinámica de la interpretación de historias con el cuerpo, desde la narración y la música
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jugar con la imaginación en el espacio, explorando diversas formas de caminar, al mismo tiempo, construir una historia desde la exploración de la caminata en el espacio.</li> <li>2. Crear una historia desde la narración, modificando las situaciones y música.</li> <li>3. Creación de espacios escénicos con los objetos que existen en el salón de clase.</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Salón de clases, música para la exploración de estímulos sonoros, narrativos y escénicos.
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Fomento de confianza y trabajo en equipos, así como la exploración imaginativa con base en caminar.
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	Las niñas no son constantes en su asistencia, así como tuvieron una desconfianza al trabajar conmigo. Tuve que modificar mis actividades de esta semana, considerando que era pertinente primero ganarme su confianza a través de actividades que favorecieran esto.

<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	3 asistentes presenciales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Recordar las actividades.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	La exploración de la imaginación desde el estímulo auditivo y narrativo, y la creación de situaciones con base en este ejercicio. Así como la creación de escenarios con objetos, usando las convenciones y la imaginación.

La tercera sesión de este taller se llevó a cabo en el horario y espacio habitual el día 19 de agosto de 2021. El objetivo de esta sesión fue repasar las dinámicas de la clase pasada retomando la importancia de la imaginación para la interpretación de historias expresadas por el cuerpo, así como la música y narración como estímulos imaginativos y creativos. Para ello se retomó el ejercicio de la clase pasada para construir una historia desde la simple acción de caminar e imaginar espacios diferentes. Posteriormente cada participante creó una historia y la narró, modificando las situaciones problemáticas y la música. Lo anterior ayudó a explorar la imaginación y la creatividad de diversos estímulos para el desarrollo de historias. Después se pidió explorar con los objetos que estaban en el espacio para crear nuevas narrativas con base en estos. Para esta sesión fue importante seguir fomentando la confianza y el trabajo en colaborativo así como la exploración de la imaginación en procesos narrativos. Fue importante considerar la inasistencia constante de las alumnas.

<b>SESIÓN 4</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, 20 de agosto de 2021, 16:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Exploración de los objetos en el salón para narrar una historia a través de ellos. Títeres.
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exploración de la narración de las historias.</li> <li>2. seleccionar un cuento de la sala de lectura: Los frijoles mágicos.</li> <li>3. Leer la historia y construir los personajes.</li> <li>4. Recrear la historia manipulando a los títeres desde un espacio dentro del salón de lectura.</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Hojas de papel, varillas de madera, cuento, mesas y sillas, colores, pinturas, tijeras y pegamento.
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Re-creación títeres realizados por ellas.
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	Cuidar el uso de las acuarelas.
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	6 asistentes presenciales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Evitar entrar en la sala de lectura, sin supervisión, ya que desperdician el material brindado.

<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	La manipulación de los títeres de varilla.
--	--

La cuarta sesión del taller se llevó a cabo en el horario y en el lugar habitual el día 20 de agosto de 2021. El objetivo de esta sesión fue la exploración de los objetos en el salón para narrar una historia a través de ellos. Por ello inició la sesión con una exploración de la narración de historias y así seleccionar un cuento de la sala de lectura. Las niñas eligieron el cuento de *Los frijoles mágicos*, por lo que se le leyó la historia y se construyeron personajes a partir de los objetos que había en el salón, posteriormente se recreó la historia manipulando los objetos como si fueran títeres y se eligió un espacio del salón para recrear la historia. Se les pidió a las niñas que dibujaran los personajes en hojas de papel blanco para después colocarles una varilla en la parte de atrás de la hoja, así como se pidió que se pintara y recortará cada figura realizada. Para ello fue importante cuidar los recursos. Para esta sesión hubo seis participantes de los cuales tres eran nuevos. Fue importante tomar en cuenta que estas niñas tienen acceso a esta sala constantemente sin supervisión por lo que muchas veces se desperdiciaba el material y al llegar al taller se encontraban con menos recursos. Sin embargo, uno de los resultados importantes de esta sesión fue la manipulación de los títeres creados por ellas mismas.

<b>SESIÓN 5</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, 26 de agosto de 2021, 16:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Creación de un cuento con palabras en lengua indígena.

<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elegir 5 palabras.</li> <li>2. Buscar la traducción de estas, con ayuda de sus mamás.</li> <li>3. Construir una historia con las palabras.</li> <li>4. Asesorarse con la docente para la construcción de los cuentos cortos,</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Hojas, colores, lápices
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Cuento corto por cada niña
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	Considerar la edad de las asistentes, ya que algunas tienen un rango de edad muy marcado entre ellas, por ejemplo 4 años a 12 años.
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	4 asistentes
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Terminar de realizar el cuento, en caso de no haberlo terminado.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	La construcción de historias desde algunas palabras.

Esta sesión se realizó el día 26 de agosto de 2021, en el horario y el lugar habitual. El objetivo del taller fue la creación de un cuento rescatando palabras en lenguas indígenas y posteriormente llevar estas creaciones al hecho teatral. Para comenzar la sesión fue importante tomar en cuenta la asistencia de cuatro participantes, cuyo rango de edad osciló entre los 4 años a los 12 años de edad, lo que provocó que las actividades se modificarán en torno a la dinámica de trabajo sin perder

el objetivo principal de la sesión, por lo que algunas niñas de menor edad tuvieron más ayuda con la creación de sus cuentos. Para comenzar la sesión se les pidió que eligieran cinco palabras en el idioma español y posteriormente buscar la traducción de estas palabras por lo que las asistentes recurrieron a sus madres para traducir sus palabras. Posteriormente se comenzaron a construir historias con las palabras, con la premisa de respetar las partes básicas de la narración de una historia, es decir, el inicio, el desarrollo, la problemática, la resolución de la problemática y el final. Durante la creación de los cuentos estuvieron asesorados por la docente del taller para construir sus cuentos de manera óptima. Los resultados de la sesión fue la creación De un cuento corto por cada niña. Sin embargo, fue importante considerar, para la siguiente sesión, el rango de edad de los asistentes para fomentar una buena dinámica y cumplir con los objetivos de las sesiones futuras.

<b>SESIÓN 6</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, 27 de agosto de 2021, 16:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Con base en el cuento realizado por cada una de las niñas seleccionar los escenarios principales y realizarlos en hojas de papel, pinturas y/o colores, Es importante que se realicen con la mejor limpieza posible para no manchar las hojas.
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dividir en equipos o parejas para realizar los escenarios del cuento, individualmente.</li> <li>2. Repartir el material entre las asistentes.</li> <li>3. Mostrar los avances a la docente para mejorar en la entrega.</li> </ol>

<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Tijeras, colores, pinceles, hojas
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Realización de los escenarios para los cuentos con títeres, que se van a presentar el día 18 de septiembre
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	La falta constante de las asistentes provoca un desorden en la presentación y en el ensayo de los cuentos, así como la realización de los títeres se ven afectados por la misma causa,
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	6 asistente presenciales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Guardar los materiales y terminar lo escenario que faltan de tarea.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	La inasistencia de las alumnas provoca una indisciplina para poder realizar los cuentos de una manera formal constantemente se está realizando una improvisación con los ejercicios de la clase.

La sexta sesión se realizó el día 27 de agosto de 2021, en el horario y lugar habitual del CEDAI. El objetivo de esta sesión fue trabajar la selección de escenarios principales de los cuentos realizados por cada una de las niñas del taller. Para ello deberían realizarlos en hojas de papel pintura crayolas o colores. Se consideró la limpieza y el orden para cuidar la estética de cada dibujo. La primera actividad que se realizó fue dividir en equipos o parejas a las asistentes, posteriormente se repartió el material de las hojas blancas, las pinturas, los colores o crayolas, cada una debía hacerlo de manera individual, aunque compartieran materiales. Estos dibujos se iban a

utilizar para introducirse en una caja que servía como teatrino. Para esta sesión hubo la participación de seis asistentes. Sin embargo, la falta constante de las asistentes e incluso los retardos, seguían afectando los procesos de aprendizaje de las sesiones, pues provocaban retomar indicaciones dadas anteriormente. Para finalizar la sesión se les pidió que guardarán todos los materiales y que colgarán sus trabajos en un pequeño tendedero que tenían en la ludoteca, para así preservar la limpieza de los dibujos.

<b>SESIÓN 7</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, 2 de septiembre de 2021, 16:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Con base en el cuento realizado por cada una de las niñas seleccionar los escenarios principales y realizarlos en hojas de papel, pinturas y/o colores, Es importante que se realicen con la mejor limpieza posible para no manchar las hojas.
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dividir en equipos o parejas para realizar los escenarios del cuento, individualmente.</li> <li>2. Repartir el material entre las asistentes.</li> <li>3. Mostrar los avances a la docente para mejorar en la entrega.</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Tijeras, colores, pinceles, hojas
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Realización de los escenarios para los cuentos con títeres a presentar.
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	La falta constante de las asistentes provoca un desorden en la presentación y en el ensayo de los cuentos, así como la realización de los títeres se ven afectados por la misma causa,

<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	5 asistentes presenciales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Guardar los materiales y terminar lo escenario que faltan de tarea.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	La inasistencia de las alumnas provoca una indisciplina para poder realizar los cuentos de una manera formal constantemente se está realizando una improvisación con los ejercicios de la clase.

La séptima sesión se llevó a cabo el día 2 de septiembre de 2021, en el horario y el lugar habitual. El objetivo de esta sesión fue terminar los escenarios de sus cuentos, pues quedaron incompletos la sesión pasada. Durante esta sesión fue importante tomar en cuenta los recursos musicales que se implementaron para estimular la imaginación y creatividad de las niñas mientras realizaban sus escenografías. Además de que fue necesario repasar el cuento creado individualmente para seleccionar de manera asertiva los momentos escénicos y dibujarlos, pues algunos cuentos tenían más de un escenario.

<b>SESIÓN 8</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, 3 de septiembre de 2021, 16:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Terminar de realizar los escenarios faltantes. Es importante que se realicen con la mejor limpieza posible para no manchar las hojas.

<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dividir en equipos o parejas para realizar los escenarios del cuento, individualmente.</li> <li>2. Repartir el material entre las asistentes.</li> <li>3. Mostrar los avances a la docente para mejorar en la entrega.</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Tijeras, colores, pinceles, hojas
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Realización de los escenarios para los cuentos con títere, a que se van a presentar el día 18 de septiembre
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	La falta constante de las asistentes provoca un desorden en la presentación y en el ensayo de los cuentos, así como la realización de los títeres se ven afectados por la misma causa,
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	5 asistentes presenciales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Guardar los materiales y terminar lo escenario que faltan de tarea.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	<p>La inasistencia de las alumnas provoca una indisciplina para poder realizar los cuentos de una manera formal constantemente se está realizando una improvisación con los ejercicios de la clase.</p> <p>Se trabajó a la par con la traducción y grabación de los audios de los cuentos traducidos al náhuatl, para después editar el audio y usarse para su presentación.</p>

La octava sesión se llevó a cabo el día 3 de septiembre de 2021, en el horario y lugar habitual. El objetivo de esta sesión fue terminar de realizar los escenarios faltantes pues algunos tuvieron que repetirse ya que carecían de limpieza, incluso les agregaron elementos que generaban un relieve en la hoja y que por ello era difícil de trabajar con esos escenarios. Esta sesión fluyó similar a la anterior para finalizar estos escenarios se le pidió a cada participante que entregará sus avances a la docente. El total de asistentes fueron cinco niñas. Durante esta semana se fue trabajando a la par, la traducción y la grabación de la voz que narraría los cuentos. Para ello se le solicitó a una adulta mayor voluntaria para prestar su voz y sus conocimientos para traducir los cuentos. Se le citó por medio de otra persona de la Unidad Regional de Culturas Populares e Indígenas, quien posteriormente compartiría las grabaciones para hacer la edición de audio de cada cuento.

<b>SESIÓN 9</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, 9 de septiembre de 2021, 16:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Con base en el cuento realizado por cada una de las niñas seleccionar los personajes principales y realizar los títeres con plastilina. Es importante que se realicen con la mejor limpieza posible para no manchar los colores.
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dividir en equipos o parejas para realizar los cuentos con ayuda de sus compañeras.</li> <li>2. Repartir el material entre las asistentes.</li> <li>3. Trabajar con sus compañeras en quipos para realizar los títeres.</li> <li>4. Mostrar los avances a la docente para mejorar en la entrega.</li> </ol>

<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Tijeras, varillas, diurex, plastilina, colores y cajas de títeres
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Realización de los títeres hechos con plastilina para los cuentos que se van a presentar el día 18 de septiembre
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	La falta constante de las asistentes provoca un desorden en la presentación y en el ensayo de los cuentos, así como la realización de los títeres se ven afectados por la misma causa,
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	8 asistentes presenciales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Terminar de realizar los títeres con plastilina y guardarlos en la sala de lectura para la próxima semana ensayar con ellos
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	La inasistencia de las alumnas provoca una indisciplina para poder realizar los cuentos de una manera formal constantemente se está realizando una improvisación con los ejercicios de la clase.

Esta sesión se realizó el día 9 de septiembre de 2021, en el horario y lugar habitual. El objetivo de esta sesión fue seleccionar los personajes principales de cada cuento y realizar los títeres con los materiales brindados por la Unidad Regional de Culturas Populares e Indígenas de Querétaro. En este caso el material fue diversas barras de colores de plastilina. Fue importante considerar la limpieza para no manchar los colores. La primera actividad fue dividirse en equipos o en parejas y repartir el material lo más equitativamente. Después, comenzaron a trabajar con sus compañeras en equipos realizando los personajes de sus cuentos. Para esta actividad fue necesario

supervisar los avances de cada una para lograr avanzar con la creación de los títeres. Durante esta sesión asistieron un total de ocho niñas, quienes algunas de ellas no habían realizado o terminado sus escenografías, así que se les pidió que las terminarán. La falta constante o inasistencia de las participantes provocó el ajuste en el diseño e instrucción de las actividades. En esta sesión una de las participantes tuvo que retirarse antes de finalizar la sesión, pues necesitaban asistir a su clase escolar en línea. Por lo que tomó el teléfono de su mamá y se retiró de la ludoteca para buscar un lugar con mejor señal de internet, cuando finalizó su clase (que fue muy breve), regresó al taller. Esto también fue importante considerar ya que la niña que se retiró y regresó fue de las más constantes en todas las sesiones del taller. Para finalizar la sesión se les pidió que guardaran todos los materiales y colocarán sus títeres, aún incompletos, en una repisa del librero, para evitar que alguien ajeno al taller los agarrara.

<b>SESIÓN 10</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, 10 de septiembre de 2021, 16:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Terminar de realizar los títeres en plastilina
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. División de equipos.</li> <li>2. Realización de títeres con plastilina, con base en el cuento que realizaron.</li> <li>3. Limpiar el espacio y guardar los títeres dentro de la sala de lectura.</li> <li>4. Cierre y explicación de la siguiente actividad de la próxima semana.</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Tijeras, varillas, diurex, plastilina, colores y cajas de títeres
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Realización de los títeres hechos con plastilina para los cuentos que se van a presentar el día 18 de septiembre

<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	La falta constante de las asistentes provoca un desorden en la presentación y en el ensayo de los cuentos, así como la realización de los títeres se ven afectados por la misma causa,
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	8 asistentes presenciales.
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Terminar de realizar los títeres con plastilina y guardarlos en la sala de lectura para la próxima semana ensayar con ellos
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	La inasistencia de las alumnas provoca una indisciplina para poder realizar los cuentos de una manera formal constantemente se está realizando una improvisación con los ejercicios de la clase.  Se debe terminar la grabación editada, para la presentación de los cuentos traducidos al náhuatl.

La décima sesión se desarrolló el día 10 de septiembre de 2021, en el horario y lugar habitual, con un total de ocho participantes. El objetivo de esta sesión fue terminar los títeres que se comenzaron la sesión pasada. Para ello se dividió en equipos y se repartió el material: plastilinas, tijeras, varillas, diurex y cajas tipo teatrinos. Posteriormente terminaron los títeres basados en los personajes de los cuentos realizados por cada una de ellas, después se limpió el espacio y se guardaron los títeres con sus varillas en una de las repisas de librero de la ludoteca. Para cerrar la sesión se explicó cuáles serían las actividades de la siguiente semana, pues correspondía a la presentación de los resultados del taller agendado para el día 18 de

septiembre. Así que fue necesario pedirles su puntual asistencia el día 17 de septiembre para poder realizar un ensayo general del montaje de sus cuentos. Los días 15 y 16 de septiembre permanecería cerrado el CEDAI, ya que al ser días festivos se encontrarían en sus comunidades de procedencia. Esta semana se concluyó la edición de la grabación de los cuentos traducidos en náhuatl; la edición consistió en agregarle cortinillas musicales al inicio y al final de cada uno, así como dejar la versión en español para también presentarse.

<b>SESIÓN 11</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, 17 de septiembre de 2021, 16:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Ensayo final de los cuentos
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Acomodar el espacio de cada alumna con su cajita de títeres.</li> <li>2. formar equipos y comisiones</li> <li>3. repasar los cuentos y el orden de cada uno con la grabación realizada por las adultas mayores indígenas del Centro de Desarrollo artesanal e indígenas de Querétaro. Esto está basado en los cuentos realizados por las mismas niñas.</li> </ol>
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Cuentos, música y títeres
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Ensayo de los cuentos
<b>OBSERVACIONES/ CAMBIOS PERTINENTES EN LA SESIÓN PARA EL FUTURO</b>	Las alumnas no son constantes, no se puede trabajar de una manera disciplinada, pues no depende de ellas su asistencia, depende las actividades de sus mamás.

<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	6 asistentes presenciales
<b>TAREAS QUE SE DESPRENDEN DE LA SESIÓN</b>	Vestir de ropa formal para la presentación.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	Ninguno.

La onceava sesión se realizó el día 17 de septiembre de 2021, en el horario y lugar habitual, durante esta sesión hubo un total de seis participantes. Para comenzar se trasladó el material y las participantes al área de la presentación que estaba en el centro del CEDAI, en un área abierta. Después se acomodaron las cajas tipos de teatrinos, sobre unas pequeñas mesas y se formaron equipos para la organización de la presentación. Posteriormente se repasaron los cuentos y el orden de cada uno, con la grabación de los cuentos traducidos a la lengua náhuatl, y que fueron realizadas por las adultas mayores del CEDAI. Para esta sesión faltaron dos niñas quienes dependían de las actividades de sus madres y que por ende no pudieron asistir al ensayo. Durante esta sesión se trabajaron con los recursos de las grabaciones de los cuentos, para que las niñas pudieran manipular sus títeres y cambiar sus escenarios siguiendo la narración que se escuchaba en el audio. Para ellas utilizar este recurso, que además estaba editado con sonidos y música que ambientaba sus cuentos, les emocionó y se inspiraron para trabajar de manera óptima y eficaz, ya que entendieron muy rápido las instrucciones y la forma de trabajar fue muy clara y asertiva. Por lo que el ensayo resultó ser muy exitoso a pesar de la inasistencia de las dos participantes faltantes.

<b>SESIÓN 12</b>	
<b>LUGAR, FECHA Y HORA</b>	Centro de Desarrollo Artesanal e Indígena, 18 de septiembre de 2021, 16:00.
<b>OBJETIVO DE LA SESIÓN</b>	Presentación presencial
<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	Presentación de los resultados de cada cuento creado en títeres. 1. acomodo de espacio y de los títeres. 2. Ensayo técnico. 3. Presentación ante público. 4. Grabación de cada cuento. 5. Despedida y cierre del taller.
<b>RECURSOS UTILIZADOS</b>	Equipo de audio, sillas, escenario, videograbadora, música, escenario
<b>RESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	Presentación final de los cuentos en títeres
<b>No DE ASISTENTES VIRTUALES/PRESENCIALES EN LA SESIÓN</b>	6 asistentes del taller, más las y los espectadores de la presentación.
<b>DATOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN EL INFORME FINAL DE LA ESTANCIA Y/O TESIS.</b>	La presentación se realizó de manera presencial, pues no se pudo transmitir en las redes sociales por la falta de buena señal de internet.

En la doceava sesión se realizó la presentación frente a público, el día 18 de septiembre de 2021, en la explanada del CEDAI, a las 11 horas del día. El objetivo central fue la presentación presencial de las obras de teatro como resultado del taller. Al llegar, las participantes fueron citadas antes para acomodar el espacio, las cajas tipo teatrinos, los títeres y sus escenografías. Posteriormente se hizo un breve ensayo técnico con la música. Después llegó el público se sentó de manera frontal a las cajas, mientras que las niñas estaban sentadas detrás de cada cajita. Para esta presentación

se utilizó el equipo de audio, micrófonos, sillas, videograbadora y música ambiental proporcionada por el equipo técnico del CEDAI. Se llevó a cabo la presentación de cada cuento, explicando de manera breve al público en qué consistió el taller y cuáles fueron las actividades y participaciones de las niñas; cabe decir que la presentación fue exitosa, el público se mostró entusiasmado y las niñas se sintieron orgullosas de los resultados de su trabajo, por ser la primera vez que participaban haciendo teatro. Una vez terminada la presentación se les pidió a las participantes regresar a la ludoteca con los materiales para tomar un registro de evidencia fotográfica. Cabe decir, que uno de los propósitos de esta sesión fue la transmisión en vivo por medio de las redes sociales del CEDAI, sin embargo, la red de internet falló por completo y no pudo transmitirse; por lo que fue necesario grabar la presentación para después publicarla en sus redes.

## Resultados y Discusión

Como resultados de esta investigación *La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en los medios digitales* se enfatiza en primer lugar que la educación desde la virtualidad abre la posibilidad de accionar procesos transversales necesarios para el aprendizaje; lo anterior se observa al analizar el contexto de cada taller, considerando que el momento de su impartición ocurrió en las primeras etapas del regreso paulatino a las aulas, tanto formal como informal. Es por eso que, a través de ambos talleres, se observó cómo la virtualidad y los medios digitales permitieron una exploración creativa, con la premisa de generarse en entornos mediados por la tecnología y la virtualidad. El análisis de las metodologías implementadas en cada una de las actividades planteadas en cada taller, contemplando sus diferentes enfoques y las distintas poblaciones, permitió realizar el ejercicio comparativo.

Considerando el objetivo del proyecto de intervención *La educación artística y el teatro, desde la virtualidad y en los medios digitales*, analizar las necesidades educativas que la virtualidad establece para construir nuevas metodologías didácticas, permite responder a las necesidades educativas actuales y futuras; para lo que es fundamental el compromiso de los espacios educativos para facilitar y proveer los recursos digitales que favorezcan la interacción, actualización e intercambio de experiencias. Sin duda, lo anterior dependerá de las circunstancias socioeconómicas que delimita el acceso a estos medios, así como el dominio de los mismo (dispositivos, plataformas y entornos digitales de interfaces sencillas que puedan ser usadas intuitivamente).

Ha de considerarse que las generaciones denominadas nativos digitales no siempre dominan la tecnología ni las aplican con un enfoque educativo. Esto responde a que, dentro de las artes a través de la virtualidad, hace falta una alfabetización de los entornos digitales, así como el desarrollo de actividades en donde se utilicen los recursos tecnológicos para la creación de hechos escénicos. Es posible que la educación virtual responda a las necesidades actuales y futuras, si el implemento de la alfabetización digital, el dominio, uso efectivo de estos medios y plataformas digitales y el desarrollo de las habilidades digitales, favorezcan el aprendizaje; sobre todo si se

considera que en un futuro exista la posibilidad de clases híbridas diseñadas, tomando en cuenta el nivel de alfabetización digital y contexto de las y los estudiantes.

Con respecto a las construcciones de metodologías didácticas innovadoras para la educación artística virtual diseñadas e implementadas en ambos talleres, es preciso mencionar que fue difícil encontrar una misma metodología que abarcara las características de ambos talleres. Por lo que para el primer taller la estrategia fue el modelo de clases a distancia, desarrollando técnicas para el uso de la virtualidad que respondieran a las necesidades actuales de las y los talleristas, quienes en su mayoría eran artistas. Fue necesario contemplar que usar las TIC para la creación artística, requiere de un proceso sensitivo diferente a los escénicos presenciales, en donde se usan estos recursos para la creatividad e imaginación desde entornos que medien el espectáculo desde una realidad no ajena al espectador, haciendo posible que las y los participantes adquirieran una nueva perspectiva artística desde la virtualidad.

En segundo taller fue necesario modificar las actividades en torno a la deficiencia del espacio, el uso del internet y la luz, tomando en cuenta de forma permanente que la población no contaba con dispositivos electrónicos y además nunca habían tenido un acercamiento con el teatro. Por lo que fue indispensable generar dos líneas de acción traducidas en dos productos artísticos diferentes.

Para el análisis de los procesos creativos artísticos y la perspectiva visual que se generan desde la virtualidad para confrontarlos y diferenciarlos del arte presencial, es fundamental señalar que las características de los procesos creativos desde la virtualidad para el primer taller, se centraron en generar actividades desde los medios digitales y la virtualidad, explorando el concepto de “convenciones” a través de los sentidos, despertando la imaginación y el análisis de la poética entre los asistentes, desde la pantalla como escenario y medio de interacción con el público. En la presentación final se observó que las interacciones con los espectadores se dieron al abrir el micrófono, escribir por medio del chat, además de notar que el espectador del teatro virtual interactuó con la obra desde diferentes ángulos y perspectivas, llevándolo a experimentar elementos visuales y sonoros de una manera más inmersiva. En el segundo taller, se resalta que la virtualidad no fue posible debido a las características

particulares de esta población ya comentadas, sin embargo, el uso de medios electrónicos durante la presentación permitió observar como resultados que gracias a su uso se propició entre las participantes y asistentes el desarrollo de la imaginación y creatividad. Cabe decir que un punto a favor fue la interacción directa a través del contacto físico y visual gestado entre las y los espectadores y las participantes quienes pudieron percibir las reacciones al instante; situación no lograda en el primer taller por llevarse a cabo en lo virtual. Se añade que no existió un lenguaje artístico específico para los procesos creativos virtuales a diferencia de los presenciales, sólo el uso de la alfabetización digital permitió explorar diversas formas de imaginar y crear.

En cuanto a la transformación del arte teatral desde las plataformas virtuales y los recursos visuales, en el primer taller se observa que el arte teatral virtual responde a la expresión artística contemporánea, mediante la exploración de recursos, aplicaciones y dispositivos electrónicos que construyeron una expresión del teatro desde las plataformas virtuales y el uso de recursos visuales y multimedia.

Los resultados obtenidos ponen en evidencia la importancia del uso de la virtualidad, los medios y las habilidades digitales, para manifestar y transmitir procesos creativos innovadores, ampliando las técnicas para la expresión artística. Se comprueba que, a través de los medios digitales y virtuales, el arte teatral se adapta a las nuevas tecnologías y formatos, sin perder su capacidad de emocionar y conectar con el público. Lo anterior, trasciende barreras del lenguaje artístico generando una experiencia teatral única. El teatro desde la virtualidad facilita la accesibilidad a las obras teatrales, eliminando fronteras físicas y geográficas, acercándolo a nuevas audiencias.

Si bien, la globalización ha evolucionado la manera de pensar, expresar y aprender del ser humano y la información se vuelve de acceso rápido e incluso se obtiene en la palma de la mano, aún existen poblaciones que carecen de estos medios; sin embargo, en ambas intervenciones se generó un intercambio de saberes, a pesar de que sólo en el realizado en el CAE sí hubo una toma de conciencia sobre la expansión de posibilidades multiculturales que se dan mediante la tecnología. Se observa que en ambas poblaciones fue posible trabajar desde un enfoque

transdisciplinar en la educación y en la educación artística en la virtualidad. En torno al arte teatral virtual, la educación transversal abarca áreas como la tecnología, la producción audiovisual, la programación, la escritura creativa, entre otras. Esto permite a las y los estudiantes desarrollar habilidades digitales que son útiles en diferentes etapas de la creación de una obra escénica virtual, como la conceptualización, la producción, la dirección, la actuación, entre otras.

El análisis transversal enfatiza las competencias y habilidades del arte teatral y el uso de las TIC en la educación artística virtual, tomando en cuenta el concepto de “modernidad líquida” referido por Bauman. Lo anterior complejiza la reflexión en torno a la experiencia de las y los espectadores de teatro virtual, pues quienes asisten a una representación teatral que se lleva a cabo en un entorno digital experimentan una actuación desde cualquier lugar del mundo, siempre y cuando tengan acceso a una conexión a Internet.

## Conclusiones

La virtualidad y la digitalización están cada vez más presentes en las relaciones sociales, los entornos laborales, educativos, políticos, económicos, entre otros. Se trata de una realidad que se ha ido complejizando, por lo que es necesario el desarrollo del arte a través de entornos virtuales para sensibilizar mediante recursos digitales. Es necesaria la alfabetización digital en el ámbito de la educación a fin de incluir los medios digitales en los aprendizajes, buscando con ello se vuelvan significativos y contextualizados.

La creación del arte teatral virtual también requiere una comprensión profunda de los medios tecnológicos y los aspectos técnicos necesarios para producir una obra de calidad. Por lo tanto, es importante que los estudiantes reciban una formación rigurosa en estas áreas, así como en las habilidades artísticas y creativas necesarias para crear una obra escénica convincente y emocionalmente impactante; por lo que es fundamental permitir la exploración de recursos tecnológicos para el desarrollo de la creatividad y de la imaginación; además de acercar estos medios al espectador contemporáneo a través de la presentación de obras artísticas sensibles y vinculadas al contexto del espectador. Cabe decir que el teatro virtual ha ganado popularidad en los últimos años, especialmente durante la pandemia de COVID-19, se espera que se siga fomentado en el futuro.

La enseñanza de las artes a través de la virtualidad o medios digitales resulta una oportunidad de crecimiento cultural y creativo, que favorece el conocimiento y la creación de nuevos medios de expresión. El teatro virtual es un recurso valioso para expandir la experiencia teatral, los procesos creativos y las habilidades digitales; además de que permite internacionalizarse y llegar a un público más amplio. Sin duda la adaptación del teatro a nuevas tecnologías y formatos abre nuevas posibilidades creativas, enriquecedoras y formativa para quien hace teatro, y generar una experiencia teatral única y emocionante para el público espectador.

### Referencias

- Andoni, A., & Arzoz, I. (2002). *La nueva ciudad de Dios: un juego cibercultural sobre el tecno-hermetismo*. Siruela.
- Augé, M. (1999). De lo imaginario a lo "ficticio total". *MAGUARÉ*(14), 5-18.
- Ávila Mellizo, G. A., & Rodríguez Gómez, R. (Agosto de 2016). El Cólera en el París de 1832: Entre la salud pública y el higienismo Estatal. *Revista Nova et Vetera*, 2(18).
- Ávila, F. (20 de junio de 2019). *EventoVirtual*. ¿Qué es y para qué sirve el Streaming?: <https://eventovirtual.co/que-es-y-para-que-sirve-el-streaming/>
- Bauman, Z., Pollock, G., Metzger, G., Bryant, A., Jaukkuru, M., Villegle, J., Ochoa de Michelena, F. (2007). *Arte, ¿líquido?* Ediciones Sequitur.
- Belloch, C. (2012). Entornos virtuales de aprendizaje. *Universidad de Valencia*.
- Bringel, B., & Pleyers, G. (2020). *Alerta global*. CLACSO.
- Campos, L. G. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*, 111-122.
- Castanyer, L. B. (2015). El teatro de la cibercultura. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 69 - 78.
- Castells. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura* (Vol. I). Alianza editorial.
- Córdova, A. J. (2014). La virtualidad como elemento disolutivo del objeto artístico en el arte contemporáneo. Una alternativa en proceso. *Obra digital: revista de comunicación* (6), 51-73.
- Cornago Bernal, Ó. (2004). El cuerpo invisible: teatro y tecnologías de la imagen. *ARGO*, 596-610.
- Cuadra, D. B. (2019). Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 14(1), 40-52.
- Echeverría Zuno, S., Monroy Ramírez, L. E., Palacios, N. M., Loria Castellanos, J., &

- Gallardo Candelas, S. A. (2010). Estrategia educativa en línea durante el brote de influenza A H1N1. *Revista Médica del Instituto Mexicano del Seguro Social* (4), 383 a 392.
- Educativa, I. L. (s.f.). *ILCE Organismo Internacional*. <https://www.ilce.edu.mx/>
- Evans, D. (2011). El internet de las cosas: cómo la próxima evolución de Internet lo cambia todo. *Cisco Internet Business Solutions Group-IBSG*, 11, 4-11.
- Finol, J.E. (2014). La Nouvelle Sémiotique, entre tradition et innovation. On the Corposphere: Advances on the Cartographies of the Body. Doceavo Congreso Mundial sobre Semiótica. New Bulgarian University. <https://semio2014.org/fr/on-the-corposphere-advances-on-the-cartographies-of-the-body>
- Forero, I. (2009). La sociedad del conocimiento. *Revista Científica General José María Cordova*, 42.
- Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Paidós.
- García-Aretio, L. (abril de 1987). Hacia una definición de educación a distancia. *Boletín informativo de la Asociación Iberoamericana de Educación Superior a distancia*, 2.
- Giráldez, A. (mayo de 2013). Enseñar artes en un mundo digital: diez propuestas para la formación del profesorado. *Pós: Belo Horizonte*, 3(5), 85-104.
- González Ballen, J. C. (2020). ¿Cuerpo virtual? Otros caminos, otras formas de crear confinados. *ANZUELO Educación e investigación en artes escénicas*, 71-75.
- Grotowski, J. (15 de junio de 2021). El Performer. <https://elcinesigno.wordpress.com/2011/06/12/grotowski-el-performer/>
- Hirtt, N. (8 de octubre de 2020). *Escuela digital y clase inversa: dos virus troyanos del liberalismo escolar*. <https://vientosur.info/escuela-digital-y-clase-inversa-dos-virus-troyanos-del-liberalismo-escolar/>
- Huerta, R. & Domínguez, R. (2019). La educación artística de la era digital: investigar en escenarios tecnológicos. *EARI - Educación Artística Revista de Investigación*, 9-20.
- Kuspit, D., Proyen, M. V., Ganis, W. V. & Duque, F. (2006). *Arte digital y videoarte*. Círculo de Bellas Artes.

- Lanz, R. (2010). Diez preguntas sobre transdisciplina. *Revista de estudios transdisciplinarios*, 2(1), 11-21.
- Lasén, A. & Puente, H. (2016). *La cultura digital*, 3. Tecnologías sociales de la Comunicación. Materiales Docentes de la UOC, Módulo Didáctico,.
- Lévy, P. (2007). *CIBERCULTURA Informe al Consejo de Europa*. Barcelona: Anthropos Editorial.
- Licklider, J. C. (2002). *Historia de Internet*. Boston, Estados Unidos .
- Martín, A. G. (2013). *Alfabetización digital: algo más que botones y teclas*. Editorial Gedisa.
- Martín, J. (12 de Agosto de 2020). Los retos de la educación: ¿cómo se enfrentaron los colegios a otras pandemias? *La Vanguardia* .
- Moravec, J. W. (2011). Desde la sociedad 1.0 hacia la sociedad 3.0. En C. Cobo, & J. Moravec, *Aprendizaje invisible* (pág. 244). Colección Transmedia XXI.
- Otto, P. (2002). La educación a distancia en transición. Nuevas tendencias y retos.
- Pellisa, T. L. (2013). La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro? *Letral*, 11, 1-17.
- Pérez Zúñiga, R., Mercado Lozano, P., Martínez García, M., Mena Hernández, E. & Partida Ibarra, J. Á. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8 (16).
- Peters, O. (2002). *La educación a distancia en transición*. Universidad de Guadalajara.
- Piscitelli, A. (2008). Nativos digitales. *Contratexto*, 016, 48.
- Pozo, A. G. (2005). Virtualidad Estética y Realidad. *Revista de la Universidad de Sevilla*, 113-120. <https://idus.us.es/handle/11441/24882>
- Quiroz Trejo, J. O. (2009). Arte, sociedad y sociología. *Sociológica*, 24(71), 89-121.
- Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/digital>
- Sangrà, A. & Wheeler, S. (2013). Nuevas formas de aprendizaje informales: ¿O estamos formalizando lo informal? *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 10(1), 107-115.
- Secretaría de Educación Pública. (2020). *Boletín No. 118 No se paralizó el sistema*

*educativo ante la pandemia de COVID-19. Gobierno de México.*

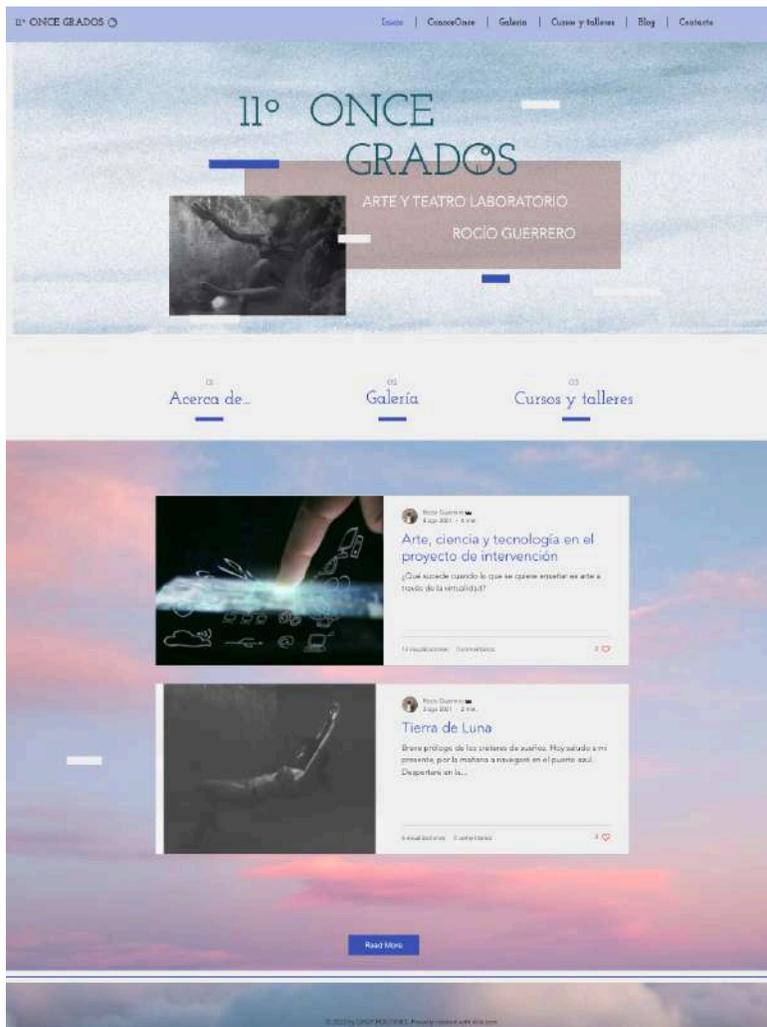
- Tabare, F. & Blanco, E. (2004). ¿Cuánto importa la escuela? El caso de México en el contexto de América Latina. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 2(1).
- Tayner, K., Gutiérrez Martín, A. & Torrego González, A. (agosto de 2015). “Multialfabetización” Sin muros en la era de la convergencia. La competencia digital y “la cultura del hacer” como revulsivos para una educación continua. *Profesorado Revista de curriculum y formación del profesorado*, 19(2).
- Vásquez, D. H. (2021). Fundamentación teórica de la comunicación e interacción didáctica en entornos de formación a distancia mediados por las TIC. *Revista Ciencias de la Educación*, 31(58), 643-669.
- Vico Prieto, A. F., Cueva Ramírez, L. & Caballero Caballero, J. (2018). Educación artística en la era digital: el difícil equilibrio entre el humanismo y la tecnología. *VII Congreso Virtual Internacional Arte y Sociedad: arte de los nuevos medios*, 69-74.
- Villena, S. (2020). COVIDO ERGO ZOOM: La cultura en tiempos de Pandemia. *Revista de Gestión Cultural*, 68-75.
- Zapata, P. (2016). TRANSFORMACIÓN DE LAS ARTES ESCÉNICAS EN LA ERA DIGITAL. *El impacto del internet en la creación digital*, 54-72. [https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2016/Publi/anuario2016/4\\_transformacionArtesescenicas.pdf](https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2016/Publi/anuario2016/4_transformacionArtesescenicas.pdf)

## Anexos

### Anexo 1

A continuación, se muestra evidencia del sitio de internet generado para mantener comunicación e informar a los participantes del taller 1.

<https://rocioguerrero1112.wixsite.com/oncegrados>.



1º ONCE GRADOS [Inicio](#) | [ConoceOnce](#) | [Galería](#) | [Cursos y talleres](#) | [Blog](#) | [Contacto](#)

# Cursos y talleres

A continuación podrás ver los cursos disponibles.

**Taller Semi-presencial:**  
**Del cuerpo poético a la virtualidad**  
 El taller está diseñado para que de manera teórica/práctica se ejerciten diversos elementos de la teatralidad y de la virtualidad. Las dinámicas están planificadas para la exploración de ejercicios actorales y corporales, uso de recursos tecnológicos para la creación de evidencias y difusión de trabajos.

[Ver más...](#)

## Semana 1

A través de tu experiencia en esta primera semana, cuéntame ¿cómo te sentiste? ¿qué aprendiste? ¿cómo sintetizarías tu aprendizaje en las diferentes sesiones?

No olvides enviar tus evidencias al correo:  
 rocioguerrero1112@gmail.com

Aquí podrás acceder a la tercera sesión de la semana:

[Botón >](#)

 Sesión 3 - Autopersonal  
 00:00 / 09:25

### Síntesis de tu experiencia

Nombre  Apellido

Email

★ ★ ★ ★ ★ ¡Clasifícenos!

Durante esta primera semana, ¿cómo sintetizas tu aprendizaje?

[Enviar comentarios](#)



# DEL CUERPO POÉTICO A LA VIRTUALIDAD

IMPARTIDO POR:  
ROCÍO GUERRERO

PÁGINA: 1



## TEMARIO

1. Teatro virtual, como nuevo espacio escénico de creación e imaginación: Teatro presencial, virtual y el cine / televisión. Elementos teatrales desde la virtualidad, estética y pensamiento. Espacio escénico virtual. Interacción virtual con el espectador.
2. Teatro físico y la dramaturgia actoral: Creación de partituras rítmicas desde la poética del cuerpo. Vinculación entre el cuerpo, objeto, espacio y virtualidad. Del cuerpo, al texto y a la virtualidad.
3. Presentación de la creación teatral virtual: Herramientas técnicas para la creación virtual. Edición de la creación a partir de la pantalla y la cámara. Medios virtuales de presentación y difusión.

## REQUISITOS

### Perfil del tallerista:

Artistas escénicos con experiencia básica en los medios virtuales; aficionados al teatro y a descubrir nuevos medios de expresión; estudiantes de artes escénicas; personas con experiencia previa y conocimientos básicos de teatro, danza, performance, artes virtuales y/o artes escénicas.

Las sesiones se realizarán sincrónicamente mediante una plataforma de video llamada, por lo tanto, se recomienda tener una conexión estable de internet, equipo o dispositivos que cuenten con una cámara y micrófono. Cada sesión teórica implica exploración corporal y teatral, por lo que se recomienda tener disponibilidad de espacio y cuerpo, así como ropa cómoda. En la modalidad presencial, es necesario seguir con las medidas sanitarias con firme a la secretaría de Salud Pública, uso de cubrebocas, gel antibacterial y sana distancia.

PÁGINA: 4

## IMPORTANTE

El taller y la experiencia que te lleves de él, serán gratuitos. A cambio, lo único que pido es COMPROMISO contigo, para poder concluirlo satisfactoriamente. Es importante que revires y apendes los días de las sesiones virtuales y presenciales. Este taller forma parte de mi proyecto de la maestría en Arte para la Educación, por lo que te pido que si tienes algún inconveniente con mi proceso de registro de mis evidencias, me lo hagas saber y llegamos a un acuerdo. Por otro lado, debemos estar conscientes de la situación sanitaria a nivel mundial, por lo que es necesario que sigamos las medidas de seguridad en los espacios presenciales. El uso de cubrebocas, sana distancia y gel antibacterial son obligatorios. Si presentas algún síntoma como dolor de garganta, tos, estornudos constantes, dolor de cabeza o similares, avísame inmediatamente. Por tu comprensión, muchas gracias.

## REGISTRO

El cupo del taller es limitado, por lo que sugiero realices tu registro de inscripción en la siguiente liga:  
<https://forms.gle/rC8oSRLzERQgTcT6>

Si no puedes ingresar a la liga, manda un mensaje whats al 4424608626 o al siguiente correo rocioguerrero112@gmail.com con el asunto Inscripción al taller "Del cuerpo poético a la virtualidad". Así, yo te enviaré la liga personalmente.

Fecha límite de registro: 7 de julio hasta las 23:59hrs.

Posterior al registro inicial, te llegará un correo de confirmación y aceptación al taller, así como el link de la sala virtual y los requisitos para asistirlo. Si tienes alguna pregunta, no dudes en contactarme.

¡Gracias por tu interés y tiempo en este nuevo viaje personal! ¡Nos "vemos" pronto!

PÁGINA: 5

# DEL CUERPO POÉTICO A LA VIRTUALIDAD

IMPARTIDO POR: ROCÍO GUERRERO

## DESCRIPCIÓN DEL TALLER

El taller está diseñado para que de manera teórica/práctica se ejerciten diversos elementos de la teatralidad y de la virtualidad. Las dinámicas están planificadas para la exploración de ejercicios actorales y corporales, uso de recursos tecnológicos para la creación de evidencias y difusión de trabajos. Todo lo anterior con el objetivo de realizar un montaje virtual, con la posibilidad de transmitirse en las plataformas de la institución que respalde al proyecto.

El participante podrá distinguir entre los procesos teatrales virtuales y presenciales así como la experiencia de un teatro no tradicional, con características contemporáneas. Con el fin de comprender y re-imaginar el espacio escénico virtual. Podrá explorar sobre su propio proceso actoral, desde la poética de su cuerpo hacia la expresión desde la virtualidad. Adquirirá la capacidad de realizar nuevos proyectos artísticos desde la exploración de entornos virtuales. Comprenderá las posibilidades artísticas que ofrecen los medios tecnológicos en la actualidad y los nuevos caminos artísticos contemporáneos desde la exploración y creación autoperonal.

## SESIONES

El taller está diseñado de forma semi-presencial con un límite de cupo de 15 participantes, con un total de 12 sesiones.

Los días de las sesiones serán: lunes y miércoles de 9 de agosto al 1 de septiembre. Los días lunes de forma virtual (por videollamada) y los días miércoles de forma presencial en el Centro de Arte Emergente (Río Arronte 5/N, Colonia Villas del Sur). Mas una sesión individual y auto-personal, de acuerdo con los tiempos del tallerista.

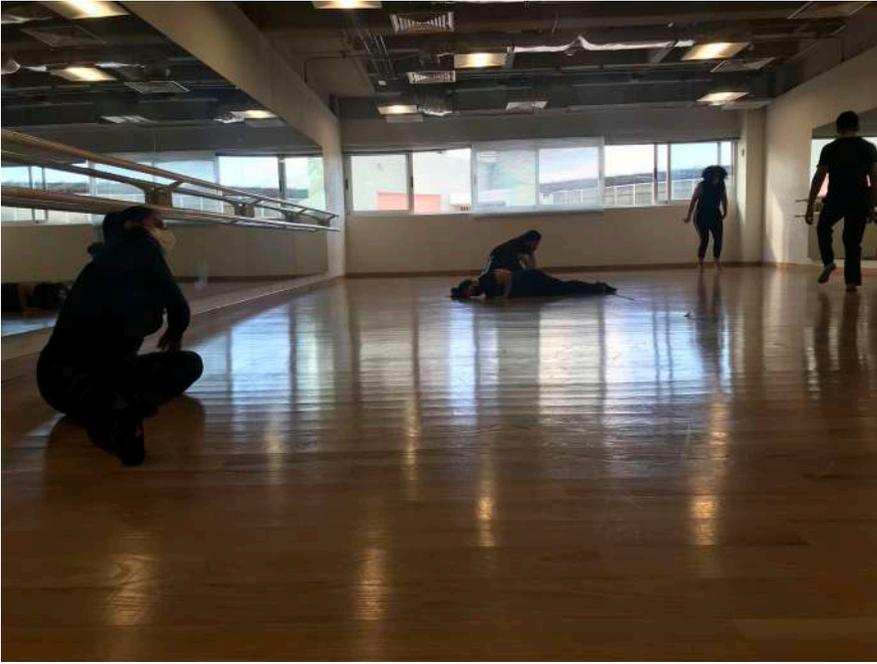
Costo: Gratuito.

PÁGINA: 3

**Anexo 2**

Se presentan algunas de las fotografías capturadas durante las sesiones del taller 1. Tomando en cuenta las consideraciones éticas, se obtuvo de manera verbal el consentimiento de los participantes y su autorización para utilizar estos registros.







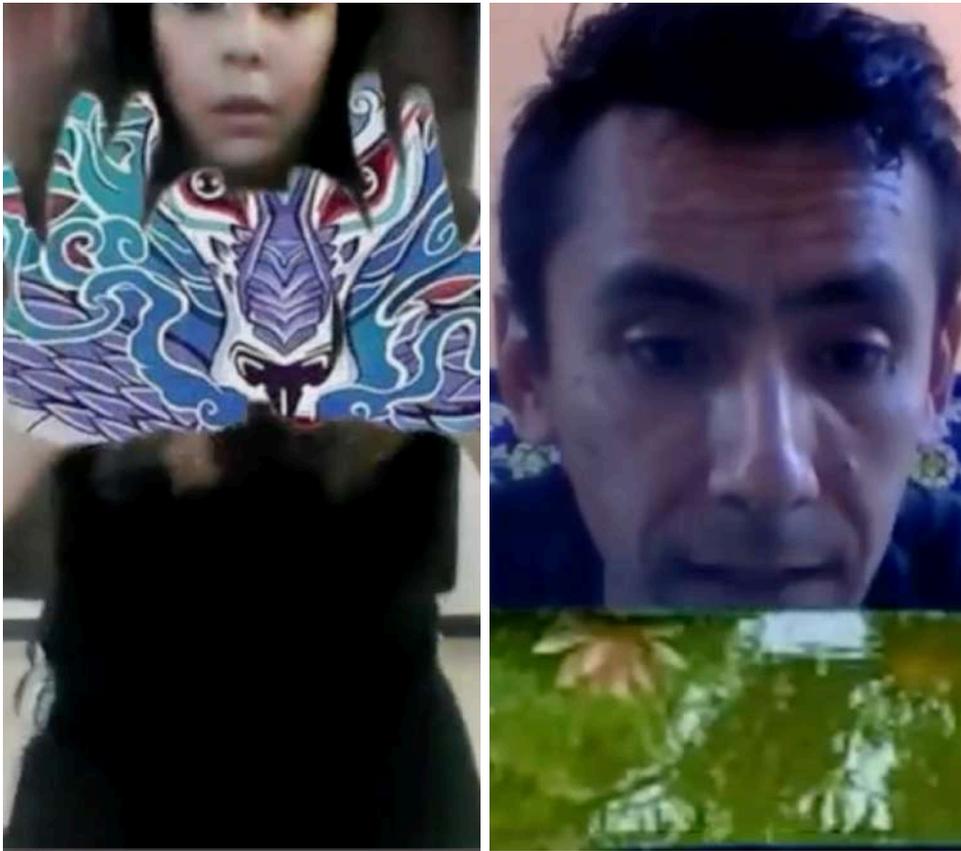














### Anexo 3

Se presentan algunas de las fotografías durante las sesiones del taller 2. Aunque se cuenta con el consentimiento verbal de las madres, por tratarse de menores de edad se han retocado las imágenes para cuidar su identidad.









