

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

Departamento de Estudios Socioculturales

Identidades e inclusión social

ALTER CÓDIGO



ITESO, Universidad
Jesuita de Guadalajara

6B04A Programa de industrias creativas audiovisuales y digitales III

Kwapa: Gente del río. Estrategias transmedia de impacto social

PRESENTAN

Ingeniería en Sistemas Computacionales	Gabriel Alejandro Hernández Romero
Ingeniería en Sistemas Computacionales	Diego Muñoz Etchegaray
Ingeniería en Sistemas Computacionales	Rodrigo Zamora Dávalos
Ingeniería en Sistemas Computacionales	Miriam Guadalupe Malta Reyes
Lic. en Ciencias de la Comunicación	Ana Itzel Lozano Romero
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	André Córdova Romo
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Andrés de la Paz Carrillo
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Axel Antonio García Ramos
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Cynthia Valeria López Maldonado
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Eduardo Pérez González
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Ivanna Sugich Pompa
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Karen Patricia Juárez Berrelleza

Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Luis Fernando Robles Marrón
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Luis Ricardo Ruvalcaba Gómez
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Paula Martínez-Reding Orozco
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Víctor Orlando Iglesias Torres
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Uziel Francisco Ibarra Quevedo
Lic. en Diseño	Luz Elena Romero Macías
Lic. en Diseño	María Fernanda Vidrio Amador
Lic. en Diseño	Margarita Andrea Gaytán Orozco
Lic. en Diseño Industrial	Athziri Alejandra García Ramos
Lic. en Diseño Industrial	Diana Laura Muñoz García
Lic. en Diseño Industrial	Sofía Mortera Reding
Lic. en Periodismo y Comunicación Pública	Fátima Herrera Acuña
Lic. en Periodismo y Comunicación Pública	Yohana Montserrat Rodríguez Macías
Lic. en Psicología	Santiago de la Mora González
Lic. En Publicidad y Comunicación Estratégica	Helga Cuellar Roesner
Lic. En Publicidad y Comunicación Estratégica	Juan Pablo Hurtado Barreda
Lic. En Publicidad y Comunicación Estratégica	María José Martínez Toriello

Profesoras Líderes PAP: Daniela Gloss Nunez y Alejandra Navarro Smith. Profesores especializados: Alexei de Alba, José Francisco Rivera Gutiérrez, Roberto Castellanos Hernández y Selene Cruz Pastrana

Tlaquepaque, Jalisco, mayo de 2023

ÍNDICE

REPORTE PAP	3
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional	3
Resumen	5
Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional	5
.....	6
PARTE I	6
Introducción.....	7
1. Objetivos.....	10
1.2 Justificación	12
1.3 Antecedentes del PAP Alter- Código	13
1.4 Contextos	15
PARTE II	37
2.1 Sustento teórico	38
2.2 Planeación y seguimiento del proyecto	49
2.3 Metodología.....	60
2.4. Cronograma o Plan de trabajo	100
3. Resultados del trabajo profesional.....	103
PARTE III	107
4. Reflexiones del alumno sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto.....	108
4.1. Aprendizajes individuales.....	108
5. Conclusiones.....	130
6. Referencias bibliográficas y otros recursos	132

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son experiencias socio-profesionales de los alumnos que desde el currículo de su formación universitaria- enfrentan retos, resuelven problemas o innovan una necesidad sociotécnica del entorno, en vinculación (colaboración) (co-participación) con grupos, instituciones, organizaciones o comunidades, en escenarios reales donde comparten saberes.

El PAP, como espacio curricular de formación vinculada, ha logrado integrar el Servicio Social (acorde con las Orientaciones Fundamentales del ITESO), los requisitos de dar cuenta de los saberes y del saber aplicar los mismos al culminar la formación profesional (Opción Terminal), mediante la realización de proyectos profesionales de cara a las necesidades y retos del entorno (Aplicación Profesional).

El PAP es un proceso acotado en el tiempo en que los estudiantes, los beneficiarios externos y los profesores se asocian colaborativamente y en red, en un proyecto, e incursionan en un mundo social, como actores que enfrentan verdaderos problemas y desafíos traducibles en demandas pertinentes y socialmente relevantes. Frente a éstas transfieren experiencia de sus saberes profesionales y demuestran que saben hacer, innovar, co-crear o transformar en distintos campos sociales.

El PAP trata de sembrar en los estudiantes una disposición permanente de encargarse de la realidad con una actitud comprometida y ética frente a las disimetrías sociales. En otras palabras, se trata del reto de “saber y aprender a transformar”.

El Reporte PAP consta de tres componentes:

El primer componente refiere al ciclo participativo del PAP, en donde se documentan las diferentes fases del proyecto y las actividades que tuvieron lugar durante el desarrollo de este y la valoración de las incidencias en el entorno.

El segundo componente presenta los productos elaborados de acuerdo con su tipología.

El tercer componente es la reflexión crítica y ética de la experiencia, el reconocimiento de las competencias y los aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.

Resumen

El PAP Alter Código, período Primavera 2023, trabajó con los dos proyectos que se han venido trabajando en semestres anteriores: el videojuego A Orillas del río y el documental Déjennos pescar. Ambos proyectos parten de la metodología interdisciplinaria y colaborativa con miembros de la comunidad Cucapá para crear representaciones audiovisuales no estigmatizantes, que detonen el sentido de comunidad y refuercen su acervo cultural. El videojuego A Orillas del río es del género *point and click*, de vista isométrica, el cual está inspirado en el cuento oral tradicional El zorro y el coyote, que busca ser una herramienta lúdica de aprendizaje para reforzar el aprendizaje de la lengua Cucapá en los niños. Los resultados obtenidos fueron el demo del nivel uno (escenas uno y dos); colorimetría, arcos de personajes principales; programación de minijuegos. Dentro del documental 'Déjennos pescar' los resultados fueron un montaje, una clasificación del material grabado con transcripciones de audio, mientras que en la parte de estrategia de impacto se creó un manual de uso de redes sociales con colorimetría, tipografía, estilo de voz, tipo de contenido según la red social, para los futuros integrantes del equipo.

Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional

El PAP es una experiencia de aprendizaje y de contribución social integrada por estudiantes, profesores, actores sociales y responsables de las organizaciones que, de manera colaborativa, construyen sus conocimientos para dar respuestas a problemáticas de un contexto específico y en un tiempo delimitado. Por tanto, la experiencia PAP supone un proceso en lógica de proyecto, así como de un estilo de trabajo participativo y recíproco entre los involucrados.



PARTE I

Introducción

Los cucapá son un pueblo indígena que habita en el norte de Baja California, en la frontera entre México y Estados Unidos. A pesar de gozar con una rica cultura y larga historia, los cucapá se han enfrentado a una serie de desafíos que han puesto en peligro su identidad cultural y supervivencia. Hechos sociales tan complejos como la discriminación, marginación, pérdida de tierras y recursos naturales, son solo algunos de los obstáculos, que han tenido que sobrellevar en lo cotidiano.

Ante esta situación, se nos hace pertinente y necesario crear en colaboración con miembros Cucapá, productos audiovisuales que en un universo transmedia doten de visibilidad la historia, la cultura y las luchas del pueblo Cucapá. Para lograr esto, nuestro interés no solo se centra en la visibilidad, esto es, que sean reconocidas y valoradas por un público general, sino funcionar como un nodo que permita a otras comunidades indígenas verse reflejadas y poder articularse mediante historias compartidas. Con esto en mente, la visión de PAP Alter CÓDIGO es desestructurar narrativas hegemónicas, con base en la investigación, la vinculación a la comunidad, la transdisciplinariedad y la aplicación de los saberes profesionales y creatividades de cada integrante.

En esta misma línea, en este documento se da cuenta de los parámetros y avances que se lograron durante el semestre de primavera 2023 para lograr los objetivos planteados en cada uno de los dos proyectos que se han desarrollado en semestres anteriores, a saber: el documental Déjennos Pescar y el videojuego A la Orilla del Río. Ambos proyectos inspirados en hacer un llamado a la reflexión sobre la necesidad de reconocer, respetar, preservar la diversidad cultural y la importancia de las voces indígenas en la construcción de sociedades más justas y equitativas

Por lo que a lo largo de este documento se describen los diversos los procesos, sus componentes y las formas de organización que hicieron posible el seguimiento sostenido de cada uno de los grupos de trabajo en los que se dividió el equipo completo del PAP Alter Código.

Dentro del equipo de documental se dividió en dos grupos: uno encargado del montaje, que tuvo como objetivo ordenar, clasificar, evaluar el material producido en el

año 2010, que da cuenta de la organización del pueblo Cucapá para sacar de la cárcel a dos de sus miembros que habían sido arrestados debido a una pesca incidental de totoaba, mientras que, por el otro lado, las mismas acciones se efectuaron para tratar el material de producción recientemente elaborado a finales del año 2022 con base en entrevistas que buscaron reactivar la memoria para reconstruir lo sucedido en 2010. El otro grupo de trabajo se dedicó a gestar una estrategia de impacto para delinear las bases, así como los mecanismos de difusión del material producido en distintas redes sociales con la finalidad de llegar a distintos espacios y audiencias para cumplir con la meta de *crear comunidad* y de *cambiar mentalidades*, de tal forma que el impacto no se quede circunscrito solo al documental sino a todo el conjunto de material audiovisual de divulgación producido y distribuido por diversos medios y canales.

En este tenor, el videojuego *A la Orilla del Río* tiene como objetivo llegar principalmente a niños de la comunidad Cucapá con la intención de convertirse en un referente en la revalorización cultural a partir del aprendizaje de palabras en cucapá, del reconocimiento de elementos culturales distintivos, de modo que el juego sea una herramienta de aprendizaje colectivo e individual. Por ello el videojuego está pensado para jugarse en dispositivos móviles debido a la facilidad con la que puede acceder el público objetivo a esta tecnología a diferencia de otras.

Dicho lo anterior es importante resaltar que para el desarrollo de la aplicación jugable se trabajó a partir de cuatro departamentos: narrativa, arte, programación y sonido, con un aproximado de 17 integrantes más la colaboración a distancia con integrantes de la comunidad Cucapá.

Por consiguiente, la estructura del reporte inicia con la exposición de los objetivos generales y particulares de trabajo de cada uno de los proyectos durante el semestre; sigue una r justificación en la que se explica la importancia del proyecto y los resultados esperados. Posteriormente se desarrollan los antecedentes del PAP a manera de un recuento de las transformaciones y cambios que ha tenido en cuanto a temáticas, metodologías y a los proyectos mismos que lo conforman. El siguiente apartado aborda

de manera particular la situación de los pueblos indígenas contemporáneos en el mundo a partir de ejemplos reales a nivel internacional, nacional y local.

Esto sirve de marco general para introducir la segunda parte del reporte constituida por el andamiaje teórico-conceptual a través del cual miramos, analizamos y problematizamos la relación de los pueblos indígenas con el Estado-nación y las tensiones de los primeros en su búsqueda de reconocimiento como sujetos de derecho. En otras palabras, explicamos los conceptos-ideas que nutren a una gran parte de las representaciones audiovisuales existentes sobre los indígenas como son el racismo, los estereotipos, el estigma, prejuicios, entre otros, y cómo estas representaciones son narrativas que terminan por reproducir discursos y prácticas sociales que tienen un impacto directo en la vida de los pueblos indígenas debido a que siguen sosteniendo los imaginarios sociales.

Luego aterrizamos en la experiencia aplicada de los proyectos, primero se esboza la forma en la que el equipo decidió dar continuidad al trabajo previo de cada proyecto, luego la metodología seguida, es decir, se explica la forma de organización que siguió cada uno y cómo desarrollaron sus procesos creativos de manera detallada para dar cuenta de los avances. Resulta relevante en este apartado la colaboración con miembros cucapá con base en encuentros virtuales a través de los cuales el equipo pudo socializar los avances y retroalimentarse con las observaciones, sugerencias que recibió de los propios cucapás.

Los cronogramas de trabajo conforman el siguiente apartado y es la parte visual que permite observar de manera general la estructura del trabajo en equipos, organizar el tiempo y los recursos, además de ver plasmada la organización grupal para el logro de objetivos según las asignaciones correspondientes.

La tercera parte se constituye por los resultados e impactos alcanzados durante el semestre por cada uno de los grupos de trabajo que conforman a los proyectos.

La cuarta parte está compuesta por las reflexiones profesionales, personales y éticas de cada alumno, lo que viene siendo un registro de su experiencia como integrante de los proyectos del PAP. Finalmente, pero no menos importante, en este apartado también se

encuentran las reflexiones generales a las que se llegó en torno a los proyectos, es decir, se habla a nivel general de los alcances y los pendientes.

1. Objetivos

Objetivo Global PAP Alter Código

- Producir materiales de interacción audiovisual que surjan desde una perspectiva colaborativa e interseccional, organizados en un universo transmedia, que busquen generar conversaciones en torno a las vivencias, sentimientos de injusticia, situaciones de vulnerabilidad y desigualdades que apelan a sensibilidades y emociones compartidas por grupos estructuralmente desfavorecidos.

Objetivo general del videojuego *A orillas del río*

- Integrar a las generaciones más jóvenes en dinámicas de conservación de la lengua y cultura Cucapá a partir de la producción de una secuela ficcionada del cuento tradicional El zorro y el coyote en un lenguaje audiovisual interactivo.

Objetivos particulares por departamento creativo:

Arte

- Definir el estilo gráfico tanto de los personajes como del entorno, objetos, HUD y logotipo, utilizando de referencia el diseño definido del personaje del zorro.

Narrativa

- Finalizar la estructura del guion y del diagrama de flujo para que sirva al departamento de programación acerca de cómo debe ser la interacción del jugador con la historia.
- Alistar los minijuegos y las cinemáticas en desarrollo para colaborar con el departamento de arte y/o programación.

Programación

- Recrear el primer capítulo del juego dándole total funcionalidad y flujo a la interacción, historia y *features* que se darán en el mismo, tomando en cuenta que se tendrá un menú, una interfaz de usuario y un método de pausa, junto a los minijuegos.

Sonido

- Crear música que conecte con la cultura Cucapá y sea de inmersión para el jugador dentro del videojuego.
- Producir un repertorio de sonidos de: Ambientes, Efectos especiales, y sonidos para UI que pueda no solo sumergir al jugador sino también dar retroalimentación sonora al momento de hacer una acción.

Objetivo general del documental *Déjennos pescar*

- Producir un largometraje que cuente a través de las propias voces cucapás la historia de la lucha del pueblo Cucapá para liberar a dos miembros de su comunidad quienes fueron arrestados y declarados culpables sin derecho a fianza a causa de la pesca incidental en 2010, y las implicaciones que esto tuvo en la organización de la comunidad y en su relación con las instituciones del Estado.

Objetivos particulares por departamento creativo

Montaje

- Recopilación y curación de material para construir la narrativa principal del documental.
- Buscar clips que den un fuerte sentido de comunidad a los espectadores.

Estrategia de Impacto

- Avanzar en lo posible en la producción y ensamble del largometraje.
- Planificar un proyecto transmedia que promueva el documental, el estilo de vida y reconocimiento de los Cucapá a través de diseñar una ruta de festivales.
- Rediseñar la imagen visual de redes sociales.

- Realizar una propuesta para la página interactiva de “Déjennos pescar”.

1.2 Justificación

Los proyectos -documental y videojuego- desarrollados en el PAP Alter Código tienen en su trasfondo la atención a dos problemáticas enmarcadas por la comunidad Cucapá: la pérdida de su lengua y las regulaciones en materia de la práctica de la pesca. En la primera, hay una considerable pérdida de hablantes del idioma Cucapá debido a que no se ha transmitido a las nuevas generaciones, sobre todo porque existen numerosas historias personales y familiares en las que el racismo y discriminación han actuado como elementos que desactivan la trasmisión cultural intergeneracional. Este hecho ha significado que decrezca significativamente el número de hablantes Cucapá al grado de ser considerada una de las lenguas en alto riesgo de peligro de extinción. Y por consiguiente, como se sabe, al perderse una lengua se pierde una forma de ver y entender el mundo.

En tanto que la problemática de la pesca tratada en el documental Déjennos pescar retrata las tensiones y contradicciones de la normatividad de las áreas naturales protegidas con el pueblo indígena Cucapá. Básicamente se expone, a partir de la historia de dos pescadores cucapá detenidos por una pesca incidental, la forma en la que tratan de desacreditar la identidad cultural con base en discursos que reafirman el racismo, la discriminación, los estereotipos que se tienen acerca de los pueblos indígenas, lo que hace que se les niegue ser sujetos de derechos y, por tanto, el reconocimiento hacia sus formas propias de organización, subsistencia y reproducción cultural.

Ambas problemáticas representan un nudo estructural de desigualdad por lo que la generación de contenido audiovisual con base en el punto de vista de los actores es clave para visibilizar no solo lo que los constriñe a nivel de lo cotidiano como grupo étnico, sino que también busca desestabilizar las narrativas hegemónicas que anulan la crítica o las interrogantes que hacen del espectador un ser que cuestiona y capaz de desarrollar la empatía hacia otro que no conoce.

Dicho lo anterior, el videojuego *A la orilla del río* tiene el objetivo de hacer conexiones, integrar a las nuevas generaciones a la cultura Cucapá, para crear vínculos

entre ellos y que se pueda mantener viva la cultura y las tradiciones en este nuevo contexto.

Asimismo, buscamos evitar caer en el estereotipo con el que se representa y generaliza a las comunidades indígenas, al basarnos en relaciones de colaboración que nos provean de un conocimiento situado sobre el entorno, la historia y la cultura. El videojuego está pensando para jugarse por medio de un dispositivo móvil partiendo de la idea que es una tecnología con la que nuestro público objetivo está familiarizado, además de ser de mayor fácil acceso y con estas características se podría alcanzar la intención pedagógica del fortalecimiento del idioma cucapá.

En lo que concierne al documental Déjennos pescar, además de abordar la problemática de la pesca, sirve como un instrumento de reactivación de la memoria colectiva porque a partir de un hecho social – la detención de dos pescadores cucapá- se recuperan los mecanismos de organización, defensa y movilidad que unieron y dieron sentido de identidad cultural al pueblo Cucapá en su lucha. En este sentido constituye un material audiovisual importante porque recupera tres miradas: la mirada de los cucapá a través del material que ellos mismos produjeron durante el hecho, la mirada de la directora del documental que registró in situ lo que sucedía, y la mirada de nuevo de los cucapá al visualizar 12 años después el material grabado. Estas tres miradas sobre un hecho se tejen de tal manera que las voces de los Cucapá son las protagonistas para contar su propia historia.

1.3 Antecedentes del PAP Alter- Código

El PAP Alter Código, en sus inicios llamado solamente Código, surgió en el año 2015 en el Departamento de Estudios Socioculturales (DESO). Este proyecto de aplicación profesional ha tenido como objetivo el generar representaciones dignas, libres de estigmas y prejuicios, de grupos socialmente desfavorecidos a partir de productos audiovisuales.

En un principio la meta principal consistía en producir bancos de imágenes, video y sonido para dominio público. Más adelante, se comenzó a generar material de mayor

complejidad, como documentales e incluso un videojuego. Creando de esta manera un impacto más extenso y profundo en las comunidades con quienes colabora.

Desde 2015 el objetivo de Alter Código es generar representaciones dignas y sensibilizar a la población sobre sectores vulnerables. En este mismo año su participación fue con adultos mayores, ya que son un sector de la población con estereotipos y prejuicios que la sociedad ha ido generado a través de los años por razones culturales, y que incluso se han reforzado a través de los medios de comunicación que encasillan a este grupo con ciertas representaciones sociales como la pérdida de ciertas facultades físicas, la dependencia, entre otras.

Para 2016 Alter Código ya se había relacionado con otras organizaciones más, entre ellas: Instituto Jalisciense del Adulto Mayor (IJAM), Asilo Regina A.C., Fundación López Chávez A.C., Fundación Entre Humanos A.C, Sabius, entre muchas otras. Cada una de ellas con su aporte para alcanzar el objetivo principal de dar una visión más justa e incluyente del sector de los adultos mayores.

En 2017, el PAP Alter Código comenzó su participación con proyectos de investigación sobre *Subjetividades y Emociones en los Procesos de Colectivización del Cuidado de la Vejez y Bienestar Social*, un estudio comparativo entre México, España y Uruguay. Dando forma hasta el año de primavera del 2020. Durante la investigación y el trabajo, se generaron alianzas con diferentes instituciones gubernamentales y no gubernamentales, como el Asilo Fundación López Chávez, Entre Hermanos A.C, Proyecto Sabius y Espiral en Narración A.C, colaboraciones con el Gobierno de Guadalajara, DIF Guadalajara, Gobierno de Zapopan, Organización Mundial de la Salud (OMS) y la Organización Panamericana de la Salud (OPS).

En 2018 se llegó a colaborar con el Gobierno de Guadalajara, Zapopan y el DIF estatal para lograr tener mayor impacto y concientizar a la población sobre tratos dignos e inclusión. Este tipo de instituciones y colaboraciones se volvió parte importante del proyecto y del proceso de sensibilización ya que constituyó una plataforma de mayor alcance.

En 2019 se continuó con un proyecto de cortometraje documental el cual entró en el marco del mismo proyecto de investigación de 2017 “Subjetividades y emociones en los procesos de colectivización del cuidado de la vejez y bienestar social: Un estudio comparativo México-España-Uruguay”, esto para la sensibilización a la población. A partir del año 2020, a causa de la pandemia por COVID-19, el grupo de adultos mayores con el que se estuvo trabajando tuvo que cambiar por cuestiones de seguridad y salud. Esto llevó a Alter Código hacer alianzas con el pueblo indígena cucapá situado en Baja California. El marco de investigación del proyecto pasó a ser: *Caracterización de la vulnerabilidad de pueblos y comunidades indígenas: caso de estudio de pescadores cucapá*, iniciando así una colaboración a distancia para generar productos audiovisuales en un universo transmedia, creando en un principio material como podcasts, fanzines y una página web. Dicho trabajo se extendió hasta 2021 con la creación de una web-documental llamada “Conectadxs”, la cual registra la colaboración entre Alter Código y jóvenes cucapá que deseaban compartir su cultura y tradiciones por medio de videos grabados por ellxs mismxs. De esta manera, se crearon pequeños talleres impartidos por estudiantes para enseñar a lxs jóvenes cucapá aspectos básicos de iluminación, composición, edición de sonido, etc. Esto con la finalidad de que pudieran aplicar estas habilidades y conocimientos para causar un mayor impacto en sus plataformas sociales.

En 2022 se incluye a la carrera de sistemas computacionales al equipo de PAP Alter Código, con el propósito de cubrir las necesidades del proyecto y expandir las áreas de trabajo: en este caso se llevó a cabo el desarrollo del videojuego A orillas del río, fomentando la convivencia no solo de los alumnos involucrados, sino también de la comunidad indígena con la que se trabaja mano a mano. Las interacciones creadas a partir de este cambio llevaron a la evolución del modelo de trabajo, consiguiendo una comunicación dinámica y un reordenamiento estructural del trabajo colaborativo y transdisciplinario.

1.4 Contextos

En este apartado se aborda la cuestión de los pueblos indígenas a través de tres escalas: internacional, nacional y local. El propósito es proporcionar al lector un marco amplio

sobre la temática en la que se insertan los proyectos producidos por el PAP Alter Código y se entienda la serie de relaciones y procesos que han colocado, hoy por hoy, a los pueblos indígenas como un grupo socialmente desfavorecido. Para esto presentamos en un primero momento la situación global de los pueblos indígenas, luego aterrizamos en el caso nacional para por último adentrarnos al espacio local del pueblo indígena Cucapá con el que colaboramos.

Contexto internacional

Actualmente, hay más de 476 millones de pueblos indígenas que viven en 90 países de todo el mundo. Representan poco más del 6,2 por ciento de la población mundial. Sin embargo, representan el 15 por ciento las poblaciones más desfavorecidas y vulnerables (“Los pueblos indígenas; Respeto no deshumanización, 2023; párr 1).

Desafortunadamente, la depreciación de los pueblos indígenas y sus culturas es algo prevalente en nuestra sociedad, debido a los estereotipos y estigmas que conlleva ser proveniente de un pueblo indígena, por lo que sus pueblos han sufrido de las consecuencias de estas representaciones sociales. La falta de acción política y de políticas sociales a favor de la protección de los pueblos indígenas es infundada e indignante.

Es deber de un Estado Democrático cuidar y velar por los derechos de todos los ciudadanos de su nación, sin embargo, históricamente parece ser lo contrario, podemos observar esto con cientos de gobiernos que eligen no respetar u otorgar las garantías de ciudadanía a estos pueblos y en su lugar, deciden ser espectadores o copartícipes de las injusticias que los indígenas viven en su día a día.

Bajo este panorama es comprensible entonces que "La desvalorización de las lenguas nativas, y en muchos casos la vergüenza de hablarlas ha ocasionado que las familias indígenas privilegien el uso del idioma dominante como mecanismo de adaptación al contexto social también dominante" (Cotacachi, 2021; párr. 2). Esto ha ocasionado que las generaciones recientes olviden su lengua por completo. De acuerdo con la UNESCO, cerca del 26% de las lenguas indígenas en América Latina están en peligro

de extinción. No obstante, más allá de la pérdida de una lengua y con relevancia histórica, se está perdiendo también una herencia cultural junto con la identidad de estos pueblos originarios.

Un claro ejemplo de esto sucedió en los años 90, ahí el pueblo originario proveniente de Noruega, mejor conocido como “Los Sami”, se les impuso una ley la cual atentaba directamente contra su mera existencia. “Durante gran parte del siglo pasado, los samis tuvieron prohibido usar su propia lengua en Noruega, y se les obligó a aprender noruego en virtud de una estricta política de asimilación. Como resultado, algo menos de la mitad de los samis noruegos saben hablar alguna de las lenguas sami hoy en día” (“Los Sami, así vive el pueblo indígena de Noruega”, s,f; párr. 11). Este es sólo un ejemplo de la conflictuada relación de los pueblos indígenas con el Estado y, como muchas veces, las políticas de un país pueden llegar a causar daños irreparables contra estos pueblos pasando por encima de sus derechos humanos sin consideración alguna hacia las personas.

Del mismo modo, hablando de políticas nocivas dirigidas hacia los indígenas, no podemos, por el bien de la historia, dejar de lado la dolorosa era de la década de los 2000 en Perú, bajo el régimen del presidente Alberto Fujimori que impulsó en todas las regiones del país una esterilización forzada de las mujeres indígenas.

El programa de control de la natalidad, conocido como Anticoncepción Quirúrgica Voluntaria, fue implementado como una medida para combatir la pobreza, según el gobierno a cargo, con el fin de reducir las tasas de natalidad en sectores de escasos recursos [...] Más de 270.000 mujeres y 22.000 hombres, la mayoría de ellos provenientes de comunidades indígenas quechua y de familias con pocos recursos económicos, fueron esterilizados contra su voluntad entre 1996 y 2001, de acuerdo con la información entregada por el Ministerio de Salud de Perú. (Uchoa, 2021; párr. 6, 8 y 9).

El ejemplo de Perú ejemplifica la violación de derechos contra las comunidades indígenas. Por ello instrumentos como la Declaración de Naciones Unidas sobre los Derechos de los Pueblos Indígenas, creada en 2007, reconoce los derechos básicos de los pueblos

indígenas como el derecho a la libre determinación, incluyendo el derecho a la igualdad y a la no-discriminación, el derecho a la tierra, el territorio y los recursos naturales; el derecho al autogobierno y a la autonomía; el derecho al consentimiento previo, libre e informado, y otros (“Normas internacionales relativas a los pueblos indígenas”, 2023; párr. 3). Sin embargo, a pesar de ser una resolución completa que vela por la vivienda digna de los indígenas, no todas las naciones forman parte de este comité, haciendo casi imposible sancionar o dialogar con aquellos que no son voluntariamente parte de ella. Actualmente, existen 22 naciones que no son parte del Comité de Derechos Humanos en la ONU, incluyendo a EE.UU, a pesar de que existen 562 tribus reconocidas dentro del país (“Las tribus indígenas en Estados Unidos”, s,f; p. 9).

Aún más, dentro del artículo 29 de la misma resolución planteada en 2007; los pueblos indígenas tienen derecho a la conservación y protección del medio ambiente y de la capacidad productiva de sus tierras o territorios y recursos. Sin embargo, muchos estados, guiados en su mayoría por intereses económicos o políticos, aprueban sin previa consulta a los pueblos indígenas proyectos que deben ejecutarse en tierras pertenecientes a estos grupos, o que en cualquier caso dificultan o impiden el ejercicio de las actividades económicas, religiosas o culturales de los mismos, además de afectar las condiciones medioambientales de su entorno (Gaona, 2013; p. 34).

El despojo de tierras indígenas representa una de las formas actuales de violación de los derechos de los pueblos indígenas que ha causado sufrimiento e incluso muertes a cientos de estos pueblos. Su presencia histórica, la cual los hace dueños y trabajadores de sus tierras, ha sido completamente ignorada al igual que despreciada. De este modo, podemos darnos cuenta de que, así como los Cucapá en México, los pueblos originarios indígenas alrededor del mundo comparten una serie de dificultades muy similares en relación con sus gobiernos a pesar de haber varias regulaciones a nivel internacional que defienden sus derechos.

Para ejemplificar mejor las luchas de los pueblos indígenas en todo el mundo, a continuación, desarrollamos cuatro casos en los que estas comunidades indígenas han

sido faltadas al respeto y agredidas por sus propios gobiernos: el caso Oka, el caso de los Shuar de la Amazonía, el caso de los Samis y el caso de las fosas de los nativos en Canadá.

Crisis de Oka

En 1990 hubo un enfrentamiento por el territorio, entre los mohawks de la comunidad de Kanesatake, el Servicio de Policía Provincial de Quebec y el ejército canadiense. En ese entonces, no era muy claro si pertenecía a la reserva “india” o a un parque municipal, pero los concejales que se encontraban al frente de las áreas de gobierno de Oka, decidieron construir 70 condominios y ampliar un campo de golf para 18 hoyos en el territorio (Santín, s.f. párr. 3).

En consecuencia, los Mohawks se negaron, ya que estarían invadiendo su hogar, el lugar en el que habitan desde hace muchos años y que además sería usado para desarrollar una actividad de ocio para gente privilegiada. Esto los llevó a colocar barricadas que evitaron el paso, lo que terminó tomándose como una provocación por los concejales que tuvo consecuencia en un enfrentamiento armado.

Al llegar esta información a John Ciaccia, ministro Provincial de Asuntos Autóctonos, solicitó en una carta al alcalde de Oka que suspendiera el proyecto del campo de golf, para dar tiempo a que los Mohawks suspendieran sus defensas. Sin embargo, los concejales tomaron muy mal la petición, ya que decidieron involucrar a las fuerzas de seguridad de Quebec por supuesta actividad criminal y el 11 de julio llegaron a enfrentarse.

A mediados de agosto continuaba el enfrentamiento, aunque los Mohawks tenían con que hacer frente, eran demasiados los policías que, a las afueras de Oka, estaban bloqueando el acceso a alimentos y suministros a la comunidad de Kanesatake. Pero no pudieron detener la protesta y al hacerse tan mediático, a finales de mes se ordenó evitar el uso de la fuerza.

En 2015, avanzaron algo a favor de los Monhawks, ya que el alcalde de Oka y el gran jefe mohawk Serge Simon, firmaron un acuerdo estableciendo que no podía existir un desarrollo inmobiliario en el Bosque de Pinos. En el 2019 un agente inmobiliario llamado Gregoire Gollin firmó un acuerdo para devolver áreas cerca del Bosque de Pinos

al Consejo Indio de Kanesatake; sin embargo, en un momento intentó hacer un desarrollo inmobiliario y nuevamente la comunidad de Kanesatake protestó en contra (Santín, s.f. párr. 6).

Desde entonces el conflicto entre el municipio de Oka y los Mohawks continúa, y el Bosque Los Pinos sigue siendo un territorio en disputa. Esto pone en evidencia la falta de apoyo del gobierno canadiense a la comunidad indígena y además, cabe señalar que, a raíz de este conflicto, muchas comunidades indígenas canadienses se vieron motivadas a unirse a defender sus derechos.

El pueblo Shuar en la Amazonia

El pueblo indígena Shuar es uno de los cinco grupos étnicos de la Amazonía Occidental, la población habita en la parte suroeste de la Amazonía ecuatoriana, en el borde de la frontera peruana en las provincias de Morona Santiago, Pastaza y Zamora Chinchipe (Archivo de Lenguas y Culturas del Ecuador, s.f).

Durante el gobierno de Rafael Correa, el cual empezó el 15 de enero de 2007 hasta el 24 de mayo de 2017, las autoridades abusaron de sus facultades para perseguir, intimidar y castigar a ecuatorianos que se oponían a proyectos de extracción de petróleo y minería.

Ambientalistas y pueblos indígenas se manifestaron en contra de las políticas del presidente Rafael Correa y en 2013 éste dictó un decreto que permitió al gobierno clausurar de manera injusta organizaciones de la sociedad civil, como por ejemplo la Fundación Pachamama, una de las organizaciones ambientales más prestigiosas del país (Human Rights Watch, 2018). También durante su gobierno se establecieron procesos penales abusivos donde las víctimas fueron líderes indígenas y ambientalistas, como lo fue el caso de José “Pepe” Acacho.

De acuerdo con la cronología realizada por Human Rights Watch, Pepe Acacho, líder indígena Shuar, fue acusado en 2010 de “terrorismo” ya que presuntamente incitó a la violencia durante una protesta en 2009 contra una nueva ley de minería. En 2013 un tribunal lo halló culpable y fue condenado a 12 años de prisión (Human Rights Watch, 2018). Asimismo esta misma organización después de su investigación, en donde se

consultaron documentos del juicio y transcripciones de testimonios, no se encontraron pruebas creíbles que justificaran la condena de Acacho. Los presuntos testigos de cómo Acacho incitaba a la violencia al llamar a los manifestantes a llevar “lanzas” y “veneno” a las protestas, resultaron tener un vínculo con funcionarios públicos, lo cual genera dudas sobre su veracidad.

Acacho apeló ante la Corte Nacional de Justicia, que en enero de 2018 dejó sin efecto la condena por “terrorismo”, pero lo condenó al delito menos grave de “ilegalmente impedir el libre tránsito de vehículos, personas o mercancías”. Su condena infundada por terrorismo fue anulada, pero fue reemplazada con una condena por un delito completamente diferente. (Human Rights Watch, 2018). De acuerdo a la Organización Mundial Contra la Tortura (2018), el 3 de octubre de 2018, Pepe Acacho fue puesto en libertad después de recibir un indulto presidencial.

Los Sami en Noruega

Como fue mencionado anteriormente, los samis son un pueblo originario ubicado en su gran mayoría en Noruega. Siguen luchando hoy en día contra el legado de la opresión colonial histórica y la continuación de las estructuras que sostienen la discriminación. Una de las principales luchas que tienen que enfrentar es la invasión a su territorio sin su consentimiento.

De acuerdo con Eva Fjelheim, perteneciente al pueblo sami, y entrevistada por el medio El Comejen (2020), en los últimos diez años se ha ido haciendo más popular el discurso del cambio climático y la transición verde. En el contexto de Noruega esto ha implicado una expansión tremenda de la industria eólica y minería en territorio sami. La industria eólica es la que produce energía renovable, y la minería produce mineral para hacer baterías para carros eléctricos. También se tiene que tomar en cuenta que los proyectos eólicos son proyectos industriales y abarcan grandes territorios, muchos de estos territorios queriendo ser arrebatados del pueblo sami. Además, se ha aumentado el interés de explotar los recursos minerales y energéticos en las montañas y bosques donde todavía se practica el pastoreo de reno, siendo esta una de las prácticas ancestrales de los

Sami. A lo anteriormente señalado hay que decir que una gran parte de estos recursos, son más bien para exportarlos a Europa.

Por último, organizaciones claves, como el Parlamento Sami y el Consejo sami, han destacado que el pueblo reconoce la crisis climática y su responsabilidad de actuar para enfrentarla y que no están en contra de una transición verde. Sin embargo, se resisten a una transición que se basa en violaciones de los derechos humanos: “Aunque hemos avanzado en mejorar la situación en muchas áreas, por ejemplo, en cuanto a la educación, el tema territorial es muy conflictivo.” (Fjellheim, citada en El Comején, 2020)

Fosas masivas en internados en Canadá

En 2022, líderes de diferentes comunidades indígenas en Ottawa, reportaron que tenían evidencia de una fosa en el terreno de lo que antes fue una escuela, con los restos de cerca de 215 niños. Este caso en particular impactó internacionalmente, lo cual aumentó la presión para investigar otros terrenos de antiguas escuelas en busca de más fosas (Austen, s,f).

El “Kamloops Indian Residential School” fue un internado para niños indígenas que operó desde 1890 hasta 1970. Los niños eran separados de sus familias para ser enviados a este tipo de escuelas, muchos nunca volvían y sólo se les daban explicaciones vagas a los padres. Este tipo de escuelas, en su mayoría, eran operadas por iglesias cristianas. El objetivo de los internados era aislar a los niños de su comunidad y educarlos bajo las normas de la “cultura canadiense”. Aquellas escuelas operadas por la iglesia establecían explícitamente que su objetivo era convertir a los niños a la cristiandad. Mientras estas escuelas operaban, se registró una alta tasa de muertes entre sus estudiantes, generalmente a causa de enfermedades o incendios. La mayoría de las muertes ocurrieron antes de los años cincuenta, los antibióticos y tratamientos para la tuberculosis fueron un factor determinante para reducir el número de muertes. Truth and Reconciliation Commission of Canada, a través de su propia investigación ha recopilado un registro de 4,126 niños, de los cuales 1,953 han sido identificados, 477 que requieren investigarse más a fondo, y 1,242 que se sabe fallecieron en estas escuelas, pero se desconocen sus

nombres. Aunque se espera que el número aumente mientras continúan las investigaciones (Austen, s,f).

Este sistema de internados existió desde el siglo XIX, comenzó a decaer en los años setenta y la última escuela cerró en 1996. El sistema educativo incluía alrededor de 130 escuelas en gran parte administradas por iglesias establecidas por el gobierno canadiense. Sacaban a los niños indígenas de sus comunidades, a veces por la fuerza, y prohibían el uso de sus idiomas y prácticas culturales. Durante los años setenta se ha investigado en busca de tumbas sin nombre y fosas comunes.

Se cree que miles de estudiantes murieron en las escuelas por enfermedades, desnutrición, abandono, accidentes, incendios y violencia (Austen, s.f) y (Austen, 2023). Como lo relata un testimonio, estas practicas de asimilación terminaron por exterminar a las culturas nativas debido a un racismo enraizado en la creencia que para que los nativos se convirtieran en personas, esto es, en canadienses debían dejar atrás su identidad étnica: "Nos hicieron creer que no teníamos alma", dijo una exestudiante de la escuela residencial *Florence Sparvier* . "Nos menospreciaban como personas, así que aprendimos a no gustarnos quienes éramos" (BBC, 2021).

En 2008 una comisión lanzada para documentar los impactos de este sistema encontró que un gran número de niños indígenas nunca regresaron a sus comunidades de origen. El informe de la comisión dijo que la práctica equivalía a un genocidio cultural. En un comunicado oficial, el primer ministro Justin Trudeau dijo que estaba "terriblemente entristecido" por el descubrimiento en Saskatchewan. Dijo que era "un vergonzoso recordatorio del racismo sistémico, la discriminación y la injusticia que han enfrentado los pueblos indígenas" (BBC, 2021).

Finalmente, los tres ejemplos descritos dan cuenta de procesos históricos situados; empero la experiencia común en ellos son las prácticas de racismo que han enfrentado y siguen enfrentando los pueblos indígenas pues no es algo que haya quedado en el pasado, sino el racismo se ha transformado y actualizado de acuerdo con los movimientos de la sociedad capitalista.

Contexto nacional

México es el cuarto país con más población indígena del mundo, estando por debajo de Brasil, India e Indonesia. En los últimos registros del Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas (INPI), se reconoce que hay alrededor de 68 grupos étnicos diferentes en México, con una población total de más de 25.7 millones de personas que se autodenominan como indígenas, lo que representa aproximadamente el 21.5% de la población total del país.

La población indígena en México ha crecido en las últimas décadas, aunque a una tasa menor en comparación con la población total del país. En el Censo de Población y Vivienda realizado por INEGI del 2020, se muestra crecimiento de 14.5% en comparación con el censo realizado en el 2010.

Es importante señalar que estos datos se basan en la autoidentificación de las personas como indígenas, lo que puede sesgar la información real de los pueblos indígenas, ya que algunas personas pueden no identificarse como tales debido a los desafíos históricos y actuales que enfrentan, incluyendo la discriminación, marginación y violación de sus derechos humanos.

Sobre este último aspecto, en un documento publicado en junio de 2022 por la organización de derechos humanos con base en Filipinas, Indigenous Peoples Rights International (IPRI), ubica a ocho estados de la República mexicana donde la situación de los pueblos indígenas es alarmante por la presencia de grupos de poder, paramilitares y delincuencia organizada. Oaxaca, Guerrero, Chiapas y Sonora, son algunos de los estados que figuran en la lista.

El informe también destaca siete tipos diferentes de violaciones a los derechos humanos y violencia, que sufren estas comunidades, entre ellos hay casos de eventos de desplazamiento forzado, desaparición forzada, homicidio, violación al consentimiento libre, previo e informado, criminalización, despojo de territorio, entre otros.

Bajo este panorama no es de extrañar que siendo México uno de los países con mayor tasa de población indígena, también sea uno de los países en donde las comunidades y sus defensores a menudo enfrenten altos niveles de violencia. Aunque en

los últimos años se ha avanzado en la promoción y protección de los derechos de los pueblos indígenas, aún hay mucho que lograr para poder erradicar la discriminación y violencia que enfrentan. Por ello, a continuación se presentan tres casos que hablan de diversas situaciones que vulneran los derechos de los pueblos indígenas. En un primer momento, el caso de Cherán, en Michoacán sobre la organización colectiva para la defensa de sus recursos: el bosque; luego el caso de Chenalhó, en Chiapas, en el que se habla acerca de la masacre en Acteal y los hechos recientes en otras partes de ese municipio en los Altos de Chiapas.

Caso Cherán

Este caso es reconstruido a partir del testimonio (Herrera, 2023) que se vincula con la memoria colectiva. Para iniciar el municipio de Cherán, que se localiza en el estado de Michoacán de Ocampo y forma parte de la Meseta Purépecha, es uno de los principales centros de población del pueblo indígena purépecha y su historia se remonta incluso antes de la existencia del Imperio de esta comunidad. En tiempos de la conquista española, Cherán fue dominado por los españoles a partir del año 1533, con los misioneros franciscanos que pretendían evangelizar a los indígenas y que les dieron el nombre de San Francisco Cherán.

En 2011 parte de la población de Cherán se levantó en armas para defender los bosques de los alrededores de la tala excesiva de madereros ajenos a la población, así como del abuso y control que tenían sobre pueblo. En estos abusos se evidenciaron relaciones entre el gobierno y los grupos criminales que asesinaban, secuestraban y cobraban cuotas a través de la extorsión a negocios locales.

En este escenario es que las mujeres del pueblo planearon la estrategia de ataque y defensa que incluía el bloqueo de camiones que se llevaban la madera y la toma de rehenes. En el enfrentamiento participó gran parte de la población civil contra los madereros ilegales, gente del crimen organizado, la policía y los políticos. En el momento del levantamiento el pueblo reconoció los nexos entre el gobierno y los delincuentes, pues cuando los policías llegaron, defendían y buscaban liberar a los talamontes. Finalmente venció la organización comunitaria, expulsaron a los delincuentes, a la policía y a los

políticos; ahí comenzó la jornada de Cherán hacia una democracia directa basada en usos y costumbres.

El 13 de noviembre de 2011 el Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación aprobó la elección del ayuntamiento bajo el sistema de usos y costumbres en el que el poder es ejercido directamente por el pueblo en una asamblea. Por medio de esto, también pueden aprobar, modificar o derogar leyes, así como elegir a los funcionarios públicos. Esto fue posible debido a que, de acuerdo con la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, las comunidades indígenas tienen derecho a establecer su propia forma de gobierno; dicho gobierno también fue avalado por la Suprema Corte de Justicia de la Nación. A partir de ese momento, Cherán se convirtió en un municipio pacífico que le apuesta a la unión comunal sobre los intereses individuales y, al contrario de los demás pueblos en Michoacán, el crimen no llega ahí.

Caso Acteal

En 1994 en la zona de Acteal en el municipio de Chenalhó, ubicado en la región de Los Altos de Chiapas, ocurrió un incidente en donde estuvo involucrado el Estado y los indígenas. Debido a una masacre hacia la comunidad tzotzil, también conocida como “Las Abejas”, por parte de 60 paramilitares que iban armados. Este incidente causó la muerte a 45 indígenas tzotziles en 1997.

Esta masacre tuvo sus orígenes con el levantamiento del EZLN (Ejército Zapatista de Liberación Nacional) contra el gobierno. La represión que ejercía el ejército con este grupo, tuvo como consecuencias actos violentos generados en Acteal. Según la Comisión Nacional de Derechos Humanos: “Un habitante de dicho lugar les informó que la situación ahí y en las comunidades aledañas era tensa, debido a que se habían suscitado enfrentamientos” (CNDH, 2014), aunque la comunidad de Las Abejas acudió por ayuda, se realizaron investigaciones sobre los casos de forma deficiente.

La comunidad tzotzil se mantenía alejada de los enfrentamientos del EZLN y el gobierno, decidiendo tener un gobierno propio, tomando sus decisiones. Sin embargo, eso no fue suficiente para prevenir la masacre que ocurrió el 22 de diciembre de 1997. Se dice

que “la matanza fue consecuencia de la política oficial seguida para castigar y desarticular a los indígenas de San Pedro Chenalhó que adoptaron el camino de la resistencia y la construcción de un gobierno propio” (CNDH, 2014).

Este caso refleja la impunidad de un Estado que no es capaz de proteger a sus comunidades indígenas, al realizar investigaciones deficientes, así como no ofrecer alternativas a las comunidades tzotziles para que se pudieran proteger de los enfrentamientos.

A 28 años después...

Desde el 2010 en Chiapas han existido miles de personas desplazadas, incluyendo el municipio de Chenalhó, donde la violencia del crimen organizado causa crisis de desplazamiento forzado, a causa de la actuación de grupos armados ilegales, donde la impunidad ha continuado presente hasta en el 2022 con el caso de Chenalhó.

Las comunidades indígenas del municipio sufren por todos estos eventos traumáticos, desde afectos físicos como psicológicos, y donde las situaciones que han dañado su vida desde el 2010 hasta la actualidad, repercuten en sus condiciones precarias en términos de vivienda, salud, trabajo, educación y seguridad.

Luego de la Matanza de Acteal los actos de violencia en Chenalhó continuaron en menor intensidad, invisibilizados y aparentemente de manera desarticulada. A 28 años después, en 2022, dentro de la historia local se da otro giro violento acompañado de desplazamientos forzados armado y violento de la población local.

El 5 de octubre de 2022 en Chenalhó, Chiapas, cerca de 200 indígenas Tzotziles, fueron desplazados por enfrentamientos armados. Las familias, en su mayoría mujeres y niños, se vieron obligados a abandonar sus viviendas ante un ambiente de violencia generado por un conflicto armado por parte de grupos que se disputaban terrenos. Los indígenas denunciaron que algunos de sus integrantes habían sido asesinados y que sus tierras habían sido quemadas en balaceras continuas que les hacía imposible habitar en su lugar de origen.

El conflicto se originó entre la disputa de dos pueblos, el de Santa Martha y el de Aldama, por un terreno de al menos veinte hectáreas que se encuentra entre ambos

poblados. Sin embargo, previo a la disputa, unos meses atrás, se había llegado a un acuerdo para la repartición del área, pero surgieron diversos desacuerdos dentro de los habitantes de Santa Martha, lo que propició el enfrentamiento armado. Los desplazados indígenas tuvieron que dejar atrás su ropa, animales y cultivos, siendo orillados a montar campamentos precarios en zonas como Majomut, entre Polhó y Acteal.

Margarita Velazco, una mujer indígena, habitante de Santa María, exclamó entre sollozos: “No tenemos nada, cuando salimos nuestras cobijas se quemaron, mi casa se quemó, mi ropa, mi maíz, mi frijol, todo se quemó” (El País, 2022).

El ejército realizó al menos una incursión fallida en la zona, ante la denuncia y la presión de los indígenas para que las autoridades restauraran la seguridad en la comunidad. José Vázquez, defensor de derechos humanos indígenas, señaló que solicitaron apoyo el día 29, sin embargo, solamente llegaron las autoridades del ejército y la guardia nacional, y se quedaron ahí sin hacer nada. José expresa que el ejército hace cosas en secreto y afirma que hay evidencia cómo el crimen organizado está involucrado en el desplazamiento (El País, 2022).

El crimen organizado tiene mucho que ver en esta situación y está coludido con los gobiernos locales y estatales. En las entrevistas, las personas señalan que fueron amenazadas por el crimen organizado y que las autoridades no pudieron actuar o que sus peticiones fueron ignoradas.

(Abogada Anabela Carlón citada en Arellano y Mongabay Latam, 2022)

En este caso existe un desplazamiento forzado y de asesinato, por parte del crimen organizado, el cual según Carlón en algunos casos el estado ha sido permisivo con los grupos criminales y, en general, con la comisión de delitos contra los pueblos indígenas mexicanos. En suma, lo acontecido en Chenalhó da cuenta del desgaste del tejido social como parte de un proceso histórico más amplio en el que operan diversas relaciones de poder que terminan por desplazar a los indígenas tzotziles de varias localidades o parajes.

Caso Me'phaa

La comunidad Me'phaa está localizada en el pueblo de San Miguel del Progreso, en la Montaña de Guerrero, al sur occidente de México, territorio nacional que resulta de gran interés para la industria minera debido a los más de 40 yacimientos que posee la zona. Desde 1993 existe una organización de derechos humanos llamada "Centro de Derechos Humanos de la Montaña Tlachinollan" (CDHM), que trabaja en el estado de Guerrero promoviendo y defendiendo los derechos económicos, sociales, culturales, ambientales y de la mujer de los pueblos indígenas que ahí radican.

Desde el 2011 ya se había rechazado de forma colectiva la minería a cielo abierto, pero hasta julio del 2013, algunos integrantes de la comunidad Me'phaa interpusieron un primer amparo ante el gobierno, ya que, se estaban viendo amenazados con concesiones mineras que afectaban estructuralmente sus cerros sagrados y su espacio vital. Esta práctica de extractivismo minero es la principal amenaza a la vida comunitaria tal como queda asentado en el XXIII Informe del Centro de Derechos Humanos

Es una lucha que está dando la batalla contra los intereses mezquinos de los grupos de poder que han tenido el control de las instituciones y al mismo tiempo es una pelea férrea contra las organizaciones criminales que tienen el poder de fuego para obstruir el camino de la legalidad y cegar los sueños de los pueblos que han sacrificado su vida para construir una sociedad segura sustentada en la pluralidad jurídica y en el reconocimiento de los derechos de los pueblos indígenas.

(XXIII Informe 2016/2017, p. 406)

En total fueron treinta y ocho concesiones entregadas por el gobierno federal para realizar actividades de explotación minera, sin consultar los derechos al territorio ni el consentimiento de los pueblos indígenas y no fue hasta junio del 2017 que lograron la prohibición de la minería en su territorio, a través de la sentencia del juicio de amparo 429/2016 (PBI, 2017). Esta amenaza es un ejemplo de cómo el despojo puede detonar la organización colectiva, la lucha de la comunidad por la defensa de su territorio y su firme decisión de resistir para proteger su espacio vital.

En suma, puede decirse que los ejemplos mencionados demuestran que México es un país con una gran cantidad de culturas y comunidades indígenas, además presenta un crecimiento de su población constante a lo largo de la última década. Sin embargo, es posible observar que diversos pueblos indígenas permanecen siendo objeto de abusos y negligencia por parte de las autoridades gubernamentales debido a que permean discursos y prácticas de desarrollo y progreso que ven a los territorios indígenas como espacios para el extractivismo de recursos sin consultarlos previamente. En otras palabras, vemos que los pueblos indígenas contemporáneos que van desde 1994 hasta 2022, se enfrentan a una serie de amenazas para hacer valer sus derechos y la conservación de su cultura de cara a las políticas del Estado mexicano.

Por esto, podemos concluir que el panorama indígena a nivel nacional en México, en relación a la violencia ejercida sobre ellos, no ha cambiado significativamente en los últimos 30 años; es posible observar además que problemáticas muy similares a las que acontecían en 1994, que se visibilizaron con el levantamiento zapatista, siguen vigentes bajo otras modalidades, y que han estado ahí latentes en el transcurso de los años, a la espera de hechos que las detonen como lo acontecido en la región de los Altos de Chiapas, en particular en el municipio de Chenalhó. Y, por otro lado, vale la pena mencionar cómo los pueblos indígenas no son sujetos pasivos, sino que a la luz de estas amenazas despliegan un conjunto de estrategias comunitarias de defensa que fortalecen su organización e identidad como pueblos indígenas y, de esta forma, hacer frente al Estado y al crimen organizado, estas dos estructuras opresivas y frecuentemente relacionadas de múltiples maneras, que amenazan sus formas de vida y de organización colectiva.

Contexto local

Los pueblos originarios en México, incluyendo a los Cucapá, han experimentado una larga historia de discriminación y marginación por parte de los Estado mexicano, esto a pesar de la ratificación de varios tratados internacionales en los que se reconoce los derechos de

los pueblos originarios; no obstante, la implementación de políticas efectivas para garantizar estos derechos ha sido lenta y en ocasiones insuficiente.

En este contexto es que abordamos el caso del pueblo Cucapá, que habita en la región norte del estado de Baja California, el cual ha enfrentado una serie de desafíos en la defensa de sus derechos y la preservación de su cultura. Entre estos se incluye: la pérdida de tierras a raíz de la creación de reservas de conservación ambiental que han incidido en la prohibición de la pesca en lugares que, anterior a estas regulaciones, son tradicionalmente de estas actividad; además el manejo de otros recursos naturales como el agua, cuyo manejo se ha ido modificando a lo largo del tiempo, como por ejemplo desde la construcción de la presa Hoover, traspasando las políticas nacionales para situarse en el ámbito trasnacional. A esto se le suman otros proyectos de desarrollo que están permeados muchas de las veces por discursos y prácticas de discriminación que tiene un impacto directo en la vida de las personas ya sea con la falta de acceso a servicios básicos como la educación y la salud o la falta de reconocimiento como sujetos de derechos.

A pesar de estos desafíos, los Cucapá han mantenido su identidad cultural y han luchado por el reconocimiento de sus derechos. Han creado organizaciones y luchas para defender su territorio y recursos naturales, y han trabajado para preservar su lengua y tradiciones culturales a través de programas educativos y culturales.

A continuación, mostraremos cuatro hechos que modificaron la relación de los Cucapá con el Estado, algunos de estos ejemplos tienen que ver con proyectos desarrollistas como la construcción de presas, creación de áreas naturales protegidas o infraestructura de servicios básicos como la electricidad.

Presa Hoover

La presa Hoover fue inaugurada en 1936, entre Nevada y Arizona, para la conducción y manejo del flujo del río Colorado. A partir de un tratado bilateral entre Estados Unidos y México se garantizaba una captación de 1,8 millones de metros cúbicos de agua al año

para México. Gran parte de esta agua destinada a la agroindustria mediante canales de riego se contrapuso por encima al consumo humano.

Este manejo de aguas binacionales tuvo impactos en los ecosistemas biosociales, en el sistema de cuencas y de otras afluentes que se nutren del río Colorado. Aunado a esto, los desechos de la agroindustria se volvieron un reto, y pese a la creación de plantas tratantes de aguas residuales- como Las Arenitas- en el Valle de Mexicali, parte de esos residuos terminaron en las afluentes de agua dulce como en el río Hardy que recorre algunos poblados Cucapá como el ejido El Mayor Cucapá, mientras que ecosistemas como la Laguna Salada – lugar de pesca tradicional Cucapá- quedaron desérticos, sin gota de agua, debido a la escasa cantidad de agua dulce que entraba y mantenía vivo ese depósito natural de agua.

La pérdida de la Laguna Salada significó una reorganización de la vida productiva de las familias Cucapá quienes se vieron obligadas a buscar otros lugares para pescar siendo el contaminado río Hardy o a mar abierto en el mar de Cortés.

Así, aunque a una mayoría no les tocó la creación de la presa, sí reconocen, dentro de su memoria histórica, este hecho como un parteaguas que les cambió la vida a las futuras generaciones de Cucapás. En testimonios que recupera el medio español “elDiario”, la periodista Lakhani enfatiza sobre este hecho:

El tratado [de 1944] fue una catástrofe para nosotros. Nunca se nos consultó y nadie ha pedido disculpas ni nos ha compensado por el modo en que nuestras vidas han cambiado totalmente al perder el río. Los Cucapá somos gente de río y no de mar. Y ahora también se nos está echando del mar
[...] Echo de menos el río. Es de donde venimos. Es quien somos” [...] “Todo ha cambiado. Los jóvenes ya no pueden nadar en el río y no tenemos más opción que pescar en agua contaminada” [...] “la gente abandonó la comunidad porque no queda río, no quedan peces y no queda vida. “Nos ha costado nuestra lengua, nuestra cultura y nuestra identidad”.

(Testimonios Cucapás en Lakhani, 2019)

De esta forma estas regulaciones y acuerdos que trascienden lo local y se insertan en las políticas de dos Estados-nación ponen en evidencia cómo el pueblo Cucapá además de haber quedado dividido por las fronteras administrativas de los estados también es afectado por las decisiones políticas de ambos gobiernos que no toman en cuenta ni les consultan sobre el uso y manejo de los recursos dentro del territorio indígena.

La Reserva de la Biósfera del Alto Golfo y Delta del Río Colorado

La forma de vida del pueblo Cucapá también ha sido limitada con la creación, desarrollo e implementación de proyectos de reforestación y conservación como la Reserva de la Biósfera del Alto Golfo y Delta del Río Colorado, decretada durante el sexenio de Carlos Salinas de Gortari en 1993 y en donde no se consultó al pueblo Cucapá.

Con este decreto se prohíbe la actividad productiva de la pesca en la llamada “zona núcleo” (lugar de pesca tradicional Cucapá), y con ello se inicia una serie de regularizaciones de la pesca como crear un límite de captura de pescado.

El decreto de la reserva del área natural protegida trajo consigo la movilización y la lucha para defender el territorio y el derecho al acceso de la pesca tradicional. A partir de mecanismos de negociación, los miembros Cucapá han aprendido a dialogar con distintas instancias de gobierno a nivel local, estatal y nacional como “las secretarías de Gobernación y de Agricultura, Ganadería, Desarrollo Rural, Pesca y Alimentación; la Comisión Nacional de Pesca y Acuicultura, el Instituto Nacional de Pesca, la Comisión para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas, y la Nacional para el Diálogo con los Pueblos Indígenas” (Adazahira Chávez, 2014).

No obstante, pese a este tipo de acciones políticas, el decreto de la creación de la reserva y el plan de manejo de esta sigue sin la consulta y aprobación del pueblo Cucapá. Aunado que año tras año se instauran mecanismos conservacionistas más severos que limitan la práctica de la pesca y dejan en vilo la sobrevivencia no solo de las familias Cucapá sino la propia reproducción social como pueblo indígena.

Por otro lado, entre las pocas medidas paliativas de los gobiernos es ofrecer programas de ayuda a través de diversas secretarías, como por ejemplo dar una cabra a cada familia, dar capacitación para empleos como guías ambientales o trabajo temporal para la limpieza de caminos, o proporcionar refrigeradores, entre muchos otros, que no atienden el problema de país ni coloca en el centro al pueblo Cucapá como sujeto de derecho en relación con su territorio.

La defensa del territorio Cucapá

La presa Hoover y el decreto de la Reserva de la Biósfera del Alto Golfo y Delta del Río Colorado son los antecedentes en la lucha por la defensa del territorio indígena Cucapá en relación con el Estado mexicano. A lo largo del tiempo podemos observar dentro de la lucha distintos momentos que han marcado esta situación de dominio sobre el pueblo Cucapá. Para Bravo (2018), el origen de esta lucha debe rastrearse desde la colonialidad, como un sistema de dominio que instauró la jerarquía y prácticas de desigualdad que se han resignificado dependiendo los contextos sociales por los que han transitado los Cucapá.

En el México contemporáneo, la relación del pueblo Cucapá con el Estado se ha caracterizado por no tomarlos en cuenta, pese a que en los noventa - década del decreto de la reserva- se reconoce a nivel constitucional algunos de los derechos indígenas. Sin embargo, los derechos de los pueblos indígenas muchas veces entran en disputa con los derechos socioambientales, de conservación, en donde estos últimos se colocan por encima de los primeros. Esto ha repercutido en las prácticas sociales, en el caso de los Cucapá ha supuesto que una práctica tradicional como la pesca sea considerada como ilegal dentro del marco regulatorio conservacionista (Navarro, 2008, p. 175).

Por ello el activismo político es uno de los mecanismos a los que han recurrido los Cucapá para generar estrategias políticas que permitan una negociación más cercana al trato justo, como por ejemplo, recurrir a la Organización de Naciones Unidas y a la

Comisión Interamericana de Derechos Humanos, tomas de carreteras, edificios públicos y la divulgación en medios de comunicación local y nacional. Con estas estrategias han logrado resistir al aparato estatal y una de sus grandes victorias ha sido la implementación de temporadas de pesca desde 2015 (Bravo, 2018).

Líneas de conexión eléctrica

Algunos ejidos en los que están dispersas las familias Cucapá en la actualidad no se encuentran dentro de la red de electricidad nacional, por ello recientemente en 2022 el proyecto federal para la construcción de una línea de transmisión de electricidad, desde Puerto Peñasco, Sonora, hasta el valle de Mexicali, ha creado tensiones internas en el pueblo Cucapá. Esto se debe a las diferencias internas ya existentes en la comunidad que tiene que ver con la disputa por los liderazgos y la captación de recursos, en cuya historia el Estado tiene un papel importante porque mediante las diversas regulaciones en materia cultural, manejo de recursos, esquemas de organización ajenos a lo comunitario -como las cooperativas pesqueras, entre otras, ha incitado a la competencia, el desgaste de los vínculos sociales y el resquebrajamiento de la vida comunitaria.

La figura de jefa tribal de la comunidad y de la autoridad tradicional son dos figuras que se contraponen, pelean estos liderazgos y esbozan posturas contrarias respecto a los proyectos. En el caso de la jefa tribal ésta señala que el proyecto no ha consultado a todos los integrantes de la etnia, incluso en su discurso resalta la intromisión de funcionarios públicos en asuntos que sólo atañen a los miembros del pueblo Cucapá. Junto con otras inconformes, mencionan no estar en contra del proyecto pues éste traería desarrollo económico para la zona. Sin embargo, su desacuerdo radica en que la CFE y el INPI solo han tomado en cuenta a un grupo de cucapás, excluyendo a la mayoría de los habitantes. Según el testimonio recuperado por Arellano (2022) el proyecto ha creado cargos y figuras antes inexistentes en la organización de la comunidad Cucapá:

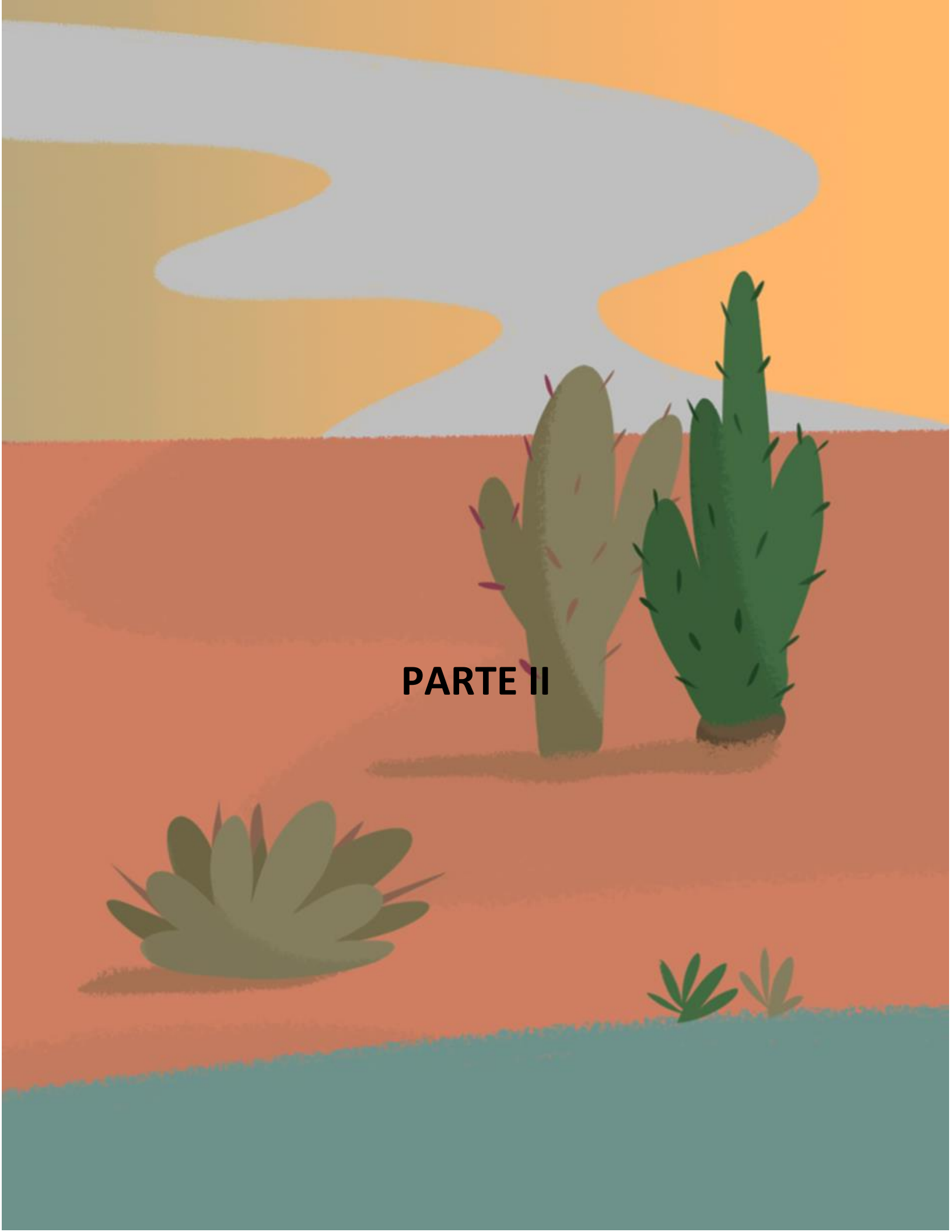
Han generado división y conflicto, dieron cargos, dieron nombramientos sin consentimiento previo de la Asamblea que es la máxima autoridad; ella vino a darle nombramiento a personas, cargos que no existen en nuestra comunidad indígena, y cargos que no reconocemos, impuestos por ellos”.

(Arellano, 2022)

Mientras que, del lado de la autoridad tradicional, la figura de la jefa tribal no tiene voz ni voto porque no cuenta con reconocimiento pues, si bien es un cargo en la comunidad Cucapá asentada en el territorio norteamericano, en las comunidades Cucapá mexicanas ese cargo no existía, sino que fue impuesto a raíz de la caravana zapatista en 2006. Por esta razón la asamblea – formada por los comuneros-, la autoridad tradicional y el resto de los miembros son los que, de acuerdo a este otro discurso, deben evaluar la idoneidad de los proyectos. De allí que estas disputas internas en torno al proyecto de expansión de la red de electrificación por territorio Cucapá siga siendo, hoy en día, una nueva amenaza a la organización social de los Cucapá.

Finalmente, el caso del pueblo Cucapá – que es con quienes colaboramos a partir de reuniones con ciertos miembros- demuestra que no es un caso aislado pues muchas de las amenazas que enfrentan son muy similares a las descritas arriba para el caso de otros pueblos indígenas del país y del mundo. Lo que observamos entonces es que hay procesos en los que los Estados intervienen en los territorios, en los recursos de esos territorios, de los pueblos indígenas. En otras palabras, las prácticas de despojo, extractivismo no se enmarcan en la relación de los Estado-nación, aunque se valen de ésta para legitimarse, sino que pertenecen a un marco más amplio, a las lógicas de un sistema capitalista que está presente a nivel global pero que en cada región adquiere diversas particularidades.

PARTE II



2.1 Sustento teórico

Hay una gran variedad de productos audiovisuales en los que aparecen pueblos indígenas, algunas veces se representan como personas fuertes y defensoras de la naturaleza, en otras se ven como seres llenos de sabiduría y en muchas más ocasiones se ven como humanos que viven excluidos del mundo moderno. Ante esta multiplicidad de representaciones de comunidades indígenas en las obras audiovisuales, habría que interrogarse, ¿De dónde vienen? ¿Cómo surgen? ¿Cómo se construyen y se consumen?

En esta investigación nos centramos en las representaciones sociales de los pueblos originarios de México a partir de conceptos que han moldeado y nutren los imaginarios sociales, esto es, las formas de percibirlos, de tratarlos, de entenderlos. Este marco conceptual se construye las nociones de estigma, racismo, estereotipos, prejuicios y discriminación.

Es importante acotar que cada noción tiene una amplitud y complejidad que solamente es inteligible adentrándonos a los contextos que la contienen, dicho en otras palabras, supone la construcción de un conocimiento situado. Por consiguiente, en este apartado abrimos la mirada con la noción de racismo, seguida por la de estigma, prejuicio, estereotipo y , por último, algunas reflexiones finales en relación a las representaciones audiovisuales de los pueblos indígenas.

Racismo

Para poder realizar una crítica a las representaciones audiovisuales que se hacen de las comunidades indígenas en nuestro país, debemos entender los marcos, discursos o narrativas desde las que se enuncian. Esto tendría como intención primera evitar caer en zonas comunes llenas de ideas preconcebidas o cargadas de racismo.

El racismo, de acuerdo con Wieviorka, “consiste en caracterizar al humano por algunos atributos naturales, que son asociados a características intelectuales y morales, que valen para todo individuo procedente de ese conjunto, y eventualmente, ponen en acción prácticas de interiorización y de exclusión.” (Wieviorka, 1998, p.7).

Esta caracterización de lo humano a partir de atributos naturales ha sido una práctica recurrente para legitimar la dominación de unos sobre otros. Además, es importante señalar que el racismo se presenta de varias maneras, no siempre tan visibles para nosotros pues está encarnado en nuestras conductas- directas e indirectas-.

De forma acuerdo con El Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR por sus siglas en inglés) se pueden identificar diversos tipos de racismo, a saber:

- *Racismo aversivo*. Se trata un tipo de discriminación sutil que generalmente es empleado por personas que están abiertamente en contra del racismo y de los comportamientos racistas. En el racismo aversivo se pretende la igualdad de derechos y la libertad para que cada grupo viva su propia cultura abiertamente. En cambio, las actitudes racistas se producen mediante la distancia con la otra persona, falta de empatía o mostrando frialdad.
- *Racismo etnocentrista*. Este tipo de racismo está basado en la superioridad cultural del propio grupo, por lo que este asume que otros grupos diferentes suponen una amenaza cultural. Se cree que las personas que son de una raza diferente a la propia deben someterse al grupo predominante y promueve un rechazo abierto a las costumbres, creencias, comportamientos, religiones o lenguas de otros grupos étnicos.
- *Racismo simbólico*. Aboga por el derecho a ser iguales, pero con matices: el derecho a ser iguales existe, pero para ámbitos puntuales o ciertas situaciones. Estas actitudes provocan una segregación cultural entre los distintos grupos, lo que a su vez produce distanciamiento entre sus miembros.
- *Racismo biológico*. Es el menos tolerante se basa en la creencia de que una raza es biológicamente superior a las demás, y por tanto, las demás constituyen una amenaza pues, según estos postulados, puede degenerar a la raza superior. En

este tipo de racismo se cree que los miembros de otras razas no deben tener ningún derecho, sino que deben ser excluidos totalmente, apuesta por la segregación física e incluso puede llevar al genocidio (ACNUR, 2019).

El racismo por tanto opera en diversos grupos sociales, en el caso de los pueblos indígenas éste se manifiesta bajo lógicas de descalificación que niega a los indígenas su legitimidad y sus derechos, lo que tiene un impacto directo en la actuación pública de instituciones gubernamentales -como en el área de salud, educación y laboral- y cuyas implicancias con el Estado dan como resultado, en muchas de las ocasiones, procesos de omisión a sus demandas presentadas (Smith, Vélez, 2010 p. 117).

Estigma

Es una característica que hace diferente a una persona y trae consigo la desaprobación del entorno social. Se trata de un atributo que, no constituyendo una falta social, moral o que ha sido saldada, se juzga como una marca que vuelve a la persona como inferior.

En su escrito *Estigma. La identidad determinada* (1963), Goffman comparte su teoría de la alineación grupal e identidad del Yo, ahí comenta que son parte de las expectativas y definiciones que otras personas tienen del individuo al que se le cuestiona su identidad. Por un lado, la identidad personal es un cúmulo de expectativas que se forman incluso antes de nacer hasta el día de su muerte y la identidad del Yo tiene que ver con algo más subjetivo, reflexivo y que necesariamente es experimentada por la persona a la que se le cuestiona. Claro que el individuo construye una imagen de sí a partir de lo que la sociedad y sus conceptos determinan, pero también se permite libertades que elabora por sí mismo. (Goffman, 1963, p.126-127).

Esto lleva a Goffman a concluir que, el concepto de identidad social permite considerar la estigmatización. En otras palabras, la idea de la identidad del Yo permite considerar qué siente el individuo con relación al estigma y su manejo, y nos lleva a prestar una atención especial a la información que recibe con respecto a estas cuestiones. (1963, p.127).

Por eso para Goffman existen diversos tipos de estigma de acuerdo con los siguientes atributos:

- *Característica física*: que se considera “anormal” porque no es algo “común”, como la falta de alguna extremidad, calvicie, miembros adicionales, tatuajes, enfermedad, una condición de nacimiento, etc.
- *Carácter*: alguien que fue encarcelado, alguien que tenga un tipo de vicio, preferencia sexual, con algún trastorno mental, VIH, etc.
- *Social (tribal)*: discriminado por su “raza”, etnia, inmigrantes, grupos minoristas. (La fracción del pensamiento, 2021, 3m50s)

Sin embargo, si bien Goffman desarrolló ampliamente el concepto de estigma en relación con la identidad, otros autores han propuesto otro tipo de clasificaciones (Corrigan et al, 2014), a saber:

- *Estructural*: Se basa en el comportamiento de las organizaciones, las cuales pueden excluir, perjudicar o discriminar a las personas que son consideradas diferentes o que tienen algún tipo de enfermedad mental o discapacidad motriz.

Según Corrigan et al. (2004) este tipo de estigma incluye políticas institucionales que restringen intencionalmente las oportunidades de las personas estigmatizadas o producen consecuencias no deseadas para ellas. Por ejemplo, en el área laboral, las “personas diferentes” podrían ser ignoradas en una lista de aspirantes para cualquier cargo. También existe la posibilidad de que sean contratadas, pero evitan que sean promovidas a un puesto con más responsabilidades. Otros casos podrían ser las organizaciones de atención médica, cuando a las personas no se les brinda el acceso oportuno a la atención o servicio. En los medios de comunicación, pueden estigmatizar a través de imágenes negativas, burlas y estereotipos que terminan perjudicando a las personas estigmatizadas.

- *Público*: se trata de opiniones negativas y dañinas que el público emite sobre las personas que consideran fuera de lo “normal”.

Este estigma en el ámbito de la salud mental consiste en la aceptación acrítica de estereotipos y prejuicios sobre las personas con trastornos mentales por parte de la población. Este fenómeno desemboca en actitudes y conductas discriminatorias hacia las personas con trastornos mentales graves (Corrigan et ál., 2003). Aunado a ello, desencadena discriminación y un trato injusto; puede ocurrir en los círculos de amistad, familiares y en las interacciones diarias.

- *Auto-Estigma*: consiste en una percepción pésima de la personalidad, de sentirse culpable, impotente y considerarse no merecedor de una vida mejor. Esto hace que las personas suelen vivir avergonzadas, inseguras y evitan tener contacto social.

El auto-Estigma se describe como la internalización de estereotipos negativos, actitudes y percepciones de las personas que forman parte de un grupo que es socialmente devaluado (Corrigan et ál., 2012).

Un ejemplo que hace comprensible cómo funciona el estigma es lo sucedido en noviembre de 2008, en donde en un grupo de estudiantes de la Universidad Autónoma de Baja California de la Facultad de Ciencias Humanas hizo un ejercicio para identificar las representaciones más generalizadas sobre los indígenas en México:

Indígena... no sé, es este, un tipo de persona, [...] son personas que viven aisladas de las ciudades, no sé, en el campo; son personas marginadas que inclusive no estudian, bueno... me imagino que algunas, son pobres, no tienen mucho acceso acá a la ciudad... no sé qué más. Sus rasgos, su vestimenta son diferentes a uno, su forma de hablar, inclusive son otros idiomas los que ellos hablan, sus costumbres, todo muy diferente a uno. La forma de vivir de ellos pues son muy pobres, su forma de convivir con las personas es más aisladas, sus costumbres completamente son diferentes a las de acá de la ciudad. Todo es muy diferente. Nada más, no sé qué más (Navarro, 2012, p. 80).

Estas representaciones de “lo indígena” concuerdan con lo que postula Bustillo (2006), en tanto que el estigma es una categoría interiorizada que tiene una larga data: “El concepto indígena se extendió y se volvió más difuso en el siglo XIX, pues adquirió un pensamiento prejuicioso y evolucionista. En el siglo XX, en el discurso público y en el pensamiento informado, el ámbito de aplicación del término indígena se redujo a los portadores de una lengua y tradiciones asociadas. Entre los indígenas, la identificación como tales generó una identidad derivada, un estigma o marca del dominio” (Bustillo, 2006, p. 89).

Prejuicio

El prejuicio es una imagen mental muy simplificada, se forma sin motivo y sin el conocimiento necesario y supone una actitud negativa y hostil hacia una persona que identificamos como perteneciente a un grupo.

En su libro *La naturaleza del prejuicio (1971)*, Allport, G. W., & Malfé, R. E, definen los prejuicios como “Una actitud hostil o prevenida hacia una persona que pertenece a un grupo, simplemente porque pertenece a ese grupo, suponiendo por lo tanto que posee las cualidades objetables atribuidas al grupo”. Así mismo explican lo que comúnmente se conoce como prejuicio y sus características principales como la actitud acrítica, pasiva a una opinión o conjunto de opiniones que aceptamos sin previa verificación; esta actitud puede derivarse ya sea por inercia, respeto o temor, o por irracionalidad.

De ahí que los prejuicios puedan “influir de manera negativa en relaciones entre grupos sociales y dificultar su convivencia” (Prejuicios y estereotipos y cómo influyen en la convivencia, s.f) , debido a que pueden pasar a convertirse en prácticas o actos discriminatorios, en los que etiquetar o encasillar a la persona sin conocerla pueden incluso llegar a violencia y agresiones graves.

La relación que guardan los prejuicios y la discriminación es que con base a los primeros se pueden emprender prácticas de maltrato o limitar las posibilidades de las personas solo por tener ciertas características que las identifica como pertenecientes a un grupo. Y este tipo de actitudes pueden generar procesos de exclusión y desigualdad social.

En otras palabras, limita sus oportunidades en cuanto acceso a servicios sociales, educativas o profesionales.

De igual forma, otras consecuencias que pueden tener los prejuicios en la vida cotidiana, es la evitación, que tiene que ver con no hablar o querer ver a ciertas personas; abuso verbal, que tiene que ver con insultar; violencia, que se refiere a actos de agresión física; acoso, que implica violencia colectiva, anulación de la persona y hostigamiento e incluso, el asesinato o genocidio, que implica la eliminación de un grupo humano.

Dicho lo anterior, el prejuicio no opera solo en el plano de las ideas sino que tiene su concreción en el plano material, como sostiene Casas Martínez (2008) el prejuicio es una actitud que incluye sentimientos como desprecio, disgusto o incluso el total repudio.

Para Iwata (2023) los prejuicios pueden surgir de los estereotipos pues son éstos los que propician que las personas emitan un juicio sin poseer información suficiente que lo fundamente, generando prejuicios que poseen la característica de basarse en un rumor o una experiencia personal.

Al igual de lo que sucede con otros conceptos emparentados, los prejuicios pueden desplegarse en variadas formas: sociales, religiosos, lingüísticos, de género, por discapacidad, edad, origen étnico o nacional, orientación sexual, entre otros (Diferenciador, 2021).

A continuación, damos algunos ejemplos visibles de los prejuicios en nuestra sociedad.

Durante la temporada del Mundial de Qatar 2022 el periódico *The Washington Post* se preguntaba en el titular de una nota “la razón del porqué no había negros en la selección argentina”. En consecuencia, un periodista molesto escribió un artículo en el cual expresaba que la palabra -negro- en su país se utiliza como apodo de cariño. Y que la razón por la que no veía “negros” (a como se refieren en USA) es porque desde siglos atrás los europeos se mezclaron con indios y con negros, el cual dio resultado a una “raza mestiza bastante blanca”, indicando al otro periodista que no veía la necesidad de crear una división en donde había unión (Peltzer, 2023).

El estudio de Ortíz-Hernández y García (2005) es otro ejemplo en donde se retratan prejuicios por orientación sexual. Este estudio muestra que, debido a la discriminación y violencia recibidas a bisexuales, homosexuales y lesbianas en la Ciudad de México el 39% ha pensado en el suicidio, el 15% ha tenido intentos de suicidio, el 27% ha generado trastornos mentales comunes y el 18% se ha visto envuelto en el alcoholismo. Además, se menciona que la Comisión Ciudadana Contra los Crímenes de Odio por Homofobia (CCCOH) documentó 213 asesinatos contra homosexuales y lesbianas entre los años 1995 y 2000.

Otro ejemplo es en las comunidades indígenas cuyos prejuicios les son atribuidos por personas exteriores. Bonilla Vivas et. al. (2019) realizó una investigación para determinar si había una relación entre el nivel educativo de los estudiantes de la ciudad de Mérida con los prejuicios que son manifestados hacia los indígenas. La investigación se realizó a estudiantes del nivel primaria hasta universidad, en la que se determinó que sí existía una relación, y entre mayor escolaridad aumentaban prejuicios hacia ese grupo.

Otro ejemplo es el estudio de Laborín, et. al (2012) en Sonora, quien divide el prejuicio en “Prejuicio manifiesto” y “Prejuicio Sutil”, para observar la brecha relacional entre residentes locales y migrantes indígenas en el campo laboral, familiar e interpersonal; así como en la aceptación del apoyo y distribución de recursos locales a integrantes de comunidades indígenas no originarias del estado. Con esto los investigadores buscaron detectar el prejuicio basado en las “diferencias culturales” con fundamento en la percepción de las tradiciones. La conclusión a la que llegaron fue que los jóvenes sonorenses tienden a ejercer más el prejuicio sutil que el prejuicio manifiesto; mientras que a nivel de género, los hombres conservan un mayor nivel de prejuicio respecto a las mujeres. En tanto que en términos espaciales, de las tres ciudades sondeadas la ciudad de Caborca fue la que presentó los valores más altos de prejuicio hacia los grupos estudiados (Laborín, A. et. al, 2012).

Estereotipo

Los estereotipos son ideas que se crean respecto a un grupo de personas. Comúnmente, se crean a partir de algunas pocas cualidades, ya sean positivas o negativas, que un colectivo tiene en común (Iwata, 2023). En otras palabras, los estereotipos son una representación simplificada de un grupo, generada por el imaginario colectivo.

En este tenor es importante mencionar que no se sabe específicamente por qué es que las personas estereotipan, y tampoco se sabe si es por una razón específica o por una combinación de razones. De la misma manera, muchas veces no somos conscientes, o completamente conscientes, de los estereotipos que pensamos. También “el acto de estereotipar puede estar tan embebido en nuestro tejido perceptivo, nuestro modo de pensar y categorizar, que no tenemos conciencia de ello” (Cook & Cusack, 2010, p.16).

Basándonos en la definición de Fernández-Montesinos (2016) podemos entender al estereotipo como la transformación de una opinión singular en una universal, que lleva consigo una noción de verdad y depende de los modelos culturales de cada grupo o país. Dicho esto, Cook (2010), especialista en derechos humanos internacionales y cuestiones de género, define los estereotipos como una forma de discriminación que impone una carga negativa en las personas que puede llegar a negarles beneficios.

Con base en lo anterior podemos señalar también que los estereotipos tuvieron una fuerte contribución durante el tiempo del colonialismo, ya que estos permitieron una falsa ilusión entre los pueblos de que existía una distancia inalterable:

En el caso del colonialismo, por lo tanto, los estereotipos también contribuyeron a apoyarlo dotándolo de una base ideológica que permitió la falsa ilusión de creer que entre el pueblo colonizado y el colonizador existía una distancia inalterable, igual de inmutable que las características de uno y otro país, que hacían del segundo el pueblo propicio para llevar a cabo esa labor “civilizadora” (Fernández-Montesinos, 2016, p. 61)

Sin embargo, no todos los estereotipos son necesariamente malos y tienen una gran utilidad para las personas pertenecientes a una sociedad de acuerdo con González Gavaldón:

Los estereotipos tienen una función muy importante para la socialización del individuo: facilitan la identidad social, la conciencia de pertenecer a un grupo social, ya que el aceptar e identificarse con los estereotipos dominantes en dicho grupo es una manera de permanecer integrado en él. (González Gavaldón, B., 1999, p.80).

De forma que los estereotipos suelen generar prejuicios, ya que llevan a juzgar a una persona, es decir, a emitir un juicio sin tener información que lo sustente. Del mismo modo, pueden afectar a las personas de manera severa dentro de la sociedad al detonar conductas negativas como la evitación, el abuso verbal, la violencia (en sus múltiples formas como el acoso, el asesinato o genocidio).

Algunos estereotipos operan en el habla cotidiana por ejemplo en frases como: los adolescentes de hoy en día no tienen valores, son unos vagos, los hombres no lloran, las rubias son tontas, los gitanos son unos ladrones, la gente morena es pobres y roban, los pobres son pobres porque quieren, y un sinnúmero de estereotipos más, que sirven para categorizar a las personas. De modo que se crea una división dentro de la sociedad que se va naturalizando en la mente de la gente.

Por último, cabe señalar que los conceptos aquí abordados van más allá de solo una definición, pues como hemos tratado de ejemplificar poseen una incidencia directa en la acción social la cual se materializa, en gran parte de las ocasiones, de manera negativa y excluyente para determinados grupos sociales. Por ello resaltamos la necesidad de analizar y complejizar el uso de estos conceptos dentro de las narrativas audiovisuales porque solo así se pueden deconstruir discursos que atentan contra la dignidad de las personas. La creación de nuevas narrativas no estigmatizantes depende de la crítica abierta y de la reflexión de las ideas que permean nuestros imaginarios, los cuales muchas de las veces los pensamos de manera naturalizada o crítica, pero la investigación, el

estudio y los ejemplos sirven para desestructurar esos supuestos que parten de lo irracional o la ignorancia. Mientras más se avance en esta línea, los prejuicios, estereotipos, estigmas, racismos que circulan en la sociedad se irán reduciendo hasta crear nuevas narrativas que hablen desde la empatía, la inclusión, equidad y justicia. Es por esto que es importante que la responsabilidad no solo recaiga a nivel individual sino también a nivel de los colectivos, y sobre todo de que aquellos productores de sentido en los medios de comunicación y las tecnologías.

2.2 Planeación y seguimiento del proyecto

Como parte de las actividades semestrales primavera 2023 unas de las primeras tareas de fue reconocer nuestras áreas de *expertise* e intereses, con base en esto cada uno eligió sumarse a uno de los dos proyectos: videojuego o documental. A continuación, se presenta de manera sintética cómo se retomó el trabajo en cada proyecto.

Proyecto Documental “Déjennos pescar”

Para llevar a cabo nuestro proyecto sobre los Cucapá, nos propusimos realizar una exhaustiva investigación de todo el material audiovisual disponible y producido durante todo el desarrollo del proyecto. De esta manera, nos aseguramos de contar con un conocimiento detallado sobre lo que se tenía grabado. Una vez recopilada esta información nos dimos a la tarea de dividir el grupo de trabajo en dos equipos de acuerdo con las necesidades identificadas en el primer ejercicio de reconocimiento del material.

Así se llegó a la conclusión de que un equipo se encargaría de montar todo el material con el objetivo de crear un documental final; mientras que el equipo tomaría la iniciativa de guiar al proyecto por las vías correctas para generar un impacto en un número mayor de espectadores. A continuación de detalle el arranque de las actividades de cada equipo (montaje y diseño de estrategia de impacto):

Equipo de Montaje

El primer contacto que tuvimos con el material fue para hacer el respaldo de este, se designó en que plataforma se iban a guardar y visualizar estos materiales, creando así un mejor flujo de visualización y respaldo para todos los integrantes del proyecto. Al mismo tiempo se optimizó el material a un formato más ligero de las entrevistas para que todo el equipo pudiera visualizarlo desde cualquier dispositivo.

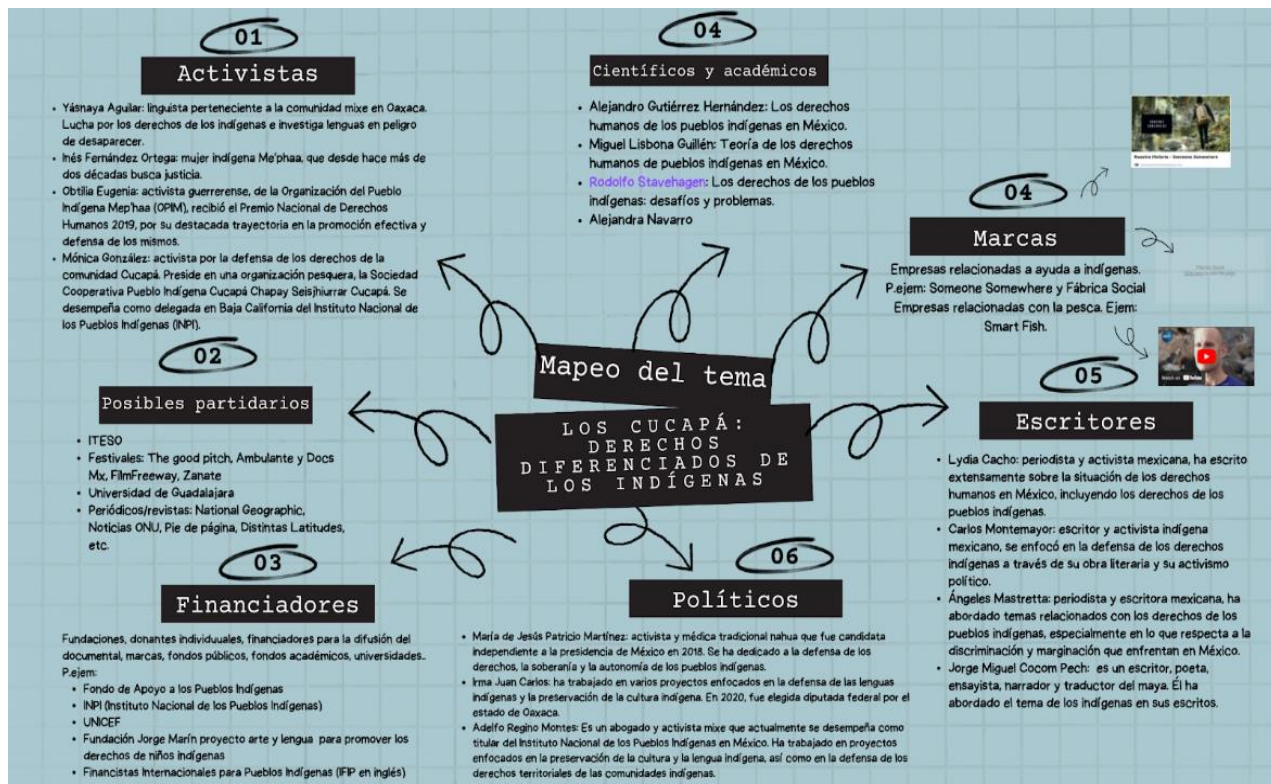
Después realizamos el visionado de todas las entrevistas y al mismo tiempo creamos un documento en Excel para la clasificación de los videos, donde detallábamos que era lo que más nos llamaba la atención de cada entrevista, y después con toda esta información cada uno hizo un montaje de aquello que rescataba del material.

Contribuyendo al proceso de visionado, se nos entregó material más personal de los Cucapá que ellos mismos filmaron durante el proceso del 2010, posteriormente nos dimos a la tarea de curar los fragmentos que grabaron y así facilitar el proceso de montaje. Gracias a esto pudimos definir una línea de tiempo para crear un primer armado que se entregó y con eso descubrimos nuevas opciones en las que podemos utilizar el lenguaje cinematográfico para contar la historia

Equipo de Diseño de Estrategia de Impacto

Al inicio del semestre se nos asignó la tarea de generar el diseño de estrategia de impacto, que tiene que ver con las formas de salida del documental en cualquiera de los formatos como redes sociales, festivales, etc., con el objetivo de generar un impacto a través del documental llegando a una mayor audiencia.

Imagen 1. Mapeo Los Cucapá: derechos diferenciados de los indígenas



Elaboración propia del equipo

El primer paso consistió en leer, así como apropiarnos de la guía de impacto *The Impact Field Guide* de Doc Society. Al revisar el contenido, realizamos un esquema que fue un mapeo general -que titulamos “Los Cucapá: derechos diferenciados de los indígenas”- para generar los posibles aliados que podían contribuir con la distribución del documental. En éste especificamos quiénes eran esos aliados: académicos, activistas, periodistas, marcas, empresas y personas que estuvieran interesados en la causa.

ACTIVISTAS:

- Yásnaya Aguilar: lingüista perteneciente a la comunidad ayuujk en Oaxaca. Lucha por los derechos de los indígenas e investiga lenguas en peligro de desaparecer.
- Inés Fernández Ortega: mujer indígena Me'phaa, que desde hace más de dos décadas busca justicia.
- Obtilia Eugenia: activista guerrerense, de la Organización del Pueblo Indígena Mep'haa (OPIM), recibió el Premio Nacional de Derechos Humanos 2019, por su destacada trayectoria en la promoción efectiva y defensa de estos.
- Mónica González: activista por la defensa de los derechos de la comunidad Cucapá. Presidió la Sociedad Cooperativa Pueblo Indígena Cucapá Chapay Seisjiurrar Cucapá. Actualmente se desempeña como funcionaria federal del CONAPRED

POSIBLES PARTIDARIOS:

- ITESO
- Festivales: The good pitch, Ambulante y Docs Mx, FilmFreeway, Zanate
- Universidad de Guadalajara
- Periódicos/revistas: National Geographic, Noticias ONU, Pie de página, Distintas Latitudes, etc.

FINANCIADORES:

Fundaciones, donantes individuales, financiadores para la difusión del documental, marcas, fondos públicos, fondos académicos, universidades. Por ejemplo:

- Fondo de Apoyo a los Pueblos Indígenas

- INPI (Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas)
- UNICEF
- Fundación Jorge Marín. Proyecto arte y lengua para promover los derechos de niños indígenas
- Financistas Internacionales para Pueblos Indígenas (IFIP en inglés)

POLÍTICOS:

- María de Jesús Patricio Martínez: activista y médica tradicional nahua que fue candidata independiente a la presidencia de México en 2018. Se ha dedicado a la defensa de los derechos, la soberanía y la autonomía de los pueblos indígenas.
- Irma Juan Carlos: ha trabajado en varios proyectos enfocados en la defensa de las lenguas indígenas y la preservación de la cultura indígena. En 2020, fue elegida diputada federal por el estado de Oaxaca.
- Adelfo Regino Montes: Es un abogado y activista mixe que actualmente se desempeña como titular del Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas en México. Ha trabajado en proyectos enfocados en la preservación de la cultura y la lengua indígena, así como en la defensa de los derechos territoriales de las comunidades indígenas.

CIENTÍFICOS Y ACADÉMICOS:

- Alejandro Gutiérrez Hernández: Los derechos humanos de los pueblos indígenas en México.
- Miguel Lisbona Guillén: Teoría de los derechos humanos de pueblos indígenas en México.
- Alejandra Navarro

MARCAS:

Empresas relacionadas a ayuda a indígenas. P.ejem: Someone Somewhere y

Fábrica Social

Empresas relacionadas con la pesca. Ejem: Smart Fish.

ESCRITORES:

- Lydia Cacho: periodista y activista mexicana, ha escrito extensamente sobre la situación de los derechos humanos en México, incluyendo los derechos de los pueblos indígenas.
- Ángeles Mastretta: periodista y escritora mexicana, ha abordado temas relacionados con los derechos de los pueblos indígenas, especialmente en lo que respecta a la discriminación y marginación que enfrentan en México.
- Jorge Miguel Cocom Pech: es un escritor, poeta, ensayista, narrador y traductor del maya. Él ha abordado el tema de los indígenas en sus escritos.

Un segundo paso fue determinar las 4 dinámicas de impacto para poder escoger una en la cual se basaría nuestro proyecto. Estaban las opciones de “*crear comunidades, cambiar mentalidades, cambiar estructuras y cambiar conductas*”. Por lo tanto, se creó una tabla para poder observar las dinámicas posibles.

Imagen 2. Dinámicas de impacto

Dinámicas de impacto			
Crear comunidades	Cambiar mentalidades	Cambiar conductas	Cambiar estructuras
<p>Se espera que el documental cree comunidad en tres dimensiones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Entre los Cucapá 2. Entre los Cucapá y otros pueblos indígenas 3. Entre pueblos indígenas y los espectadores. <p>Esto a través de una pieza que muestre lo que se puede lograr con la unión de esfuerzos entre comunidades que se sienten identificadas con la lucha pero también entre comunidades que sienten empatía a pesar de no experimentar las luchas.</p>	<p>Se espera que el documental sea un proyecto que genere un cambio en los prejuicios que se tienen de las comunidades indígenas, al mostrarlas como personas fuertes, que conocen sus derechos y se unen por las personas de su comunidad. En lugar de personas ignorantes, débiles, en extinción. Generando una nueva imagen auténtica de los indígenas en general, olvidando al indígena del pasado glorioso, heroico etc. Esto a través de presentar la imagen real de lo que significa ser un indígena hoy en día (sus actividades, su modo de relacionarse y las capacidades que tienen para hacer valer sus derechos).</p>	<p>Se pretende que el documental pueda plantar las semillas de un cambio en la conducta y el imaginario colectivo de los espectadores a través de una narrativa que construya conceptos que representen a los indígenas como personas que deben de ser incluídas en la toma de decisiones y creaciones de políticas relacionadas al uso de los recursos y del territorio donde habitan para que poco a poco se genere una relación de cooperativismo entre gobierno e indígenas.</p> <p>Y además obtener acciones que a través de la sensibilización de la comunidad Cucapá, hagan que se sientan escuchados, consultados reconocidos y tomados en cuenta.</p>	<p>El documental con la colaboración de un equipo de abogados capaces podría llegar a trabajar en la elaboración de regulaciones o excepciones que respeten a los integrantes de la comunidad Cucapá que piden derechos de pesca diferenciado a través de una estrategia legal que justifique y las razones por las cuales les corresponden cosas distintas al del resto de los pescadores y este fundamentada en una investigación de la historia de la comunidad Cucapá.</p> <p>Por lo que se espera que se respete la ley Convenio 169, así como los tratados internacionales, a través de la presentación del caso del 2010 que generó injusticia a una comunidad de la que aún los que fueron detenidos no quieren contar.</p>

Elaboración propia del equipo

CREAR COMUNIDADES:

Se espera que el documental cree comunidad en tres dimensiones:

- Entre los Cucapá
- Entre los Cucapá y otros pueblos indígenas
- Entre pueblos indígenas y los espectadores.

Esto a través de una pieza que muestre lo que se puede lograr con la unión de esfuerzos entre comunidades que se sienten identificadas con la lucha, pero también entre comunidades que sienten empatía a pesar de no experimentar tales luchas.

CAMBIAR MENTALIDADES:

Se espera que el documental sea un proyecto que genere un cambio en los prejuicios que se tienen de las comunidades indígenas, al mostrarlas como personas fuertes, que conocen sus derechos y se unen por las personas de su comunidad. En lugar de personas ignorantes, débiles, en extinción. Generando una nueva imagen auténtica de los indígenas en general, olvidando al indígena del pasado glorioso, heroico, etc. Esto a través de presentar la imagen real de lo que significa ser un indígena hoy en día (sus actividades, su modo de relacionarse y las capacidades que tienen para hacer valer sus derechos).

CAMBIAR CONDUCTAS:

Se pretende que el documental pueda plantar las semillas de un cambio en la conducta y el imaginario colectivo de los espectadores a través de una narrativa que construya conceptos que representen a los indígenas como personas que deben de ser incluidas en la toma de decisiones y creaciones de políticas relacionadas al uso de los recursos y del territorio donde habitan para que, poco a poco, se genere una relación de cooperativismo entre gobierno e indígenas.

Y además obtener acciones que a través de la sensibilización de la comunidad Cucapá, hagan que se sientan escuchados, consultados, reconocidos y tomados en cuenta.

CAMBIAR ESTRUCTURAS:

El documental con la colaboración de un equipo de abogados capaces podría llegar a trabajar en la elaboración de regulaciones o excepciones que respeten a los integrantes de la comunidad Cucapá que piden derechos de pesca diferenciado a través de una estrategia legal que justifique las razones por las cuales les corresponden un derecho diferenciado al del resto de los pescadores no indígenas con base en una investigación fundamentada de la historia de la comunidad Cuapá.

Por lo que se espera que se respete la ley Convenio 169, de la OIT, así como los demás tratados internacionales, a través de la presentación audiovisual del caso del 2010 de la aprehensión de dos miembros de la comunidad Cuapá por una pesca incidental.

Así una vez analizadas las cuatro dinámicas se escogieron solo dos niveles. El primero, que es nuestro principal objetivo, fue el de crear comunidades porque queremos acercarnos más a las personas que estén interesadas en las problemáticas sociales de la comunidad Cuapá. El segundo nivel fue cambiar mentalidades porque queremos que se minimicen los prejuicios hacia los indígenas, presentando una narrativa real de la fortaleza que ellos poseen. Mostrando lo que significa ser indígena en la actualidad. De manera que concluimos que estos dos niveles de impacto concuerdan con la finalidad de lo que queremos llegar a presentar.

El tercer paso fue hacer un diagrama de la campaña de impacto. Para realizarlo, estuvimos estudiando estrategias de impacto de distintos documentales que nos sirvieran de inspiración para plasmar el de Déjennos pescar. Por lo que al obtener una idea de las salidas que podría tomar el documental, lo retratamos en el diagrama (Imagen 3). En donde se puede observar que todo parte del vídeo del cual puede tener 4 salidas: página web, campaña en redes sociales, publicidad física y festivales.

Otra de las tareas que se nos asignó al equipo de estrategia de impacto fue retomar los agradecimientos y regalos(rewards) que se le iban a dar a las personas que dieron un donativo al proyecto en el período otoño 2022. Para ello fue necesario tomar la base de datos de la plataforma Donadora.org, la cual nos permitió visualizar el número de

personas que donaron, su información de contacto como nombre completo, correo electrónico y cantidad donada.

Imagen 3. Diagrama Campaña de Impacto



Elaboración propia del equipo

Una vez teniendo toda esa información, nos dimos a la tarea de crear una lista en la cual separamos a los donadores por paquetes de donación, los cuales son: Totoaba, Tule, Río Colorado, Inya, Hexa, Ja, Sí'íly. Cada paquete cuenta con diferentes tipos de beneficios y rewards.

Por igual creamos un mensaje para nuestros donadores el cuales se les hizo llegar a su correo electrónico para agradecerles por su donativo, darle noticias del proceso en el que encuentra el documental, enviarles su rewards- dependiendo del paquete al cual son acreedores- e invitarlos a estar en sintonía con nuestras redes sociales.

Proyecto Videojuego "A orillas del río"

Para retomar el trabajo del equipo de otoño 2022, nos organizamos por departamentos – o equipos- , de esta manera cada departamento logró identificar el trabajo que hacía falta continuar.

Departamento de Narrativa:

Al inicio del semestre se tomó como punto de partida el guion literario. De ahí, los nuevos integrantes se fueron familiarizando con el cuento Cucapá El zorro y el Coyote, del que se inspira el proyecto, al mismo tiempo que se les proveyó de una introducción de la estructura del videojuego.

A la vez, se trabajó en realizar un primer tratamiento y ajustes a ese guion como a las cinemáticas que se habían realizado el semestre pasado. Por lo que el departamento tomó la decisión de dividirse en dos partes: en guion del videojuego y en guion sonoro. En el guion del videojuego se trabajó en la reescritura, mientras que en el área de sonido se enfocó en hacer un repertorio de referencias para utilizarlas en el videojuego.

Para el trabajo con la comunidad Cucapá se estuvo en constante comunicación, ya que para la reescritura del guion tuvimos ideas sobre cómo reforzar sus culturas y tradiciones tales como el uso de la bandana, así como los roles, juegos infantiles que incluimos en la narrativa, objetos tradicionales dentro de un hogar, entre otras cosas que acercan a los jugadores Cucapá.

Departamento de Arte:

Para continuar con la parte de arte discutimos al principio de semestre varios puntos que faltaban para poder seguir con el proceso creativo y avanzarlo. Además de dividirlo entre los diseñadores para que ese proceso fuera más rápido. Entre ellos estaba entender un poco el funcionamiento del trabajo de programación para así adecuar el diseño del arte, terminar el cuerpo del zorro, empezar con bocetajes del coyote, propuestas del entorno junto con la colorimetría, definir estilo de objetos dentro del videojuego, seguimiento del HUD y la realización del logotipo "A la orilla del río". Todo esto se dividió entre el equipo de arte en pequeños grupos que trabajarían con distintos puntos.

Para el desarrollo del diseño del coyote, el departamento tuvo una junta previa donde los integrantes del departamento de guion o narrativa nos dieron las características del personaje, para así tener una idea de la personalidad del personaje y así poder plasmarlo en el diseño. En este caso después de tener el cuerpo del zorro, se pudo trabajar en su animación, así mismo con el coyote y demás personajes no jugables. Una vez definida la colorimetría del entorno, el estilo y los objetos listos, decidimos que debíamos pasar a los “tiles” individuales para el escenario y posteriormente pasarlos al equipo de programación.

Departamento de Programación

Los integrantes fuimos Gabriel Alejandro Hernández Romero, Miriam Guadalupe Malta Reyes, Diego Muñoz Etchegaray y Rodrigo Zamora Dávalos. Dentro de este semestre se llevó a cabo una capacitación para que los nuevos usuarios (Miriam, Rodrigo, Diego) pudieran empezar a familiarizarse con el proyecto y las herramientas con las que trabajamos el semestre pasado (Fungus, Unity). Se les dio un periodo de capacitación para un área en específico, ya que al ser un equipo mucho más grande que el año pasado se puede crear particiones de labores, unos se enfocaron en *level design*, otros en diseño de minijuegos, otros en el flujo de este. Esto nos ayudó a abarcar más de lo que pudimos hacer el semestre pasado, además se decidió llevar a cabo una documentación del proceso para que las futuras personas que quieran participar tengan una referencia.

Otra cosa es que se generó una dinámica de trabajo en duplas junto a las otras áreas para tener una mejor comunicación, asignando roles para actividades en específico dentro de subáreas como pueden ser, el desarrollo *de sprites, tile maps*, animaciones y partículas, etc.

Todo esto se tuvo como propósito poder completar el primer capítulo del videojuego, puesto que el semestre pasado se creó una base estable en la que los usuarios ya pueden avanzar con lo que se creó, haciendo el trabajo más eficiente. Se discutió que se necesitaba una comunicación con los Cucapá en el sentido de que necesitábamos saber qué tipo de elementos culturales utilizar dentro del videojuego y de

qué manera poder aplicarlos sin agredir su cultura (esto aplicando los conocimientos recibidos a partir de guion y arte en forma de sprites coleccionables) y representar su historia de manera colaborativa.

Departamento de diseño Sonoro

En periodos anteriores se trabajó la realización de la música del videojuego, la cual fue el resultado de un detallado proceso de investigación y composición de los estudiantes involucrados, donde hicieron un análisis de los instrumentos y cantos cucapá, los cuales fueron integrados a las piezas musicales, también realizaron diferentes piezas de acuerdo a diferentes estados de ánimo, para que la música pueda ir de acuerdo a la narrativa en momentos de alegría, suspenso y acción. Al inicio de este periodo Primavera 2023, retomamos la conceptualización que se llevó a cabo para integrarla a la propuesta sonora, también rescatamos elementos del trabajo previo que nos han sido útiles para la conceptualización sonora, especialmente de los instrumentos y herramientas cucapá, con esto buscamos asegurarnos de que los elementos sonoros vayan a la par de la música, y que ambos elementos se integren correctamente uno al otro

2.3 Metodología

En este apartado se da cuenta de los procesos creativos de cada uno de los proyectos, debido a que de acuerdo con las necesidades específicas de los proyectos se emplearon diferentes metodologías de trabajo. A continuación se describen los procesos creativos de trabajo de los proyectos.

Proyecto Videojuego “A orillas del río”

Departamento programación

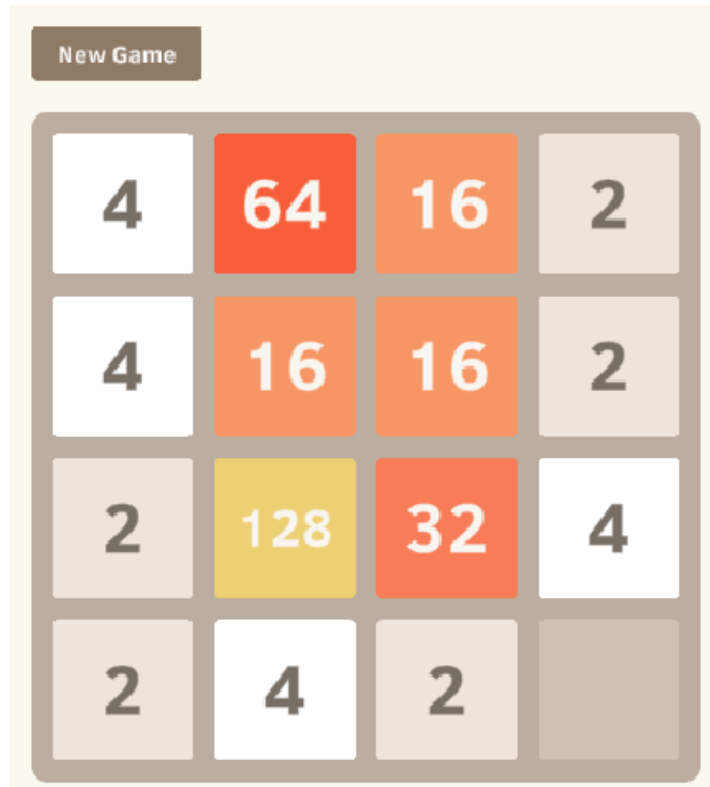
Se inició el semestre con una escena de prueba. Primero se vieron tutoriales de Fungus, para estar familiarizados con las herramientas que íbamos a tener que usar, se vio la elaboración de 2 minijuegos y la actualización del git.

A lo largo del semestre se realizaron 5 minijuegos: un rompecabezas, un memorama, uno de pesca, seguir el camino, y un 2048. La razón de crear estos minijuegos es que, cada vez que el usuario complete la tarea de la escena, tenga un juego al final como manera de conclusión e interacción, esto hace el juego mucho más dinámico y divertido (pensando en el público meta de niños que podrían aburrirse fácilmente). Además de no limitado a un *point-and-click*.

Aparte estos minijuegos también ayudan a contar la historia y a enseñar acerca de la comunidad Cucapá, como el minijuego de la pesca que ayudará a contar la historia o el memorama que ayudará a enseñar palabras en Cucapá.

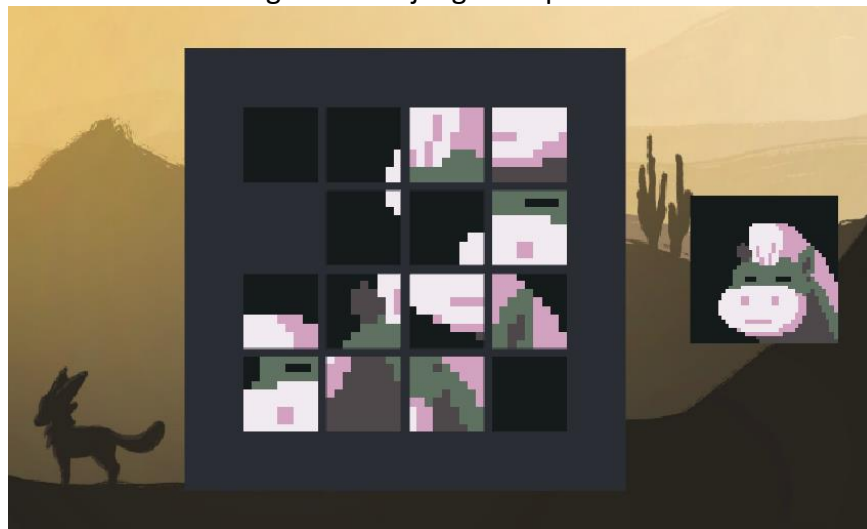
De los minijuegos hay que apuntar que el 2048 es un rompecabezas donde el objetivo del juego es desplazar fichas numeradas en una cuadrícula para combinarlas y crear una ficha con el número 2048 (Imagen 4). La lógica del 2048 es ir sumando los mismos números para generar los siguientes $2+2 = 4 + 4 = 8$ etc.

Imagen 4. Minijuego 2048



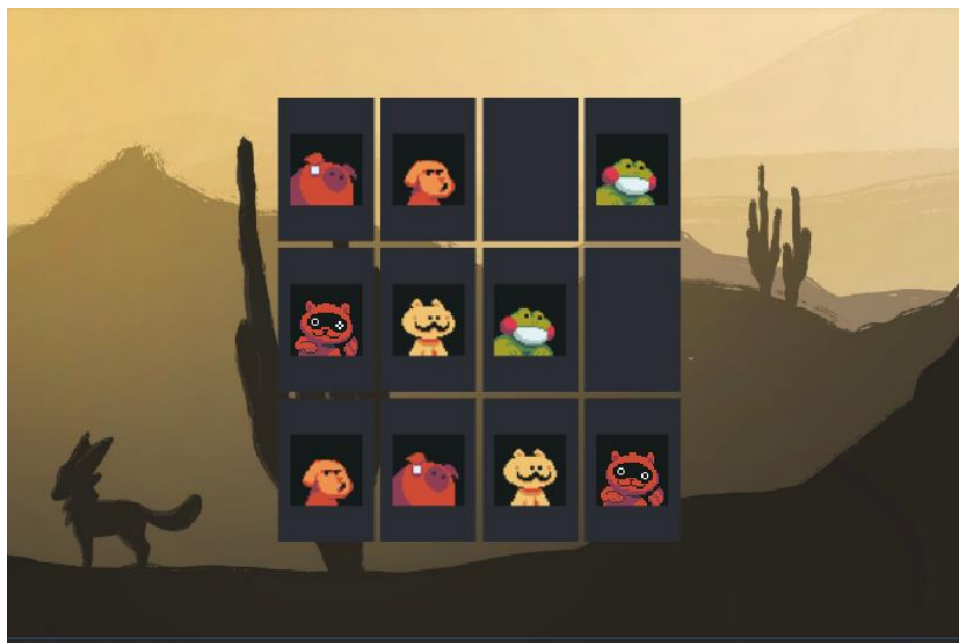
En tanto que el minijuego de rompecabezas consta de una imagen partida en 16 piezas (4 x 4), donde están mezcladas en desorden y se deben mover las piezas al correspondiente espacio libre y así poder generar la imagen como la que está a un lado (Imagen 5).

Imagen 5. Minijuego rompecabezas



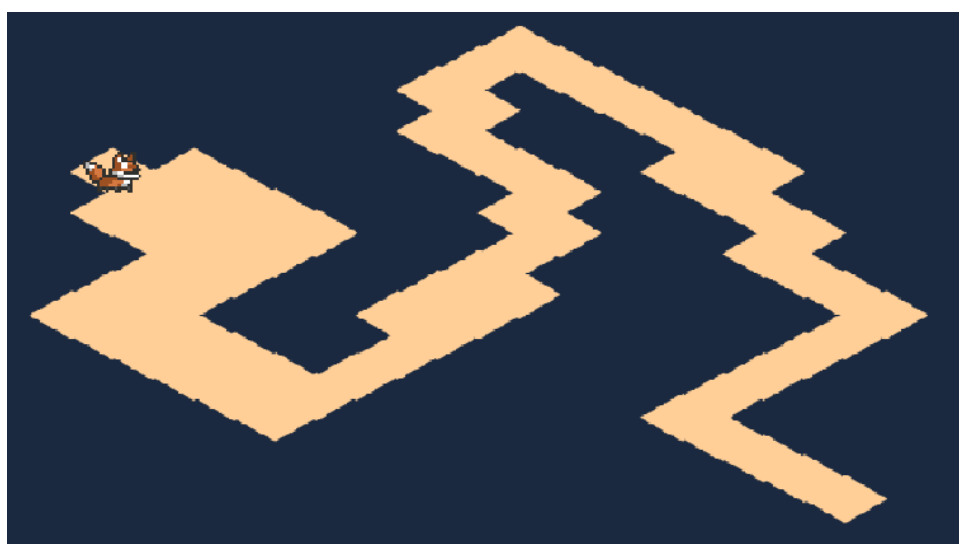
El minijuego de memorama (este es el clásico memorama) se deben encontrar las dos imágenes iguales en un mismo turno. (Imagen 6).

Imagen 6. Minijuego Memorama



En el minijuego de El Zorro se tiene que llevar al personaje de un punto a otro sin salirse de los límites establecidos porque si esto pasa, el zorro se cae y se pierde el juego (Imagen 7).

Imagen 7 . Minijuego de El Zorro



Se actualizó el repositorio donde se guarda el código del videojuego para tener un mejor manejo de este y un historial de todos los cambios realizados durante el semestre.

También se configuraron las áreas de trabajo de cada programador en el repositorio, para así evitar conflictos cuando se lleva todo al área de trabajo común.

Se desarrollaron los esqueletos para el primer nivel con las escenas 1 y 2, creando el sistema de guardado, el flujo del nivel y se trabajó en solucionar problemas pasados del semestre anterior. Se eliminó el uso de *tile maps* y se aplicó un fondo grande ya que al departamento de arte se le complicaba mucho y no quedábamos conformes con el resultado de los *tiles maps*. Se creó una demo de un nuevo inventario mayor parecido al diseño dado por el departamento de arte.

En la imagen 8 es el prototipo de la primera escena del nivel donde se deben encontrar 3 elementos (huevos) para ayudar a la serpiente y así poder pasar a la siguiente escena.

Imagen 8. Prototipo de la primera escena



En la segunda escena del primer nivel se debe encontrar una rama para poder arrastrar al zorro a un lugar seguro fuera del río (Imagen 9).

Imagen 9. Prototipo escena dos



En las reuniones también se les enseñó a los diferentes departamentos las estructuras de las imágenes y los diferentes tipos de archivos que se debían mandar a nuestro equipo para poder trabajar correctamente, junto con una pequeña capacitación de *Unity* para que pudiesen probar sus trabajos a su gusto dándoles más libertad creativa.

Departamento de arte

La metodología que implementamos como equipo- integrado por Sofia Mortera, Luz Elena Romero, Margarita Gaytán, Athziri García, María Fernanda Vidrio, Karen Juárez, Santiago De La Mora, Diana Muñoz- fue leer en conjunto el guion, para posteriormente inspirarnos y tomar como referencia los diferentes escenarios, elementos, personajes, etc. Una parte muy importante fue la planeación, por lo que después de tener las bases teóricas y los conocimientos esenciales se realizó una división de todos los participantes para la creación detallada del arte, la cual se dividió en cuatro áreas de acuerdo con las necesidades del videojuego: personajes, animación, objetos y fondos.

Todas las áreas mostramos avances en cada sesión programada, para poder unificar la historia y la cronología visual. Asimismo, tomamos decisiones de diferentes elementos que nos permitieron tener un aire de familia con el personaje principal ya creado, es decir, el zorro. Constantemente estuvimos en interacción y diálogo con los otros departamentos del videojuego: guion, sonido y programación. Esto se debió a que

fue necesario conocer cada detalle y cambio que surgía en el proceso de la creación del arte.

Así con el departamento de guion y programación se dialogó en todas las sesiones, ya que en conjunto construimos la interpretación de la historia del videojuego, así como las ejecuciones posibles en programación, intercambiamos ideas, dialogamos, bocetamos, hicimos lluvia de ideas, buscamos referencias, y llegamos a acuerdos y nuevas ideas para explorar.

Cada área de arte ha bocetado por separado, sin embargo, en conjunto determinamos acuerdos de estilo, paletas de color, referencias, guías, y demás. Así como mantuvimos una comunicación con Jaziel, joven de la comunidad Cucapá que apoya el proyecto a través de retroalimentaciones puntuales. Además, en cada área se tuvo la supervisión y guía de los tres asesores, Dani, Roberto y Frank lo que permitió una conexión fluida con todo el equipo y una sincronía de estilos, historia, mensajes, tono de comunicación, entre otros.

Los cuatro equipos de arte: personajes, animación, objetos y fondos quedó de la siguiente forma.

Equipo de Personajes (integrado por Elena, Santiago y Fernanda)

En cuestión de personajes, se siguió desarrollando el personaje principal (zorro) y también el coyote. Se tomó lo que ya habíamos generado el semestre pasado para continuar con el mismo tipo de diseño que se definió en ese entonces. Al zorro le faltaba el cuerpo, así que este semestre se trabajó en eso, apoyándonos en la creación de un *model sheet* que después serviría para Karen, nuestra encargada de animación. Este *model sheet* consta de una hoja técnica con las distintas vistas del zorro y algunas *key poses* para mostrar distintos gestos y posturas que denotan su personalidad (Imágenes 9 y 10)

Imagen 9. Primer diseño de El Zorro

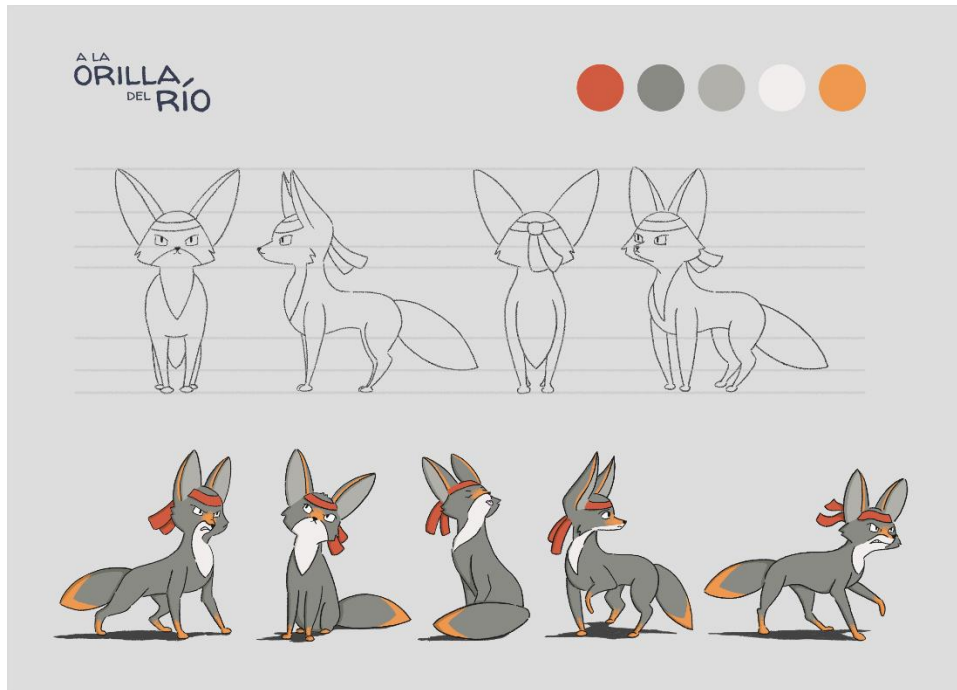
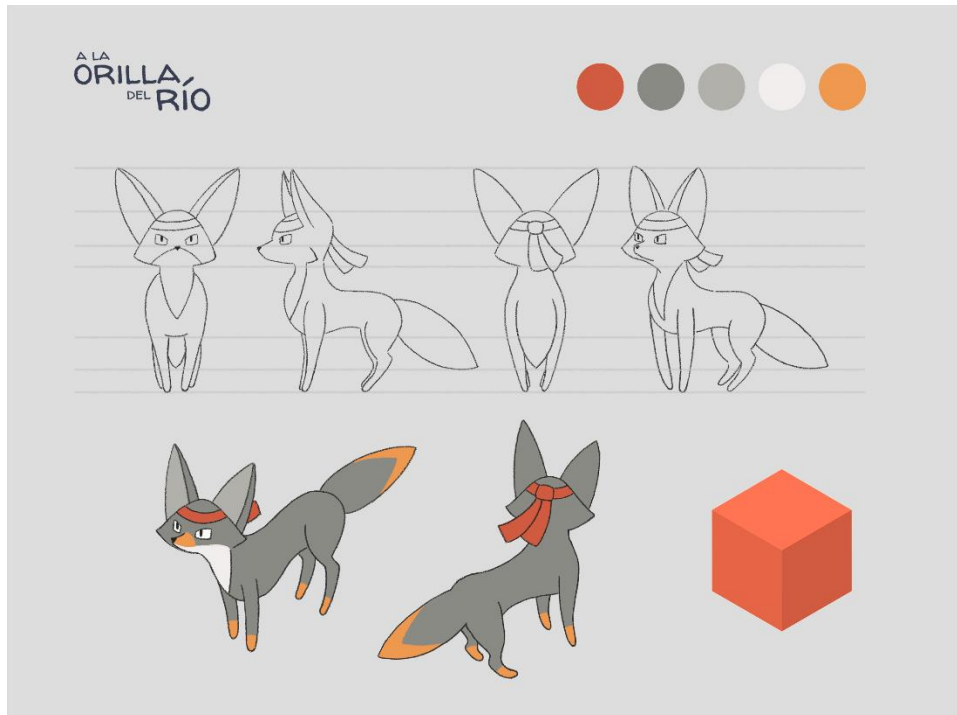


Imagen 10. Diseño del Zorro en perspectiva isométrica



Para el coyote se siguió el mismo método ejecutando hasta ahora, que consiste en presentar una gran variedad de bocetos para ir descartando lo que no funciona e implementar lo que sí. Después de aproximadamente cuatro sesiones de estar dando

propuestas, se llegó a un resultado que se adapta al estilo del zorro y que también expone con claridad la personalidad que se le dio al coyote desde guion.

Imagen 11. Primer diseño de coyote

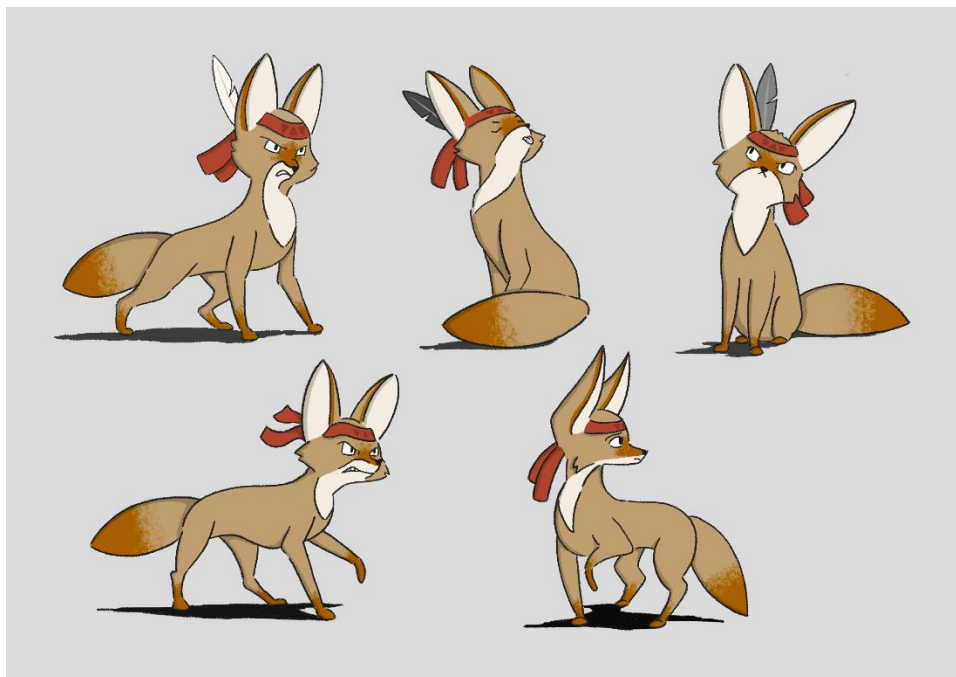


A pesar de que ya tenemos a estos dos personajes definidos, durante la reunión con Jaziel y las maestras cucapá se nos dio retroalimentación que nos llevó a algunos cambios. Lo principal fue el cambio de colores de los personajes, que como nos señaló nuestro colaborador cucapá, los colores del zorro y el coyote estaban invertidos (Imágenes 12 y 13) .Además, se le agregaron más elementos representativos de la cultura, como lo es el patrón de rombos en la bandana y la pluma en la cabeza.

Imagen 12. Diseño del zorro



Imagen 13. Diseño actualizado de El Zorro



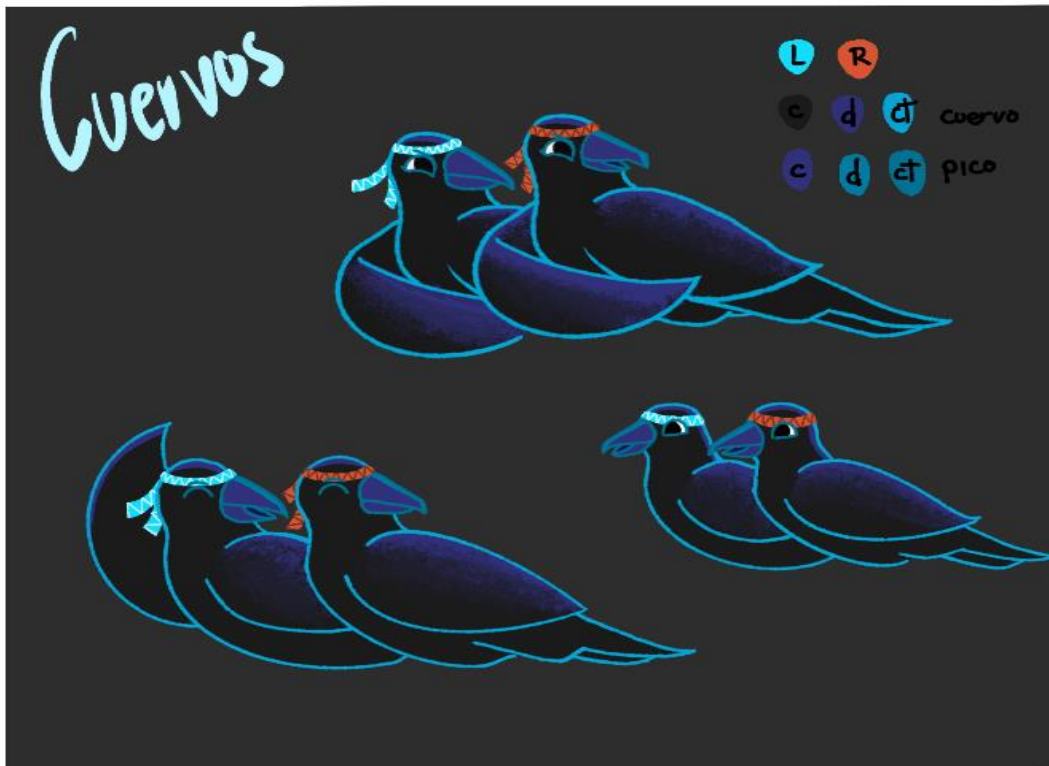
Además de nuestros personajes principales, también se empezó el diseño de los NPC's, por sus siglas en inglés *non playable character*, los cuales son los personajes no jugables, con el apoyo de guion se estableció una serie de personajes NPC's como un par de cuervos (Imagen 13), una pareja de liebres, un grupo de ratones, un grupo de gavilanes y una serpiente.

Este proceso fue bastante fluido ya que, como se mencionó anteriormente, desde un principio el departamento de guion nos supo definir cuántos y cuáles iban a ser los personajes que acompañan al protagonista durante el videojuego. Lo primero era unificar el estilo de dibujo del zorro con los nuevos personajes; fue gracias a la guía realizada por nuestras compañeras del semestre anterior que este haya sido un proceso rápido, ya que la guía nos presentó los pinceles y la paleta de colores principal del proyecto.

Para el desarrollo de los cuervos se desarrolló un *model sheet* simplificado con el propósito de ilustrar características importantes tanto físicas como de personalidad del NPC, por ejemplo: la sincronía y armonía, diferencias de colores y las formas que distinguen a cada uno de los cuervos. El departamento de guion colaboró en este proceso con un documento de referencias para la personalidad y contenido de los cuervos. Aunado a ello se implementó una reevaluación de estos personajes con el fin de incluir características de importancia cultural de los Cucapá y al mismo tiempo un *model sheet* para ilustrar los primeros prototipos de los "sprites" que se utilizaran en el videojuego.

También se desarrolló el concepto del primer "antagonista" del videojuego: la Serpiente. El proceso para la serpiente fue independiente a la hoja de referencias ya que en sí misma no es un personaje necesariamente relevante dentro del videojuego. Se obtuvieron referencias de las especies de serpientes nativas de Baja California Norte, más específicamente cercanas a la zona del Río Colorado. El *model sheet* de este personaje buscó ilustrar la personalidad "antagónica" de la serpiente por lo que aún no existe un prototipo final que pueda desarrollarse como sprite además de que no cuenta con detalles específicos que la caractericen.

Imagen 13. Primer diseño de los cuervos



Equipo de Animación (Karen)

En este apartado la misión era animar al zorro caminando, para esto se tomó como referentes a otras animaciones en las cuales había animales en movimiento, no específicamente en caricaturas comerciales, sino más bien realizadas por artistas en la plataforma de YouTube, algunos de ellos son Jamie Capsolas, Martin Cvetkov, MSC Art, entre otros.

En un principio la animación de los movimientos de las patas del zorro era más tradicional, esto refiriéndose a que se ocupaban más cantidad de *frames* para que se lograra ver un caminar fluido, pero ya después se utilizó la técnica de los “smears”, la cual se ha utilizado varias veces en múltiples dibujos animados, un ejemplo reconocido sería en el de El coyote y el correcaminos, donde no solo facilita el proceso y lo vuelve más rápido, sino también le da un toque más caricaturesco que es lo que se buscaba en un principio.

Equipo Objetos (Integrantes Diana y Athziri)

La creación y diseño de objetos se adaptó al estilo del diseño de entorno o fondos, por ello estuvimos al tanto de las propuestas y cambios que el grupo de fondos realizó, para poder adecuar estos objetos y que no compitieran o se perdieran con los distintos escenarios y personajes.

Por otra parte, comenzamos a hacer la lista de objetos que se pudieran necesitar dentro del videojuego, todo esto basándonos en el guion y en cualquier modificación que se hiciera; además de tomar referencias de imágenes que tenemos en el banco de fotos de One Drive y en libros con información Cucapá que nos fueron proporcionados en su momento.

Imagen 14. Diseños de herramientas y objetos utilizables 1



Imagen 15: Diseños de herramientas y objetos utilizables 2



Por otra parte, también desarrollamos objetos que serán utilizados por los personajes dentro del videojuego, estos le permiten al jugador seguir avanzando en los distintos niveles, por lo tanto, esta serie de objetos en algunos casos se tiene que considerar el estado del objeto antes y después de ser usado. Un ejemplo sería el hacer una fogata, el personaje debe encontrar los elementos para hacerla por separado, para posteriormente combinar estos objetos y generar la fogata, una vez apagada tendría que mostrarse el objeto quemado.

Por último, mostramos las propuestas a los demás grupos para llegar a un acuerdo de lo que podíamos utilizar, modificar, agregar o quitar dependiendo de lo que busquemos.

Equipo Fondos (integrantes Sofía y Mago)

Para la creación de los fondos (backgrounds), estuvimos colaborando entre ambas para poder generar propuestas visuales, cada clase nos juntamos para proponer nuevas ideas, estilos, colores, etc.

Con los *backgrounds* en el videojuego nos referimos a los escenarios en los que ocurrirá el juego, así como el suelo, el entorno, vegetación, ambientación. Por lo que tuvimos comunicación tanto con Jaziel, para que nos diera detalles sobre el entorno cerca del río, así como con el departamento de Guion dentro del videojuego, para entender completamente el ambiente que se debe de sentir en cada escena del videojuego, y de esta manera poder escoger los colores y elementos que ayudaran a generar las sensaciones que queremos y que están pensadas en el guion para la comunicación del cuento.

Para tener una mejor comprensión de cada escena, realizamos una tabla junto con guion para señalar los aspectos más importantes de cada escena, por ejemplo: los personajes que aparecen. De esta manera s estandarizamos la información que debíamos saber y tomar en cuenta para el diseño de cada escena.

Por otro lado, formamos un grupo con un integrante por lo menos de cada departamento (arte, guion, programación y sonido) para desarrollar y planificar los recorridos que el jugador debía de hacer en cada escenario para poder resolverlo, esto fue importante para que el juego sea entretenido y genere curiosidad en el usuario, al tener que estar descifrando cuál es el camino para llegar al objetivo, así como la localización de personajes y objetos con los que el jugador tendrá que interactuar.

Así es como creamos un orden para el diseño de *backgrounds*, que esperamos les sirva a todos los demás colaboradores que sigan con el diseño de estos. Empezando por la tabla de contenidos que hicimos con guion, para que después planifiquen el recorrido junto con los demás departamentos, tomando en cuenta las opiniones de colaboradores que sean usuarios de videojuegos, para que puedan aportar ideas desde su experiencia jugando y así después, teniendo en cuenta esta información, se pueda empezar con el diseño de cada escena, escogiendo elementos y colores que ayuden a comunicar efectivamente el *mood* de cada escenario y la parte del cuento que están experimentando.

Imagen 16. Conjunto de referencias para diseño de background

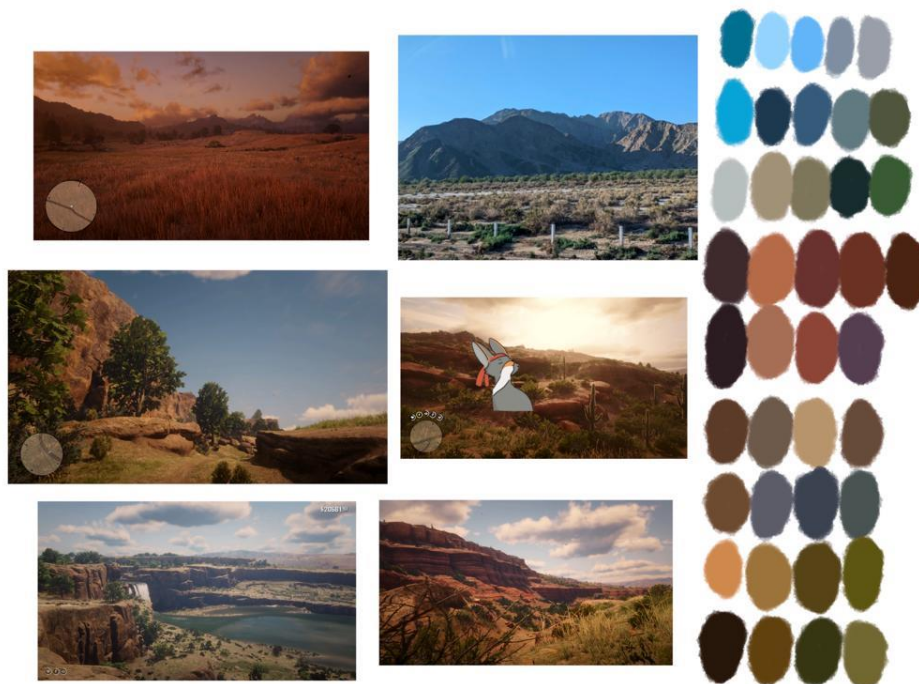


Imagen 17: Primer experimento de colorimetría

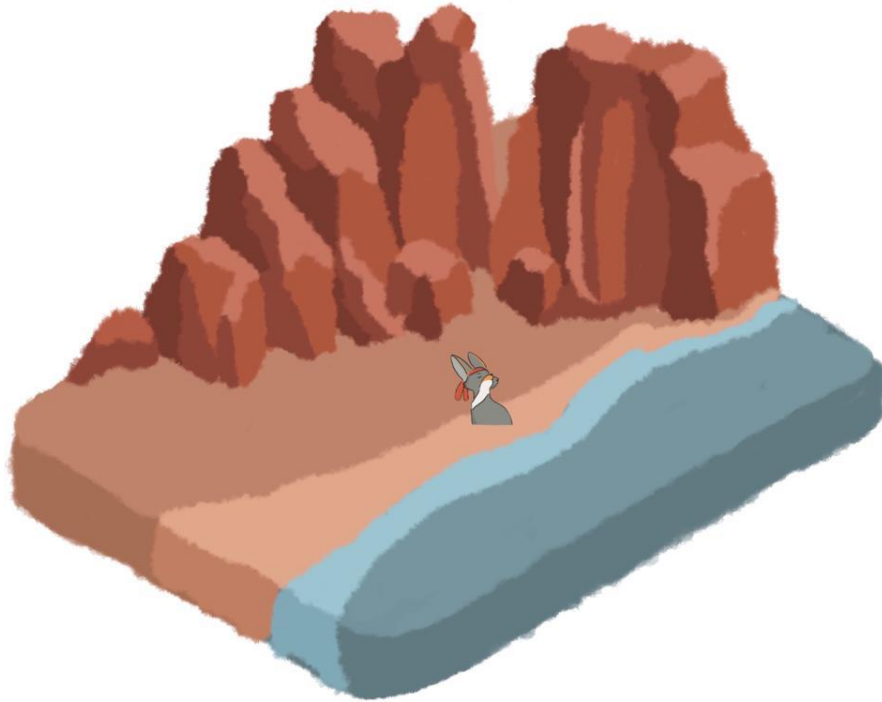


Imagen 18: Concepto de Background 1

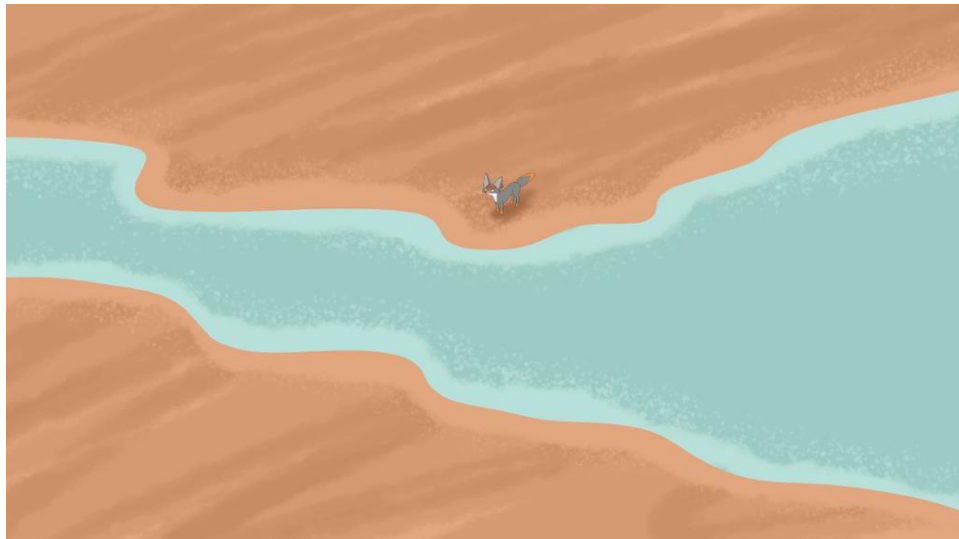


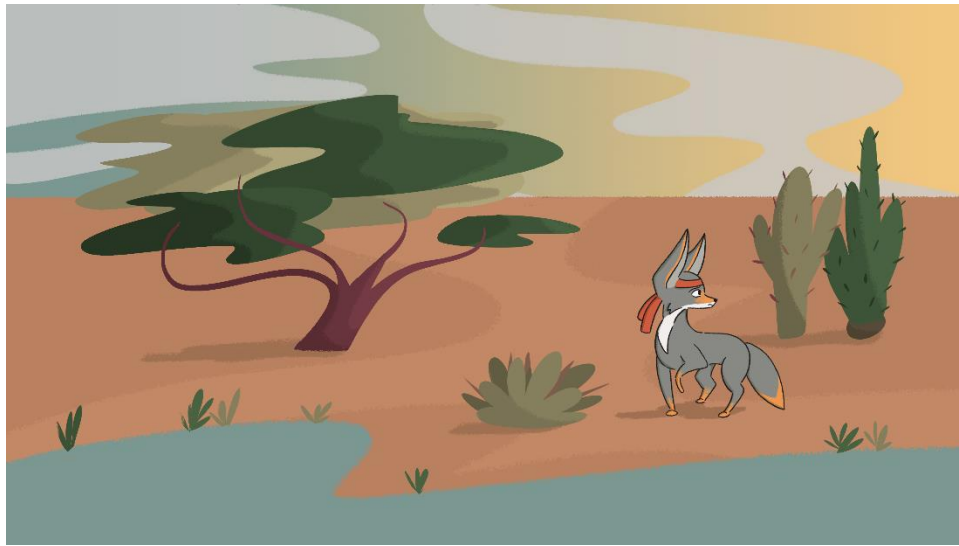
Imagen 19. Concepto de Background 2



Imagen 20. Segundo experimento de colorimetría



Imagen 21. Arte conceptual del Zorro y el desierto



Equipo de sonido(integrantes Ricardo, Ana)

Dentro del departamento de sonido realizamos una propuesta sonora, la cual se conforma de un desglose técnico del guion, donde resaltamos y delimitamos los sonidos que se encuentran presentes en cada escena, así como un desglose narrativo y conceptualización sonora, donde determinamos las emociones y sentimientos que destacan, para que el sonido también funcione como hilo narrativo y la experiencia del jugador sea aún más inmersiva.

Realizamos una biblioteca sonora dónde organizamos por tipos de sonidos (efectos, foleys, incidentales y ambientes) y por escenas, para facilitar el proceso de edición y mezcla. También investigamos elementos sonoros de la cultura Cucapá, desde su música, cantos e instrumentos que consideramos sería pertinente integrar al videojuego, todos estos elementos están organizados y categorizados en una hoja de Excel.

Parte de la investigación consistió en revisar qué especies de animales habitan cerca de las comunidades Cucapá, estos sonidos serán integrados a los ambientes sonoros, también, en coordinación con el documental Déjenos Pescar que también se realiza dentro de este programa, se rescataron grabaciones hechas por los estudiantes en El Indiviso, donde se logró obtener los sonidos del río y de la comunidad, los cuales formarán parte del diseño sonoro.

Equipo de narrativa (integrantes Paula Martínez Víctor Iglesias y Luis Fernando)

Al inicio del semestre comenzamos con la reescritura del guion, nos basamos con el trabajo realizado por parte de nuestros compañeros de los semestres pasados primavera y verano 2022, como también parte del cuento original El Zorro y el Coyote.

Se tuvo que hacer varios cambios en los personajes principales: Zorro y Coyote. Por ejemplo: Zorro y Coyote no serían hermanos de la misma familia, sería un término usado por la misma comunidad como conexión de relaciones largas y duraderas. También se cambió que el Zorro ya no contaría con una familia, más bien las edades corresponderían a una edad más juvenil para llegar a una mejor conexión con el público. Hicimos la dinámica de los personajes como el hermano mayor y el hermano menor, a pesar de que no fueran hermanos, se creyó por parte del equipo que esto ayudaría a crear una mejor dinámica y una cercanía a los problemas reales que podemos afrontar en nuestras relaciones. Con todo esto se realizó un escrito sobre los arcos de personajes principales, y las ausencias y aprendizajes del Zorro durante la trayectoria de la historia en el videojuego, documento realizado entre los tres integrantes: Ana Lozano, Paula Martínez-Réding y Luis Fernando.

En el archivo **Arco de personajes principales.docx** se cuestionó los roles y los objetivos de los dos personajes principales que viven en la historia. Primero se realizó un contexto de cada uno; como el papel, sus personalidades, una breve descripción de la identidad. Segundo, nos preguntamos *¿Cuál es su objetivo?*, donde describimos sus objetivos principales. Por ejemplo, Zorro - *“Encontrar al responsable del incendio, salvar a la comunidad y recuperar los pescados. Arreglar las cosas con el Coyote”*. Tercero, desarrollamos sus carencias como seres imperfectos en construcción para hacerlos crecer en la historia. Cuarto, *¿Qué necesitan para lograr sus objetivos?*, donde nos dedicamos a encontrar puntos clave dentro de la trama para desarrollar obstáculos que los hagan cambiar y llegar a sus objetivos principales. Por último, *¿Cómo van a conseguirlo?*, es

donde tuvimos que llegar al desenlace y darles el cierre a los personajes del Zorro y del Coyote.

En el documento ***Ausencias y Aprendizajes del Zorro.docx***, con la ayuda de Frank, hicimos un listado de las carencias del Zorro y nos dedicamos a crear puntos en la historia donde tendría que luchar con sus carencias para desarrollarse, así, dando pie al desarrollo de los minijuegos con los demás NPCs. También, en el mismo documento, se hicieron propuestas finales por el tema de la bandana; el cual era un tema que todavía se estaba investigando para la historia.

Entre Paula y Luis Fer se realizó la descripción de los minijuegos en cada nivel, propuestas de juegos interactivos y gameplays tomando referencias a otros minijuegos. Pero para eso, a la par se trabajó un documento llamado ***Refencias.xlsx*** donde se colocaban todo el repertorio de inspiraciones para los *gameplays* y los minijuegos, colocando el nombre del videojuego que se toma inspiración, explicación del ejemplo a tomar, descripción de la escena para el *gameplay* o minijuego, el enlace para visualizarlo y en qué parte del guion se puede adaptar la inspiración.

Víctor Iglesias es un miembro que se unió después al equipo de narrativa, lo primero que hizo fue, desde luego, contextualizarse leyendo lo que ya había hasta el momento del guion y se unió de inmediato al planteamiento de los minijuegos que habrá dentro del *gameplay*. Comenzamos poniendo los minijuegos ya planteados dentro del guion para que todos los departamentos pudieran reconocer en qué parte iba cada minijuego y de qué iba a tratar. Asimismo, Víctor también sugirió implementar un nuevo minijuego en donde se toma como inspiración al antiguo formato de *Flappy Birds*, solo que, en este caso, el ave sería el cuervo y los obstáculos sería el escenario creado por incendio. De igual forma también se elaboró un documento titulado ***Minijuegos Diseño de nivel.docx*** en donde se desglosó cada minijuego y gameplay que habrá a lo largo del videojuego.

Paula y Victor también estuvieron a cargo de realizar un documento de excel en el que se se colocaron los enlaces a cada documento, acervo u archivo que sirve como referencia para saber cómo es la cultura Cucapá, dichos archivos son los mismos que se

han dado en el PAP desde 2020 hasta primavera 2023. Dicho documento se encuentra en la sección de Videojuego, dentro de la carpeta de Documentación con el título ***Referencias Cultura Cucapá.xlsx***.

Con el tiempo, y con el apoyo de estos documentos, se pudo llegar a terminar el guion, por lo que se tuvo que realizar una presentación hacia todo el equipo del videojuego (*pitch*); arte, programación y sonido, para demostrar el trabajo final; la historia, la dinámica de los NPCs, gameplays y minijuegos.

Proyecto Documental “Déjennos pescar”

Equipo de montaje

Para llevar a cabo el proceso de visionado de las entrevistas realizadas, se siguió un enfoque riguroso y colaborativo. Se procedió a asignar las ocho entrevistas entre todos los integrantes del equipo, con el objetivo de asegurar la exhaustiva recolección de información valiosa contenida en el material audiovisual. Este enfoque colectivo permitió aprovechar la diversidad de perspectivas y habilidades del equipo para maximizar la calidad del proceso de visionado.

El siguiente paso del proceso fue la fase de filtración, en la cual se evaluó y calificó el contenido de las entrevistas con el fin de determinar su relevancia y adecuación para el corte final del documental. La filtración se llevó a cabo con un enfoque crítico y selectivo, con el propósito de identificar y destacar aquellas entrevistas que brindaban la información más valiosa y coherente con los objetivos del documental. Este proceso de filtración resultaba esencial para garantizar que el documental final contara con un contenido de alta calidad y relevancia, evitando la inclusión de material superfluo o poco pertinente.

Una vez completada la fase de filtración, se procedió a la asignación de tareas específicas para la elaboración de la narrativa del documental. Se utilizó el conocimiento previo del material recopilado durante el visionado, así como el enfoque y los objetivos del documental, para desarrollar una estructura narrativa sólida y coherente. Se llevó a cabo un análisis detallado del contenido de las entrevistas seleccionadas, con el fin de

identificar patrones, temáticas relevantes y puntos de conexión que permitieran construir una narrativa fluida y efectiva.

Con el apoyo del material previamente conocido y la estructura narrativa definida, se estableció una base sólida para la elaboración de un armado. La narrativa se diseñó de manera cuidadosa y estratégica, con el objetivo de presentar de manera clara y coherente la información obtenida de las entrevistas realizadas. La estructura narrativa final se convirtió en la columna vertebral del documental, proporcionando una guía clara para la organización y presentación del contenido de manera efectiva.

En resumen, el proceso de visionado de las entrevistas para la elaboración del documental implicó una asignación colaborativa de tareas, una fase de filtración rigurosa y selectiva, y la elaboración de una estructura narrativa sólida basada en el conocimiento previo del material recopilado. Este enfoque garantizó la obtención de un contenido de alta calidad y relevancia para el corte final del documental.

Equipo estrategia de impacto

Debido a que generar la estrategia de impacto implicaba un uso de redes sociales para la difusión del documental, tuvimos que reformular el manual de uso de redes sociales de Déjennos pescar, con la finalidad de que las redes sociales se empezaran a usar para lanzar el proyecto, más que presentar los integrantes del proyecto, como antes se había estado haciendo.

Imagen 22: Manual de redes



Al tener lista la estrategia de la campaña, nos dedicamos a crear un manual de identidad. En este manual dejamos una serie de lineamientos y reglas que se deben seguir para crear publicaciones que van a ir dentro de las redes sociales del documental.



Imagen 23: Logotipo



Imagen 24: Versiones de logotipo

El primer lineamiento fue mostrar el logotipo, su restricción de uso, las versiones y ejemplos de cuáles son las formas en las que se puede usar correctamente dentro de las publicaciones.

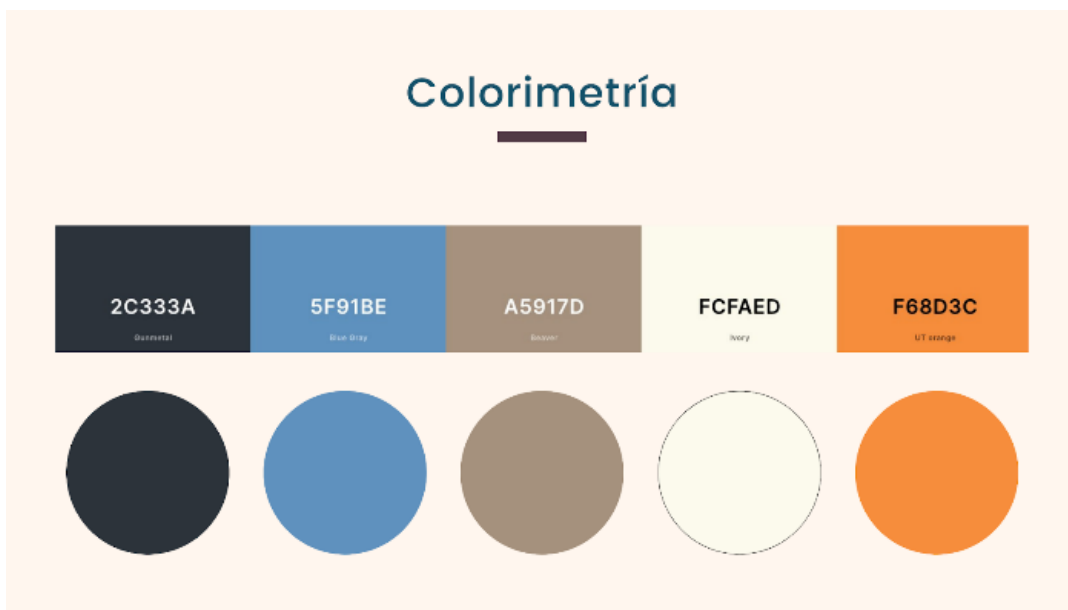


Imagen 25: colorimetría

Seguido de ello viene la colorimetría. Nos manejamos por una paleta de 5 colores, siendo 3 colores principales que contrasten entre ellos, un tono de azul oscuro para dar formalidad y también un naranja más vivo para poder resaltar detalles e información importante.



Imagen 26: Tipografía

Para la tipografía utilizamos únicamente “Bukra Semiconden” y sus diferentes versiones, ya que al tener diferentes tipos de grosos y condensación nos permite tener un catálogo amplio de su uso, sin necesidad de cambiar de estilo.



Imagen 27. Estilo de voz

Para finalizar el manual, dejamos el estilo de voz, del cual nos podemos guiar para crear los textos tanto internos como externos de las publicaciones y manejar una comunicación uniforme sin necesidad de que todo sea creado por la misma persona.



Imagen 28: Redes a utilizar

Decidimos que las redes sociales que nos funcionan para la difusión del proyecto son *Instagram, Facebook y Tiktok* porque cada red responde a una audiencia distinta y podemos jugar con los contenidos que se crean para cada red. Siendo la de Tiktok la ideal para la promoción del documental “Déjennos pescar”; la de Instagram la ideal para representar la visión de los cucapá y sus aliados sobre el valor y la articulación de su territorio, la pesca, su cultura; y la de Facebook ideal para generar conversación con los propios cucapá a partir de la rememoración de las experiencias y sentimientos de las personas.

Cada una de las redes sociales tendrá contenidos distintos y se utilizará para objetivos diferentes, los cuales están especificados en el mismo manual, que, se pretende que todos los integrantes de este PAP sigan a partir de ahora. Como parte de esta tarea, decidimos generar un ejemplo por cada tipo de publicación para que sirvan de inspiración,

pero también de base para próximas publicaciones, que respeten y se apeguen a lo establecido en el manual de uso.

Ahora, los tipos de contenido que propusimos responden a una lógica de que cubran distintos aspectos de manera de que las redes sirvan para promoción del documental con su debido contexto y complementos para que la gente le interese y se acerque a las redes.



Imagen 29: Tipos de contenido

Así mismo, cada uno corresponde a diferentes tipos de formato que harán de las redes un espacio con cohesión entre las publicaciones y un orden preciso que seguir.



Imagen 30. Ilustración estética



Imagen 31. Rememorando



Imagen 32. Voz de los Cucapá sobre la pesca



Imagen 33. Proceso de pesca

Después de eso comenzamos a generar ejemplos de los posts siguiendo las especificaciones del nuevo manual de uso, haciendo varias propuestas en cada uno.



ANTECEDENTES

PESCADORES CUCAPÁ

El pueblo practica la pesca desde tiempos ancestrales hasta la actualidad. Dependiendo del Río Colorado para su sobrevivencia. De forma que la organización y vida de los cucapá se ha ido modificando como consecuencia de las regulaciones y legislaciones referente al río.

Pese a que la pesca forma una parte importante tanto en la parte simbólica como económica de este grupo, las autoridades mexicanas no reconocen los derechos que este pueblo tiene de pescar y de permanecer en sus territorio...

La falta de reconocimiento sigue generando actualmente conflicto entre los Cucapá y las autoridades pues se sigue normalizando la lógica del despojo e invisibilización de este grupo indígena.

¿CÓNOCES A LOS CUCAPÁ?

¿Sabías qué...?

Cucapá quiere decir "gente de agua". En su propia lengua, esta palabra significa "pueblo del río".

Los Cucapá son un pueblo que vive en el norte de Baja California y suroeste de Arizona, cerca de la frontera entre México y Estados Unidos.

Esta comunidad tiene su propia lengua, la cual, no tiene escritura. Por lo que el nombre del pueblo indígena tiene distintas variaciones: Cucapá, Cucapa, Cocopa, Kwapa, Cucupah y Cocopah.

Imagen 34. Conjunto de feed

¿Que pasó en el 2010?

Pueblo Cucapá

Dos integrantes del pueblo Cucapá fueron detenidos y arrestados por elementos del ejército mexicano por capturar accidentalmente en su red de pesca un pez totoaba en las aguas del Golfo de California.

19 de mayo 2010

Los detenidos Emilio Hurtado y Juan Antonio Guerra, fueron apresados inmediatamente por la posesión de la totoaba de 8kg que se había enredado en sus redes. Siendo que la pesca forma parte de la vida de los Cucapá desde tiempos ancestrales.

En ese entonces, el presidente de la Comisión Ciudadana de los Derechos Humanos del Noroeste, Raúl Ramírez Baena, señaló que a los detenidos se les había juzgado con premura, sin turnarlos ante la Unidad Especializada para Atención de Asuntos Indígenas, como debió de haber sido. Además, el juez federal Avalos Cota dictó formal prisión sin derecho a fianza.

20 de mayo 2010

Ante esta situación, la comunidad Cucapá y personas solidarias, iniciaron una manifestación pacífica ante las oficinas del gobierno estatal para pedir la intervención de las autoridades y pedir la liberación de sus familiares.

Ordenó la liberación de los indígenas Cucapá presos desde mayo porque consideró que no habían infringido ley alguna. Por lo que fue una victoria para la comunidad.

16 de junio 2010

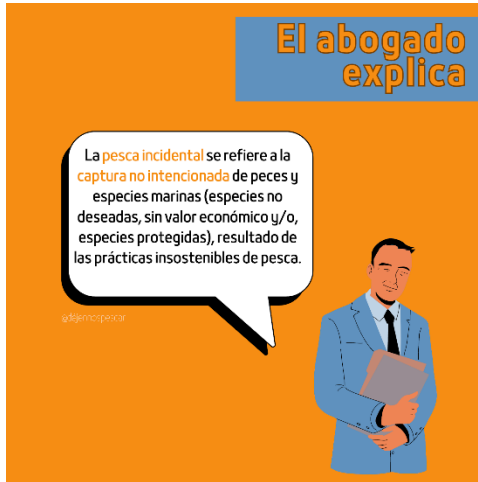


Imagen 35: Conjunto de imagines feed



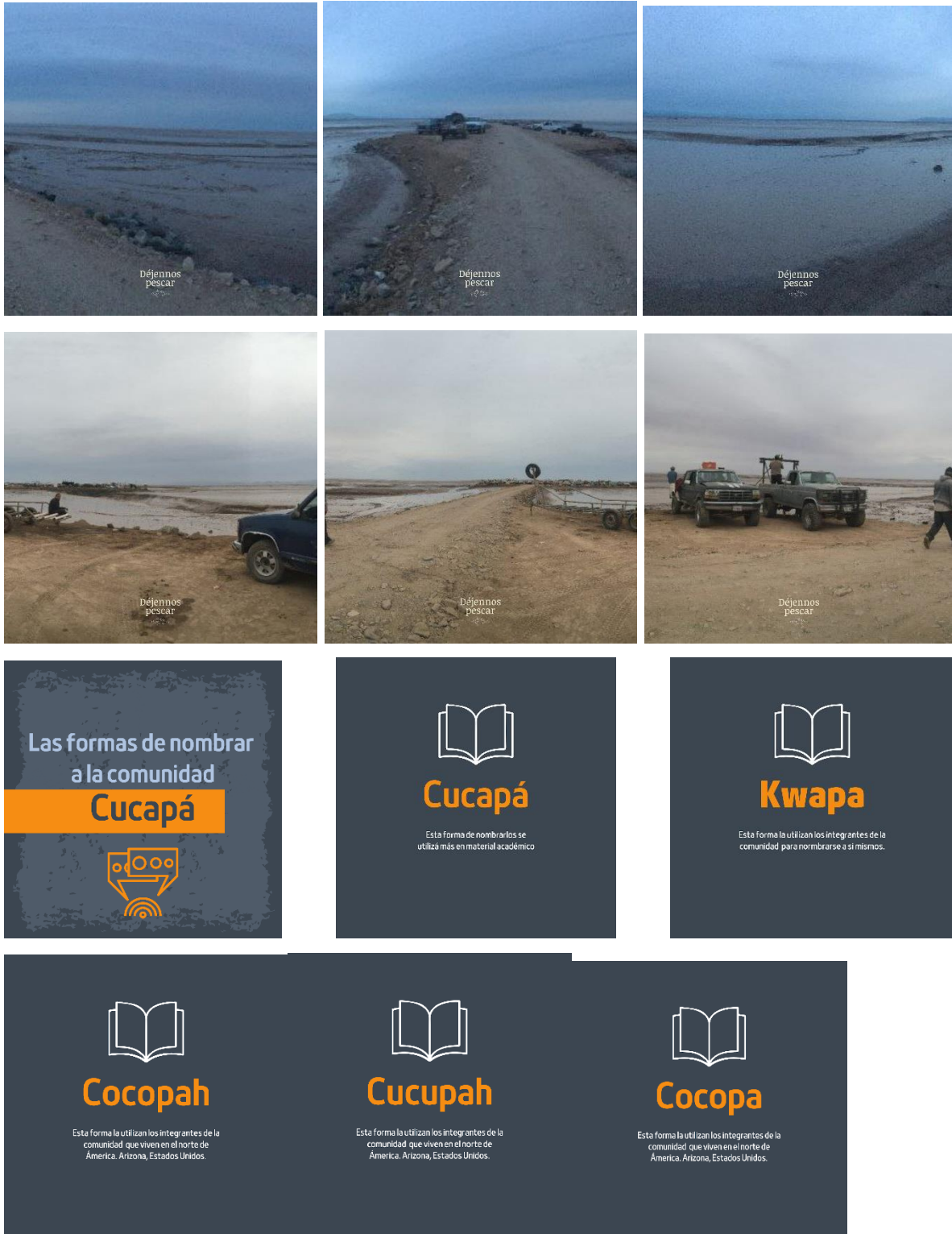


Imagen 36: Conjunto imágenes feed

Una vez que hicimos algunos ejemplos de publicaciones, creamos la distribución de las publicaciones en Instagram y Tiktok. Sin embargo, en el que se va a trabajar en este semestre es Instagram por lo que decidimos representarlo en el manual de redes de esta manera:

Distribución de posts

INSTAGRAM

Se organiza en bloques de 9 cuadros en los que se distribuye de esta forma para poder hacerlo dinámico y en la misma sintonía.

ANTECEDENTES Pesca

El abogado espía Datos legales

¿Que pasó en el 2010? Contexto

Producción

Entrevista

Producción

Las formas de nombrar a la comunidad Cucapá Contexto

El abogado espía Datos legales

LA PESCA CUCAPÁ Pesca

Imagen 37. Distribución de post



Imagen 38: Conjunto post de agradecimientos

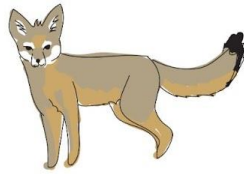


Imagen 39: Conjunto stickers

Encuentros con los colaboradores

A continuación, damos cuenta de la colaboración con miembros Cucapá.

ENCUENTRO CON JAZIEL

Dentro del trabajo en el que se desarrolló el videojuego fue necesario tener una comunicación fluida con miembros de la comunidad Cucapá ya que uno de los objetivos es colaborar en conjunto. Tener una constante comunicación fue parte esencial, por lo que el viernes 24 de marzo, se tuvo el primer encuentro en línea mediante una sesión en Zoom. En la reunión estuvo presente Jaziel un joven de la comunidad, así como los profesores del área y compañeros que trabajamos directamente en el proyecto, la actividad principal fue platicar sobre los avances que se han logrado del proyecto, desde la parte del guion, el arte, el material sonoro y la programación, con el propósito de que Jaziel nos diera su opinión y sus aportaciones, así como para resolver preguntas, para posteriormente nosotros hacer los cambios adecuados.

Daniela, una de las asesoras del PAP, inicio presentándonos a los nuevos integrantes a Jaziel, él es como el “puente” que nos conecta entre nosotros y la comunidad Cucapá. Posteriormente comenzamos la presentación y el departamento de guion fue quien dio inicio, esto con motivo de explicar el origen de todo lo que hemos desarrollado, es la base donde estamos tomando inspiración el resto de los departamentos.

Al terminar con la explicación del primer departamento se pasó a la sección de preguntas, tanto de Jaziel hacia nosotros como de nosotros a Jaziel. Esta dinámica se llevó a lo largo de toda la presentación, donde cada departamento expuso sus avances, para que después Jaziel los pudiera comentar, poder escuchar que opiniones o ideas le surgían y también nosotros poder hacer preguntas que nos ayudaron a seguir encaminados en el proceso. Hicimos un archivo en el que cada departamento apuntó sus dudas específicas para Jaziel, para ahí mismo poder documentar las respuestas e información obtenida, para poder tener el material a la mano a lo largo de nuestro proceso de creación.

Con respecto a los comentarios del guion, Jaziel nos hizo sugerencias sobre que hay aspectos que no se apegan al cuento original de la cultura, pero que entendía que nosotros podíamos agregar elementos si nos funcionaban para nuestro proyecto, sin embargo, era importante respetar elementos, como por ejemplo que la bandana no fuera heredada, ya que en su cultura no se heredan objetos, sino que cuando una persona fallece, se quema su cuerpo, así como sus pertenencias.

Fue importante tener estas reuniones ya que nos dimos cuenta de que entre más se quiere abarcar para hacer una experiencia divertida, más nos alejábamos del propósito y nos apropiábamos de su historia sin darle una buena representación, al punto en el que Jaziel nos dijo “esto ya no parece el cuento del zorro” o “eso no sucedía así”, este tipo de comentarios nos hizo conscientes de que se debe respetar y tener más contexto de lo que se está realizando y no solo dar ideas porque sería más “divertido”; se aprendió además que debemos tener muchas más reuniones como estas e incluso buscar distintos representantes Cucapá para que nos den diferentes puntos de vista y opiniones. Por otro lado, Jaziel nos dio muy buenas referencias y opciones que podemos utilizar como el uso de sus camisas típicas, nos brindó información más detallada de su cultura y nos explicó la forma en la que ellos honran a sus antepasados o alguien fallecido.

Después se expusieron los avances del departamento de arte, le expusimos Jaziel los avances referentes a los personajes principales como el coyote, NPCs como los cuervos y la serpiente, arte conceptual y la inspiración para los fondos, los objetos que servirán de herramientas para los personajes y los elementos que ayudarán a ambientar los diferentes escenarios. Nuevamente entramos a este espacio en el que Jaziel nos compartió su retroalimentación y nos hizo una variedad de recomendaciones para que los elementos como los personajes, fondos y objetos sean más parecidos a lo que es el territorio de Baja California, se nos comento acerca de los colores de los personajes principales ya que no son acordes a los de los zorros y los coyotes del desierto, se nos hizo la recomendación de agregar más elementos tradicionales Cucapá como camisetas e implementar elementos como rombos o triángulos a las bandanas.

Mas adelante, se expusieron los avances del departamento de sonido, se plantean que tanto la música, como los efectos y ambientes deberían de rendir reverencia a la cultura Cucapá, tanto la música como los efectos y ambientes deberían de tomar parte de la “cultura sonora” de los Cucapá, incorporando a los instrumentos y herramientas de la vida diaria de los Cucapá como cañas de pesca, redes de pesca, agua, etcétera. Jaziel le pareció bueno el acercamiento, pero sin material concreto producido no hubo más que Jaziel pudo haber opinado.

Éste primer encuentro con Jaziel ayudó a que el equipo tuviera un buen primer acercamiento. Al exponer nuestro avance como equipo, tener el espacio para retroalimentación de parte de Jaziel, al igual que tener un espacio para preguntarle nuestras dudas, provocó un mayor entendimiento acerca lo que se busca contar con éste videojuego. Como previamente mencionado, en las últimas semanas de trabajo nos habíamos enfocado en crear una experiencia tanto divertida como educativa, sin embargo, después de los comentarios generados durante el encuentro, en la actualidad estamos buscando maneras, dentro de todos los departamentos, de acercarnos aún más a la cultura Cucapá y al cuento de La Zorra y el Coyote, como por ejemplo objetos, herramientas, plantas, fauna y flora en general, etc. Esto es gracias a que, aunque gran base de lo que hemos hecho si está basado y pensado en el área del Rio Colorado y la cultura Cucapá, también nos percatamos que podemos agregar aún más elementos y contexto acerca de estos mismos.

Como conclusión, el propósito del encuentro se puede resumir en dos apartados: La presentación del proyecto y la discusión de este con el fin de contrastar la perspectiva sobre el contenido del videojuego de Jaziel con la del equipo. A grandes rasgos, fue posible rescatar cuestiones importantes sobre diseño que quedaban pendientes por resolver como lo eran detalles y características fundamentales de las prendas tradicionales Cucapá: Triángulos en las bandanas y las playeras largas, así como

observaciones respecto a las paletas de colores de los personajes protagonistas. Si bien Jaziel estaba complacido con el progreso, se denotaba una ligera duda respecto a los cambios que se realizaron a la narrativa del cuento y a los porqués de detalles importantes de la historia (el tema de la herencia de las bandanas y la idea que se tiene sobre la muerte). Al mismo tiempo pudimos observar que Jaziel se vio especialmente emocionado por el progreso del departamento de programación en el que presentaron pequeñas demostraciones técnicas de los minijuegos que se elaboraron en las últimas semanas del proyecto. Para terminar la recapitulación, la presentación de audio pudo rescatar detalles importantes acerca de las herramientas utilizadas en las actividades recurrentes de la comunidad.

Una vez finalizado el encuentro descrito en párrafos anteriores, entramos en la fase de discusión con Daniela, asesora a cargo de la dinámica, en la cual se nos planteó la idea o situación más importante del encuentro, rescatada previamente por mis compañeros “nos estábamos apropiando de la narrativa con el fin de hacer una experiencia más divertida sin tomar en cuenta la representación que estábamos dando”. Es necesario que como equipo podamos darnos cuenta de que nuestro trabajo a final de cuentas es rescatar y representar dentro del videojuego aspectos de la cultura Cucapá que la engrandecen por sí mismos y no utilizarlos como medio para entregar un producto. Procurar no caer en malentendidos como estos por medio de otros encuentros y siempre tener en cuenta que el desarrollo del videojuego es con y para la cultura Cucapá. De esta manera y con diversas reflexiones, se dio por finalizado el encuentro con Jaziel a las 10 de la mañana del viernes 24 de marzo de 2023.

ENCUENTRO CON LAS MAESTRAS CUCAPÁ

La reunión con las maestras Cucapá inició con la presentación del proyecto que se tenía preparada, comenzando con un video introductorio del mismo y, después de esto, unas diapositivas con las que se presentaba cada una de las partes involucradas.

En la parte del equipo de programación, se presentaron los avances generales del videojuego como lo son el sistema de guardado, movimiento e interacción con distintos elementos dentro del mismo, entre otros. También se expusieron tres minijuegos y se recibieron distintas retroalimentaciones de cada uno, pero todas alrededor de modificaciones para encaminarlos hacia un enfoque educativo.

Por ejemplo, uno de los minijuegos que trata sobre armar un rompecabezas moviendo cada una de las piezas en un tablero, podría modificarse para incluir palabras cucapá tanto de la imagen que se está armando como de apoyo al usuario.

Así mismo, para el minijuego de *memorama*, se sugirió añadir sonidos de voces hablando en el idioma cucapá que dijera el nombre del objeto o animal encontrado una vez que se encontrara el par de tarjetas – diciendo *xatt*, por ejemplo, cuando se encontraran ambas cartas con la imagen de un perro.

Por otra parte, se dieron distintas ideas sobre el minijuego de pesca presentado, como que en la realidad se utiliza la pesca con red en lugar de con caña o que podrían recolectarse los distintos tipos de peces comúnmente encontrados en las zonas de pesca utilizadas por la comunidad cucapá y que estos sean identificados por sus nombres en su lengua.

En cuanto a arte, las maestras nos mencionaron distintos aspectos que podríamos agregarle a los personajes principales para que tuvieran elementos más evidentes de la cultura cucapá. Por ejemplo, la implementación de plumas en la cabeza, lo cual es un símbolo de espiritualidad y es parte de su vestimenta autóctona. Nos mencionaron que estas pueden ser de distintos colores dependiendo del ave, que puede ser de garza, pelícano, lechuzas o patos. Además de poner hincapié en los colores del zorro, ya que los zorros del desierto son de colores más amarillentos y “tostados”. Otra recomendación fue agregar más tipos de peces para que los niños que jugaran el videojuego aprendieran más sobre ellos, como la lisa, mojarra y bocón.

En cuanto a la parte de sonido, se les mostró una de las pistas ya terminadas de música que se hizo el verano pasado, la cual es una pieza original con inspiración de música e instrumentos cucapá. Al escucharla, nos aclararon que sí podemos utilizar cantos

tradicionales Cucapá para la banda sonora del videojuego. Es más, nos pidieron que lo
hiciéramos para que este proyecto realmente refleje su comunidad y tenga sentido. (Lena)

2.4. Cronograma o Plan de trabajo

Documental Déjenos pescar – Plan de trabajo de montaje

	ENERO		FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO	
SEMANAS	s 1	s2	s 3	s 4	s 5	s 6	s 7	s 8	s 9	s 10	s 11	s 12	s 13	s 14	s15	s16
TAREAS/DESIGNADOS																
RESPALDO DE MATERIAL																
SE OPTIMIZÓ EL MATERIAL PARA SU MEJOR VISUALIZACIÓN EN TODOS LOS DISPOSITIVOS																
VIMOS TODO EL CONTENIDO DE ENTREVISTAS																
CLASIFICACIÓN DE MATERIAL																
MONTAJE DE AQUELLO QUE VIMOS																
VISIONADO DE CAMARITAS																
CALIFICAR LA CALIDAD DE AUDIO Y VIDEO DE LOS CLIPS																
SE DESIGNO UNA LINEA DE TIEMPO SEGÚN LAS IDEAS DE CADA UNO																
SE PRESENTO UN PRIMER CORTE CON ESA LINEA DE TIEMPO																
TRANSCRIPCIÓN DE TODAS LAS ENTREVISTAS 2022																

Documental Déjennos pescar – Plan de trabajo de diseño de estrategia de impacto

Semana	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Asignaciones																
Curso de concientización	█	█	█													
División de tareas				█												
Planeación de diseño de impacto					█	█	█	█								
Creación de publicaciones									█	█	█					
Diseño de la página web									█	█			█	█	█	
Entrega de Rewards											█	█				
Publicación en redes												█	█	█	█	
Entrega del material de impacto																█
Entrega Reporte PAP																█

Videojuego A orillas del río– Plan de trabajo de todo el equipo en Trello

The screenshot shows a Trello board with the following columns and tasks:

- Pendientes:**
 - Propuesta gameplay (Due: 27 de abr., Assignee: DM)
 - Efectos de audio 1er nivel (Due: 3 de may., Assignee: RG)
 - Backgrounds 100% terminados para Nivel 1: Escena 1 y 2 (Assignees: AG, DM, MD)
 - Objetos 100% terminados Nivel 1: Escena 1 y 2 (Due: 3 de may., Assignee: AG, DM)
 - Animación del zorro/Karen con smear (Due: 3 de may.)
- En proceso:**
 - Selección y lista de objetos (Due: 12 de abr. - 19 de abr., Assignees: AG, DM)
 - Desarrollo de NPCs desde Guión (Assignees: PM, VI)
 - Definir los minijuegos (revisar contenidos de mini juegos de las programación) Entre programación y guión. Avisar a programación cuáles faltan.
 - Tabla base (Assignees: PM, VI)
 - Documento con diálogos (guión literario) (Assignees: PM, VI)
 - Estrategia de contacto con los niños
 - HUD- Sofi, trabajarío con programadores (Due: 29 de mar., Assignees: DG, GR, SM)
 - Estructura del videojuego (Due: 19 de abr., Assignees: PM, VI)
 - Actualizar la Biblia - Guión (Assignees: PM, VI)
- Detenidas:**
 - Logotipo (Due: 22 de feb., Assignees: AG, P, SM)
 - Investigación de Tatuajes (Due: 7 de oct. de 2022, Assignees: DG, SM)
 - Actualización de la biblia por departamento
- Terminadas:**
 - Bocetos NPC/ Santiago (Due: 19 de abr., Assignee: FT)
 - Objetos: definir trazos y hacer más objetos (Assignee: AG)
 - Ver quién apoya a sistemas con minijuegos
 - Video, cuadernillo de materiales y planeación de la dinámica (Due: 16 de nov. de 2022, Assignees: AG, LP, LB, SM, SM)
 - Partículas y avanzar backgrounds
 - Taller de Unity para tiles (Assignees: GR, GR)
 - Arte conceptual (Elementos visuales)/Fin de semestre (Assignee: R)
 - Propuestas de vegetación (Due: 12 de abr. - 19 de abr., Assignees: AG, DM, LR)
 - Photoshop Zorro para animación (Due: 22 de abr., Assignee: LR)
 - Diseño de objetos definidos (Due: 12 de abr. - 26 de abr., Assignees: AG, DM)
 - Bocetos para el personaje del zorro (Due: 5 de oct. de 2022, Assignees: AG, LR, SM, SM)
 - Propuesta fondo primera escena (Assignees: MD, SM)
 - Borradores Sonoros- Efectos y ambientes (Due: 23 de feb., Assignees: RG, VI)
- Documentación:**
 - Carpeta ejecutiva anterior (1 item)
 - Diana, Atzhiri-, Fer/ Objetos Mago, Karen y Sofi/ Backgrounds . Santiago, Lena y Fer /Personajes
 - Tabla Base
 - Guion

3. Resultados del trabajo profesional

Productos	Resultados	Impactos
<i>PROYECTO VIDEOJUEGO A ORILLAS DEL RÍO</i>		
Guion	<p>Al interior del PAP; Arco de los personajes principales, Zorro y Coyote. Nueva estructura del guion y de la historia. Propuesta de minijuegos ligados al avance de la historia. Gestión y unificación de documentos. Investigación y documentación de propuestas y referencias para el videojuego. Desarrollo a fondo de los NPC's.</p> <p>Al exterior del PAP; Se hizo más claro el guion y lo que las otras áreas tenían que realizar con base en éste mismo.</p>	<p>Al interior del PAP Se mostró la vinculación con la comunidad Cucapá.</p> <p>Al exterior del PAP Se pudo dar avance a la realización de un demo para la presentación hacia la comunidad ITESO. Se creó una nueva narrativa inspirada en el cuento original que se pudiera adaptar a las nuevas generaciones. Se adaptó un acervo cultural al lenguaje audiovisual del videojuego.</p>
Arte	<p>Al interior del PAP: Creación de Personajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zorro - Coyote - Cuervos - Serpiente - Liebres <p>-Exploración de backgrounds con variaciones de estilo.</p> <p>-Proporciones y escalas para los formatos de pantalla y personajes.</p> <p>-Propuestas de objetos con base en una lista sacada del guion.</p> <p>Al exterior del PAP: -De lo que se hizo, recibimos retroalimentación de parte de personas de la comunidad Cucapá, que nos ayudó para hacer modificaciones o agregar cosas nuevas.</p>	<p>Interior del PAP: -Se sentaron las bases del estilo y colores de los personajes principales (zorro y coyote) para facilitar la creación del resto de personajes y el entorno.</p> <p>-Se desarrolló el entorno del videojuego con la intención que el personaje principal no se perdiera en él. De igual manera se ayudó a clarificar la paleta de colores para los objetos que se utilizarán en desarrollos futuros -</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de los diferentes escenarios que existen y que podrá explorar el jugador. <p>Al exterior del PAP: - Los elementos característicos de la cultura Cucapá que incluimos, como la bandana y el patrón de rombos, fueron esenciales para plasmar parte de la identidad de esta comunidad y que puedan ver reflejada su cultura en el videojuego.</p>

Productos	Resultados	Impactos
		<p>-Mayor acercamiento hacia la comunidad.</p> <p>-Oportunidad de que más personas conozcan el proyecto.</p> <p>-Acercamiento con la comunidad de ITESO que forma parte de otros pueblos originarios, quienes nos dieron <i>feedback</i> sobre el proyecto.</p>
Programación	<p>Al interior del PAP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 minivideojuegos: <ul style="list-style-type: none"> - un rompecabezas, - un memorama, - uno de pesca, - seguir el camino, - un 2048 - 2 escenas de 1 nivel <ul style="list-style-type: none"> - nivel 1 escena 1 - nivel 1 escena 2 - 1 demo del juego - La pantalla principal al iniciar el juego - Sistema de guardado y flujo de partida nueva y guardado <p>Al exterior del PAP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la comunicación con la comunidad se acordaron minijuegos con palabras cucapá y coleccionables relacionados a la comunidad Cucapá 	<p>Al interior del PAP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pulieron las mecánicas y herramientas para que los futuros programadores tengan un uso más eficiente - Se plantearon las bases para ya iniciar la producción de los niveles <p>Al exterior del PAP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se crearon las bases de los minijuegos para que los niños tengan variedad dentro del videojuego - Agregamos la posibilidad de tener elementos coleccionables con texto en cucapá para poder enseñarles sobre su lenguaje
Sonido	<p>Al interior del PAP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conceptualización sonora - Propuesta sonora - Biblioteca de sonidos - Borradores sonoros de ambientes y efectos - Investigación de la fauna endémica de la región e instrumentos cucapá para integrar los sonidos al videojuego y darle veracidad. <p>Al exterior del PAP:</p> <p>Durante el festival “¡Que Viva el Bosque!” en Juanacatlán, se les presentó el planteamiento de la dirección sonora, y algunos ejemplos.</p>	<p>Al interior del PAP:</p> <p>-Se dio forma a la visión sonora para el videojuego, facilitando a los sucesores del departamento de sonido continúen la visión de forma coherente y eficaz. También se armó una base de sonidos que posiblemente se le puedan dar uso y borradores que den una idea más clara de la dirección del diseño sonoro.</p> <p>Al exterior del PAP:</p> <p>Durante el festival “¡Que Viva el Bosque!” en Juanacatlán, se recrearon efectos en vivo, como se haría para el videojuego, aparte de eso, también hubo</p>

Productos	Resultados	Impactos
		retroalimentación sobre el diseño sonoro, principalmente sobre cómo podría ser una idea incorporar los sonidos reales de animales dentro del juego, para que vayan en mano con sus expresiones (Gruñido para enojo, chillido para miedo, cascabeleo relajado para serpiente feliz, etc.).
PROYECTO DOCUMENTAL		
Montaje	<p>Al interior del PAP</p> <p>Se curó el material grabado en 2022, las camaritas y las grabaciones de Alejandra en 2010. También, se habló de una idea de cómo va a contarse y montarse. Lo más importante, es que se organizó todo el material para facilitar el flujo del trabajo del siguiente semestre. Se transcribieron todas las entrevistas que se realizaron en 2022.</p> <p>Al exterior del PAP</p> <p>Primer armado del documental. Que nos ayuda a poder presentar lo que llevamos a lo largo del semestre y tener un entendimiento de la estructura del montaje final</p>	<p>Al interior del PAP</p> <p>Facilitar trabajo para próximos integrantes del PAP mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Un primer armado -Transcripciones de los personajes entrevistados -Codificación de las transcripciones -Una línea del tiempo de los hechos y un tono acorde a la intención del documental.
Estrategia de impacto	<p>Al interior del PAP</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realizó una planificación de lo que sería la estrategia de impacto, con la cual partiríamos para crear el contenido de redes. - Se creó un manual de uso de Redes Sociales que incluye y explica: <ul style="list-style-type: none"> - Uso de tipografías - Uso de colores - Uso de logos - Estilo de publicaciones - Tono de comunicación 	<p>Al interior del PAP</p> <p>Fijar una dinámica de impacto por la cual el equipo tenga que dirigir su enfoque. En este caso es “crear comunidades” esto no solo impacta de forma interna a personas indígenas, sino a cualquiera que también quiera involucrarse con estas temáticas.</p> <p>Al exterior del PAP</p> <p>Las personas puedan ver nuestro contenido a través de las redes</p>

Productos	Resultados	Impactos
	<ul style="list-style-type: none"> -Se creo los tipos de contenido que se iban a publicar, así como el calendario en el cual se sabría con fecha que se mostraría en las redes. -Se realizaron 14 publicaciones (de fotografías, ilustración y vídeo) con la finalidad de que se publicaran en las redes de Déjennos pescar. - Se diseñó el layout de la página web (estilo scrollytelling) del documental con apartados que incluyen galería de fotos, testimonios, blog, contacto, etc. 	<p>sociales para que puedan saber más sobre la comunidad Cucapá, y por consecuencia, estar enterados del documental, así como de su situación referente a la pesca.</p>



PARTE III

4. Reflexiones del alumno sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto

Además de documentar la experiencia y dar cuenta de los productos y resultados a los que se llegó en el PAP, el RPAP también tiene como propósito documentar la reflexión sobre los aprendizajes en sus múltiples dimensiones, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto para compartir una comprensión crítica y amplia de las problemáticas en las que se intervino.

4.1. Aprendizajes individuales

Luis Fernando Robles Marrón

Aprendizajes Profesionales

En este semestre aprendí a desarrollar unas tablas de investigación para poder continuar con la escritura del guion. A la par de trabajar en equipo, logré dominar una tabla de organización que ayudara a plasmar las ideas principales sobre la historia, así lograr trabajar en equipo en las otras áreas de los departamentos. También aprendí a desarrollar mejores ideas para minijuegos que se puedan acoplar a la historia, haciendo más interactivo el videojuego y los personajes.

Aprendizajes Éticos

Aprendí a desenvolverme con mis demás compañeros, ser más empáticos al escuchar y trabajar con las ideas de los demás. También aprendí a ser más paciente con las diferencias y el apoyo grupal, haciendo que el grupo sea más dinámico y exista la confianza y el apoyo para resolver problemas. En el tema de los Cucapá, sigo aprendiendo muchas cosas que me ayudan a conocer mejor a su cultura y cómo referirme a ellas desde mi propuesta profesional y personal.

Aprendizajes Personales

En lo personal aprendí al trabajo en equipo y cómo desenvolverme con los demás. Porque, a pesar de que haya diferentes áreas e ideas, siempre es un reto saber cómo comunicarse,

a alguien que le cuesta mucho comunicarse en su día a día, ayuda a escuchar y ser escuchado.



Andrés de la Paz Carrillo

Aprendizajes profesionales

Dentro del trabajo del documental existió un trabajo organizado con fechas límite, tareas específicas para cada persona, un esquema de trabajo con personas que delimitaban las tareas y calificaban las mismas. Por un lado, existe el equipo de impacto y por otro el equipo de montaje, en el que pude aprender de distintas maneras como proponer una línea narrativa para la pieza documental.

Por último, reflexionar sobre mi papel como cineasta: como cineasta, debo reflexionar sobre mi papel y mi responsabilidad en la realización del documental. Es importante que preguntarse cómo este trabajo puede afectar a la comunidad indígena, y cómo se puede asegurar de que el documental tenga un impacto positivo y respetuoso en su vida y su cultura.

Aprendizajes éticos

A lo largo de la realización del documental he sentido la necesidad de darle voz a una problemática que considero que ha sido olvidada con el paso del tiempo. Con el documental podemos hacer evidente el largo abuso de distintos organismos e instituciones que hubo hacía el caso del Bachi y el Coco, en el que se le negaba el derecho a la pesca a uno de los pueblos con una larga tradición de pesca como lo es el pueblo Cucapá. De igual forma, se puede hacer visible la unión del pueblo Cucapá ante la adversidad de tener arrestados dos de sus miembros injustificadamente por una pesca incidental. Me llevo a pensar que es necesario respetar la cultura y la historia de los indígenas: es importante que, como cineasta, tenga en cuenta que la comunidad indígena tiene una rica cultura e historia, y que debes respetarla en todo momento. Durante la

realización del documental, es fundamental informarse sobre la cultura y la historia de la comunidad indígena, y que la representes de manera precisa y respetuosa en el documental.

También pude establecer relaciones de confianza para poder realizar un documental sobre indígenas, es importante establecer relaciones de confianza con la comunidad. Esto implica escuchar sus necesidades, preocupaciones y deseos, y asegurarse de que se sientan cómodos y seguros durante el proceso de filmación y postproducción. También se tiene que ser transparente sobre el propósito y los objetivos del documental, y respetar sus decisiones en todo momento.

Aprendizajes personales

El trabajo de este proyecto me dio una nueva mirada hacia asuntos, sucesos que suelen ser parte de una rama de injusticias en el país, por otro lado, mis habilidades en el montaje estuvieron en constante practica debido a como contar los sucesos que pasaron personas que viven en nuestra realidad y que son parte de nuestro día a día. Por último, me dio un nuevo panorama de las industrias audiovisuales, en cuanto a cómo se expanden las narrativas de los sujetos que viven en nuestro país. En resumen, realizar un documental sobre el pueblo Cucapá implica tener en cuenta no solo los aspectos técnicos y creativos del cine y el documental, sino también los aspectos éticos y culturales que rodean a esta comunidad.



Cynthia Valeria López Maldonado

Aprendizajes profesionales

Trabajo en un equipo grande de personas, con un esquema de trabajo mucho más específico y delimitado. Además, creo que es la primera vez que he tenido oportunidad de realizar una investigación más a profunda sobre el tema que estoy trabajando, en este

caso sobre la cultura, al mismo tiempo que fui aplicando lo aprendido al trabajo de diseño sonoro.

Aprendizajes éticos

Durante el desarrollo de este proyecto he tenido especial preocupación porque los sonidos del videojuego sean los mismos que se escuchan en las regiones donde habitan los Cucapá. La correcta representación de su cultura es un punto clave dentro del PAP, y más allá de lo visual, he buscado que también desde el sonido exista un proceso de investigación para que el videojuego también suene familiar para los jugadores Cucapá, y que no sólo puedan sentirse identificados a través de las imágenes, sino también desde el sonido.

Aprendizajes personales

Trabajar en este proyecto definitivamente ha despertado curiosidad y sensibilidad por aprender más sobre las diferentes comunidades de nuestro país, así como seguir involucrándome desde mi medio profesional para seguir aportando a la difusión de su cultura a través de las industrias creativas.



Santiago de la Mora González

Aprendizajes profesionales

Aprendí bastantes aspectos importantes relacionados con la ilustración como el manejo correcto del software así como la importancia de la documentación previa a la elaboración a un personaje con el fin de que este sea fiel a la referencia cultural que se busca adoptar/elaborar.

Aprendizajes personales

Trabajo multidisciplinario y la importancia de los detalles y la escritura en el desarrollo de personajes. También la fuerza que tiene la representación adecuada de las comunidades indígenas de México además conocer la cultura Cucapá en sí misma.

Aprendizajes éticos

Consciencia respecto a la representación adecuada de la cultura Cucapá. Tener en cuenta en todo momento la importancia de cada detalle que nos fue brindado por Jaziel como relevante para el diseño general del videojuego. También a dejar a un lado “la soberbia” de pensar en cambios o diseños que de alguna manera salgan de las referencias por elección estética o personal.



Diana Laura Muñoz García

Aprendizajes profesionales

Uno de los aprendizajes más importantes que obtuve, es la importancia de la comunicación constante y la colaboración entre los diferentes departamentos, ya que uno afecta al otro. Tener conocimiento de lo requiere cada área ayuda a que el trabajo se facilite entre nosotros y que podamos lograr el objetivo en común.

Aprendí a trabajar con un equipo creativo que requiere elaboración de propuestas, pruebas, análisis, creatividad, exploración, investigación, etc. Esto me permitió expandir mis habilidades de diseño gráfico e ilustración.

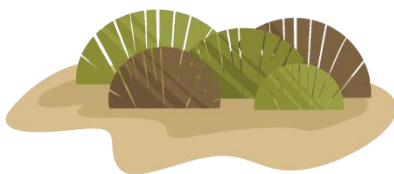
Además, específicamente en el área de arte del videojuego, aprendí mucho sobre el proceso de realizar una identidad gráfica con los objetos, que tuvieran un aire de familia con los personajes principales y que, sobre todo, intentáramos dar una personalidad o un toque atractivo al verlo por sí solo, entendí que estos detalles ayudan a envolver al personaje, que hay que buscar resaltar al protagonista sin perder lo interesante o atractivo en los objetos.

Aprendizajes éticos

El aprendizaje que consideré más significativo fue, cuestionar la narrativa de las representaciones que existen de la cultura indígena en los diferentes medios. Buscar la forma de evitar caer en los estereotipos, estigma y discriminación, al estar en constante observación y cuestionamiento de lo que hacemos, decimos, proyectamos.

Aprendizajes personales

Lo que me llevo de manera personal es el haber podido colaborar con compañeros y asesores que tienen diferentes habilidades, fue muy enriquecedor ver lo que tenía que aportar cada uno y aprendí mucho de interactuar con ellos, pudimos rebotar ideas que nos permitieron dar el mejor resultado como equipo.



Luz Elena Romero Macías

Aprendizajes profesionales

Durante este semestre algunos de los aprendizajes profesionales que adquirí fueron más que nada en la parte de dibujo digital. Estuve probando programas y medios que no había usado antes, como el software de ilustración Procreate, el uso de una tableta Wacom Cintiq, y un iPad. El uso de todas estas nuevas herramientas me ayudó a tener un mejor panorama de que lo que me funciona y con lo que me siento más cómoda por ahora para dibujar.

Aprendizajes éticos

Este semestre sentí más directa nuestra interacción con nuestros colaboradores Cucapá, ya que además de conectarnos con Jaziel, también hablamos con las maestras. Esto me hizo darme cuenta de la importancia de este proyecto para la correcta representación de la comunidad con la que estamos trabajando, y cómo las decisiones

que tomamos tienen que ir siempre de la mano con las opiniones y sugerencias que nos hacen nuestros colaboradores.

Aprendizajes personales

En lo personal, me he dado cuenta de la importancia de llevarte bien con tu equipo de trabajo, ya que estar en un ambiente lleno de gente abierta y con quien te llevas bien es imprescindible para hacer la carga de trabajo más llevadera y para hacerlo con gusto. Además, esto ayuda a que la comunicación entre las distintas áreas fluya y no nos quedemos con dudas de ningún tipo.



Alejandra Athziri García Ramos

Aprendizajes profesionales

En la parte profesional, de mis mayores aprendizajes es el de trabajar en conjunto, con diferentes equipos y estar en constante comunicación con ellos, sé que en la parte laboral esto ayuda mucho porque es necesario para lograr llegar al objetivo que todos tenemos en común.

Aprendizajes éticos

Un aprendizaje que obtuve fue lograr transmitir la esencia de la cultura Cucapá, ya que fue importante al momento de hacer diseños y creaciones para el videojuego, para ello la investigación, referencias de imágenes dentro de libros electrónicos que nos fueron proporcionados y el estar en contacto con las personas de esta comunidad como con Jaziel.

Aprendizajes personales

Lo que me llevo en la parte personal es el de transmitir de manera adecuada y comunicarle a los demás de manera creativa y visual lo que se necesite, que no nada más es cuestión de mis puntos de vista sino también el de los demás, tenemos que hacer

investigaciones profundas, entrevistas y en general conocer más el contexto para lograr un mejor trabajo final, eso es algo de lo que aprendí en este proceso en el PAP.



María Fernanda Vidrio Amador

Aprendizajes profesionales

Relativo a lo profesional, me familiaricé con el concept art, el diseño y creación de personajes para un videojuego, probe e hice uso de distintas herramientas para la ilustración digital. También conocí lo que es trabajar en un equipo más especializado y la importancia de la comunicación y la colaboración entre los equipos de los distintos departamentos.

Aprendizajes éticos

Aprendí sobre la importancia de transmitir elementos de la cultura Cucapá de una manera respetuosa, el diseñar personajes basados en las referencias y la información que se nos proporcionó es vital para lograr esto.

Aprendizajes personales

Lo que logré reconocer en el ámbito personal son mis habilidades y que cosas puedo aportar a este proyecto con dichas habilidades, sobre todo hacer una evaluación de que es lo que puedo aportar desde mi carrera a proyectos que traten problemáticas parecidas a la de este proyecto.



Gabriel Alejandro Hernández Romero

Aprendizajes Profesionales

Aprendí a como ser líder de equipo y a tratar con los diferentes grupos

Aprendizajes éticos

Aprendí sobre los prejuicios, discriminación y desigualdad, este PAP me enseñó sobre la situación de las diferentes comunidades indígenas que existen a lo largo del país, cómo viven, los problemas que tienen y sobre todo que son personas a las que debemos respetar y cuidar ya que tienen los mismos derechos que nosotros sin importar sus creencias o tradiciones.

Aprendizajes personales

Aportó una enseñanza muy importante y es que, si trabajas en lo que te gusta, no trabajarás ni un momento de tu vida, disfruté mucho trabajando este proyecto y la verdad me di cuenta de a lo que me quiero dedicar, pienso que este PAP me ayudó a guiar mi carrera y mi área laboral



Rodrigo Zamora Dávalos

Aprendizajes profesionales

Aprendí como se maneja un proyecto con personas de distintas carreras, aprendí a manejar un repositorio que tenía muchos defectos por la forma en la que se había trabajado, y agregar nuevas reglas a este repositorio para que sea más fácil para los próximos programadores.

Aprendizajes éticos

Mostrar la cultura Cucapá a manera de videojuego para que las personas puedan conocer un poco más sobre esta cultura de una forma más dinámica.

Aprendizajes personales

Aprendí a como trabajar en equipo con personas de diferentes carreras, ya que los programadores normalmente solo trabajábamos con otros programadores, pero con este proyecto pudimos ver cómo trabajan las personas de otras carreras, y como comunicarnos con ellos correctamente para que nos podamos entender.



Miriam Guadalupe Malta Reyes

Aprendizajes profesionales

En este PAP aprendí a usar Unity, algo que llevaba tiempo queriendo aprender. Aprendí a usar Fungus, aprendí que es NavMesh, aprendí a usar partículas y animaciones, aprendí acerca del diseño de un videojuego, aprendí como hacer que objetos se muevan, aprendí que es un objeto draggable vs clickable, aprendí muchas cosas relacionadas a la creación de un videojuego. Además de esto, aprendí como se trabaja en un equipo multidisciplinario, aprendí a trabajar con Sprints, aprendí que es tratar con personas de distintas carreras con distintas visiones del mismo producto, aprendí más acerca del trabajo de los demás, aprendí como se manejan otros equipos.

Aprendizajes éticos

Aprendí lo que conlleva hacer una representación de una comunidad, tratando de que sea lo más pegado a su cultura, respetando sus tradiciones, pero poniéndole creatividad y un giro especial. Aprendí como se maneja un proyecto donde nuestro público meta está lejos de nosotros y solo le podemos comunicar los avances cada cierto tiempo.

Aprendí que es complicado manejar con sus expectativas y demandas, pues tienes que pintar una línea de qué quieres hacer tú y qué debes cambiar para respetar su forma de pensar. Específicamente, aprendí que es tratar de mostrar la cultura Cucapá a través de un videojuego.

Aprendizajes personales

Aprendí bastante de distintas comunidades, específicamente la Cucapá; aprendí de sus costumbres, tradiciones, forma de pensar, quejas y enojos, vida, etc. También, aprendí mucho acerca del trabajo de personas de distintas carreras, además de a comunicarme con ellos de una manera para que ambos nos entendiéramos correctamente. Aprendí como se manejan los equipos en otras carreras, aprendí a convivir con personas que piensan diferente ya que te acostumbras a la forma de pensar de tu carrera en específico y ver como se manejan otras carreras fue bastante interesante. Me llevo conmigo lo bonito que es tratar con personas de distintas disciplinas.



Diego Muñoz Etchegaray

Aprendizajes profesionales

Aprendí a manejar una herramienta llamada Fungus para el editor de videojuegos Unity. También aprendí a trabajar en un equipo en el que se involucran muchas carreras distintas.

Aprendizajes éticos

Aprendí que puede llegar a ser complicado añadir elementos de una cultura ajena a la propia en un videojuego ya que cada una tiene su forma única de ver las cosas.

Aprendizajes personales

Aprendí sobre una comunidad indígena a la que se les conoce como los Cucapá.



Ivanna Sugich Pompa

Aprendizajes profesionales

Aparte de aprovechar el PAP para conocer y trabajar con personas de otras carreras, aprendí métodos de planeación en equipo. Nunca había iniciado un montaje de algún producto audiovisual en conjunto, ahora sé lo que se requiere hacer para organizarse y que al final se pueda sacar una muestra. También, aprendí a organizarme más en mis tiempos, ya que lo que hicimos fue algo que requirió bastante dedicación.

Aprendizajes éticos

Gracias a otros trabajos que he realizado con indígenas he tenido la oportunidad de sumergirme cada vez más en lo que estos pueblos viven cada día en México. Ahora con los Cucapá, siento una gran cercanía con la comunidad, lo cual me hace tener muchísima más empatía por las cosas que han vivido. Más que nada también me hace comprender las grandes injusticias que sufren estas comunidades gracias al gobierno mexicano y muchas veces hasta por los mismos ciudadanos, tratando temas como la discriminación y el racismo. Hay que entender que cada comunidad es diferente y respetar las tradiciones y costumbres por más ajenas que estas nos puedan parecer.

Aprendizajes personales

Este proyecto me hizo sensibilizarme de una forma que antes no me había pasado. Comprendí lo que la comunidad Cucapá pasó, sufrió y vivió. Cada vez que veíamos el material de verdad que me podía sentir ahí junto a ellos y a veces hasta me sacaban lágrimas. Fue una vivencia bonita conocer a estos personajes a través de la pantalla, y fue bonito saber nuestra que estamos ayudando de alguna forma a hacer justicia de lo sucedido.



Yohana Monserrat Rodríguez Macías

Aprendizajes profesionales

He tomado este PAP como practica de lo que he estado aprendiendo en la carrera. Por lo que siento que, al explorar una planeación distinta al inicio del semestre, me permitió considerar nuevos enfoques de trabajo.

Aprendizajes éticos

Aprendí sobre las experiencias que han vivido los indígenas, así como conocer de la comunidad Cucupá más de cerca. Considero que es importante trabajar con todas las personas en proyectos comunes.

Aprendizajes personales

He obtenido conocimientos sobre las comunidades indígenas de las que antes no tenía idea, lo cual me sirve para poder conocer su entorno y ver si puede haber más trabajos en común. También me llevo de aprendizaje el poder trabajar en equipo con personas que son de distintas carreras para lograr trabajos mejores.



Fátima Herrera Acuña

Aprendizajes profesionales

Considero que dentro del trabajo que me tocó hacer dentro del PAP tuve que hacerme muy consciente del tiempo que teníamos para desarrollar las asignaciones y por ello, aprendí a obligarme a organizar las actividades que desarrollamos. También me llevó la importancia del trabajo en equipo como medio principal para hacer un proyecto sustentable y en constante evolución que pase de mano en mano de la manera correcta para que otros le sigan dando vida y para hacer algo que se estructure desde la misma columna vertebral. Creo que los mayores retos tuvieron que ver justo con eso, estructurar bien las ideas que propusimos y los objetivos de cada una de las cosas que hicimos.

Aprendizajes éticos

Creo que dentro de los aprendizajes éticos me llevo la experiencia de sorprenderme por mi manera de pensar y expresarme acerca de algo o alguien que no conozco, que muchas veces puede ser descuidada e influenciada por los estereotipos y estructuras dentro de mi cabeza. Creo que en este PAP aprendí a intentar expresarme, específicamente sobre los indígenas, de una forma más cuidadosa y, sobre todo, respetuosa. Creo que ello implicó reconocer aspectos en mí que podían llegar a reproducir discursos que se alejan de las realidades de los indígenas. Considero que aprendí que, así como hay muchas personas indígenas pertenecientes a distintos grupos, generalmente todos experimentan experiencias de rechazo social, discriminación y marginación por parte de muchos, desde muchas esferas y en distintos niveles. Considero que el PAP me ayudó a ser más consciente de ello, pues trabajamos con una experiencia de un pueblo que constantemente está siendo amenazado e irrespetado por las autoridades.

Aprendizajes personales

Como aprendizajes personales considero que me llevo la búsqueda de estrategias y tácticas para sacar un proyecto o tarea adelante a pesar de las condiciones de trabajo, tiempo y recursos disponibles. Aunado a ello, me llevo lo valioso de compartir y trabajar con personas de otras disciplinas, profesiones y personalidades y lo importante de abrirse al diálogo y a la apuesta por las ideas poco convencionales y retadoras. También me llevo la importancia de la apropiación de un tema para la ejecución de un producto o proyecto relacionado, como estrategia principal para que resulte algo cohesionado, completo y útil.



Helga Cuellar Roesner

Aprendizajes profesionales

Este PAP me ayudó a saber cómo es la organización interna de un proyecto de documental, tanto su estrategia de impacto como su manejo de redes y el lenguaje tan

cuidadoso que se debe tener por el rubro del proyecto y el impacto que se pretende que tenga.

Aprendizajes éticos

Logré entender más las situaciones por las que las comunidades indígenas pueden pasar por el hecho de ser lo que son, además de que aprendí a comunicarme de una mejor manera, más respetuosa y a utilizar el lenguaje correcto con respecto a los indígenas.

Aprendizajes personales

Creo que este PAP me ayudó a reforzar mis habilidades de investigación, a no quedarme con lo que la demás gente me dice y a ser más proactiva, a ser y sentirme parte de un concepto tan grande como el que tiene este proyecto, a manejar mejor mi tiempo y a trabajar con compañeros que no eran de mi carrera.



María José Martínez Toriello

Aprendizajes profesionales

Buscar maneras innovadoras para crear estrategias de impacto que sensibilicen y al mismo tiempo sean atractivos al público. Al igual que trabajar un proyecto desde cero, creando un branding definido y coherente para el documental y su campaña transmedia.

Aprendizajes éticos

Mostrar a la comunidad Cucapá y sus luchas de manera digna y verídica, así como poder identificar ciertos pensamientos y prejuicios respecto a las comunidades indígenas para no replicarlos en nuestro proyecto.

Aprendizajes personales

El reto de saber aplicar mis conocimientos de la carrera en ciertas situaciones (como el no tener un documental terminado), y el saber lidiar con la presión de hacer un buen trabajo para la comunidad Cucapá.



Axel Antonio García Ramos

Aprendizajes profesionales

Organizar un equipo de montaje, designar trabajos y poder realizar un primer armado colectivo para el proyecto documental

Aprendizajes éticos

Poder delegar sobre qué actividades se tienen que realizar, conocer aquellas capacidades que tenemos como equipo y poder potenciarlas para la realización de este proyecto

Aprendizajes personales

Conocer mis alcances, reconocer la capacidad que tengo para poder llevar a cabo este proyecto, con un proceso de aprendizaje y confianza sobre mis compañeros en el que sé que juntos podemos realizar un proyecto colectivo



Uziel Francisco Ibarra Quevedo

Aprendizajes profesionales

Trabajo en equipo con personas de diferentes carreras, llevando una metodología correcta y óptima para el beneficio del proyecto. De igual forma, formar parte de un equipo extenso de montaje para un proyecto documental, implementamos estrategias de organización junto con tareas específicas que como equipo intentamos cumplir.

Aprendizajes éticos

Dimos un repaso a las narrativas e ideas reproducidas sobre las comunidades indígenas, todo esto con el objetivo de cambiar las narrativas establecidas, para de esta forma apegarnos más a la realidad, y no minimizar a unas cuantas características que todo el mundo conoce. Considero que este aprendizaje fue lo más valioso de todo el semestre.

Aprendizajes profesionales

Valorar la repercusión que tienen los trabajos audiovisuales y como es que pueden ser un inicio para un cambio visible en nuestra realidad. Entender las metodologías vistas para poder aplicarlas en un futuro, en la vida profesional. También, conocer las diferentes tendencias sobre cualquier tema en particular para intentar abrir esa vertiente que incite al cambio.



Eduardo Pérez González

Aprendizajes profesionales

Repartición de tareas para montaje de video, así como la misma edición de video para el montaje documental.

Aprendizajes éticos

Conocer sobre los problemas que aquejan a las comunidades indígenas en México y aprender a realizar productos audiovisuales que no repliquen prejuicios y estereotipos en contra de ellos.

Aprendizajes personales

Trabajo en equipo, así como la ejecución de tareas simultaneas de manera fluida y sin estorbarnos uno a otros.



Sofía Mortera Reding

Aprendizajes profesionales

Ilustrar con un objetivo más claro, comprendiendo el cuento y buscando expresar los detalles del cuento en las ilustraciones, cuidando colorimetría y los diferentes estilos que se pueden usar para expresar la idea más claramente.

Aprendizajes éticos

Aprendí a tratar con mayor cuidado temas culturales, poder acercarnos a una comunidad que nos está compartiendo su cultura y saber hacerlo adecuadamente.

Aprendizajes personales

Aprendí a trabajar como colectivo, ya que muchas veces en la carrera hacemos trabajo en equipo, sin embargo, en este proyecto todo lo que hicimos tiene aportaciones de todos los integrantes y es muy diferente aprender a trabajar con ideas de otros, dejar de lado tu estilo de trabajo y adaptarte a lo que se te pide.



Margarita Andrea Gaytán Orozco

Aprendizajes profesionales

En mis aprendizajes profesionales puedo destacar que pude explorar y practicar el tema del concept art, así como la ilustración, y la conceptualización, aprendí a definir una metodología para cubrir los objetivos semanales que se iban presentando, por lo que me llevo como aprendizaje distintas formas de trabajar en equipo y de organizar.

Aprendizajes éticos

En mis aprendizajes éticos puedo decir que la constante práctica del dialogo y del pensamiento con un enfoque donde se pretendía no caer en prejuicios, estereotipos,

etcétera, me ayudo a practicar este pensamiento consiente, donde nos enfrentábamos a una realidad indígena con la que aprendimos a dialogar.

Aprendizajes personales

En mis aprendizajes personales puedo destacar que me llevo conmigo el trabajo en equipo donde aprendí a ver lo que cada uno puede aportar y como al ser distintos encontramos una complementariedad muy buena para llevar el trabajo adelante, por otro lado, me llevo la práctica de en algunos momentos ejercer liderazgo lo que me ayuda como persona a desarrollar ciertas habilidades.



Karen Patricia Juárez Berrelleza

Aprendizajes profesionales

Aprendí los principios básicos de una animación, así como el proceso de preproducción de un videojuego, lo cual me abre más campos de trabajo posibles.

Aprendizajes éticos

El cómo ayudar a una cultura desde mi carrera profesional y sensibilizarme más sobre los diferentes tipos de comunidades que hay en México.

Aprendizajes personales

Reforcé mi habilidad de trabajar en equipo y encontré más cosas que me gustan hacer.



Paula Martínez-Réding Orozco

Aprendizajes Profesionales

Reforcé mi conocimiento acerca las estructuras de la base de un guion. Aprendí a realizar, en equipo, un guion para videojuego al igual que todos los documentos necesarios que

rodean el concepto de un videojuego. Aprendí tanto a ser parte de la pre-producción de un videojuego como también saber la importancia de tener una base sólida para que todos los departamentos puedan trabajar sin trabas o problemas. Otro aprendizaje fue trabajar con mayor comunicación entre distintos departamentos, y el cómo realizar tablas bases para que todos los departamentos estuviéramos enterados de lo que iba a estar presente en el juego, tanto de parte de arte, como de guion, sonido y también de programación.

Aprendizajes Éticos

Aprendí la importancia de la investigación previa a un proyecto, y más al tratarse de trabajar con la comunidad Cucapá, en especial en un ámbito profesional. Esto lo considero un aprendizaje importante debido a que creé consciencia de representar de la cultura Cucapá, la cual antes de éste PAP era relativamente ajena a mí, y cómo es importante poner atención en los detalles, en especial en sus actividades, sus herramientas, su lengua, entre otras cosas.

Aprendizajes Personales

Un aprendizaje personal fue el estar en una comunicación constante con el equipo de trabajo y que entre todos pudiéramos tomar decisiones para crear el mejor producto. Fue una experiencia grata y llena de retos, en especial porque me cuesta un poco expresarme con confianza, sin embargo, el equipo presentaba oportunidades y espacios de confianza para que todos pudiéramos aportar, lo cual agradezco mucho y esto me dio apertura a poder aportar más tanto de manera personal como profesional.



Luis Ricardo Ruvalcaba Gómez

Aprendizajes Profesionales

Tuve que enseñarme a como expresar mis ideas de forma más clara y concisa para que los otros departamentos y producción puedan entender la dirección que quería tomar, al representar ideas e inspiraciones para la producción sonora del juego, ya que por ahora estaría tratando con ideas, en vez de sonidos.

Aprendizajes Éticos

Tuve que ser consciente de las representaciones sonoras que implemento, como puedo realizar un trabajo rinda celebración a la cultura, sin ser irrespetuoso o apropiarme de la cultura que trato de servir.

Aprendizajes Personales

Tuve que aprender a estar en comunicación constante con los otros departamentos para que nuestras ideas y dirección creativa vayan de la mano y crear un producto cultural con la misma identidad.



Ana Itzel Romero Lozano

Aprendizajes Profesionales

Aprendí a coordinar desde múltiples facetas, espacios, momentos y perspectivas distintos equipos de un mismo proyecto del PAP, desarrollando una capacidad de apropiación de las herramientas y antecedentes que ya existían y la versatilidad en la adecuación de los tiempos que se iban disponiendo.

Aprendizajes Éticos

En cuanto a los aprendizajes éticos puedo identificar un desarrollo en la toma de decisiones a partir de una perspectiva multifacética y adecuada a los distintos departamentos con los que trabajé. Al ser la primera parte de mi trabajo dentro del PAP (el desarrollo de los personajes principales del videojuego) una gran base semiótica para la construcción de sentido de toda la narrativa, la adecuación de éste tuvo que tomar en

cuenta todas las necesidades de cada departamento. Además, en la coordinación para la continuación de este trabajo, aprendí de la escucha activa y colaborativa de mis compañeros. Anudado a ello, uno de los aprendizajes éticos más grandes fue el desarrollo en la capacidad crítica en la forma de interlocución con nuestros colaboradores, ya que con ellos retomamos momentos de reflexividad y conflictos generadores de diálogos. Fue como un choque para hacernos entender que ni a ellos ni a nosotros nos podemos mirar desde una postura esencialista, y que nuestro trabajo es válido desde lo que aprendemos hoy del pasado indígena.

Aprendizajes Personales

Desde lo más personal, mi vivencia en este periodo de primavera 2023 me hizo entender que es posible crear un lugar de encuentro donde la diversidad y el diálogo colectivo es la mejor metodología. Me hizo entender que podemos movilizar espacios de trabajo donde la responsabilidad se siente como algo recíproco, y el conflicto una palanca para la mejora. Pude aprender a confiar en el trabajo de mis compañeros y mi propia toma de decisiones

5. Conclusiones

En este proyecto de aplicación profesional observamos los prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones que se le adjudican a las comunidades indígenas, que invisibilizan e impiden un ejercicio pleno de sus derechos. Por lo que a través de esta materia pudimos reflexionar sobre la comunidad Cucapá, su contexto, costumbres, lenguaje con la finalidad de poder contar su historia y dar mayor difusión a las problemáticas que los afectan. Observamos que es fundamental aprovechar nuestros conocimientos y habilidades que tenemos para utilizarlos en los diferentes medios de comunicación al presentar estos acontecimientos. Con el objetivo de lograr concientizar a nuestros espectadores provocando un cambio positivo en nuestra sociedad.

Debido al tiempo estipulado del semestre, algunas tareas como lo es la finalización del documental quedan pendientes para futuros colaboradores, así como lo es la aplicación de la estrategia de impacto en festivales para dar a conocer el proyecto en la industria cinematográfica. Sin embargo, los avances realizados por parte del equipo son visibles y una de las mayores contribuciones hacia este proyecto fue poder definir el tono, mensaje y objetivo general que se desea alcanzar con respecto al documental y la percepción de la comunidad Cucapá en la sociedad.

A partir del proyecto documental en el área de postproducción estamos creando nuevas narrativas que impulsen un cambio en nuestra sociedad, con los avances que tuvimos de montaje, transcripciones, filtro de material, podemos llegar a pensar en un primer corte en el siguiente semestre, que consideramos que es un gran avance para el proyecto. Por otro lado, nos hubiera gustado llevar a cabo una metodología más directa a inicios del semestre ya que perdimos algo de tiempo en la organización, aunque después retomamos el proyecto de buena manera. Creemos que este documental tiene mucho potencial para ser un ejemplo sobre narrativas indígenas en el mundo, a mediano y largo plazo.

Dentro del videojuego, el equipo ha logrado tomar elementos de la cultura Cucapá e integrarlos al proyecto, desde la adaptación de la leyenda *“La zorra y el coyote”* a guion para videojuego, pasando por investigación sobre la flora, fauna, los tipos de terrenos, bosques y ecosistemas, así como elementos sonoros como los sonidos de los animales, sus bosques y ríos. Todo esto ha sido con el fin de proporcionar una correcta representación de su cultura y comunidad, para que puedan verse reflejados no sólo en su historia y sus personajes, sino también en sus espacios, sus colores y sonidos. Ha sido sumamente importante para nosotros que el trabajo realizado sea revisado y supervisado por personas Cucapá, que gracias a su constante retroalimentación hemos logrado muy buenos resultados.

En los próximos periodos se retomará el trabajo por nuevos estudiantes que asumirán la responsabilidad y esfuerzo que conlleva el proyecto, con el fin de que el videojuego pueda llegar lejos y así lograr difundir la cultura Cucapá.

6. Referencias bibliográficas y otros recursos

- Allport, G. W., & Malfé, R. E. (1971). *La naturaleza del prejuicio*. Buenos Aires, Argentina: Eudeba.
- Ávila, A. (2017). *GUERRERO: Mar de luchas, montaña de ilusiones*. (XXIII Informe).
- Bravo, Espinoza, Y. (2018) Los territorios indígenas y la colonialidad del derecho: la lucha por la defensa del territorio indígena Cucapá (Baja California, México). *Revista TEFROS*, Vol. 16, N° 1, enero-junio: 34-68.
- Bobbio, N. (2010). La naturaleza del prejuicio. Racismo, hoy. Iguales y diferentes. *Igualdad y no discriminación. El reto de la diversidad*, 183-215.
- Bonilla Vivas, A., Sánchez Rodríguez, P., Silveira Tus, L., & Torres Freyre, A. (2019-2020). Prejuicios hacia personas indígenas en diferentes niveles educativos en la ciudad de Mérida. *Alternativas en psicología*, (43), agosto -enero, pp. 159-169
<https://alternativas.me/numeros/32-numero-43-agosto-2019-enero-2020/221-prejuicios-hacia-personas-indigenas-en-diferentes-niveles-educativos-en-la-ciudad-de-merida>
- Bustillo M., R. (2016) Una aproximación conceptual. Lo indígena y las teorías del reconocimiento de las culturas “de la otredad a la alteridad, *Revista Quid iuris*, N° 32, pp. 84-116.
- Casas Martínez, M. (2008). Prejuicios, estereotipos y discriminación: reflexión ética y psicodinámica sobre la selección de sexo embrionario. *Acta bioethica*, 14(2), 148-156.
- Cook, R. J. & Cusack ,S. 2010. Estereotipos de género. Perspectivas legales transnacionales. Profamilia:
https://www.law.utoronto.ca/utfl_file/count/documents/reprohealth/estereotipos-de-genero.pdf
- Cook, R. (2010). *Los estereotipos negativos son una enfermedad social*. La Jornada.
Recuperado 10 de febrero de 2023, de
<https://www.jornada.com.mx/2010/10/07/ls-portada.html>

- Fernández-Montesinos, Andrea (2016). Los estereotipos: definición y funciones. Iberical. Revue d'études ibériques et ibéro-américaines, Número 10, pp. 53- 63 Recuperado 10 de febrero 2023 de, <https://hal.science/hal-03815474v1/document>
- Gaona, G. (2013). *El derecho a la tierra y protección del medio ambiente por los pueblos indígenas*. Scielo. México. Recuperado 10 de marzo del 2023 de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-06362013000100007#:~:text=Los%20pueblos%20ind%C3%ADgenas%20tienen%20derecho,conservaci%C3%B3n%20y%20protecci%C3%B3n%2C%20sin%20discriminaci%C3%B3n
- González Gavaldón, B., (1999). Los estereotipos como factor de socialización en el género. Comunicar, (12),pp.79-88
- Hall, S. (1997) Representation: Cultural representations and signifying practices. London. Sage publications. Cap. 1. pp: 13-74
- Iwata, R. (2023). Estereotipos y prejuicios. Museo Memoria y Tolerancia. Recuperado 10 de febrero de 2023, de https://www.myt.org.mx/tolerancia_url/estereotipo-prejuicio
- Laborín, J. F., Parra, E. M., & Valdéz, G. C. (2012). Discriminación y prejuicios de jóvenes sonorenses hacia el migrante indígena. Estudios Sociales, 2. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41724972015>
- Macías, C. (2021, 24 febrero). Prejuicios y estereotipos: qué son, diferencias, tipos y ejemplos.
- Navarro S., A. (2008). Cucapás, derechos indígenas y pesca. Dilemas del sistema productivo pesquero vis a vis las políticas de conservación de las especies en el Golfo de California. Revista Chilena de Antropología Visual, (12), diciembre, 171-196
- Navarro Smith, A. Vélez, Ibáñez, C. (2010) Racismo, exclusión, xenofobia y diversidad cultural en la frontera México Estados Unidos. UABC.

Ortiz-Hernández, L. & García Torres, M. (2005, 02 de mayo). Efectos de la violencia y la discriminación en la salud mental de bisexuales, lesbianas y homosexuales de la Ciudad de México. *Cadernos de Saúde Pública*. Recuperado de:

<https://doi.org/10.1590/S0102-311X2005000300026>

Rodríguez, Y. (2022, 8 junio). Estigmas sociales: significado, tipos, ejemplos y efectos de la estigmatización social en personas y colectivos. Cinco noticias. Recuperado 19 de enero de 2023, de <https://www.cinconoticias.com/estigmas-sociales/>

Sierra, M. T. (2017, December 15). El pueblo me'phaa confronta el extractivismo minero. *Ecología de saberes en la lucha jurídica*.

<https://journals.openedition.org/eces/2553>

Páginas web

ACNUR (2019). ¿Qué es el racismo y qué tipos de racismo hay? | e. ACNUR.

<https://eacnur.org/blog/que-es-el-racismo-y-tipos-de-racismo-tc-alt45664n-o-pstn-o-pst/>

Amazónicos ante la injusticia. (2018, 30 marzo). Human Rights Watch.

<https://www.hrw.org/es/report/2018/03/26/amazonicos-ante-la-injusticia/hostigamiento-judicial-de-lideres-indigenas-y>

Arellano, A. (2022, 7 julio). *Organización documenta la violación de derechos humanos contra pueblos indígenas detrás de 16 casos en México*. Noticias ambientales.

<https://es.mongabay.com/2022/07/violacion-de-derechos-humanos-pueblos-indigenas-en-mexico/>

Información General Archivo de Lenguas y Culturas del Ecuador. (s. f.).

<https://flacso.edu.ec/lenguas-culturas/lenguas/shuar-chicham/informacion-general/>

American Psychiatric Association. (n.d.). Stigma, Prejudice and Discrimination Against People with Mental Illness. Retrieved January 19, 2023, from

<https://www.psychiatry.org/patients-families/stigma-and-discrimination>

Amnistía Internacional. (2023, 18 enero). Discriminación.

<https://www.amnesty.org/es/what-we-do/discrimination/>

Arellano Sarmiento, L. (11 de octubre de 2022). 'Proyecto de línea de transmisión eléctrica Sonora-BC divide a etnia Cucapá'. 'Pregonero de Baja California'

<https://pregonerobaja.com.mx/2022/10/11/proyecto-de-linea-de-transmision-electrica-sonora-bc-divide-a-etnia-cucapa/>

Austen, I. (x). “‘Horrible History’: Mass Grave of Indigenous Children Reported in Canada”. The New York Times.

<https://www.nytimes.com/2021/05/28/world/canada/kamloops-mass-grave-residential-schools.html>

Austen, I. (2023). “‘More Evidence of Children’s Graves Is Found at Former Indigenous School’”. The New York Times. Recuperado de

<https://www.nytimes.com/2023/01/19/graves-indigenous-school-canada.html>

BBC. (2021). “Canada: 751 unmarked graves found at residential school” Recuperado de

<https://www.bbc.com/news/world-us-canada-57592243>

Chávez, A. (2014) México: Despojan a los Cucapá de su derecho milenario de pescar en el mar de California. Recuperado de

https://www.biodiversidadla.org/Documentos/Mexico_Despojan_a_los_Cucapa_d_e_su_derecho_milenario_de_pescar_en_el_mar_de_California

Columna Digital. (s. f.). *La desesperada huida de 200 indígenas desplazados por la violencia en Chenalhó, Chiapas* – <https://columnadigital.com/la-desesperada-huida-de-200-indigenas-desplazados-por-la-violencia-en-chenalho-chiapas/>

Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (2014). *Matanza de Acteal, Chiapas*.

<https://www.cndh.org.mx/noticia/matanza-de-acteal-chiapas>

Cotacachi, D. (2021). *Hablar un idioma indígena: ¿orgullo o vergüenza?*. BID. Recuperado 10 de marzo del 2023 de <https://blogs.iadb.org/igualdad/es/hablar-un-idioma-indigena-orgullo-o-verguenza/>

Diccionario Cear. (n.d.). Racismos. <https://diccionario.cear-euskadi.org/racismo/>

- Durán, D. (2022, December 22). *Las abejas sin justicia de Acteal: a 25 años de la masacre*. Tierra Adentro. <https://www.tierraadentro.cultura.gob.mx/las-abejas-sin-justicia-de-acteal-a-25-anos-de-la-masacre/>
- ELDiario.es. (2019, 2 noviembre). *La tribu indígena de México «la gente del río» se queda sin río por culpa de Estados Unidos*. https://www.eldiario.es/internacional/mexicanos-tratan-recuperar-unidos-arrebatado_1_1285501.html
- EL PAÍS. (2022, 10 octubre). *La desesperada huida de 200 indígenas desplazados por la violencia en Chenalhó, Chiapas*. Recuperado 10 de marzo de 2023, de <https://elpais.com/mexico/2022-10-10/la-desesperada-huida-de-200-indigenas-desplazados-por-la-violencia-en-chenalho-chiapas.html>
- Gobierno de México. (s. f.). *Estigma y discriminación*. Recuperado 19 de enero de 2023, de <https://www.gob.mx/censida/es/articulos/estigma-y-discriminacion?idiom=es>
- Lakhani, Nina. 2019. *La tribu indígena de México 'la gente del río' se queda sin río por culpa de Estados Unidos*. https://www.eldiario.es/internacional/mexicanos-tratan-recuperar-unidos-arrebatado_1_1285501.html
- La Facción del Pensamiento. (2021, 15 agosto). *Estigmatización - ¿Qué es el estigma y cómo repercute en las personas?* YouTube. Recuperado 19 de enero de 2023, de [Estigmatización - ¿Qué es el estigma y cómo repercute en las personas?](https://www.youtube.com/watch?v=...)
- Linares, A. (2021, 8 junio). *Escasez de agua en México 2021: indígenas mexicanos luchan contra el cambio climático*. TELEMUNDO.com. <https://www.telemundo.com/noticias/noticias-telemundo/medio-ambiente/nos-estamos-muriendo-de-sed-el-pueblo-mexicano-de-los-cucapa-lucha-contra-el-cambio-climatico-3886519>
- Los estereotipos: definición y funciones. Recuperado 10 de febrero 2023 de, <https://hal.science/hal-03815474v1/document>
- LOS SAMI: ASÍ VIVE EL PUEBLO INDÍGENA DE NORUEGA”. (s,f). Visit Norway. Recuperado 10 de marzo del 2023 de [https://www.visitnorway.es/tipico-de-noruega/el-pueblo-](https://www.visitnorway.es/tipico-de-noruega/el-pueblo-sami)

[sami/#:~:text=Durante%20gran%20parte%20del%20siglo,lenguas%20sami%20hoy%20en%20d%C3%ADa](#)

Museo Memoria y Tolerancia. (s. f.). https://www.myt.org.mx/tolerancia_url/estereotipo-prejuicio

Naciones Unidas. (2023). Los pueblos indígenas; Respeto no deshumanización”.

Recuperado 10 de marzo del 2023 de <https://www.un.org/es/fight-racism/vulnerable-groups/indigenous-peoples#:~:text=Hay%20m%C3%A1s%20de%20476%20millones,m%C3%A1s%20de%205000%20grupos%20distintos>

PBI México (2017). La lucha del Pueblo Me’Phaa por ser territorio libre de minería.

<https://pbi-mexico.org/es/news/2018-11/la-lucha-del-pueblo-me%E2%80%99phaa-por-ser-territorio-libre-de-miner%C3%ADa>

Peltzer, G. (2023, 6 enero). *El prejuicio racista de los gringos*.

<https://www.eluniverso.com/opinion/columnistas/el-prejuicio-racista-de-los-gringos-nota/>

Prejuicios y estereotipos. (2021, febrero 24). Diferenciador.

<https://www.diferenciador.com/prejuicios-y-estereotipos/>

PREJUICIOS Y ESTEREOTIPOS Y CÓMO INFLUYEN EN LA CONVIVENCIA. (s. f.).

https://www.leioa.net/vive_doc/prejuicios-y-estereotipos-es.pdf

Santín, O. (s,f). *Crisis de oka, Quebec, Canadá por despojo de tierras a pueblos indígenas*.

CNDH México. Recuperado 10 de marzo de 2023 de <https://www.cndh.org.mx/noticia/crisis-de-oka-quebec-canada-por-despojo-de-tierras-pueblos-originarios>)

The London School of Economics and Political Science. (2007). Race as stigma: positioning the stigmatized as agents, not objects. Recuperado 19 de enero de 2023, de

[https://eprints.lse.ac.uk/2433/1/Race_as_stigma_\(LSERO\).pdf](https://eprints.lse.ac.uk/2433/1/Race_as_stigma_(LSERO).pdf)

Uchoa, P. (2021). *Esterilización forzada en Perú: "Me abrieron la barriga cuando aún no estaba dormida"*. BBC News. Recuperado el 10 de marzo de 2023 de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-56243650>

Wieviorka, M. (1998). *Le racisme, une introduction*. La Découverte. Traducción de Google Books. https://books.google.com.mx/books?hl=en&lr=&id=iWg3wxZ9POQC&oi=fnd&pg=PA7&dq=definicion+racismo&ots=K42y1F0GnT&sig=uzixkUcGRmhDNkriETdmDR7wxLs&redir_esc=y#v=onepage&q=definicion%20racismo&f=false

Otros recursos

Herrera, Fátima (2023). Testimonio. Alumna del PAP originaria de Michoacán, educada sobre las luchas de los pueblos indígenas de Michoacán y crecida cerca de la zona de Cherán.