



Rebeca Anais Pérez Ponce de León

2203022433

Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica

Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD)

2203022433@alumnos.xoc.uam.mx

rebeaanaisponcedeleon@gmail.com

5531748248

5558565162

Lugar y período de realización:

Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco

Octubre 2023 – Mayo 2024

Proyecto: UAM – X PERAJ “Adopta un amigo”

Clave del proyecto: XCAD000225

Lic. Abel Antonio Ramírez Juárez

Responsable del proyecto

Mtro. Roberto A. Padilla Sobrado

Asesor Interno

1. Introducción

El servicio social es un proyecto que se ha implementado desde hace ya un tiempo en las universidades a lo largo del país; esto inicio en la UNAM con la idea de que los alumnos de medicina proporcionaran un servicio a la comunidad rural, siendo así que ellos también podrían adquirir un conocimiento en su propio campo laboral. Con el tiempo si bien se implementó a las demás carreras, esto no cambio el hecho que es un proyecto con 4 áreas como objetivo:

- 1) Primero, el beneficio y retribución a la sociedad, a través de la resolución de problemas sociales, sobre todo en el medio rural.
- 2) Segundo, el beneficio que recibe el propio profesionista en formación, a través del contacto con la realidad del país, lo que resulta ser “la lección más efectiva y real de su carrera”.
- 3) Tercero, el beneficio para la propia institución universitaria, ya que la práctica del servicio social se convierte tanto en un recurso educativo como en un escenario de primera mano para realizar observaciones e investigación.
- 4) Cuarto, el beneficio del establecimiento de formas de vinculación entre las instituciones de educación superior y el propio gobierno.

“De esta manera, en la práctica del servicio social encontramos plasmadas las funciones sustantivas de la universidad: la docencia, la investigación y la extensión de los beneficios del conocimiento y la cultura.” Aunque con el tiempo la sociedad ha interpretado al servicio como una aproximación ineficiente al ambiente laboral desde una explotación personal, una forma de solucionar los problemas en la comunidad a la que prestas este “servicio”, hasta un ambiente inseguro para los estudiantes que pasan por su proceso del servicio social.

Las universidades se han comprometido a buscar y aliarse con organizaciones y/o empresas que puedan brindar un ambiente sano para el desarrollo del servicio social de los alumnos. Peraj como parte de estos proyectos abarca distintas universidades a nivel estado y en una gran parte del mundo, iniciando principalmente que busca implementar una red de apoyo para la protección y preservación de las infancias que están vulnerables ante la sociedad adulta. Busca concientizar a los participantes que tipo de ambiente los niños se pueden desarrollar de forma libre en lo educativo y emocional; el enfoque general del proyecto se basa en el hecho de que los niños pueden beneficiarse de la relación con un joven académico que desempeña un doble papel, el de "amigo mayor" y el de “guardián / mentor en Peraj”.

Estos pueden brindarles el apoyo y la motivación que necesitan para aumentar su resiliencia; en México, el programa fue diseñado principalmente para niños de escuelas públicas de educación básica.

2. Objetivos generales

El programa tiene como objetivo fortalecer la autoestima, aspiraciones de vida, los hábitos sociales y de estudio del niño, logrando a su vez la ampliación de conocimientos generales y los horizontes a través de una relación personalizada entre el estudiante universitario y el niño.

Contribuir a la formación profesional del prestador de servicio social a través de la continua capacitación que se realizará de manera presencial-virtual que le permita y facilite el proceso de intervención con las niñas y niños Peraj a lo largo de un ciclo escolar. Este mismo tiene un papel que desarrollar dentro de la “mentoría” ya que no es una figura autoritaria, sino más bien, el ser sincero con ellos mismos y con los niños; el programa Peraj promueve un área segura y de confianza para los mentores y amigos, siendo así, que nadie está por encima de nadie.

3. Objetivo particular

Este proyecto que tiene por objetivos la escucha, el acompañamiento y la creación de un espacio que busca la construcción horizontal del conocimiento grupal y la conexión con las infancias, cuestionando y reflexionando constantemente sobre nuestro posicionamiento al colaborar con las infancias, utilizando principalmente herramientas lúdicas, creando así nuevas formas de relacionarnos con las niñas y niños fuera de los espacios en los que normalmente se relacionan

4. Actividades realizadas

En mi periodo en PERAJ pude experimentar nuevamente ese sentimiento de “pertenencia”; ya que, cuando yo era pequeña tuve la suerte de que mi madre me llevaba a su universidad y yo podía convivir con sus compañeros cuando ella estaba en clase y claro, cuando ellos podían. Aprendí a socializar y llevarme con gente más grande que yo, además que desde esa edad ya sabía a qué universidad quería asistir (la uam); con el tiempo también me ayudó a divertirme con mis estudios, ambiente social y sobre todo a cuidarme de los ambientes perjudiciales, siempre teniendo en cuenta a donde quería llegar de grande. Debido a esta experiencia y junto con PERAJ, pude revivir lo que sentí de pequeña y eso mismo lo trate de transmitir, pero ahora estando del otro lado e implementando aspectos de la Licenciatura en el Diseño de la Comunicación Gráfica.

Las actividades con mentores y amigos fueron divididas en 2 grupos, uno que se reunía los Lunes y Jueves, y otro que se reunía los Miércoles y Viernes; los días Martes se utilizaban para sesiones entre los mentores y coordinadores de Peraj donde se nos explicó la importancia del juego para el desarrollo de las infancias y su aprendizaje, que tipo de riesgos pueden estar los infantes en sus entornos sociales; nos ayudaban con dudas en las actividades con los amigos y como es que debíamos desglosarlas para que cada una de estas fuera especial e interesante el momento de realizarla. “¿Qué queremos hacer?, ¿Por qué?, ¿Para qué?, ¿Dirigido a quién?, ¿Cómo?, ¿Con quién?, ¿Con qué recursos?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?”. Este formato lo conocemos como carta descriptiva y fue así como nosotros pudimos organizarnos día con día para la realización de las sesiones (no todo fue perfecto).

Para las actividades que ayude a dirigir y guiar, utilicé elementos sobre del diseño gráfico que se podían adaptar a las de mis compañeros mentores, para que estas mismas pudieran ser interactivas, divertidas e interesantes. Mi objetivo era el poder crear un interés en los amigos y en los propios mentores para experimentar con su entorno y con materiales a los que pudiesen tener un fácil acceso (pinturas, materiales de reciclaje; como cartón, botellas, etc. colores y hasta alimentos). Esto de igual forma promoviendo el análisis a las situaciones que se planteaban en cada sesión, para promover el uso de la imaginación y del dialogo en equipo; ya que, sin este no habríamos llegado a acuerdos desde un inicio, y es importante que se fuera reforzando a lo largo de la sesión, para que se lograra romper esta jerarquía de “más grande”/”más chico” (yo mando, tu obedeces).

Durante las sesiones nos encontramos con varios retos, que a mi punto vista fueron bastante significativos para la resolución de las actividades que cada mentor se esmeraba en hacer:

- Falta de interés por parte de mentores y amigos
- Cansancio
- Aburrimiento
- Frustración
- Falta de comunicación

Esto puede ser llevado a las condiciones que se encuentran día a día los amigos dentro de su entorno de desarrollo, sintiéndose atrapados, abrumados y hasta ignorados por sus actividades escolares, familiares y sociales. Múltiples veces los amigos se manifestaron como cansados y artos de la “tarea” (hasta del mismo día), siendo más de su interés las actividades dentro de las áreas verdes; llegando incluso, a interrumpir las sesiones o a los demás participantes. Causando que se les pida respeto y estos mismos llegando a cohibirse en las sesiones.

Esto me hace pensar que su única interacción con un ambiente fuera del aula o de su propio hogar es únicamente a la hora de recreo o cuando salen a algún lugar recreativo; si es que van a este tipo de áreas (parques, patio, juegos, etc.). Muchas veces mencionaron sus responsabilidades y obligaciones dentro y fuera de la casa, sintiéndose frustrados por las tareas y por sus calificaciones. Mostrando que tipo de presión llegamos a ejercer los adultos (tutores legales, profesores, familiares, sociedad, etc.) en los más pequeños para que estos puedan desarrollarse más rápido en actividades escolares y de vida diaria (madurar) no dejando que estos puedan desarrollarse libremente y que al mismo tiempo, puedan divertirse al aprender y crecer.

5. Metas alcanzadas

Con el paso de las sesiones y actividades, se priorizo una participación mayor de los amigos, llegando incluso a ser ellos los que proponían o pedían las actividades para las sesiones siguientes. Logrando un sentido de pertenecía mucho más fuerte y un disfrute mayor en estas actividades, claro no todas las actividades se podían ejecutar, pero eso no significaba que no fueran escuchados, por lo contrario cuando se tenía el tiempo, los mentores buscábamos la manera de adaptar estas opiniones a las actividades que ya tenían (mos) planteadas. Asi mismo, se logró una confianza mayor con los mentores y amigos.

En el ámbito personal me lleve un buen conocimiento sobre lo que es la inocencia y la perspectiva de las personas con las que casi no convivo, conociendo sus áreas de estudio, su personalidades, vidas y como ven el mundo. Para mi esta tambien es una forma de diseñar, ya que aunque no sea de forma directa ayudas a la gente a crear una perspectiva más amplia sobre el mundo que nos rodea y de esta forma se puede aplicar al trabajo y/o vida personal. Logrando que desde mi perspectiva me preocupe en como la sociedad pueda interactuar y reaccionar con mis trabajos y obras personales.

6. Resultados, conclusiones y recomendaciones.

Dentro de lo que sabemos la infancia es una etapa de suma importancia para el desarrollo social, educativo y personal; el perjudicarla puede verse reflejado en cómo estos aspectos al llegar a ser nuevos adultos en la sociedad, de igual forma llega a causar un desinterés y/o rencor de formar parte de ella. Dentro de las actividades se notó un mayor interés en actividades al aire libre, que actividades manuales (aunque no se negaban a hacerlas) y actividades en el aula (siendo estas las que más renegaban).

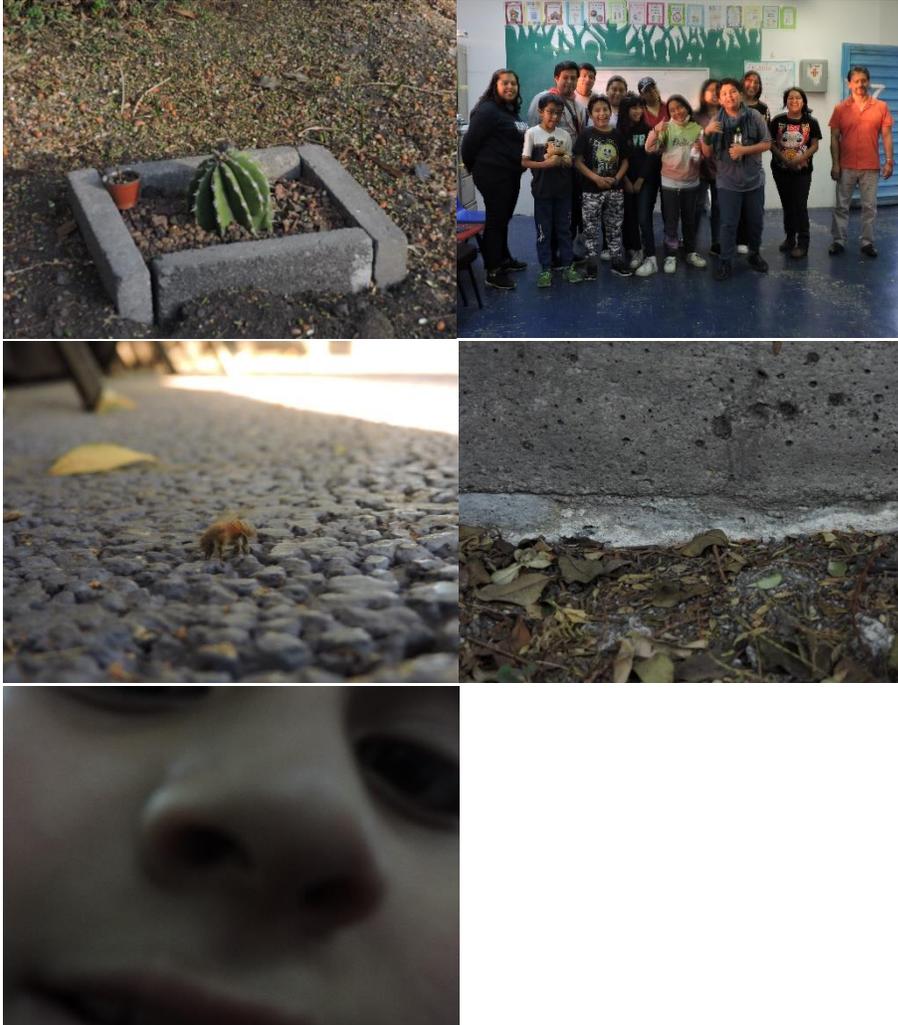
Como diseñador gráfico, si es necesario que se implementen más actividades que rompan con los estereotipos que vienen con esa carrera (color, papel, dibujos, etc.). Sé que nosotros no logramos este objetivo, pero con el tiempo aprendimos a como podíamos en lugar de romperlo, usarlo a nuestro favor, creando actividades e investigando que es lo que podría llamarle la atención a un niño, en estos días. Lo que yo recomendaría es que se incentive a los mentores a crear actividades fuera del rango "infantil" y siempre tomar en cuenta que es lo que quieren hacer los amigos en la siguiente sesión, logrando que se puedan interesar aún más por que vendrá y hasta pongan más ganas de su parte.

7. Bibliografía y Referencias

- 7.1. Díaz Barriga, F (2003). "El servicio social: ¿mero trámite, mano de obra gratuita, modalidad de aprendizaje o servicio a la comunidad?" En Bertussi, G. T. (coord.). Anuario educativo mexicano: Visión retrospectiva. México: Universidad Pedagógica Nacional, Tomo II, pp. 127-141.
- 7.2. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco Programa Infancia Coordinación de Desarrollo Educativo Sección de Servicio Social y Orientación Educativa. (2023). Manual de Operación 2023-2024 del programa UAM-X-PERAJ <https://drive.google.com/file/d/1wquMkqGZ36ZKpoSqYvXp0NhERQPRzwix/view?usp=sharing>
- 7.3. Diseño gráfico para niños - ¿Qué es el diseño para niños? (s/f). Kodland.org. Recuperado el 18 de agosto de 2024, de <https://www.kodland.org/es/blog/disenio-grafico-para-ninos>

8. Imágenes: Las siguientes son fotografías de sesiones y actividades que me toco dirigir con mis compañer@s.

8.1. Actividad con un amigo sobre el uso de la cámara



(Esta última fue "para que lo recordara")

8.2. Actividad donde los amigos y mentores podían crear figuras a partir de la comida.



8.3. Durante una actividad en el área verde, los amigos encontraron una rama, la cual comenzamos a enterrar y crear un “árbol” junto con un “ritual” de hojas para que el arbolito este protegido.



8.4.



9. ANEXOS

9.1.

Creando ando			
Objetivo: la sesión tiene como objetivo fomentar la creatividad a través de diferentes formas de expresión. También se busca dar cuenta de la importancia de los diversos tipos de lenguaje y cómo su comunicación entre las personas se modifica, muta o se enriquece en cada uno.		Fecha: Miércoles 29 de noviembre del 2023	
		Equipo M y V Mentores a cargo: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cortes García Erik ❖ Cruz Pablo Diana Laura ❖ De la cruz Martínez Karen Jocabed ❖ López Valdés Luis Alberto ❖ Pérez Ponce de León Rebeca Anais ❖ Ponce González Ariadna ❖ Salcedo Torres Alisson Galilea Dolores ❖ Solís García Karen ❖ Tecayehuatl Peralta Diana ❖ Vargas Téllez Leslie ❖ Velázquez Ramírez Alexis 	
Actividad	Materiales	Descripción	Tiempo
1. Stop	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuerda para crear un círculo ● Un aro 	<i>Ubicación: área verde.</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Primero se hará un círculo con estambre y dentro de ese círculo se pondrá el aro. 2. Cada uno de los jugadores escoge el nombre de país, fruta, animales, etc. 3. El aro dentro del círculo de cuerda es el "Stop", cada uno pone un pie en el círculo de cuerda. 4. Deberán elegir a una persona que comience el juego, esta comienza diciendo: "Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es "Diana" (usaremos nuestros nombres para que nos los vayamos aprendiendo). 5. El amig@ o mentor que tiene ese nombre, debe pisar el círculo más chico y decir : "Stop", los demás tienen que correr lo más que puedan, al escuchar al compañero que grita "Stop", se detiene inmediatamente. 6. El amig@ o mentor que dijo: "Stop" escogerá a un amig@ o mentor parado fuera del círculo y deberá adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta el compañero, si adivina la cantidad pasos suficientes para llegar a amig@ o mentor más cercano, se le pone un punto, y si no, se le pone al que no llegó con los pasos. 7. Al primero que lleve tres puntos, se sale del juego. 8. El siguiente que dirá la frase será el compañero que más lejos quedó en la partida anterior. 	4:00-4:30
2. Crea un lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Fichas para objetos, verbos y oración ● Papel, lápiz y goma 	<i>Ubicación: aula Peraj.</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Este juego se juega en equipos. A cada jugador se le darán tres cartas. En la primera carta estará escrito un objeto, en la segunda un verbo y en la tercera una oración. 2. Decidirán quién iniciará con la actividad. El que inicia tomará la primera de sus tres cartas. A partir de lo que diga la carta creará gestos que los demás tienen que interpretar sin hablar y así sucesivamente con las siguientes cartas. Por ejemplo, para "una" se utilizará una "v" con los dedos y para "mujer" hacer como peinarse. En el caso del verbo, por ejemplo, para "correr" se pueden usar dos dedos moviéndose rápido. La última carta puede decir "una mujer corre por la pelota" y el jugador la expresa con gestos. 3. Con respecto a los demás jugadores, que tampoco pueden hablar, tendrán un lápiz y una goma para anotar que quiere decir el gesto del otro. 4. Después de que los jugadores anoten qué significa el gesto, se la mostrarán a los demás jugadores que no están haciendo los gestos. Entre los jugadores acordarán que significa ese gesto, por ejemplo, para un gesto de v con un gesto de peinarse todos escribirán "una mujer". 5. Para mostrar acuerdo y pasar al siguiente gesto se levantará el dedo pulgar hacia arriba. Después de las dos primeras cartas los jugadores ya no interactúan más entre ellos y anotarán cada uno la oración que crean que el jugador quiso expresar con sus gestos. 6. Si todos terminaron de anotar, harán el gesto de pulgar arriba y entonces podrán conversar sobre la oración que anotaron y por qué lo creyeron así. Al final el jugador que se expresa en gestos 	4:30-5:00

		<p>les dirá que significaba a los demás. Al terminar de conversar y saber que quiere decir el gesto se pasará a la siguiente persona.</p> <p>Notas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los jugadores que expresan con gestos tienen cinco intentos para expresar su idea para cada una de las cartas. • Durante la interacción entre gestos no se puede hablar, pero se pueden hacer otros sonidos. Esto quiere decir que los gestos pueden estar acompañados de sonidos. • Está permitido que los jugadores utilicen los gestos de otras rondas. • En la primera carta estará escrito un objeto, en la segunda un verbo y en la tercera una oración. • El grupo se dividirá en tres equipos. 	
3. Teléfono descompuesto	Ninguno	<p><i>Ubicación: área verde.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los jugadores estarán formados. 2. El jugador que esté al inicio de la fila creará una frase en su mente y se lo dirá al oído al jugador que esté a su derecha, a su vez, este repetirá la frase que haya entendido a su compañero de la derecha, y así sucesivamente. 3. El último jugador que haya recibido el mensaje dirá en voz alta la frase y esta se va a comparar con la frase inicial. 	5:00-5:15
4. Creando y narrando	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes con elementos para crear una historia 	<p><i>Ubicación: aula Peraj.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El grupo se dividirá en dos equipos. Cada equipo realizará la creación de una historia con base a la misma serie de imágenes que se presentarán al frente del salón. 2. Posteriormente tendrán que recordar su historia para repetirla pero ahora en diferentes tiempos, es decir, muy rápido o lento. 3. Cuando los dos equipos terminen su historia, nos reuniremos para compartir las dos historias y hablar acerca de las diferencias o coincidencias entre las historias. <p>Notas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No se puede escribir la historia. • La creación de la historia dependerá de la organización dentro de los equipos 	5:15-5:50
5. Reflexión final	Ninguno	<p><i>Ubicación: aula Peraj.</i></p> <p>Reflexión acerca de la importancia de la comunicación y el trabajo en equipo.</p>	5:50-6:00

Carta descriptiva de actividades

Objetivo: fomentar la participación activa en un grupo de personas para lograr la creación de diversas herramientas con el fin de divulgar información con temas relacionados con la nutrición humana, así como la reflexión del impacto que estos crean en el consumo de nuestros alimentos. Esto se logrará con estimulación de la memoria y la creatividad a partir de sesiones previstas impartidas por las licenciatura de diseño industrial y nutrición humana.	Fecha de sesión: 19/04/2024
	Tema: Como la comunicación gráfica puede influir en lo que consumimos.
Área de desarrollo: PERAJ UAM-Xochimilco	Duración de la sesión: 120 minutos
Mentora: <ul style="list-style-type: none"> • Diana Tecayehuatl Peralta • Rebeca Anais Pérez Ponce de León 	Licenciatura: Nutrición humana y Diseño de la Comunicación gráfica

Actividad	Materiales	Descripción	Tiempo
Crear un anuncio publicitario	Material que el equipo requiera y que se encuentre en el aula Peraj (ej. Sillas, cartulina, plastilina, colores, conos, etc.)	Se dividirá el grupo en dos equipos. La actividad se dividirá en dos partes. <ul style="list-style-type: none"> • Planeación. Entre los equipos se comentarán anuncios publicitarios relacionados con el consumo de diversos alimentos y bebidas (industriales o no), dietas y actividad física que han visto en la televisión, redes sociales y otra red de información. Una vez concluido	16:10-16:20
		Una vez concluido el tiempo, cada integrante propondrá una idea de anuncio y discutirán cuál sería el mejor para divulgar la salud mediante la nutrición y el ejercicio; así como planear el material que utilizarán.	16:20-16:40
		<ul style="list-style-type: none"> • Creación Los equipos tendrán 20 minutos para elaborar el anuncio publicitario que en conjunto se planeó.	16:40-17:00
		Cada equipo expondrá el anuncio publicitario que crearon	17:00-17:10
Platillos creativos y deliciosos	Platos que se encuentran en	Para esta actividad se pedirá que los mentores y amigos se laven sus manos.	17:10- 17:50

	<p>aula peraj Frutas y verduras. Plátano fresas manzana jicama hotcakes naranja pepino Brócoli Uvas</p> <p>Algunas frutas o verduras extra (Se pedirá a los mentores y coordinación un apoyo de ½ kg de 1 alimento por persona)</p> <p>Guantes de latex Recipientes para que ellos se lleven sus platillos Cuchillo infantil traído por las mentoras</p>	<p>La actividad tratará de crear y diseñar un platillo que les guste tanto en ingredientes como en diseño.</p> <p>Se colocarán 3 mesas en el centro del aula y en estas estarán los tuppens con comida y frente a ellos los platos, con los culés podrán desarrollar platillos creativos con esa comida (animales con jicama, plátanos de oruga, etc.)</p> <p>El grupo se dividirá nuevamente en trinomios o binomios, dependiendo el caso. (ya sea con sus equipos anteriores o con un equipo nuevo), se repartirán guantes para que puedan manipular la comida.</p> <p>Los amigos y mentores decidirán qué platillo quieren recrear o si quieren crear uno nuevo, con los ingredientes que están en las mesas. Si es necesario los mentores supervisarán el uso del cuchillo infantil en los amigos. (En caso que el alimento presente resistencia, el mentor ayudará a los amigos a realizar el corte)</p> <p>Una vez terminado podrán comerlo o llevarlo a casa para comerlo</p>	
Reflexión	Ninguno	Entre el equipo se discutirá cómo el diseño gráfico está presente en la divulgación de temas relacionados con la nutrición humana y cómo estos influyen en lo que comemos.	17:50-18:00

9.3.

TÍTULO: Los sentidos				
OBJETIVO:		Fecha: 28 febrero 2024		
Que los amigos(as) se sientan en un ambiente donde sean escuchados y tomadas en cuenta sus propuestas y opiniones, de tal manera que sean partícipes en la planeación de actividades en conjunto para un grupo.		EQUIPO: MIÉRCOLES Y VIERNES Licenciaturas: Nutrición, Psicología, Diseño Mentoras: <ul style="list-style-type: none"> ● Leslie Vargas Téllez ● Rebeca Anais Pérez Ponce de León ● Tecayehuat Peralta Diana ● Ariadna Ponce González ● Iris Gisele Olguín Mercado 		
ACTIVIDAD	MATERIALES	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	LUGAR
Escondidillas	<ul style="list-style-type: none"> ● Celulares de lo mentores 	<p>La propuesta son escondidillas tradicionales, pero implementando el uso de un wakataki, de tal manera que los que son buscadores puedan mantenerse en contacto e informados entre sí, pero a falta de estos les pedimos a los mentores el usar sus teléfonos con datos o conectados a la red de wifi de la UAM para poder comunicarnos mediante audios de voz por whatsapp ya que se jugará por una gran parte de la universidad.</p> <p>Se dividirá al grupo en equipos, los cuales serán</p> <p>Buscadores (1 o 2 equipos de 3 personas (2 mentores 1 niño)).</p> <p>Los que se van a esconder en equipos de 3 personas de preferencia 2 mentores 1 niño.</p> <p>Cada que vayan encontrando a los equipos estos deben ayudar a encontrar a los demás.</p> <p>Se utilizará toda el área de los edificios (H, E y M) del zapata.</p>	16:00-17:00	edificios y área verde "zapata" área verde peraj

Fotografía	<ul style="list-style-type: none"> ● Los mentores traeran 2 camaras semi y profesionales 	<p>Se mostrará a los amigos y mentores el uso de la cámara</p> <p>Se invita a que por parejas (amigo-mentor) tomen fotos por turnos.</p> <p>Mientras tanto, el resto del grupo apoyará haciendo poses (libre decisión o en caso de ser necesario se mostrarán ejemplos de poses en grupo e individuales)</p> <p>Nota: las fotografías se pasarán a la computadora del aula por medio de una usb</p>	17:00-17:30	
Sentidos	<ul style="list-style-type: none"> ● alimentos <ul style="list-style-type: none"> ○ Zanahoria ○ Naranja ○ Gomitas ○ Mango ○ Paletas cajeta ● objetos <ul style="list-style-type: none"> ○ Slime ○ Piedras ○ Arena ○ Hojas de árboles ○ Limpiapipas <p>3 paliaacates</p>	<p>Se dividirá el grupo en 3 equipos los cuales elegirán a un representante por ronda y a este se le vendaran los ojos.</p> <p>El elegido deberá adivinar el objeto o alimento que tiene enfrente de él o ella, ya sea por tacto, gusto, olfato o sonido (dependiendo el caso).</p> <p>Los de su equipo no deben ayudarlos, solo trataran de orientarlos para que adivinen más rápido.</p>	17:30-17:45	Aula peraj
Reflexión	N/A	Se preguntará a los amigos y mentores cómo se sintieron al realizar estas actividades.	17:45-18:00	Aula Peraj

9.4.

TÍTULO: La relación				
OBJETIVO: Enseñar a los amigos como es que, las carreras de psicología, diseño y nutrición se relacionan.		Fecha:31 enero 2024		
		EQUIPO: MIÉRCOLES Y VIERNES Licenciaturas: Nutricion, Psicología, Diseño Mentoras: <ul style="list-style-type: none"> ● Leslie Vargas Téllez ● Rebeca Anais Pérez Ponce de León ● Sofia Alejandra Ovalle Wilcox 		
ACTIVIDAD	MATERIALES	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	LUGAR
Boleado	<ul style="list-style-type: none"> ● hojas con figuras de alimentos diferentes (lo traen las mentoras) ● papel crepe de color (lo traen las mentoras) ● pegamento (lo proporciona peraj) 	Se les proporcionará una hoja con diferentes alimentos impresos para que ellos elijan la que más les agrade. Proporcionaremos papel crepe de los colores que ellos requieran para que puedan formar bolitas e irlas pegando en su hoja con la silueta de su alimento elegido	16:00-16:30	Aula Peraj
La zanahoria de los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> ● hojas de color naranja (lo traen las mentoras) ● listón verde (lo traen las mentoras) ● tijeras (lo proporciona Peraj) ● 2 Barras de silicón (lo proporciona Peraj) ● pistola de silicón (lo proporciona las mentoras) ● perforadora (lo proporciona Peraj) 	Se les proporcionará una hoja de color naranja con la impresion de la forma, para formar una caja. se les proporcionarán tijeras para que puedan recortar la forma. Pegaremos las formas con la pistola de silicona y con la perforadora haremos un pequeño orificio para que puedan colocar un pequeño listón verde. Colocaremos en el pizarrón algunos sentimientos para que ellos puedan anotar algunos en pequeños papelitos y colocarlos dentro de la la caja, estos sentimientos preferentemente serán de aquellos que tuvieron durante su día al finalizar les pediremos que lo hagan diariamente durante su día y en el momento que estén sintiendo una de esas emociones para al final de su día abrir su zanahoria y reflexionar sobre ello.	16:30-17:00	
Memorama	<ul style="list-style-type: none"> ● 36 fichas de memorama (lo llevarán las mentoras) 	Se dividirá al grupo en 2 partes. Se les darán 18 fichas en total siendo 6 fichas de cada carrera. Las fichas están diseñadas para que al momento de levantar una y buscar su par encuentren la actividad/carrera de la ficha que levantaron. Por ejemplo, si levantaron la ficha	17:00- 17:20	

		de psicología, tendrán que buscar una ficha en donde se encuentre la palabra "escucha". Si levantan la ficha de la encuadernación, tendrán que encontrar la ficha de diseño. Si levantan la ficha del plato del buen comer, tendrán que encontrar la ficha que diga nutrición.		
Pista de obstáculos con globos	<ul style="list-style-type: none"> ● globos (lo proporciona Peraj) ● conos (lo proporciona Peraj) ● aros (lo proporciona Peraj) 	<p>Se dividirá al grupo en 2 equipos, donde se les dará 1 globo a cada integrante y por turnos pasan a través de los obstáculos, realizando pequeños ejercicios con el globo, los cuales indicarán los mentores a cargo de la sesión como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mantener el globo en el aire con las manos - pasar el globo entre las piernas en forma de 8 - se eleva el globo, en lo que cae el participante gira y lo atrapa - se eleva el globo y se aplaude mientras el globo cae - rodear el cuerpo con el globo - caminar con el globo entre las piernas de rodillas sobre el suelo, agarramos el globo con los pies y damos vueltas - en pareja se toman 2 globos con ambas manos y se moverán evitando tirar el globo - elevamos el globo con toques de mano y cabeza - saltar con el globo entre las piernas - 	17:20-17:45	Área verde
Reflexión	No se requiere	Tiempo para que los amigos y mentores comenten sus dudas y opiniones.	17:45-18:00	Aula Peraj

9.5. Cartel

Las imágenes que consumimos

REBECA ANAIS PÉREZ PONCE DE LEÓN

Introducción

El diseño gráfico tiene un papel importante en la comunicación que se debe de llevar entre el público y quien genera el mensaje; en este caso, se busca crear un interés por los medios de comunicación visual (televisión, plataformas de video. Añadiendo cómo es que la comida puede convertirse en formas divertidas, que lleguen a abrir el apetito de forma saludable.



Metodología



Metodología

Se realizó una sesión para los amigos y los mentores la cual se realizó con las siguientes actividades:

-Diseño de un producto y comercial sobre la alimentación saludable (esto se llevó de la mano con la información que recopilamos con los medios de comunicación y/o plataformas que tenemos presentes día a día).

- oCarteles de publicidad.
- oCanciones para el comercial.
- oEsculturas de papel.
- oActuación del comercial.
- Creación de animalitos con fruta
- oFruta variada.
- oHotcakes de avena.
- oEjemplos de animalitos con fruta que pudieran realizar.

Resultados

En ambas actividades se creó un sentido de apoyo y trabajo en equipo, en donde cada niño y mentor se apoyaban mutuamente para concluir las actividades y se divertían en el proceso.

En la primera se generaron 4 equipos los cuales crearon un producto que no perjudicara a la salud del usuario. Los cuales presentaron ante el grupo llegando a ser un momento divertido y creativo por parte de todos los participantes.

En la segunda actividad muchos se pedían ayuda entre sí para poder generar las formas que buscaban y mostrándose mutuamente sus trabajos. Siendo en esta la que más rápido se fue el tiempo y el hambre.



Bibliografía
<https://www.kodland.org.es/blog/diseño-gráfico-para-niños>


Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

