

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar.

Director de la División.

Ciencias y Artes para el Diseño.

UAM Xochimilco.

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Calz. Del Hueso 1100, Coapa, Villa Quietud, Coyoacán, 04960 Ciudad De México, CDMX.

Dirección de Prestación de Servicio Social.

Periodo: 20 de Septiembre del 2021 al 15 de Julio del 2022. (480 hrs.)

Proyecto: UAM-X PERAJ, ADOPTA UN AMIG@.

Clave: XCAD000225.

Responsable del Proyecto: Mtro. Abel Antonio Ramírez Juárez.

Asesor Interno: Arq. Juan Ricardo Alarcón Martínez.

Julio Cesar Periban Cebrero. Matrícula: 2172038981.

Licenciatura: Arquitectura.

División de Ciencias y Artes para el Diseño.

Tel.: 55 5971 3693.

Cel.: 55 2993 3518.

Correo electrónico: julioperiban@gmail.com

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
PROBLEMÁTICA	3
OBJETIVOS	5
OBJETIVO GENERAL:	5
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	5
JUSTIFICACIÓN	6
MARCO TEÓRICO	7
MARCO DE REFERENCIA	9
DESARROLLO	11
PRESENTACIÓN DE CARRERA	11
PRIMERA ACTIVIDAD MULTIDISCIPLINARIA	12
ACTIVIDAD INDIVIDUAL	13
RESULTADOS	14
CONCLUSIONES	15
BIBLIOGRAFÍA	16
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	16
REFERENCIAS ELECTRÓNICAS	16
ANEXOS	17
ANEXO 1	17
ANEXO 2	20
ANEXO 3	22

INTRODUCCIÓN

El presente documento es el resultado de mi participación como mentor dentro del programa de servicio social “UAM-X Peraj, adopta un amig@” durante la décimo cuarta generación del mismo, y que se llevó a cabo desde el 20 de Septiembre del 2021 y hasta el 15 de Julio del presente año 2022.

El programa Peraj se encuentra a disposición de todos los estudiantes que decidan participar en él, sin importar la licenciatura que se encuentren cursando o de la que hayan egresado, ya que cada uno de nosotros debe encontrar la manera de implementar sus conocimientos en la realización de las diversas actividades dirigidas hacia los niños, tanto las que son individuales como las que son en equipo, teniendo la oportunidad de formar equipos en ocasiones con compañeros de la misma licenciatura y en otras con los participantes del resto de licenciaturas disponibles en nuestra casa de estudios, aunque no está limitado a estudiantes de la UAM Xochimilco, promoviendo así, el trabajo multidisciplinario. Desde luego, el enfoque que tanto este informe como mi participación en el proyecto tienen, está orientado a la Arquitectura, que es la licenciatura que estudié.

Mi tránsito por este proyecto fue una experiencia interesante, satisfactoria y, me atrevería a decir que fructífera, fue una actividad muy diferente a cualquier cosa que un estudiante de arquitectura podría imaginar al momento de empezar a hacer consideraciones sobre sus opciones para realizar la prestación de su servicio social.

El trabajo con niños exige una responsabilidad significativa, no podría compararse con la responsabilidad necesaria para concluir los estudios de licenciatura porque son dos cosas muy diferentes, pero sin duda es una experiencia completamente única. El diseño, planeación y organización de las actividades a presentar en cada una de las sesiones que se llevaron a cabo durante los casi diez meses que prácticamente duró el proyecto dependía de nosotros como mentores y estaban dirigidas a un usuario específico, que son los niños. Lo que le suma valor al proyecto como un servicio social auténtico de acuerdo a lo que nos sugiere Díaz Barriga, *“una verdadera supervisión no sólo de la formación adquirida por el alumno y de su cumplimiento, sino de los beneficios reales para la comunidad o grupo social al cual presta dichos servicios.”*¹

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.

PROBLEMÁTICA

Si tuviera que describir la actividad fundamental del programa Peraj en una oración, diría que principalmente nos dedicamos a “rescatar infancias”; y ¿qué es lo que quiero decir con esto?...

La realidad en la que vivimos actualmente nos ofrece una sociedad que vive muy apresurada, una sociedad que busca constantemente satisfacer las “necesidades” derivadas del estilo de vida moderno y que ha modificado sus prioridades respecto a las que se supone que deberíamos tener de manera natural. Vivimos en una constante búsqueda por obtener puestos y títulos sociales; desde que nacemos comenzamos a prepararnos de manera impuesta por las generaciones precedentes para obtener un trabajo en el futuro y ser, como comúnmente se dice, “un miembro funcional de la sociedad”. Independientemente del grado de estudios que alcance cada persona, tarde o temprano todos nos volvemos partícipes de esa competencia laboral.

Cuando me pongo a reflexionar cómo es que llegamos a esta situación mi mente se dispara, pero la manera más sencilla de explicar la hipótesis que me parece más acertada es la siguiente; Cuando la sociedad empezó a exigir ciertas habilidades para que las personas fueran útiles, todos comenzamos a prepararnos con la finalidad de cumplir con esas expectativas y poder asegurar mantenernos empleables por el mayor tiempo posible, esto con la finalidad de mantener nuestra estabilidad social y económica y esto, a su vez, para mantener el bienestar propio y de la familia, “según Ravello de Castro, *el telos de la infancia es su direccionalidad determinada para ser adulto. Ese recorrido está “normalizado” generalmente en una curva de crecimiento cuyo recorrido es universal.*”², pero en algún punto perdimos el camino, al final de toda esa cadena de acciones se encontraba la más importante y poco a poco nuestra perspectiva se ha reducido y desviado de lo importante, cada vez tenemos menos tiempo para nuestras relaciones personales; ya sea con amigos, familiares, pareja o con los hijos, para convivir con ellos o educarlos. “*Los padres siempre han estado al cuidado de sus hijos, lo que ha cambiado es la forma en que los padres asumen ese rol.*”³

Desde luego, el mencionado no es el único problema de la sociedad actual, pero es el que más nos importa en este caso. La crianza de los hijos no se limita a proporcionar techo y alimento, educarlos tampoco significa inscribirlos a una escuela y pagar la colegiatura solamente, los niños a final de cuentas son seres humanos y todos los seres humanos tenemos múltiples intereses y necesidades. “*La infancia es una variable del análisis social. Ella no puede nunca*

² Bustelo Graffigna, E. (2012). Notas sobre infancia y teoría: un enfoque latinoamericano. Salud Colectiva, vol. 4, núm. 3, pág. 289.

³ Duran, Ernesto. Construcción sociohistórica de la infancia moderna, inédito.2009, pág. 5.

*ser analizada divorciada de otras variables como la clase social, el género o la pertenencia étnica*⁴

Para resumir, lo que nos interesa es complementar los estímulos que en la mayoría de los casos les hacen falta a los niños en sus hogares y/o con sus familias, queremos que desarrollen su creatividad, su imaginación, su confianza en sí mismos, entre muchas otras cosas. ¡Estar presente importa!

Para los arquitectos también es de principal interés entender el funcionamiento interno de los núcleos familiares, regularmente con la finalidad de interpretar las necesidades de nuestros usuarios de una manera adecuada al momento de proyectar, pero aunque en la mayoría de los casos esta es una actividad que se realiza con la intención de generar un objeto arquitectónico como lo puede ser una vivienda, este análisis puede ser superficial ya que damos prioridad al cliente directo que son los adultos y dejamos en segundo plano a los hijos que son también integrantes fundamentales de cada familia.

Para mí, participar en el programa Peraj representa una oportunidad de entender mejor a mis futuros usuarios a partir de generar un vínculo más íntimo con los niños y las niñas, logrando una comunicación más transparente y sincera, conociendo sus principales intereses y problemas cotidianos. Considero que de este proyecto no solo los niños salen beneficiados, también los padres.

Por otro lado, la enseñanza de mis conocimientos sobre la arquitectura podría resultarles de utilidad para una gran parte de su vida académica ya que muchos de ellos son aplicables a la mayoría de temas que se estudian durante la educación básica y eso sin mencionar las habilidades de razonamiento y análisis que se adquieren gracias a esta basta profesión.

⁴ Bustelo Graffigna, E. (2012). Notas sobre infancia y teoría: un enfoque latinoamericano. Salud Colectiva, vol. 4, núm. 3, pág. 291.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Aprender acerca de la arquitectura, qué es y para qué sirve, a través de actividades lúdico-creativas que permitan construir un nuevo interés por las ciencias y las artes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Como ya lo había mencionado, el enfoque de mi participación en el proyecto es arquitectónico, por lo que los objetivos específicos parten de esa premisa.

- Aprender sobre el trabajo en equipo y la manera en la que personas con diversos conocimientos pueden ayudarse mutuamente para lograr una meta en común.
- Desarrollar su capacidad cognitiva, especialmente en razonamiento lógico básico, matemático y espacial.
- Entender la manera en que se relacionan los conceptos de volumen y espacio.
- Resolver problemas básicos que impliquen analizar figuras tridimensionales.
- De ser posible poder representar para los niños un ejemplo a seguir y una motivación para que ellos mismos se planteen sus propias metas académicas.

JUSTIFICACIÓN

La arquitectura es una disciplina que idealmente debería tener un compromiso social; la razón por la que decidí realizar mi servicio social dentro del programa Peraj UAM Xochimilco se podría decir que es la misma razón por la que elegí esta licenciatura y esa razón es tratar de aportar al bienestar colectivo partiendo de trabajar por el bienestar desde un enfoque individual, es decir iniciar con lo micro para impactar en lo macro.

Cuando una familia tiene una vivienda cuyo diseño está bien resuelto acorde a sus necesidades pueden realizar sus actividades cotidianas sin ningún contratiempo, esto trae consigo un bienestar general que la mayoría de las personas no se toman el tiempo de valorar. Podrían tener espacios adecuados para hacer sus deberes, asearse, descansar, convivir y quizá no lo notarán pero sin duda esto ayudaría a mejorar también sus actividades fuera de la casa, en el trabajo o en la escuela por ejemplo, y eso sin mencionar el bienestar psicológico que también se procura mantener al evitar preocuparse por no tener privacidad dentro de los locales de su vivienda, o tener la necesidad de vestirse dentro del sanitario, hacer la tarea en el comedor, utilizar la estancia como dormitorio, entre más cosas como esas. El diseño solo es percibido cuando está mal hecho.

Para hacerlo más simple, diría que tanto mi elección de carrera como de servicio social fueron hechas en pro de la sociedad y lo mencionado anteriormente también se puede aplicar para explicar mi elección de proyecto.

Los arquitectos nos dedicamos a “hacer ciudades” pero esa actividad no se limita a la construcción de inmuebles, la parte más importante de las ciudades no son las edificaciones, son los ciudadanos y al final cada una de nuestras labores en eso se enfocan, en la gente, los ciudadanos... ¡las personas!

A menudo escuchamos la pregunta “¿qué le vamos a dejar a las siguientes generaciones?” haciendo referencia a bienes materiales o en el mejor de los casos a los recursos naturales, pero poco nos preocupamos por qué generaciones le vamos a dejar a nuestro mundo, es decir, qué calidad de personas. Lo que quiero decir con esto es que yo creo fuertemente en proponer un cambio real, un cambio generado a partir de la educación y en el cual tengamos la certeza de que quienes ahora son jóvenes serán personas responsables para seguir contribuyendo al bien colectivo, por eso elegí este proyecto.

MARCO TEÓRICO

*“La arquitectura no es una ciencia, es una disciplina, no exacta, sino mutable, cambiante, que se transforma y no está sujeta a estereotipos o patrones formales o sociales; una disciplina que comparte raíces con las humanidades, por cuanto son productos que se basan en los comportamientos humanos como elementos de estudio.”*⁵ Si la arquitectura es una disciplina mutable y cambiante exige a quienes quieran aprender de ella tener la capacidad de adaptarse, es necesario estar dispuesto a mantener una postura flexible y la mente abierta, lo que siempre nos trae como resultado el crecimiento personal. Por otro lado, si la arquitectura se basa en los comportamientos humanos como elementos de estudio, puede representar también un viaje de autodescubrimiento.

La arquitectura es una disciplina de síntesis, se compone y se apoya de los conocimientos de muchas otras disciplinas que son más específicas y las utiliza para crear nuevos proyectos, debido a eso el aprender de un arquitecto no se detiene, incluso cuando se encuentra ya en una edad madura, pero esa formación inició en algún momento y partió desde los conocimientos más básicos, conocimientos que a veces adquirimos de manera natural o por las simples consecuencias del razonamiento lógico.

Involucrarse en el estudio de la arquitectura es un proceso prácticamente interminable, aunque una persona no se dedique después por completo a eso, es bueno estimular el aprendizaje y más cuando se hace a una edad temprana, por lo que considero importante el trabajo con los niños, para ayudarlos no solo a adquirir ciertos conocimientos sino que también algunas habilidades que aunque podrían obtener por su propia cuenta es mejor apresurar el proceso para dar la oportunidad de enfocarse en el siguiente aprendizaje y así, de ser posible, alcanzar el máximo potencial de cada uno de ellos; así el niño o niña no podrá evitar encontrar relaciones entre lo que observa todos los días y aquello que aprendió, pero en realidad eso no es algo malo, representa volverse una persona crítica y reflexiva, cualidades que son de utilidad en muchos otros aspectos de la vida misma. *“El significado de la arquitectura está mediado por el entendimiento del contexto específico; y se construye mediante representaciones que, a su vez, hacen parte de las estructuras culturales en las que se inscriben.”*⁶

Para ayudar a entender la idea anterior me voy a apoyar de un ejemplo que podría resultar un poco absurdo pero que considero útil; la mayoría de las personas aprendió en algún momento de su vida a sumar y quizá podríamos decir que es una habilidad básica para la vida cotidiana

⁵ Ramírez, Cardona, Castaño, Bernal. (2005). “LA ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA. UNA MIRADA CRÍTICA”. pág.128

⁶ Ramírez, Cardona, Castaño, Bernal. (2005). “LA ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA. UNA MIRADA CRÍTICA”. pág.126

y aun así puede que muchos ni siquiera lo consideren un gran logro, pero sin duda es una actividad que es fundamental para entender después otros procesos matemáticos básicos como la resta, la multiplicación o la división, ¿pero qué pasa con una persona que aprendió a sumar a los 30 años en comparación con alguien que lo aprendió a los 10 años de edad?, evidentemente la persona que lo consiguió a una edad más temprana tuvo la oportunidad de avanzar al siguiente aprendizaje más pronto, además de hacerlo a una edad en la que su capacidad de aprendizaje es mayor y eso sin mencionar el tiempo que queda disponible para seguir adquiriendo cada vez más y más conocimientos y habilidades, eso puede pasar con el proceso educativo de todas las personas.

Soy consciente también de que no todas las personas tienen la misma facilidad para retener los conocimientos específicos, pero no es el mismo caso con las habilidades adquiridas. Las actividades que planeé para presentar al grupo fueron pensadas para que los niños comenzaran a desarrollar o reforzaran sus capacidades de razonamiento lógico, matemático y de inteligencia espacial, pretendiendo proporcionarles una herramienta que les fuera de utilidad para el resto de su vida, algunas de las cuales no se estudian tan puntualmente hasta el nivel de educación secundaria.

Desde luego, las lecciones de arquitectura se pueden adaptar a todas las edades, capacidades y habilidades, la arquitectura es universal y se encuentra al alcance de todos pero para obtener buenos resultados es necesario *“reconsiderar las formas de enseñar y aprender, atendiendo no sólo al qué se quiere enseñar, sino también al cómo se va a enseñar con el objetivo de pasar del modelo tradicional de transmisión de conocimientos del profesor al alumno, a un modelo basado en el desarrollo de competencias en el estudiante que hace que éste se convierta en el verdadero protagonista de su propia formación, participando de una forma mucho más activa en el proceso de aprendizaje de lo que lo hace actualmente.”*⁷

es bueno estimular el aprendizaje y más cuando se hace a una edad temprana, por lo que considero importante el trabajo con los niños, para ayudarlos no solo a adquirir ciertos conocimientos sino que también algunas habilidades que aunque podrían obtener por su propia cuenta es mejor apresurar el proceso para dar la oportunidad de enfocarse en el siguiente aprendizaje y así, de ser posible, alcanzar el máximo potencial de cada uno de ellos.

*“Y dado que no es posible enseñar por extensión la Arquitectura, es decir, mostrando al alumno todas las formas, todos los materiales, todas las tecnologías, todos los procesos... en el escaso tiempo de cinco años, es preciso confiar, ahora más que nunca, en una enseñanza formativa, sustituyendo enciclopedismo por oficio y aptitud por actitud.”*⁸ Claro que en este caso no estamos hablando de introducir a los niños a una licenciatura de cinco años pero considero que los principios son aplicables a todas las ramas de la educación.

⁷ Alba Dorado, Maria Isabel (2016) “La enseñanza de la Arquitectura. Iniciación al aprendizaje del proyecto arquitectónico”

⁸ Trillo de Leyva, (1993) “Razones poéticas en arquitectura. Notas sobre la enseñanza de proyectos”. pág. 9

MARCO DE REFERENCIA

Al iniciar con nuestro proyecto fue necesario pasar primero por un periodo de capacitación previo a trabajar directamente con los niños. Durante este periodo nos dieron orientación acerca de la manera correcta de interactuar con ellos, además de las adecuaciones realizadas al proyecto derivadas de la contingencia sanitaria, una de las más importantes fue la necesidad de realizar actividades de manera remota. Teníamos actividades en sesiones de una hora y media, tres veces a la semana.

Se nos proporcionó también material de apoyo digital para que nosotros mismos resolviéramos nuestras dudas y realizáramos diversas actividades que nos ayudarían a continuar aprendiendo sobre los conceptos a tomar en cuenta ya entrados en el periodo de trabajo. Además, contamos con un programa de apoyo, el “Programa infancia”, con quienes teníamos reuniones dedicadas a hablar sobre los valores a tomar en cuenta durante nuestras actividades con los niños, valores como la bondad, la empatía, etc.

Como ya lo había mencionado anteriormente, dentro del programa participaron estudiantes de las diferentes licenciaturas disponibles en nuestra universidad, por lo que las primeras sesiones fueron dedicadas a la presentación de las mismas; los participantes que pertenecieran a una misma licenciatura formaron equipos para diseñar una actividad que ayudara a hacer que los niños entiendan qué es y para qué sirve.

Así como se realizó la primera actividad trabajando con un enfoque limitado a nuestras respectivas licenciaturas, posteriormente se realizaron también actividades multidisciplinarias en equipos conformados con miembros de distintas licenciaturas, desde luego todo enfocado a los niños.

Para enriquecer el proyecto e involucrar a todos, también se diseñaron actividades individuales en las que cada persona podía tener libertad creativa para involucrar a todos en el conocimiento de sus respectivas licenciaturas, dependiendo también de lo que quisieran enseñar de acuerdo a sus propios proyectos.

Entre la diversidad de actividades realizadas también tuvimos la oportunidad de invitar a los niños a preparar sesiones para el grupo y estaba planeado que al final cada uno de nosotros como mentores trabajara uno a uno en un proyecto haciendo equipo con un niño, pero por el desequilibrio entre la cantidad de mentores respecto a la cantidad de niños ya no fue posible.

Cuando una sesión era terminada de planear se organizaba en una carta descriptiva que se compartía con el equipo de mentores para que todos estuvieran enterados del procedimiento a seguir en cada una de las sesiones en caso de necesitarlo.

Al iniciar en este proyecto evidentemente todos éramos desconocidos y eso limitaba un poco la interacción entre nosotros y la confianza, tanto mentores como niños evitaban involucrarse en las actividades y cuando lo hacían era de una manera tímida, eso sin considerar la personalidad de cada uno, dentro del grupo, que como en todo, había varios compañeros introvertidos para quienes no es tan fácil hablar en público o dirigir actividades.

Otro de los problemas muy presentes durante los primeros meses de actividades fue el bloqueo creativo de la mayoría de los mentores, ya que en muchas ocasiones no creían posible adaptar las actividades o lograr el objetivo de ciertas sesiones por medio de la modalidad remota, algo que representó un verdadero reto a superar.

Poco a poco algunos compañeros tuvieron más iniciativa para desenvolverse en las actividades, lo que hizo que quienes son más tímidos pudieran involucrarse sin tanta presión, lo mismo pasó con los niños. El juego fue una herramienta fundamental durante todo el proceso, nos ayudó a convivir de una manera más natural y voluntaria, libera el estrés y si estaba presente al inicio de las sesiones nos ayudaba a tener una energía más positiva para llevar a cabo el resto de las actividades planeadas.

Fue muy gratificante también tener en el grupo a niños que son muy participativos, con frecuencia nos sorprendían con los conocimientos que ya tenían o con la facilidad de desenvolverse en muchas de las actividades que fueron planeadas durante el curso, en algunos casos llegamos a pensar que alguna actividad sería apenas adecuada o ligeramente complicada para ellos y resultaba ser de lo más fácil.

Generar vínculos es muy importante en todo grupo social, lo hemos experimentado toda nuestra vida en la escuela, por ejemplo, y en este caso no fue la excepción, tanto mentores como niños encontramos en el proceso personas con quienes nos sentimos identificados, en general la convivencia grupal fue buena pero siempre hay personas con quienes simpatizas más. Eso también ayudó a encontrar una mejor manera de trabajar, cuando era necesario sabíamos con quienes podíamos realizar mejor ciertas actividades y también a quienes les podría interesar más.

Cabe resaltar que para hacer todo posible también fue necesario el compromiso de todos quienes participaron, entendiendo que las condiciones especiales por las que tuvimos que pasar a veces podían representar cierta facilidad para no participar en algunas sesiones o desánimo, pero quienes permanecieron constantes nos permitieron continuar con nuestras labores. No todos los integrantes que iniciaron en el proyecto llegaron hasta el final, tanto mentores como niños se restaron del proyecto, cada uno tendrá sus motivos, pero me gustaría reconocer también el esfuerzo de los padres, ellos ayudaron también a que muchos de los niños permanecieran constantes.

DESARROLLO

PRESENTACIÓN DE CARRERA

La primera actividad en la que me vi involucrado directamente fue la presentación de mi carrera. Como ya lo había mencionado anteriormente, las presentaciones de carrera se realizaron en equipos conformados por todos los miembros de la misma y en este caso, durante esta generación del programa participamos 3 mentores de la licenciatura en arquitectura. La actividad desglosada se puede consultar como anexo 1 al final de este documento.

Los objetivos planteados para esta actividad fueron:

- Presentarnos personalmente ante el grupo
- Presentar en qué consiste nuestra licenciatura, qué es y para qué sirve
- Comenzar a generar vínculos con los niños y los compañeros mentores
- Adquirir la primera experiencia de presentar una actividad para hacerlo mejor después
- Interesar a los niños en esta bella profesión
- Sondear un poco sobre sus conocimientos previos acerca del tema
- Generar ideas de lo que les podría interesar más para trabajar después

La arquitectura es una de las profesiones más populares, creo que todos hemos escuchado por lo menos mencionar la palabra alguna vez y en el grupo tuvimos desde quienes han conocido a un arquitecto o tienen a algún familiar que lo es, hasta quienes simplemente relacionan la palabra arquitecto con “alguien que construye casas”.

Creo que al terminar esta actividad todos pudieron construir una visión más acertada de lo que es la arquitectura y qué utilidad tiene. Claro que es un tema bastante extenso, pero considero que para un primer acercamiento fue un resultado bastante bueno ya que tanto niños como mentores tuvieron la oportunidad de conocer algunos de los productos que se generan a partir de la labor arquitectónica y algunas de las áreas de especialización que existen dentro de esta carrera, así como los diferentes empleos que puede conseguir un arquitecto dependiendo de su perfil profesional y sus intereses personales que, desde luego, pueden ir mucho más allá de ser solamente “alguien que construye casas”.

Esta actividad fue una de las más importantes para mí en toda mi participación en el programa no solo por ser la primera, sino porque superó por completo mis expectativas y la incertidumbre de saber si sería bien aceptada por el grupo, los niños mostraron un interés genuino y una participación activa que duró hasta el último momento de la sesión.

PRIMERA ACTIVIDAD MULTIDISCIPLINARIA

La primera vez que equipos conformados por miembros de diferentes licenciaturas tuvimos que diseñar una actividad en la que convergieran nuestras disciplinas tuvimos muchas complicaciones para hacerlo, no solo por ser la primera vez que fue necesario trabajar de esta manera, sino que también por el bloqueo creativo de los mentores a la hora de pensar en la manera de involucrar las carreras correspondientes en una misma actividad.

En esta ocasión los equipos fueron conformados de manera aleatoria y el equipo del que fui miembro se compuso por compañeros de la licenciatura en biología, psicología, sociología y arquitectura (yo). El tema que decidimos desarrollar fue “Los museos” y la actividad detallada se puede consultar como [anexo 2](#) al final de este documento.

Los objetivos planteados para esta actividad fueron:

- Evaluar el conocimiento previo de los niños acerca del tema
- Que los niños entiendan la importancia del equipamiento urbano para el desarrollo de nuestra sociedad y cómo influyen en ella
- Analizar el funcionamiento interno del inmueble en sí
- Comenzar a construir un criterio propio al invitarlos a imaginar su museo ideal hipotético
- Demostrar la manera en que personas con estudios diferentes pueden trabajar juntos para alcanzar una meta en común

El tema de los museos podría resultar demasiado simple como para merecer ser estudiado, pero aunque los museos son un tipo de inmueble con el que todos hemos tenido una relación o un contacto en algún momento de nuestras vidas no siempre nos detenemos a analizar los factores que influyen para que un museo pueda existir, además de los diferentes sectores en los que impacta una vez que ya está construido.

Pueden existir museos con una gran variedad de temáticas y la CDMX tiene diversidad en ese sentido, sin embargo, de ser necesario podríamos tomar ejemplos aislados para estudiar los componentes de cada uno de ellos, pero siempre encontraríamos similitudes.

Uno de los aprendizajes más importantes obtenidos por el grupo, tanto mentores como niños, es la manera en que la existencia de un museo puede impactar a su entorno inmediato, es decir, la comunidad en la que se implanta, y por otro lado el impacto individual que tiene en cada persona, las distintas sensaciones y emociones que se pueden experimentar al visitar uno.

ACTIVIDAD INDIVIDUAL

De acuerdo a los objetivos que cada uno de los mentores se planteó al iniciar con este programa, desarrollamos actividades pensadas para el proyecto que se llevaría a cabo en parejas conformadas por un mentor y un niño, es decir, lo que cada uno de nosotros quería enseñar a nuestro niño a partir de los conocimientos de nuestras respectivas carreras. Sin embargo, a pesar de que se suponía que todos teníamos nuestros proyectos planeados, no nos fue posible llevarlo a cabo.

Por cuestiones de logística solo fue posible que una reducida cantidad de mentores trabajaran en una pequeña actividad referente a su proyecto individual con un niño, afortunadamente yo fui uno de ellos.

Conseguir resumir mi proyecto en sola sesión no fue sencillo, pero pienso que se logró lo que tenía en mente, o al menos en una gran parte.

En este caso trate de dirigir mi enfoque a desarrollar la habilidad de los niños para entender el espacio, de la manera en que se puede interpretar a partir de distintos planos gráficos y la relación entre el concepto de volumen y espacio. A esta actividad la llamé “Las tres dimensiones”

Para poder llevar a cabo la presentación de mi actividad trabajé directamente con un niño al que, para proteger su identidad, llamaremos Juanito. Trabajar con Juanito fue una experiencia muy satisfactoria, fue necesario realizar varias sesiones en privado para explicarle lo que íbamos a hacer y cerciorarme de que entendiera los ejercicios a realizar, también para generar una referencia de la complejidad de los mismos y saber si estaban bien adaptados para presentar al resto de los niños.

Juanito es un niño que demuestra una excelente actitud y una gran disposición para involucrarse en el conocimiento de nuevas cosas, no solamente digo que es muy inteligente porque todos los niños lo son, pero tener el deseo de aprender representa una diferencia considerable.

Al momento de planear la actividad trate de nunca perder de vista hacia quien iba dirigida, por lo que a mi parecer tenía el nivel de complejidad adecuado para los niños, aun así, fue para mí una sorpresa observar la facilidad con la que Juanito se fue apropiando del tema, teniendo una ligera complicación en no más de tres ejercicios. Al presentar la actividad al grupo Juanito también ayudó a explicar al resto de los niños en qué consistían las actividades y las entendió lo suficientemente bien como para poder evaluar cuando los demás las realizaban de la manera correcta o no. La actividad detallada fue incluida como anexo 3 al final de este documento.

RESULTADOS

Una de las razones que me motivaron a trabajar con las actividades que elegí es que durante mi vida he notado que, a muchas personas, incluso siendo adultas, les parece complicado realizar este tipo de análisis de razonamiento lógico y espacial. Tenía la teoría de que eso se debe a que no todos tienen la oportunidad de desarrollar esas habilidades a temprana edad y después simplemente no les interesa o no lo creen necesario.

Desde luego, cada persona es diferente y desde niños podemos demostrar ciertas aptitudes para realizar algunas tareas; una persona puede nacer con un mayor desarrollo motriz que le permite tener una ventaja para practicar deportes, otra persona puede demostrar talento para la música, para dibujar, una mejor memoria, etc. ... Ahora lo entiendo, pero de niño, cuando para mí siempre fue sencillo lo que ahora intenté enseñar, me generaba mucha incertidumbre pensar en porqué otros no lo conseguían.

Durante mi presentación me pude percatar que a pesar de esas diferencias de aptitudes todos podemos aprender a hacerlo si se implementan las herramientas adecuadas, aunque también es necesario tener la voluntad de aprender. Cuando una lección se imparte de una manera creativa y original se invita a los participantes a involucrarse de manera voluntaria y así se construye el conocimiento real.

No solo los niños, incluso los mentores terminaron involucrándose de manera activa y más de uno mencionó haber entendido mejor esto que consideraban algo que si les parecía muy complicado, lo que ayudó a verificar mi hipótesis.

En el caso de los niños, pienso que haber iniciado la lección con figuras simples para después trasladar el mismo ejercicio a un objeto diferente, o un objeto arquitectónico en este caso, les hizo darse cuenta de que en realidad no es complicado y que a veces para cambiar lo que sí nos parece complicado solo es necesario darle otro enfoque. Los aprendizajes básicos tienen una gran cantidad de aplicaciones, así como una relevancia importante sobre todo lo que nos proponemos a realizar después. ¡No podemos construir un edificio si no construimos primero los cimientos!

Referente a mi participación en el programa, pienso que conseguí generar un impacto en algunos de ellos, quizá como persona, quizá como mentor o quizá como profesionista. Estoy seguro de que ahora entienden mejor el concepto de arquitectura en general o lo que puede hacer un arquitecto.

Por otro lado, espero que las habilidades adquiridas les sean de utilidad y que las continúen desarrollando para que se beneficien de ellas por el resto de sus vidas.

CONCLUSIONES

La variedad de actividades presentes en el programa nos ayudó a reforzar ciertas habilidades en cada uno de nosotros, independientemente de nuestras fortalezas y debilidades. Regularmente era necesario salir de nuestra zona de confort para poder cumplir satisfactoriamente con nuestros deberes y eso nos hizo crecer a todos en muchos sentidos.

Con el paso del tiempo aprendimos a convivir y a trabajar como grupo, aprovechando las habilidades de cada uno de nosotros y trabajando siempre en pro del aprendizaje de los niños, quienes desde mi percepción, también consiguieron simpatizar con nosotros y entre ellos.

Con el trabajo en equipo aprendimos también a beneficiarnos de los conocimientos del resto de los compañeros. Después de un tiempo fue sencillo reconocer cuáles actividades serían llevadas a cabo mejor por nuestros compañeros y cuáles no, algo que me parece que nos servirá bastante cuando cada uno de nosotros se encuentre trabajando, ya que es una habilidad muy útil y necesaria en realidad ya introducidos en el mundo laboral.

Respecto a los niños, pienso que también ganaron una experiencia que desafortunadamente no todos los niños tienen la oportunidad de experimentar. A veces los niños en sus casas tienen una vida muy monótona, podrían tener hermanos o primos que viven cerca y aún así no convivir mucho, eso sin mencionar el poco tiempo que sus padres o los adultos de su familia les dedican, que casi siempre se limita al necesario. Tener a un adulto o a un grupo de adultos, como fue en este caso, que se encuentren de manera activa preocupándose por su desarrollo tiene un gran impacto en ellos, y creo que eso fue muy notable si consideramos la evolución personal que cada uno tuvo al final del proyecto en contraste con el inicio.

Al final terminé satisfecho con mi participación en este proyecto porque me genera una sensación de cumplimiento, pienso que el usuario por el que trabajamos, que son los niños, realmente se benefició de nuestra labor y estaría dispuesto a hacerlo de nuevo ahora que tengo la experiencia para hacerlo mejor.



BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bustelo Graffigna, E. (2012). Notas sobre infancia y teoría: un enfoque latinoamericano. *Salud Colectiva*, vol. 8, núm. 3, 287-298.
- Cohen, S. "Hora de juego diagnóstica". Clase Teórica Cátedra Teoría y Técnicas de Exploración psicológica (Niños) Fac. de Psicología UNT.
- 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.
- Duran, Ernesto. *Construcción sociohistórica de la infancia moderna*, inédito.2009, p.1-16
- Ramírez, Isabel Cristina, & Cardona, David Augusto, & Castaño, José Elmer, & Bernal, María Elena (2005). "LA ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA. UNA MIRADA CRÍTICA". *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 1(1),125-147.
- Alba Dorado, Maria Isabel (2016) "La enseñanza de la Arquitectura. Iniciación al aprendizaje del proyecto arquitectónico". *Revista española de pedagogía*. núm. 265.
- Trillo de Leyva, J. L, (1993) "Razones poéticas en arquitectura. Notas sobre la enseñanza de proyectos". (Sevilla, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Departamento de Proyectos Arquitectónicos).


REFERENCIAS ELECTRÓNICAS


- Comisión Nacional de los Derechos humanos
[Http://www.cndh.org.mx/losdh/losdh.htm](http://www.cndh.org.mx/losdh/losdh.htm)

ANEXOS

ANEXO 1

CARTA DESCRIPTIVA			
Objetivo del mentor: Que los mentores y los amigos conozcan la carrera de Arquitectura de una manera fácil y entretenida.		Fecha de sesión: 19-nov-21.	
Objetivo de mi amig@ PERAJ: Conocer en qué consiste la carrera de Arquitectura.		Tema a desarrollar: Conocimiento de la carrera de Arquitectura.	
Áreas de desarrollo: Comunicación, memoria y creatividad.		Duración: 90 minutos.	
Mentores: Maya, Julio y Humberto.		Licenciatura: Arquitectura.	
PROCEDIMIENTO	DURACIÓN (MIN)	MATERIALES	OBSERVACIONES
Espera y recepción: Se compartirán dos videos musicales para que los mentores quienes se conectan a la sesión previo a la actividad con los niños podamos esperar y recepcionar al resto de los participantes.	10	(Virtual) <ul style="list-style-type: none"> • Coldplay X BTS - My Universe (Official Video) • SPIDER-MAN: FAR FROM HOME 「 MMV 」 Miracle 	Comenzaremos a contar la espera desde las 3:55 p.m. hasta las 4:05 p.m.
Bienvenida Dar la bienvenida a los compañeros mentores y niños.	5 min 4:05 pm - 4:10 pm	N/A	Saludar, solicitar en caso de ser necesario modificar sus nombres para ser identificados y poder llevar a cabo las actividades de manera adecuada. (Por ejemplo, quienes sean mostrados como "iphone..." o "celular...") Indicar que para participar deberán

			“levantar su mano” e invitarles a encender sus cámaras.
<p>Introducción</p> <p>Realizaremos la introducción a la presentación de nuestra licenciatura y sondearemos si los amigos tienen algún conocimiento previo acerca de ella para valorar al final si su perspectiva cambió.</p> <p>Voluntariamente solicitaremos a los niños a responder las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Saben que es la arquitectura? • ¿Qué es lo que hace un arquitecto? • ¿Conoces a algún arquitecto? • ¿Crees que el trabajo de un arquitecto es importante? 	<p>10 min 4:10 pm - 4:20 pm</p>	N/A	<p>En caso de que alguna de las preguntas no pueda ser respondida por algún niño entonces un mentor podrá hacerlo.</p>
<p>Juego “Adivina el fondo”</p> <p>Los presentadores de la sesión colocarán un fondo virtual en color sólido blanco, cuando comience el juego se cambiarán por turnos el fondo a una escena que represente una casa o una construcción de algunas caricaturas populares. Posteriormente los niños deberán encontrar primero cuál de los presentadores cambió su fondo para después adivinar “en qué lugar estamos”</p>	<p>20 min 4:20 pm - 4:40 pm</p>	(Virtual proporcionado por los presentadores)	<p>Se colocarán fondos que representen tanto exteriores como interiores de algunas casas o construcciones icónicas. Por ejemplo, la casa de Bob Esponja.</p>  <p>Es importante dar prioridad a los niños, en caso de que algún fondo no lo reconozcan entonces el resto de los mentores podrán</p>

			responder.
<p>Mi casa</p> <p>En esta parte de la sesión invitaremos tanto a amigos como a mentores a contarnos cómo ha sido su estancia en sus respectivas casas desde que la contingencia sanitaria nos obligó a permanecer más tiempo en ellas.</p>	<p>15 min 4:40 pm - 4:55 pm</p>	N/A	<p>Voluntariamente solicitaremos a los niños contarnos cómo han vivido la estancia en sus casas desde la contingencia. La idea es que nos cuenten ¿Qué es lo que les gusta o no les gusta de estar más tiempo en sus casas? para que a partir de ahí podamos enfatizar en la importancia de la labor arquitectónica.</p> <p>Los mentores también deben participar.</p>
<p>Presentación de obras</p> <p>Para ampliar el panorama sobre el trabajo de los arquitectos, presentaremos algunas imágenes de obras reales acompañadas de una breve explicación cada una</p>	<p>15 min 4:55 pm - 5:10 pm</p>	(Virtual proporcionado por los presentadores)	<p>Las imágenes seleccionadas serán obras cuyo carácter formal sea muy atractivo a simple vista para poder captar la atención de todos los participantes de la sesión y tratar de emocionar a los amigos con las posibilidades que esta bella carrera nos ofrece. Por ejemplo:</p>  <p>El Guggenheim de Bilbao.</p>
<p>Empleos</p> <p>Hablaremos de manera breve sobre algunas de las orientaciones vocacionales que puede tener un arquitecto apoyándonos de material gráfico. La arquitectura es una carrera</p>	<p>10 min 5:10 pm - 5:20 pm</p>	(Virtual proporcionado por los presentadores)	<p>Rápidamente enunciamos algunos de los trabajos que puede realizar un arquitecto, por ejemplo, dirección de obra, dibujantes, maquetistas, proyectistas, etc.</p>

tan extensa que tiene trabajos para todo tipo de perfiles.			
Cierre Concluimos la sesión escuchando las opiniones de los participantes, agradeciendo y despidiendo a los amigos.	10 min 5:20 pm - 5:30 pm	N/A	Preguntaremos cuál es su nueva opinión sobre la arquitectura y lo que más haya llamado su atención.

ANEXO 2


CARTA DESCRIPTIVA			
Objetivo del equipo: Exponer la importancia de los museos como un lugar de valor cultural, científico y multidisciplinario.		Fecha de sesión: 21-ene-22.	
Objetivo de los niños: Conocer sobre lo que conlleva un museo, sus objetivos y sus principales características. Participar en la creación de un museo.		Tema a desarrollar: Los museos.	
Áreas de desarrollo: Comunicación, imaginación y creatividad.		Duración: 90 minutos.	
Mentores: Julio, Jaquelyn, Gerardo, Ana Laura.		Licenciaturas: Arquitectura, biología, psicología y sociología.	
PROCEDIMIENTO	DURACIÓN (MIN)	MATERIALES	OBSERVACIONES
Espera y recepción: Se dará tiempo para que se incorporen la mayor cantidad de amigos y mentores. Para que la espera sea agradable se pondrán algunos videos musicales.	5 min 4:00 pm - 4:05 pm	(Virtual, música de fondo)	Esperaremos a tener suficientes participantes conectados para iniciar.
Bienvenida Saludar y dar la bienvenida a los compañeros mentores y	5 min 4:05 pm - 4:10 pm	N/A	Saludar, solicitar en caso de ser necesario modificar sus nombres para ser identificados y poder llevar a cabo las

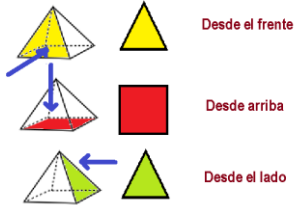

niños.			actividades de manera adecuada. (Por ejemplo, quienes sean mostrados como “iphone...” o “celular...”)
<p>Juego de inicio. “Vuela-Vuela”</p> <p>Los coordinadores nombraremos animales, insectos, aves y objetos que vuelen y otros que no, mientras que, a la par, los amigos y mentores tendrán que ir haciendo una señal con las manos el término: “vuela-vuela” en el caso de que se enuncie a un animal u objeto que vuele.</p>	<p>15 min 4:10 pm - 4:25 pm</p>	N/A	<p>El objetivo principal de este juego es capturar la atención de los amigos, y divertirnos mientras se plantea los nombres de los animales u objetos. Por ejemplo, el coordinador dirá: “Avión, mosca, pájaro, helicóptero, perro, Superman...” Mientras que los amigos deberán responder 4 veces con una seña de manos un “vuela-vuela” y en el penúltimo nombre no deberán poner el la señal, y por último nuevamente contestar un “vuela-vuela” con sus manos.</p>
<p>Introducción</p> <p>Explicaremos brevemente qué es un museo y sus principales características.</p> <p>Se preguntará a amigos y mentores qué museos han visitado.</p>	<p>15 min 4:25 pm - 4:40 pm</p>	(Virtual proporcionado por los presentadores)	<p>Para esta sección nos apoyaremos de un pequeño material gráfico preparado previamente para explicar las principales características de los museos.</p>
<p>Presentación de algunos museos</p> <p>Se presentará, con el apoyo de algunas imágenes, tres museos explicando de qué se tratan y algunas de sus principales características y actividades que se realizan en ellos.</p>	<p>20 min 4:40 pm - 5:00 pm</p>	(Virtual proporcionado por los presentadores)	<p>Esperamos dar una perspectiva a partir de ejemplos de lo que son los museos y para qué sirven.</p> <p>Además esperamos que algunos de los niños los reconozcan.</p>

<p>¿Cómo sería tu museo ideal?</p> <p>Se les pedirá a amigos y mentores que, a partir de lo expuesto anteriormente, imaginen un museo con una temática particular y con ciertas características apegadas a sus intereses, para después explicarlo.</p>	<p>15 min 5:00 pm - 5:15 pm</p>	<p>N/A</p>	<p>Durante este ejercicio los niños harán su primer acercamiento con el proceso creativo y de diseño. Esperamos que se den cuenta de cómo un proyecto puede tener impacto en diferentes ámbitos de la sociedad.</p>
<p>Cierre</p> <p>Se preguntará a todos qué les pareció la actividad del día, y que es lo que se llevan de esa sesión, para después dar la palabra a nuestros compañeros que expondrán la siguiente sesión y por último agradecer su atención y participación.</p>	<p>15 min 5:15 pm - 5:30 pm</p>	<p>N/A</p>	<p>Preguntaremos cuál es su nueva opinión sobre el tema y lo que más haya llamado su atención.</p>

ANEXO 3

<p>CARTA DESCRIPTIVA</p>			
<p>Objetivo del mentor: Desarrollar en los amigos una mejor capacidad de razonamiento espacial.</p>		<p>Fecha de sesión: 18-may-22.</p>	
<p>Objetivo de mi amig@ PERAJ: Lograr visualizar mentalmente la manera en que se conciben ciertos espacios antes de materializarlos.</p>		<p>Tema a desarrollar: Las tres dimensiones.</p>	
<p>Áreas de desarrollo: Inteligencia espacial, memoria y creatividad.</p>		<p>Duración: 90 minutos.</p>	
<p>Mentore: Julio Periban, en colaboración con “Juanito”.</p>		<p>Licenciatura: Arquitectura.</p>	
<p>PROCEDIMIENTO</p>	<p>DURACIÓN (MIN)</p>	<p>MATERIALES</p>	<p>OBSERVACIONES</p>
<p>Recepción:</p>	<p>5 min 4:00 pm - 4:05 pm</p>	<p>(Virtual)</p>	<p>Mientras esperamos se compartirá un</p>

<p>Cederemos los primeros 5 minutos de la sesión para dar oportunidad de que todos los participantes se incorporen.</p>		<p>Trunks AMV This Time It's Different</p>	<p>video.</p>
<p>Introducción y bienvenida</p> <p>Saludar a los mentores y amigos, se hará la introducción a la sesión recapitulando un poco qué fue lo que se vió durante la presentación de la carrera y explicando la manera en la que vamos a continuar con la actividad en esta sesión.</p>	<p>5 min 4:05 pm - 4:10 pm</p>	<p>N/A</p>	<p>Los compañeros mentores apoyarán encendiendo sus cámaras.</p>
<p>Actividad 1 “Encuentra el objeto” (videojuego)</p> <p>La sesión se apoya mucho de la atención visual, este juego nos puede ayudar a estimular la capacidad de observar.</p>	<p>20 min 4:10 pm - 4:30 pm</p>	<p>(Virtual proporcionado por el mentor)</p>	<p>Para lograr captar la atención de los participantes en la sesión comenzaremos jugando un videojuego en el que todos pueden participar desde sus dispositivos. El juego será compartido desde una página de internet.</p> 
<p>Actividad 2 “Interpreta la figura”</p> <p>Para iniciar con esta actividad el mentor a cargo dará una breve explicación de lo que es una volumetría y en qué consiste. Posteriormente se procederá a proyectar imágenes de algunas figuras tridimensionales y los participantes deberán interpretar la manera en que esa figura se vería desde diferentes ángulos.</p>	<p>25 min 4:30 pm - 4:55 pm</p>	<p>(Virtual proporcionado por el mentor)</p>	<p>Primero se proyectarán figuras simples (como un cubo o una esfera) y gradualmente se proyectarán figuras más complejas, la intención es que los amigos identifiquen cómo se verían las figuras desde diferentes vistas. Por ejemplo:</p>

			
<p>Actividad 3 “La volumetría de una casa”</p> <p>En esta parte de la sesión observaremos cómo aplicar lo visto en la actividad previa en la proyección de viviendas. Se compartirán imágenes de plantas arquitectónicas de algunas viviendas y la manera en que podría verse construida esa misma casa.</p>	<p>25 min 4:55 pm - 5:20 pm</p>	<p>(Virtual proporcionado por el mentor)</p>	<p>El objetivo es que los participantes puedan identificar la manera en que corresponde el plano de una casa a su aspecto ya que se encuentra construida.</p> 
<p>Conclusión</p> <p>Para ir concluyendo con la sesión preguntaremos a los participantes qué tal les pareció y si tienen alguna duda u observación.</p>	<p>5 min 5:20 pm - 5:25 pm</p>	<p>N/A</p>	<p>Se dejará de compartir el material visual para poder vernos y hacer la retroalimentación y comentarios sobre la sesión.</p>
<p>Cierre</p> <p>Agradeceremos por la atención y la participación de los compañeros para después despedirnos.</p>	<p>5 min 5:25 pm - 5:30 pm</p>	<p>N/A</p>	<p>También se puede utilizar este momento para dar indicaciones al grupo.</p>