

Mtra. María de Jesús Gómez Cruz
Directora de la División de Ciencias y Artes
para el Diseño UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco

Extensión universitaria, Sección de servicio social y orientación educativa

Periodo: 17 de enero de 2018 al 17 de julio de 2018

Proyecto: UAM-X Peraj adopta un amigo

Clave: XCAD000225

Responsable del Proyecto: Mtro. Abel Antonio Ramírez Juárez

Asesor Interno: Arq. Manuel Montaña Pedraza.

González Barrita Uriel Matrícula: 2122038155

Licenciatura: Arquitectura

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: - Cel.: 04455 46672010

Correo electrónico: hda_bmo_ima@hotmail.com

COORDINACIÓN DIVISIONAL DE SERVICIO SOCIAL

Calzada del Hueso 1100, Col. Villa Quietud, Coyoacán, C.P. 04960, Ciudad de México.

Tel. 5483 7123 / sscyad@correo.xoc.uam.mx, roserviciosocialcyad@gmail.com.



INTRODUCCIÓN

El servicio prestado a Peraj- México impartido en la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Xochimilco es un programa dirigido a un número determinado de alumnos de escuelas primarias cercanas al mismo instituto antes mencionado, se busca apoyarlos por mediante la relación de un estudiante universitario que esté en proceso de realizar su servicio social desempeñando un papel de tutor.

Su función vital poder crear un vínculo con alguno de los niños para poder incentivar el gusto por realizar una carrera profesional, además de lograr beneficiar por medio de la comunicación la enseñanza en grupo y la relación niño tutor una serie de experiencias que le permitan desenvolver su papel en la sociedad como un integrante más de ella que tiene gran importancia, que defienda su posición ante el mundo y deje de ser visto como alguien a quien debemos limitar solo por ser pequeño.

También se incluyen diversas actividades grupales con los demás participantes del servicio que de igual forma su función es la de tutores y provienen de distintas carreras universitarias, nuestra colaboración es demostrar por medio de nuestra experiencia y combinada con juegos lúdicos realizar actividades que permitan un acercamiento de manera divertida sobre las distintas funciones que puede hacer un profesional en la vida social.

En el caso de la arquitectura, se consideraron temas generales tales como los sismos, cómo funcionan las estructuras, que tipos de espacios existen, diseño de ciudades; otro punto en particular es el apoyo a la adaptación del espacio físico para que las actividades realizadas en el interior fueran más dinámicas y con una sensación de alegría y comodidad.

Además de un proyecto grupal y uno individual en el primero participaron niños y tutores en conjunto, es decir todo el grupo, en este se buscaba que la generación número 10 de niños de Peraj dejara huella que los reconociera como participantes y tal vez a futuro se espera que ellos mismos pudieran visitar su labor en un considerable ingreso a la universidad como estudiantes de la uam-x; el trabajo individual incluía al dúo de niño y tutor el cual también se realizaba un proyecto pero el reto es tener relación con la carrera del tutor, si en nuestro caso es la arquitectura, debía contener aspectos que el niño deseaba realizar y estos ir enlazados con conceptos arquitectónicos.

Finalmente se consideró las labores finales fueron expuestas a todo el grupo y a los padres de familia de los niños como a la comunidad universitaria uam-x tanto en el aula como una presentación, homenaje y agradecimiento a todos sus participantes del programa, así como la entrega final del informe de cada generación con las considerables recomendaciones que permiten llevar a cabo el mejorar este gran programa un paso a la vez.

ANTECEDENTES

La arquitectura tiene tantos significados hoy en día, el más técnico la enmarca dentro de las páginas de un diccionario etimológico como (Del lat. architectura.) 1. s. f. ARQUITECTURA Ciencia de proyectar y construir edificios y monumentos; la conceptualiza sencillamente f. Arte de proyectar y construir edificios¹; sin embargo, existen demasiados significados debido a la basta historia y su extensa evolución, además, de diferentes sitios de aplicación y personajes que la vuelven cada vez más variante y enriquecedora.

En esta situación la observaremos desde el punto de vista infantil, es decir cuál es su relación con los niños, no solo el aspecto de hacer pequeñas maquetas o casitas de palitos de madera, algo más complejo que eso, un ejemplo claro sería, el diseño de los espacios que requiere un jardín de niños, una habitación para infantes o un parque de niños.

No solo es la parte técnica de un libro de normas estipulando estadísticas y tablas con factores de ocupación y elementos necesarios, también se trata de la necesidad de los pequeños, si es funcional para ellos, considerar aspectos no solo teóricos y prácticos, requiere de la participación de los niños para resolver este tipo de proyectos.

Ya lo menciona Bichara en su libro de espacios externos para brincar – Las calles y espacios públicos en las grandes ciudades han sido percibidos por los adultos como entornos inadecuados para los niños debido a la violencia y el movimiento de personas y vehículos. Existe, pues, una tendencia a la interiorización y a la institucionalización de espacios para el juego. Con el objetivo de investigar a través de los ojos de los propios niños, cuáles son sus lugares para jugar al aire libre, 39 niños y niñas, de bajo nivel socioeconómico y de escuela secundaria, que viven en la ciudad de Salvador, han fotografiado sus lugares favoritos para jugar fuera de casa y la escuela. Además, los niños fueron entrevistados sobre los contenidos grabados y fotografías sobre los juegos que se están desarrollando ahí, los resultados indican que la región frente a las casas y edificios de los parques infantiles fueron los más elegidos por los niños. En estos lugares los niños informaron jugar más partidos oficiales, juego simbólico y jugar al aire libre, sobre todo con los elementos existentes en lugares como las aceras y las escaleras.²

En el artículo anterior nos explican que utilizaron la perspectiva de los niños como medio de estudio y referencia al fotografiar sus sitios preferidos de juego y escuchar los distintos juegos sé que realizaron en esos lugares, se obtiene una base sólida de lo que a ellos les agrada y como se apropian de los espacios; el arquitecto tiene la obligación de realizar este tipo de estudios para cualquier usuario y así obtener una imagen más general de lo que debe diseñar en conjunto, no solo se trata del estilo propio y adquisición de conocimiento del profesional, la combinación de esos aspectos y las investigaciones obtenidas crearan un proyecto completo que cumpla con la mayoría de las demandas y funciones además del confort.

¹ <https://es.thefreedictionary.com/arquitectura>

² Dias Bichara, 2003, Artículo 1 – A, pág. 167. (traducido del portugués al español por distintos traductores en línea)

Entonces tenemos que, si los niños son tratados con igualdad para resolver proyectos de gran importancia en el mundo real, también son capaces de realizar cualquier opinión sobre lo que llevar a cabo cualquier tipo de proyecto, no solo arquitectónico y no solo en espacio Peraj y ya lo redactan así programas como Design for change (Design for change España) (imagen 1)

-Por ejemplo, es un movimiento internacional cuyo objetivo es ofrecer a niños y jóvenes la oportunidad de poner en práctica sus propias ideas para cambiar el mundo desde su propio entorno. El movimiento empezó en la India, pero ya es conocido a nivel internacional y en España tienen base y ofrecen formación como facilitadores. Su metodología diferencia cinco etapas de trabajo: Siente / Imagina / Actúa / Comparte / Evolúa.

“Yo diseño el cambio” es un método que puede ser utilizado en cualquier ámbito, no solo en el de la arquitectura y el urbanismo, y de ahí su valor principal (ver este enlace). Se trata de una metodología sencilla para llevar a cabo proyectos que en muchos casos nacen de los propios participantes.³

Ellos generan una gran y enorme participación infantil y al igual que Peraj creen en el proceso y el trabajo colectivo, además, de la participación infantil, cuando se plantean un calendario para la realización de diferentes dinámicas y durante estas se desarrolla un proyecto el cual al finalizar con la materialización de las propuestas llevan al encanto de haber visto todo su esfuerzo y dedicación llevado a la práctica le dejando una gran experiencia en todos los participantes.

Imagen 1



Imagen obtenida de la página oficial <https://www.dfcpain.org/>

³ Artículo por El Globus Vermell y Chiquitectos. Publicado el 24 de diciembre del 2015, <https://arquitecturayeducacion.wordpress.com/2015/12/24/metodologia-de-participacion-infantil-y-objetivos-en-ciudad-e-infancia/>

OBJETIVO GENERAL

Durante este informe podremos observar la trayectoria en la que es relacionada una carrera universitaria con un programa de servicio social, en este caso la arquitectura y su aplicación con un área que no es muy común pero donde se demuestra que siempre existe una relación en el todo.

Así pues, tenemos al servicio social como la práctica donde aplicamos nuestros conocimientos obtenidos durante la carrera universitaria, además de ser una devolución a la sociedad por permitir que parte de los impuestos recaudados de la ciudad sean destinados a estas instituciones de educación pública y programas que buscan un futuro para nuestros pequeños.

Además, dentro del servicio destinado a nosotros como estudiantes, nos apoya obteniendo habilidades profesionales que complementan y estimulan nuestra experiencia y nos ayuda a estar mejor preparados para el mundo laboral, al igual que nos conceden un lugar dentro de un programa social el cuál es un requisito para la titulación.

Por parte del programa Peraj y nuestra responsabilidad dentro de él la comunicación es importante, hablar con los niños en la etapa infantil ayuda a que sean mejores comunicadores, a estar mejor preparados para la escuela de tal manera que conocernos es el primer paso de un proceso que finalice con un grupo lleno de experiencias, amistades y actividades colectivas, no solo se basa en preguntas y respuestas sobre quiénes somos y lo que nos gusta, también tiene que ver con las actitudes que demostramos frente algunos juegos de campo, manualidades o nuevas experiencias.

Durante todo el curso cuando los infantes llegan al aula después de un posible y tedioso día de escuela y lo que más desean hacer es liberarse de la mochila y jugar mucho, observar su actitud y la de los tutores que también asimilan un día complicado de labores estudiantiles es interesante, pues en algunos casos las dinámicas que se desean llevar a cabo no resultan como se planean y esto nos otorga experiencias que si no siempre son deseadas son útiles para saber que se puede mejorar.

Se incluye los apoyos por parte de los tutores hacia el espacio destinado para el curso Peraj, estos apoyos, buscan mejorar el ambiente donde se llevarán a cabo actividades en el interior del aula, estructurar el ambiente físico del hogar o aula para estimular a los niños genera la sensación de comodidad y permiten una comunicación con más frecuencia durante el día.

Como arquitectos, tenemos la responsabilidad de buscar la mejor manera de resolver problemas que tengan que ver con el espacio, sin embargo, en el sistema modular se nos ha educado a que la iniciativa sobre proyectos no debe esperar a que surja el problema, sino a prevenirlos, además considerar que no estamos limitados solo al campo de la construcción ni el diseño de planos o espacios.

En conjunto con muchas otras disciplinas también nos encargamos de realizar cualquier actividad que esté a nuestro alcance, participar en desarrollos sociales no solo habitacionales, también de aspecto comunitario destinados a cualquier sector ya sea de salud, comercial, turístico, etc. Esto quiere decir que no somos doctores ni publicistas, pero si nos encargamos de otorgar el espacio más adecuado para que las personas destinadas a esta labor se sientan un ambiente laboral, funcional, seguro y confortable.

Con todas las características buscadas en este curso y considerando que se lograran en su mayoría son demostradas en dos proyectos, uno grupal que permite dejar la marca de la generación 10 de Peraj con un mural en el que participaron la mayoría de los integrantes del grupo. Materializar las propuestas de nuestros amigos les permiten a ellos que sus objetivos alcanzados sean demostrados por los mismos.

Y uno individual donde se demuestra el ingenio, la habilidad, creatividad de cada individuo por separado con la guía de su tutor, esta situación mi amigo y yo realizamos un proyecto que permite la interacción de los demás, se genera la participación colectiva y el aprendizaje además de la estrategia con lo que aplican lo aprendido en la escuela.

Un juego extraído de lo virtual y presentado de manera física y tangible utilizando aspectos de diseño y conocimientos sobre maquetas útiles para poder presentar un divertido juego lúdico que también es atractivo e interesante a la vista de muchos, utilizando como en arquitectura consideramos elementos reciclados y amigables con el medioambiente.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Dentro del servicio debemos fomentar la educación de forma lúdica a los niños participantes, convivir con ellos y crear un vínculo de confianza para lograr una comunicación que permita la expresión de los pequeños y así saber sus inquietudes, necesidades, opiniones, ideas e incentivar desarrollar habilidades de comunicación para hacer amistades, promover una organización colectiva dentro del grupo que permita la interacción de todos.

Utilizando la arquitectura y lo que ella conlleva de manera recreativa, sencilla y modesta como una herramienta para crear consciencia del entorno de los pequeños, para mejorar su propio espacio y tener suficientes elementos que les ayuden a enfrentar las problemáticas y retos que viven día con día en nuestra sociedad de manera inteligente, con iniciativa propia e investigaciones que den como resultado un producto útil y duradero formando así futuras generaciones felices, capacitadas y con la búsqueda del bienestar social.

Finalmente, lo más importante obtenido en este servicio, es la genial y enorme experiencia que cada uno nos llevamos y que perdurará en la memoria de todos los involucrados esperando que sea un gran incentivo para reflexionar sobre nuestra vida y entorno convirtiéndolo siempre en algo mejor para nosotros y para los demás.

ACTIVIDADES REALIZADAS

Para llevar a cabo muchas de las actividades en el grupo de Peraj, se consideran llevar un calendario donde en sesiones de una hora aproximadamente, bien organizado por los coordinadores en este se plantean primero, crear un ambiente donde todos nos logremos comunicar de manera objetiva cuál sería una de nuestras labores dentro de este servicio.

Recorrido por la universidad y sus espacios.

Ya que la universidad otorga un espacio para que el programa Peraj se lleve a cabo este se encuentra de las instalaciones universitarias, fue nuestra labor llevar a los pequeños con juegos lúdicos creando un recorrido por los puntos de mayor interés además de expandir su mundo y mente sobre las distintas carreras que ocupan un espacio y cuál son sus funciones básicas.

Sobre el aspecto lúdico que es el aspecto más importante de este servicio, combinar el conocimiento un tanto estricto en nosotros como universitarios y convertirlo en una enseñanza con interacción, diversión y de fácil aprendizaje no fue sencillo; comentan numerosos autores como Huizinga, Caillois, Vigotsky, que desde diferentes disciplinas, han considerado que en todos los tiempos el juego es esencial para el desarrollo y la evolución de las personas, El contexto sociocultural e histórico y la época, de alguna manera pueden caracterizarse por el juego. A través del juego el niño entrena y desarrolla sus recursos emocionales, cognitivos y creativos, en vista a la adultez. Sus experiencias lúdicas transitan por diferentes ámbitos: familiar educativo y recreativo.

Huizinga sostiene que el juego hace surgir la civilización, ya que no hay hombre sin juego, ni juego sin hombre. A través del juego el hombre se remonta a esa especial dimensión de alegría, a otro mundo donde se muestra la esencia de cada uno en forma libre y espontánea. Un valor esencial del juego y los juguetes es el de desarrollar y alimentar la imaginación.⁴

Fusión de carreras

En otras sesiones ya teniendo en cuenta de las diferentes carreras que existen y de quienes se egresan de ellas hay que dar a conocer de qué se trata y cuáles son sus funciones; la dinámica de esta sesión implica que los niños conozcan bien a que se dedica un arquitecto, entonces damos una breve exposición todos aquellos que pertenecemos a esta carrera y grupo Peraj para que puedan conocer más ampliamente lo que hace un arquitecto.

Mediante ejercicios sencillos con materiales que pueden tener al alcance, como por ejemplo construir una casa, conocer sobre las estructuras, diseñar una ciudad, participar en simulacros, debido al tipo de ciudad sísmica en la que vivimos; estas actividades fueron llevadas a cabo a lo largo de varias sesiones, intercaladas con otras carreras que de igual manera daban a conocer sus conocimientos adquiridos durante su estancia en la universidad.

⁴ STEFANI, G, 2014, transformaciones lúdicas, Artículo 4 – A, pág. 40 y 41.

Otro de los ejercicios implicaba una actividad en colaboración con distintas carreras, había que crear un juego en donde se demostrará cuál era la relación entre carreras como Arquitectura, Químico Farmacéutico Biólogo, Sociología y Veterinaria; al platicar con cada uno de los integrantes, explicaron que aplicaciones tienen sus carreras en la vida laboral, así que construimos con base en juegos de feria una dinámica atractiva para los pequeños utilizando dibujos en hojas recortadas pegadas sobre cartulina que utilizamos como herramienta.

El juego consistía que los pequeños tenían que escoger algún personaje animal o vegetal creado por los tutores es decir las hojas imágenes de papel anteriormente mencionadas y de estos que utilizarían como mascotas o avatares tenían que conseguir diferentes elementos para ellos, por parte de veterinaria, conocer que es lo que requiere cada animal, por parte de Q.F.B. que tipos de vitaminas o medicinas necesitan si estos se enferman, y por parte de Arquitectura los tipos de ambientes y hogares adecuados para cada uno es decir un camello no podría sobrevivir en el hielo ártico o un pez vivir en un árbol, entonces también se consideraron lugares adaptados, por ejemplo un pingüino, si no tenían un lugar de hielo era posible conseguir un espacio en el zoológico.

Para obtener estos elementos debían participar en pequeños juegos como encestar canasta, cola del zorro, lanzamiento de pelota, ajedrez o palillos chinos, etc. ya fuera entre ellos o contra los tutores, el ganador recibiría elementos cualesquiera o puntos para poder intercambiarlos por lo que necesitaban; aquí entraba la parte de sociología en donde se les indicaba el aspecto de la responsabilidad con su mascota en cuidarlo y conseguirle todo lo necesario para poder sobrevivir, por lo tanto, aprendieron sobre el trueque, la negociación, aspectos de solidaridad.

Para que el juego no fuera tan sencillo se agregaron pequeños eventos como elementos infecciosos, parasitarios y contaminación al azar a cada mascota de los niños; esto los obligaba inmediatamente a buscar medicinas, colocar la basura en su lugar y utilizar vitaminas o vacunas para defenderse de estos ataques. Así pues, se creaba un juego dinámico en donde siempre se mantenían en movimiento y tenían que pensar en lo que necesitaba cada especie.

¿Por qué se sienten los sismos si el edificio es fuerte?

Durante una de las sesiones que les correspondían solo a los arquitectos decidimos hablar sobre el comportamiento de las estructuras, las edificaciones y como los sismos influyen en estas, tema un tanto tedioso si se maneja técnicamente, así que utilizamos ejemplos con actividades físicas donde los pequeños podían participar.

Primero dimos una breve explicación de lo que eran las estructuras y para demostrar su comportamiento pedimos a algunos amigos que pasaran al frente del aula y unos con otros se colocarían en fila como si tomarán distancia en la escuela, uno de los tutores daba la explicación mientras otro fungía como un sismo.

Así pues, los pequeños en posición de firmes y sostenidos entre ellos por los hombros y brazos se les comenzó a realizar pequeños empujes de un lado al otro simulando la fuerza de sismo ejercida en ellos que representaban la estructura.

Lo que quisimos demostrar era por qué algunas estructuras eran más resistentes que otras y que significaba tener buenos cimientos y una estructura firme y adecuada para evitar colapsos de las mismas; este ejercicio fue una actividad que les permitía comprender de manera directa y en vivo el efecto de la energía sísmica en las edificaciones.

Simulacro

Una tarde en el aula Peraj, en un intercambio de turnos de amigos tuvimos la temible experiencia de un sismo de considerable fuerza, debido a que el sitio donde se encuentra la universidad es lacustre la sensación es mucho mayor y dura bastante; cuando este inició con la alerta sísmica apenas se escuchaba porque el área en el que se ubica el aula está alejada de las alertas sísmicas que se encuentran en la mayoría de los edificios altos.

Inmediatamente evacuamos el aula y pasillos a todos los pequeños, llevamos a padres, tutores y niños al área verde, un área con mayor probabilidad de seguridad, donde solo se esperaba que fuera un simulacro o simplemente una falla técnica, sin embargo, no fue así, el sismo llegó, tardo un momento y después cesó.

Pero en esta ocasión agradecemos que no sucedió nada grave más que la suspensión de las actividades, el desalojo y cierre de las instalaciones pues no paso de solo un susto; debido a esto, buscamos que en nuestra siguiente actividad habláramos sobre cuál fue nuestra actitud del sismo.

Todos nos contaron su experiencia sobre lo que sucedió, muchos decían realmente sentirse asustados y en aquella ocasión se vio bastante reflejado, aunque muchos otros lo tomaban a juego y algunos solo se burlaban haciendo algunas imitaciones de la alarma con la boca; esto generaba un poco de molestia entre los amigos, pero, nos daba a entender que algunos de ellos superan más rápido las situaciones complicadas y riesgosas que otros, al menos eso aparentaba.

Finalmente realizamos un simulacro con un silbato para poder llevar a cabo la experiencia de manera amena, definitivamente el factor miedo no existía en el momento y eso genera poca participación entusiasta y en ocasiones hasta se termina ignorando, pero aun así sabemos que es algo que se debe practicar consecutivamente, para prevenir futuras perdidas.

Finalmente les dimos lecciones sobre como acomodar el mobiliario para una adecuada evacuación, también como salir ordenadamente ubicar las áreas de mayor seguridad y mantener la calma durante alguna catástrofe.

Pequeños arquitectos.

La actividad más específica con la arquitectura fue donde los niños diseñaron su propia ciudad; en colaboración con todos los de la carrera de arquitectura que al menos eran 4 integrantes en el servicio y tutores de otras carreras supervisamos y ayudamos con una planeación de cómo debería ser y cuáles eran sus necesidades básicas como viviendas, servicios básicos, áreas laborales, áreas verdes, caminos, etc.

Lo primero fue una breve explicación de lo que era una ciudad con una exposición de imágenes, en esta se mostraron distintas perspectivas de ciudades famosas del mundo, su crecimiento exponencial y la traza urbana; además, se menciona que constituye a una ciudad, sus variantes más importantes, su bases y requisitos para ser una ciudad y la diferencia entre las diferentes escalas de población.

Se realizó el diseño de planos en hojas blancas, la participación fue entre todos los pequeños y los tutores como apoyos; teniendo los planos listos lo dibujaron a gran escala sobre cartulinas unidas donde cada quien podría tomar un espacio y adecuarlo de acuerdo a los planos; para esto se dividieron en equipos y mientras unos trazaban los caminos y espacios, otros comenzaban a diseñar sus edificios; se utilizaron envases reciclados y limpios como cajas de galletas, envases de refrescos o latas, algunos de jugos o leche, todo lavado e higiénico; fueron pintados y decorados como hospitales, viviendas, empresas, industrias, para después ser colocados las cartulinas ya con los caminos adecuados y grandes áreas verdes con árboles y no podían faltar algunas escalas humanas y animales (*imagen 1 y 2*).

Poco a poco fue tomando forma hasta formar una gran ciudad en la que cumplían con la mayoría de los aspectos destinados, finalmente fue mostrado a sus padres a los que se le hizo la invitación al aula Peraj para que observarán la creación de sus pequeños esto mejora mucho la perspectiva que tienen los padres sobre sus hijos y permite que tengan más confianza en sus capacidades y habilidades.

Imagen 2



Foto tomada por Uriel González Barrita

Imagen 3



Foto tomada por Uriel González Barrita

Visitas planeadas

Dentro del programa Peraj, existen vistas planeadas a centros de recreación y cultura en la ciudad de México, permitiendo que los niños amplíen su conocimiento con ayuda de otros lugares donde pueden experimentar y aprender más sobre el mundo que los rodea.

Uno de estos sitios fue el papalote museo del niño, un lugar que se encuentra localizado en el bosque de Chapultepec (2a. Sección) de la Ciudad de México, México. El museo está enfocado al aprendizaje, la comunicación y convivencia de los niños a través de exposiciones interactivas de ciencia, tecnología y arte. Es un museo interactivo cuya tarea es propiciar el aprendizaje significativo a través de experiencias que acercan al niño a comprender el mundo que le rodea por medio de herramientas que le permiten experimentar, participar, conocer, explicar, sentir y cuestionar su entorno. El arquitecto Ricardo Legorreta diseño el edificio utilizando formas geométricas (esferas y triángulos), además que se usaron azulejos tradicionales mexicanos. El edificio fue diseñado para que los niños puedan interactuar, experimentar y tocar. Los murales en techos y paredes fueron realizados por niños.

Nuestros pequeños de Peraj pudieron disfrutar de un sitio tan genial en seis grandes áreas temáticas: El viaje inicia, Mi cuerpo, México vivo, Mi hogar y mi familia, Laboratorio de Ideas y Mi ciudad. Cada una cuenta con un espacio donde se estimulan sus habilidades e inteligencias a través de exhibiciones creadas especialmente para ellos y de acuerdo a la temática de cada área (imagen 4,5). La Sala de Exhibiciones Temporales, la Megapantalla donde aprendieron de los movimientos telúricos y aspectos que con anterioridad hemos explicado los arquitectos en el aula.

Imagen 4



Foto tomada por Uriel González Barrita

Imagen 5



Foto tomada por Uriel González Barrita

Otra visita más fue al Museo Nacional de Antropología uno de los recintos museográficos más importantes de México y de América. Está concebido para albergar y exhibir el legado arqueológico de los pueblos de Mesoamérica, así como para dar cuenta de la diversidad étnica actual del país. El edificio actual del MNA también se encuentra en el Bosque de Chapultepec.

La experiencia para los niños fue un aspecto más cultural que de diversión, el museo tiene preparado para los pequeñines, una serie de materiales para que se diviertan, mientras juegan, aprendan sobre historia universal y de nuestro país, conozcan sitios de patrimonio mundial, zonas arqueológicas y museos que el INAH tiene bajo su resguardo, así como de exposiciones o escenas teatrales en pequeños espacios donde de manera lúdica interpretan a personajes de la historia para que sea mucho más digerible para los pequeños y no sea solo un enorme edificio sin mucha interacción.(imagen 6,7)

Imagen 6



Foto tomada por Uriel González Barrita

Imagen 7



Foto tomada por Uriel González Barrita

Un gran lugar donde se festeja un mega evento de Peraj y participaron muchas de las instituciones que se unen a este programa tan amplio fue el rally día Peraj que se celebró en las islas de Ciudad Universitaria uno de los espacios más famosos, ya que a su alrededor tiene varios edificios, así como la reconocida Biblioteca Juan O'Gorman o Biblioteca Central, en este lugar se realizan diversas actividades de universidad, así como de las facultades; pero en este caso fue cubierto por lo colores de la vestimenta de los tutores y niños que se presentaron a este magnífico acontecimiento.

Miles se dieron cita para participar en el gran rally donde las actividades iban desde juegos motores, habilidad, destreza e intelecto; todo se llevó con éxito y sin incidentes mayores, la seguridad en el sitio fue bastante buena y la organización para ser tanta la muchedumbre estuvo bien realizada, todos regresaron del sitio agotados, pero bastante satisfechos de todo el ejercicio y actividades divertidas que hicieron (imagen 8).

Imagen 8



Foto tomada por Uriel González Barrita

PROYECTO INDIVIDUAL

El proyecto final e individual involucra al tutor y su amigo para tener en mente un objetivo que le permita desarrollar varios elementos, como aptitudes personales, su propio potencial, actitudes, virtudes, talentos y nuevas experiencias, dentro de la realización del mismo, es ejecutado en diferentes sesiones dentro del calendario elaborado por los coordinadores del programa Peraj-UAM-Xochimilco en conjunto con los participantes.

Primero son a considerar el número de sesiones que teníamos disponibles para el proyecto final; de las cuales teníamos que preparar en un lugar determinado una serie de lluvia de ideas para el proyecto y después ir asentando y colocando límites para obtener un buen resultado. La lluvia de ideas tenía como objetivo extraer toda la imaginación posible del amigo y lograr asentar con el tutor algo respecto a la carrera que es ejercida en esta situación Arquitectura, el resultado fue un juego de mesa.

Expuesto el proyecto por mi amigo y debido a que en arquitectura se plantean diseños, espacios, colores escalas todo tenía relación y fue posible ejecutar el proyecto aprobado por los coordinadores, de manera que por medio de una serie de sesiones logramos ir avanzando paso a paso trabajando juntos en el proyecto hasta materializarlo.

Sesión 1

Comenzamos por plantear la lluvia de ideas y elegir la más adecuada, con respecto al proyecto, el elegido fue un juego de mesa, esta idea complementaba aspectos de diseño en lugares, personajes, situaciones, dinámicas, juego lúdico e imaginación. Se consideró la idea más adecuada y al alcance de tiempos en entrega y forma.

El proyecto ha creado entusiasmo en el infante, se siente motivado al poder llevar a cabo una primera imagen de lo que desea hacer, en todo momento el tutor solo es la guía, no intenta crearle imágenes en su mente induciendo algún contenido extraño o implícito al gusto del tutor

Sesión 2

Aquí consideramos hacer una primera prueba del juego utilizando las herramientas del aula Peraj, buscando encontramos herramientas muy convenientes para el estilo de juego como son dados y algunas piezas que simulaban a nuestros personajes. Aquí también comenzamos con el diseño del tablero, el juego fue creado a base de las figuras geométricas que había como herramientas de juego en el aula Peraj, permitiendo así la creación una primera prueba con un tablero improvisado.

Tuvimos gran avance, el juego parece tener buena dinámica, me alegró ver que mi amigo tuviera una participación mucho más asertiva al momento del juego, al punto de intentar llevar la ventaja; además de ver que se rio en muchas ocasiones, lo hizo pensar, calcular y hasta divertirse, se tornó aún más entusiasta de ver este proyecto más asentado.

Sesión 3 y 4

Durante estas sesiones se plantearon aspectos similares sobre el diseño de los personajes y la utilización de tarjetas dinámicas, primero ayude a mi amigo a diseñar la tarjeta del personaje, fue una elección de él que los héroes fueran representados en tarjetas de plástico cartón para que se pudieran jugar y ocultar sus poderes de la vista de los demás contrincantes.

Mi sugerencia fue utilizar la proporción sobre el diseño de las imágenes a lo que mi amigo fuese agregando; el considero agregar una pequeña historia que nos contará un poco sobre el personaje, siguiente a esto tenían que pertenecer a algún terreno en específico o elemento natural, esto definiría el color de la tarjeta en su mayoría predominante sobre los demás colores agregados, segundo teníamos que colocar números que demuestren el nivel de poder contra otros.

Me agrada observar el entusiasmo de mi amigo sobre estas actividades, tiene mucha imaginación, me he dado cuenta que él ha aportado la mayoría de las ideas, además creo que me sentí superado en imaginación y puede que se deba a que como adultos dejamos de practicar este tipo de cosas; como arquitecto me siento superado debido a que a nosotros en la carrera siempre se nos exige que tengamos imaginación, pero no siempre nos dicen como incentivarla.

Sesión 5 y 6

De la misma manera se tomaron 2 sesiones para resolver detalles similares en esta ocasión fueron la modelación del tablero, como teníamos la forma elegida en hexagonal primero le enseñé a dibujar la pieza en un trozo de cartón reciclado, reía por los nervios que tenía porque decía no ser bueno en matemáticas, corrigiéndolo de su error le dije, no son matemáticas amigo, es geometría básica, con una medida sencilla, un transportador y un compás logro hacer sin mucho problema un hexágono a la perfección, Me agradó ver su cara de entusiasmo cuando dijo que no era tan difícil como él pensó.

Después con mucho cuidado los cortamos con un cúter, con nuestras bases cortadas pasamos a la etapa de pintura, y cada quien correspondiente al tema que eligió comenzó a pintar la base de un todo adecuado, cuando seco la pintura acrílica comenzamos por colocar piezas que dieran forma a nuestro terreno utilizando materiales reciclados como el poli estireno más cartón y algunas pequeñas ramas que simulaban árboles y arbustos.

Consideré que esta sesión fue muy productiva debido a que el realismo de este juego era increíble, me gusta mucho cuando mi amigo aprende nuevas actividades a pesar de creer no se capaz de hacerlas y verlo feliz cuando tiene más fe en sí mismo.

Sesión 7

Fue una de la última sesión, aquí nos dedicamos más a pulir los detalles que implicaban aquello de mayor importancia a resolver, como eran algunas piezas, tarjetas y el manual que delimitaría las reglas y límites del juego pues un juego sin límites sería completamente infinito.

Sé que tenemos algo fijo con respecto a un buen juego de mesa y es normal esperar que un proyecto de esta escala en un par de día o hasta en semanas no siempre es posible finalizarlo en su totalidad, aún proyectos lanzados al mercado suelen tener modificaciones para su éxito total, lo que en esta situación no tenemos pero sin embargo nos sentimos bien de lo que hemos realizado pues fue algo novedoso para los dos y nos causa un poco de temor pero también emoción mostrar nuestro trabajo en la exposición.

PARTICIPACIÓN INFANTIL

El artículo 12 de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) al referirse a todos los asuntos que afectan al niño y al adolescente incluye también la expresión, el arte, las diversas manifestaciones culturales y las acciones creativas, se dará en particular al niño la oportunidad de ser escuchado en todo procedimiento judicial o administrativo que afecte al niño, ya sea directamente o por medio de un representante o de un órgano apropiado, en consonancia con las normas de procedimiento de la ley nacional.⁵

En definitiva, el ejercicio del derecho a la participación de los más pequeños involucra también a los adultos, estableciéndose una nueva relación entre unos y otros en la cual la comunicación y la voluntad para aprender a escuchar son las claves importantes para obtener respeto por los derechos y una gran convivencia social, donde los niños tiene su lugar bien definido.

Gracias a programas como Peraj los niños pueden tener una mayor participación debido a que muchas escuelas han creado una monotonía educacional donde el niño se transforma en un receptor de palabras donde sus opiniones no siempre son escuchadas por que se consideran equivocadas o innecesarias; así que muchos suelen llegar a tener el concepto que la escuela es aburrida, odiosa y hasta una obligación pesada.

No intentamos demonizar a las escuelas, ni generalizarlas, pero lamentablemente se han hecho una fama inadecuada durante muchos años y aún dejan mucho que desear; otro frente en el que los niños se tienen que enfrentar son los regañones constantes de los padres buscando siempre la correcta conducta y actitud del infante donde en ocasiones no se fomenta y solo se reprime todo el tiempo.

Es así como en Peraj existe una participación real, existente, observamos como los niños tienen derecho a la palabra, a compartir sus experiencias, sus ideas, a considerar importantes las dinámicas que ellos realizan, se toma importancia a todo aquello que les rodea y como lo transforman, es decir tienen la oportunidad de ser individuos reales y considero que esto les permite conocer una gran parte que pocas veces pueden ver, esto permite que se produzca en ellos consciencia y madurez.

⁵ Los derechos de la infancia están plenamente estipulados en la Convención sobre los Derechos del Niño. Elaborada durante 10 años con las aportaciones de representantes de diversas sociedades, culturas y religiones, la Convención fue aprobada como tratado internacional de derechos humanos el 20 de noviembre de 1989.

Pero no todo es ciencia y técnicas como si fueran rollos legales, dentro de tener experiencias existe diversión, se crean amistades, juegos lúdicos que aumentan su imaginación y su participación, como tal ellos se convierten en seres humanos que disfrutan la vida

Artículo 13

1. El niño tendrá derecho a la libertad de expresión; ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño.

2. El ejercicio de tal derecho podrá estar sujeto a ciertas restricciones, que serán únicamente las que la ley prevea y sean necesarias:

a) Para el respeto de los derechos o la reputación de los demás; o

b) Para la protección de la seguridad nacional o el orden público o para proteger la salud o la moral públicas.⁶

Es así como la manera en que nuestros amigos de Peraj tuvieron la oportunidad de escuchar una propuesta de realizar un proyecto grupal donde ellos elegirían cuál sería y se pondrían de acuerdo como sería, así que solo los coordinadores y tutores fungimos como apoyo y guía.

De los 2 turnos que existen solamente el primer turno acepto el proyecto grupal y el segundo no lo acepto ellos prefirieron no hacer proyecto grupal, solo individual; con esto podemos observar que se respetó la decisión de nuestros amigos, aunque fue un poco triste que quienes no aceptaron nos dejaran con ganas de poder observar que harían al final.

Retomando el proyecto grupal que si participo primero eligieron lo que tenían planeado, se presentó una exposición con los análogos de proyectos grupales niños ex – Peraj, donde surgieron ideas que podían retomar y llevar a cabo; algunas de estas dieron pauta a elegir un mural.

Cuando los niños votaron por el mural comenzó por la organización de que querían representar en el mural, así que muchas propuestas fueron colocadas en el pizarrón, a cada niño se le dio la palabra para expresar lo que tenían en mente, esto fue un poco más complicado porque no lograron llegar a un acuerdo total, así que decidieron representar en general lo que era Peraj para ellos.

Es así como una flor de tamaño gigantesco formaba parte de lo que era la palabra Peraj en hebreo, y en cada pétalo estaría destinado a cada niño que participaba en este proyecto dibujando lo que para él era lo más significativo de su propio entorno.

Ahora tocaba decidir dónde colocarlo que no afectara a la imagen dentro de la institución, primero se pensó en uno de los costados del aula, pero el sitio no era visible y la superficie

⁶ LIBERTAD DE EXPRESIÓN Todo niño tiene derecho a buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, siempre que ello no vaya en menoscabo del derecho de otros, estipulados en la Convención sobre los Derechos del Niño.

no se prestaba para pintar adecuadamente; la siguiente propuesta fue en la barda perimetral de la uam Xochimilco con vista al interior.

Una de las mejores consideraciones fue ocupar aquella que se situaba más cerca y era visible para muchos estudiantes pero que no afectara a ningún edificio icónico, así se utilizó una de las bardas del área deportiva junto a las canchas de básquet ball; pero primero se requería el permiso de la institución; como aplica en lo anterior mencionado, tienen derecho a la libre expresión en cualquier espacio siempre y cuando las normas que lo rigen permitan el libre uso.

Entonces fuimos en grupo a la dirección de la universidad a solicitar los permisos adecuados y era responsabilidad de los niños hablar frente a las autoridades correspondientes, llegando a la dirección, no dieron atención en una oficina donde entramos todos y los pequeños que ya estaban preparados, aunque un poco nerviosos lograron exponer su proyecto.

Este fue bien recibido y tiempo después aceptado, se pidieron ciertos detalles para que fuera aceptado como la muestra del boceto, el sitio exacto, la petición escrita, además de ciertas normas de seguridad para que se pudiera ocupar el espacio requerido.

Para el momento de realizarlo, llevaban el boceto en papel estraza con dimensiones bastante grandes y la pared elegida tenía las dimensiones de 2.7 m de altura por al menos 3.5 metros de ancho, primero los tutores lavaron el muro y colocaron una capa base en blanco para que el lienzo estuviera listo para los niños.

Cuando todo estaba listo ocuparon pinturas que tenían en el aula destinadas a este proyecto, solamente se compraron algunos litros de pinturas primarias para poderlas combinar y crear nuevas, también se consiguieron algunas brochas para y utilizaron los pinceles con los que ya contaban, la pintura era de agua para evitar cualquier posible daño a la piel de los amigos.

En el momento de comenzar a pintar al principio todos lo trazaron en lápiz para poder borrar si se equivocaban, otros eran más aventurados y decidieron pintar directamente lo que querían, poco a poco fue tomando forma hasta que culminó en lo que fue un interesante mural, donde la imagen principal era una flor invertida y en cada pétalo un niño agregó una imagen que le agradaba además de un colocar su mano con pintura y personalizándola agregando su nombre debajo.

Fue muy colorido y a muchos de ellos les hacía ilusión verlo terminado, finalmente los tutores agregaron los logos correspondientes de Peraj y de la uam, con el mural concluido se realizó la invitación a los padres de familia para que observarán lo que sus hijos habían realizado, tomaron fotos y estaban llenos de alegría y orgullo.

METAS ALCANZADAS

El programa trata de cumplir algunos aspectos importantes directamente con los binomios de niño y tutor y de manera general, y al final fue así, es decir, uno de los objetivos era que existiera confianza y estrecha relación entre los niños y los tutores, en su mayoría si funciono, tal vez no para todos los binomios la relación fue tan estrecha, pero si en general.

Además, los niños obtuvieron bastantes conocimientos prácticos y aplicables y abrieron más su mundo sobre lo que querían hacer en la vida laboral, a muchos de ellos logramos incentivar el gusto por hacer una carrera universitaria o al menos un trabajo digno y prometedor, evitando así que la cultura popular y el amarillismo de la sociedad afecte a esta juventud incitando a labores poco productivas y que dañan la integridad de la sociedad como ser narcotraficantes, regueteros o youtubers que solo se dedican al despotismo.

Otro aspecto importante fue haberles enseñado la importancia de la trascendencia y el aspecto de dejar huella en el mundo, con esto nos referimos a que participaron de manera grupal en un proyecto que si no es permanente al menos quedará marcado por varios años y este generará en ellos la satisfacción de haber visto que la colaboración y la participación junto con un proceso bien realizado muchas cosas son posibles.

Con lo anterior nos referimos a un mural que pintaron los niños en una de las bardas perimetrales de la universidad y con los permisos de esta; con vista al interior cerca de las canchas de básquet ball dibujaron lo que ellos querían representar de lo que sentían, pensaban y de su entorno, otra manera de verlos es que dejaron huella de su participación en el programa.

La incógnita y sorpresa de este proyecto colectivo, es basada en que si algún día alguno de estos pequeños regresa a ver su trabajo ya sea por visita o por qué decidió estudiar una carrera en esta institución cuál será la reacción de él o ella cuando vea que hace un par de años se encontraba pintando el mural junto a amigos que hizo en ese tiempo; la nostalgia del momento nos pertenece a todos aquellos que colaboramos aquí y nos deja experiencias muy agradables que forman parte de nuestra vida.

Otro éxito más fue el proyecto individual, este fue de gran importancia porque era realizado por los binomios niño tutor, surge de la relación y confianza que existe, es decir, la propuesta debía ser algún proyecto que el niño deseara realizar con las condiciones que tuviera una utilidad para el pequeño o alguien más, que el proceso fuera dentro del tiempo estimado, que fuera real y tangible, también, que tuviera algo que ver con la carrera del tutor.

Así quedando estipulado todo lo anterior; se realizó un proyecto destinado a aumentar los juegos de interior existentes en el salón, un proyecto novedoso pero existente, entonces el proyecto se trató de un juego de mesa en el que se buscó la mayor dinámica posible; que fuera como los estilos juegos de rol, que tuviera la suficiente ficción y realidad equilibradas y permitiera la participación de 2 o más jugadores con un posible límite de 6.

Este juego se deriva de uno virtual adaptado al de mesa una breve explicación de estos dos se da a continuación, En los juegos de mesa la categoría incluye juegos de ingenio, tales como el ajedrez, scrabel, dominó, ta te ti, cartas, etc. Y utilizan como herramienta central un tablero y/o fichas. En algunos se permite simbolizar el avance de los jugadores usando símbolos físicos; algunos pueden implicar el uso de dados o naipes (STEFANI 2014).

Mientras que los electrónicos son todo juego digital interactivo con independencia de su porte; en esta categoría se incluyeron jugos tales como playstation, wii, x-box, pc, teléfonos celulares, etc. Estos juegos pueden emular reglas o características de los otros tipos de juego en un espacio virtual (STEFANI 2014).⁷

Otra característica obvia de los juegos virtuales en su mayoría es que crean sedentarismo e individualidad y en algunas ocasiones agresividad; un juego de mesa tiene menos atractivo pero la tendencia de estar presente y jugar en grupo permite el diálogo y leer expresiones faciales y corporales. Por lo tanto, al considerar el estilo de juegos virtuales y llevarlos a un entorno tangible en donde se agregan aspectos de rapidez mental, ejercicios matemáticos sencillos y un tablero que ayuda a considerar un estilo de juego dinámico con atractivo visual además de imperar algo de imaginación, permite recuperar un poco el campo de la educación y el entretenimiento por medio de herramientas que se consideran actualmente retrogradas y clásicas llamados de otra forma juegos de mesa antiguos.

En este caso este fue el proyecto principal del binomio que con el que participé y a pesar de una versión alfa como lo consideraba el pequeño, me permitió observar que se logró realizar una gran parte de un proyecto que no solo se buscaba fuera bueno, también observé como el amigo con el que trabajé creció a tal manera que no me di cuenta hasta que hice una recopilación de la información de este proyecto.

Un ejemplo considerable fue cuando al principio mi amigo no sabía cómo expresarse en su totalidad, con este proyecto otorgó tantas ideas que con el tiempo el dirigía sin tanta complicación la dinámica del juego y muchos otros; aún le faltaba fuerza en su manera de interactuar con los demás, pero como empezamos si fue mucho el cambió observado y a continuación cuento una anécdota que me parece interesante.

Anécdota personal de tutor Uriel 22 de junio 2018.

Nos situamos en un tiempo en el que el servicio ya casi llega a su término, el grupo Peraj de la generación 10 que ya estaba establecido y al que apenas se anexó un pequeño más que poco tenía de conocer cómo funcionaba el programa. Aquella ocasión éramos pocos tutores los que asistimos.

Así pues, me permitió darme cuenta de algo muy interesante; una tarde en el segundo turno de Peraj llegaron al menos 2 o 3 chicos experaj de la anterior generación invitando a jugar a los pequeños de ese turno; salieron a jugar futbol al jardín adjunto al aula; entonces al momento de organizar los equipos, los niños establecieron las normas y la elección de quien pertenecería a cada equipo, listo!, empieza el partido durante el juego el pequeño que

⁷ STEFANI, G, 2014, transformaciones lúdicas, Artículo 4 – A, pág. 44.

apenas se había anexado cometía a propósito falta tras falta contra todos y no solía pasar el balón, siempre intentaba anotar por su cuenta; los reclamos no tardaron en llegar de los demás niños, -oye!, pasa el balón, permite que otros jueguen, no cometas faltas!- Como tutores sentimos la responsabilidad de intervenir y proponer soluciones viables; pero antes de que alguno de los tutores presentes reaccionara, Los niños entre ellos detuvieron el juego comenzaron un dialogo, a poner en evidencia las acciones incorrectas del niño que no jugaba limpio y el aceptando su error dejo de cometer infracciones; el juego continuó sin más incidentes ni sensaciones de rencor o enojo, cuando termino todos se despidieron amablemente y regresaron al aula sin problemas.

Mi sorpresa se debe a que al principio del curso los niños se trataban con mucha agresividad, con gritos, con empujones, eran groseros con todos, solían tener sentimientos de rencor y venganzas, y es posible que todo eso no se resolviera de la noche a la mañana; era evidente que la experiencia en Peraj logro mucho ese cambio, que si no logro un mayor avance en los niños se debía al poco tiempo del curso y los días escasos en que se impartía, pero donde seguramente cuando son horarios completos, el cambio es enorme e impresionante.

Los pequeños lograron expresarse mucho más por medio del dialogo, muchos adoptaron el sentido de la responsabilidad, de la cooperación y la organización social, además de que no solo ellos se beneficiaron, también los tutores sentían cambios agradables a nosotros nos permitía eliminar el estrés cuando salíamos a jugar con los pequeños, la experiencia de correr y hacer deportes con libertad también nos mantenía activos y ejercitados. Era un enorme beneficio para una carrera que en muchas situaciones nos mantiene demasiado tiempo frente a una computadora o mesa de dibujo y crea un sedentarismo que puede ser dañino para nuestra salud.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

En este servicio el programa Peraj es bastante funcional y útil, con su esquema de tutoría dedicado a los niños ayuda a cumplir con ideas que desean llevar a la materialización, elevar el nivel y la calidad educativa, a desempeñarse más en el ámbito social y a tener una voz y participación en la toma de decisiones; a los tutores como profesionales abre más nuestro campo de enseñanza-aprendizaje permite desarrollar y aplicar óptimamente sus habilidades y competencias.

Es una experiencia que se recomienda a toda la plantilla estudiantil de todas las carreras, pues si la labor de nuestra universidad es preparar jóvenes capaces para realizar labores sociales, no solo debemos verlo de manera técnica, ni como un acervo de investigaciones que se quedan en una biblioteca donde muy pocas personas pueden enterarse de las actividades realizadas.

Más bien debería ser un requisito directo de cada estudiante porque, aunque parezca pesado, inútil o en ocasiones innecesario, estamos muy equivocados, cuando inicié el

servicio Peraj tal vez llegue con cierta negatividad y hasta considere salirme en muchas ocasiones; pero debo decir que me ayudó a crecer como persona, como humano, a comunicarme más y de mejor manera, a tener más de una sola perspectiva, el aprendizaje fue tan enriquecedor que en el poco tiempo que estuve ahí fue una de las mejores experiencias y me fue algo que ayuda a madurar como persona y ser humano, al considerar que las opiniones de todos son importantes, ya sean pequeños o grandes.

RECOMENDACIONES

Se debe considerar un mejor asesoramiento al principio para todos los tutores al momento de que realizamos actividades, darnos ejemplos sencillos de cómo se debe exponer con los niños, ya que muchos tienen la noción que las exposiciones deben ser con términos complicados como si se expusiera a doctores y personas adultas; es un gran error, pero en el momento no lo vemos hasta que sucede y terminan aburriendo a los niños.

Como profesionales nos vuelven tan técnicos y serios que olvidamos que cada exposición que hacemos debe estar bien dirigida dependiendo del tipo de audiencia en el momento, es decir, con los niños intervenir juegos lúdicos y hacer muestras pequeñas y sencillas con los coordinadores antes que con los niños.

Desde la perspectiva arquitectónica, dirigido más a la universidad, el aula que la institución otorga a Peraj un servicio tan importante debe tener o más espacio o un sitio mejor adecuado; no encuentro justificación en estar en un sitio tan limitado donde las áreas culturales que deben tener sitios de mayor expresión y vista sean compartidos con las bodegas de las carreras.

Siempre hay sencillas soluciones donde los presupuestos no son problema, tienen a muchos arquitectos en la institución entonces no hay pretextos para no hacer algo, creo que solo falta poner más atención por parte de la institución y tener voluntad de querer hacerlo, solo se espera que si exista un cambio y una mayor ayuda a todas estas áreas culturales que promueven las actividades útiles para nuestra sociedad.

Dentro del aula, aún considero que debe ser importante que exista otra entrada del lado contrario a la que ahora hay, la propuesta de esto es que permite una salida más directa al jardín anexo, se controla mejor el acceso entre los turnos evitando el cruce de niños, además de que es una salida rápida para cualquier aspecto importante como un sismo u otra situación de emergencia.

Además, se debería pintar el exterior del aula para tener una imagen mucho más atractiva y colocar reducciones de velocidad o letreros de ir despacio para la ciclovía adjunta a esta aula evitando accidentes entre los jóvenes que van en patines, bicicleta sobre esta y los niños que cruzan al jardín a realizar alguna actividad al aire libre.

BIBLIOGRAFÍA Y/O REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

<https://es.thefreedictionary.com/arquitectura> (Material consultado el 5 julio 2018)

<https://arquitecturayeducacion.wordpress.com/2015/12/24/metodologia-de-participacion-infantil-y-objetivos-en-ciudad-e-infancia/> (Material consultado el 20 julio 2018)

http://www.herramientasparticipacion.edu.uy/index.php?option=com_content&view=article&id=513&catid=114&Itemid=356 (Material consultado el 8 noviembre 2018)

https://ciudadesamigas.org/wp-content/uploads/2015/07/cdn_version20151.pdf
(Material consultado el 8 noviembre 2018)

Dias Bichara, I, Nunes Modesto, J, Alves França, D, Sales Medeiros, S, & Souza Cotrim, G 2011, 'Espaços externos para brincar: o olhar das crianças através de fotos. (Portuguese)', *Psicología: Teoría E Práctica*, 13, 3, pp. 167-179, Fuente Academia, EBSCOhost. (Material consultado el 15 de agosto)

STEFANI, G, Andrés, L, & Oanes, E, 2014, 'Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. (Spanish)', *Interdisciplinaria: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 31, 1, pp. 39-55, Fuente Académia EBSCOhost. (Material consultado el 15 de agosto)