

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar
Director de la División de Ciencias
y Artes para el Diseño.
UAM Xochimilco



INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México
(AEFCM)

Periodo:

01 de agosto del 2022 al 17 de febrero del 2023

Proyecto:

Juntos: Servicio Social en Educación Básica

Clave

XCAD000912

Responsable del programa:

Berenice Sánchez Pacheco

Asesor del Proyecto:

Mtra. Luvia Angelica Duarte Alva

Perla Quetzalli Domínguez Zaragoza

Diseño de la Comunicación Gráfica

Matricula: 2163028397

Correo: zaragoza3q@gmail.com

Telefono: 5916885334

Celular: 5567746144

Introducción

En este informe plantea las actividades que fueron realizadas durante la estancia de servicio social comprendido durante el periodo del 01 de agosto del 2022 al 17 de febrero del 2023, el cual fue realizado en la Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México (AEFCM).

Personalmente el servicio social significa la manera de regresar algo de conocimiento y ayuda a la sociedad, es por eso, que este proyecto fue especial, ya que además de estar enfocado en las actividades que me interesaba desarrollar como diseñadora gráfica el aprendizaje fue significativo ya que aplicar lo aprendido en la universidad me motivaba en mi quehacer como diseñadora, cumpliendo el objetivo de la carrera. Además, de poder aportar los mensajes que fueran recibidos por el público de una manera factible y así apoyar al fácil acceso de la educación.

La AEFCM es una organización gubernamental dedicada a propiciar las condiciones hábiles para el acceso de educación pública de calidad a la población de la Ciudad de México, en el nivel básico (preescolar, primaria y secundaria incluyendo la indígena, especial, normal y para adultos en escuelas con sostenimiento Público).

Debido a la Covid-19 surgieron cambios que dio apertura a las modalidades a distancia, es por esto que la AEFCM en 2020 creo la escuela en casa, una unidad encargada de hacer llegar la información vía online, aprovechando y haciendo uso de las redes sociales y con esto surge la necesidad de más apoyo visual; contenido que fuera publicado en sus redes continuamente, así como en su página web, donde además de otras cosas suben podcasts, videos educativos, además de tener revistas y gacetas.

El servicio social, fue afectado por la Covid-19 y a la vez abrió oportunidades para los alumnos de realizar las actividades desde casa, manteniendo contacto con las organizaciones de manera virtual, por videollamadas y redes sociales.

Objetivo General

Difundir material visual a los niños y maestros de educación básica de la CDMX y aledaños, donde sea fácil el entendimiento del mensaje, haciendo llegar la información de una manera coherente para el público requerido y acorde a la edad de estos, que sea atractivo para ellos, poniendo en práctica lo aprendido durante la carrera, reforzando y ampliando los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos, así como agregando experiencia en la aplicación de estos mismos en el ambiente profesional.

Actividades Realizadas

Mi estancia en la AEFCM comenzó el 01 de agosto de 2022, durante aproximadamente las primeras 2 semanas, mis tareas a realizar era una serie de ejercicios que eran revisados y corregidos para ir acoplándome al estilo, diseño, uso de tipografía, etc., estos ejercicios eran variados, entre ellos era hacer diseños de carteles para eventos, convocatorias; hacer artículos para revistas, así como portadas de estas mismas, basándome en los tomos anteriores, analizando cada sección de las revistas que tiene en publicación ya que cada una va dirigida a públicos distintos y por esto tienen una identidad visual distinta, estos ejercicios me ayudaron a analizarlas y acoplarme a la identidad de cada revista; también en los ejercicios comprendía la realización de infografías y post para redes sociales.

Después de estos ejercicios a mediados de agosto mi primer tarea fue comenzar a hacer un diseño para publicaciones en sus redes sociales, Facebook e Instagram, que comprendían a las efemérides por cada mes, comenzando por septiembre, donde se pondrían dos diseños diferentes dependiendo lo que requería la información, uno con fotografía y otro con ilustración, en esta tarea nos pidieron a las tres mujeres que estábamos haciendo servicio social en esta organización durante este momento hacer los diseños, que luego se presentarían y se decidiría cuál tomar, un diseño mío y el de una compañera fue escogido, a partir de ese momento me encargue de diseñar las publicaciones diarias de las efemérides.

Ellos me proporcionaban la información y las imágenes propuestas, de las cuales yo me encargaba de acomodar los datos de acuerdo al modelo, elegir que tipo de diseño se adecuaba a cada uno, en el caso del diseño de fotografía me encargaba de acomodarlo, haciendo ajustes y editando las variaciones de luz, color y el encuadre para una composición armónica, en algunos casos editando el contenido, añadiendo elementos que enriquecieron la imagen o elementos que no se alcanzaban a distinguir para el encuadre, en el caso del diseño de ilustraciones, me encargaba de buscar ideas en la web y adecuarlas al formato y diseño, esta tarea la realice desde ese momento hasta mi termino de servicio social, cada mes me llegaba la información nueva, además en cada mes me correspondía hacerle variaciones al diseño principal para distinguir mes con mes, cambiando de forma algunos elementos, con temática de acuerdo al mes a trabajar, y escogiendo una paleta cromática en cada mes, esto con ambos modelos en diseño de fotografía y el de ilustración. Además, pasaban por dos revisiones, por mi tutora y por los encargados de la división de texto y redacción para corroborar que la información estuviera bien colocada. Estas tareas las realizaba a mediados del mes anterior a ser publicado, dando tiempo a revisión y las correcciones que fueran necesarias, por lo que el resto de los días podía dedicarme a otras tareas que necesitaban apoyo.

En Octubre de 2022 surgió una serie de encuestas a docentes de escuelas a nivel preescolar, primaria y secundaria, donde se les preguntaba acerca del modelo educativo, en esta tarea me encargue de 1 archivo de los 3 que se pedían, donde fui la encargada de edición de este, recortando los videos para que tuvieran coherencia y seguimiento a las preguntas, que se escuchara continuo y sin cortes repentinos, en algunos casos, como lo necesitara también me encargaba de la edición de los audios para igualar el volumen y hacer que todo el conjunto de videos se representará como unidad, así mismo me encargue de ponerles las plecas de información, las cortinillas de entrada y cierre del video. En esta tarea me encargue completamente de toda la edición de un archivo donde otra entidad se encargó de elegir la información que requerían en el video, una vez hecho se mandó a revisión con esta instancia y se realizaron los ajustes requeridos.

También en este mes se me encargó acomodar algunos banners que ya tenían realizados, mi tarea sería acomodarlos para que fueran publicados en redes sociales, el formato tendría que ser cuadrado, en base a su diseño mi tarea fue acomodar los elementos para que la composición se acomodará a lo que se requería.

Durante el mes de noviembre se realizaría una página web para el Centro de Maestros, por lo que mi tutora me pidió realizar un diseño para la sección de Biografías de 18 maestros, el diseño de la web era más formal y para un público adulto por lo que el diseño tendría que ser acorde a esto, una vez realizadas las propuestas fueron revisadas por mi tutora, haciéndome recomendaciones para mejorar el diseño, en esta ocasión ellos me habían proporcionado la paleta cromática así que me encargue de acomodarlos para que la información fuera clara. Una vez realizados los cambios, paso por una segunda revisión y después de aceptar el diseño mi tarea fue acomodar los textos de cada biografía.

En diciembre se acercaban las vacaciones y por ello pararía un poco el trabajo, como me encargaba de casi todas las publicaciones de sus redes sociales, también me encargué del diseño de una nueva imagen de portada para las festividades a acercarse, realice 3 diseños y después de ser revisados y corregir elementos de composición se eligió uno y fue publicado.

Otra actividad que realice fue la búsqueda y realización de vectores para cuadernillos de proyectos de pensamiento computacional, eran en total once cuadernillos, incluyendo todos los grados de primaria, secundaria, así como, un cuadernillo dedicado a preescolar y otro enfocado en robótica, los diseños de los cuadernillos ya se habían realizado, solo faltaba colocarle los elementos gráficos, así como los apoyos visuales que complementarían la información.

La función que realizaba era buscar las imágenes que se adecuaban en el bancos de imágenes, o en algunos casos la creación de las ilustraciones, dejando los archivos al tamaño que ya se les había designado.

En enero de 2023 surgió la necesidad de realizar una animación corta donde se colocarían todos sus links a sus redes sociales, ya que la que tenían hasta ese momento se había realizado con la temática de un evento pasado y ya no era factible tenerla, así que enfocándome en los diseños que había realizado anteriormente y en la imagen institucional comencé a realizar bocetos a lápiz que fueron entregados y después de analizarlos escogí el que más se adecuaba a la necesidad y a su público, de acuerdo a sus animaciones anteriores y al tiempo predispuesto para realizar esta tarea decidí utilizar el método de motion graphics, en esta animación le di movimiento tanto a textos, como a ilustración de una persona.

Una de las tareas más complejas fue la última, ya que mi tutora me encargó realizar el diseño de 3 artículos de la revista Axolotl el cual está por sacar su volumen 4, estos artículos correspondían a una sección llamada Edutech, y cada artículo iba dirigido a públicos de diferentes edades, por lo que cada uno debería de corresponder a esto, comencé revisando los artículos de esta sección en volúmenes anteriores, para destacar los elementos principales y cómo se desarrollarían los artículos, después realice un mockup, recolectando ideas de revistas de internet, de banners etc., haciendo a la vez una lluvia de ideas de lo que podría rescatar para mis artículos, después de esto realice bocetos a lápiz de cada artículo, hasta que llegue a los diseños que me convencieron, estos fueron presentados a mí tutora, quién me guío y me aceptó mis diseños para comenzar a trabajar en ellos, para esto me facilitó los archivos del formato que utilizaban y comencé a diseñarlos haciendo uso de las herramientas indesign, illustrator y en algunos casos Photoshop, buscando tipografías de además de adecuarse a la identidad visual de la revista se adecuarán a cada artículo y la información que correspondía. Se realizó una reunión vía meet con mi tutora donde me señaló las correcciones, después de trabajar en ellas, unificar y hacer cambio en los textos se volvió a pasar a una última revisión, este tomo está por salir, por lo que aún no está en su página web.

En general mi tutora me ayudó mucho durante todo mi tiempo de estancia en la organización, apoyándome cuando tenía dudas y alentándome a mejorar.

Metas alcanzadas

Considero que el Servicio Social fue una de las experiencias más enriquecedoras durante la carrera, aportando y logrando complementar todos los conocimientos adquiridos, aplicándolos en un ambiente real, con necesidades y problemas que surgían.

Además, aprendí de los conocimientos de mi tutora y la experiencia de trabajar en esto, guiándome y apoyándome también a acoplarme al equipo de diseño, donde me adapté a su forma de trabajar, trabajando en apoyo con las otras áreas, para poder entregar un producto de calidad. Esto es algo que la UAM maneja desde el inicio de la carrera, pero el haberlo experimentado en un ambiente real es diferente y ayuda a comprender la realidad y cómo se desarrolla este entorno. t

Otra meta alcanzada fue poder organizar mis tiempos de acuerdo al horario y los productos que se tenían que entregar en hora y tiempo adecuados, entregando además productos de calidad, que cumplieran su función.

Resultados

En definitiva, logre ver un cambio en la manera en la que, hacia mis diseños, tenía las bases, pero al ver los diseños anteriores y los que hice al final de mi trayecto puedo ver que desarrolle nuevas habilidades que no tenía.

Desarrollé además la capacidad de trabajar mas ágilmente, al inicio de mi servicio me costaba mucho sacar un diseño bien hecho y por lo mismo me tardaba, pero conforme estuve trabajando en más proyectos la capacidad de diseñar productos de calidad fue más ágil.

Además pude darme cuenta de que podía desarrollarme en varias áreas, durante mi estancia fui capaz de diseñar para redes sociales, páginas web, artículos de revistas, edición de video y animación en motion graphics.

Conclusiones

Para concluir puedo decir que, aunque la universidad aporta todas las herramientas necesarias, el hecho de practicarlas en un ambiente real te da la visión completa para poder ver todas las cosas que influyen al momento de diseñar, el tiempo que a veces no lo tomamos tan en serio.

Me hubiera encantado realizar mi servicio social de manera presencial ya que en algunas ocasiones mi computadora hacía que mis tiempos fueran más lentos, pero también el hacerlo a distancia me dio mucha posibilidad para organizar mi tiempo.

Recomendaciones

.Considero que el uso de redes sociales para esta organización aun es un tema un poco nuevo, los posts que eran publicados a veces no tenían el alcance que se esperaba, faltaría hacer un seguimiento y un mockup de los posts semanales, con varios tipos de información.

También recomiendo adaptarse a los medios digitales y todo el sistema online que nos trajo la pandemia, aunque al principio no quería hacer mi servicio social de manera remota, mi tutora; Paola, me ayudo mucho, y la comunicación fue constante.

Bibliografía y/o Referencias Electrónicas

- ¿Qué es la AEFCM?
https://www.aefcm.gob.mx/quienes_somos/aefcm/index.html
- La escuela en casa
Página web: <https://laescuelaencasa.mx/escuela-contigo/>
Instagram: <https://www.instagram.com/laescuelaencasa/?hl=es-la>
Facebook: <https://www.facebook.com/laescuelaencasa01>
- Revista “El Axolotl Científico”
<https://laescuelaencasa.mx/escuela-en-casa/revista/axolotl>
- Servicio social- UAM Xochimilco
<http://dcsh.xoc.uam.mx/index.php/oficinas-de-atencion/servsoctop>
- Centro de Maestros
<https://centrodemaestros.aefcm.gob.mx/index.php/quienes-somos/>

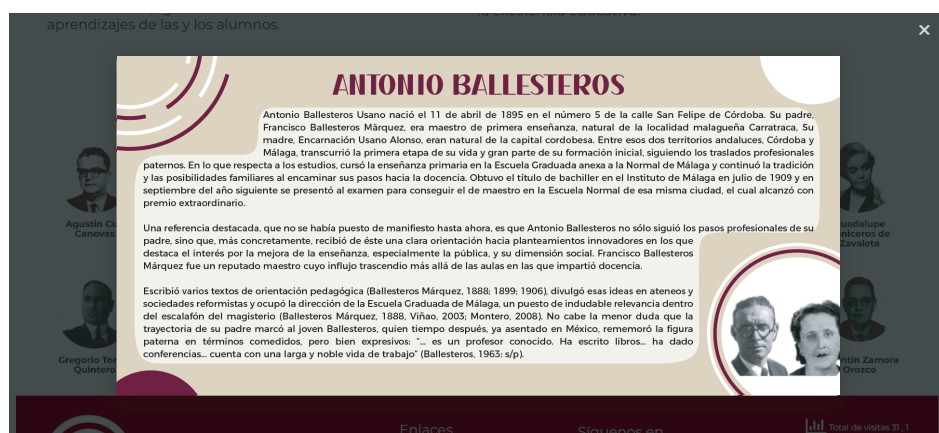
Anexo 1: Ejercicio portada revista



Anexo 2: Post redes sociales (pertenecen a el mes octubre)



Anexo 3: Diseño Biografías para página web Centro de Maestros



Anexo 4: Portadas para Facebook



Anexo 5: Ejemplo de imágenes para cuadernillos

Cuadernos Cuatrinx Primaria

MANOS A LA OBRA
Tecnología para todos

- Recapitula lo trabajado anteriormente y toma participaciones aleatorias.
- Explica a los estudiantes que la tecnología se crea día a día y ayuda al mundo a realizar tareas con mayor facilidad, pregunta ¿Dónde la ven a su alrededor?: Muestra el video, ¿qué es tecnología?
- Después de terminado el video, cuestiona al grupo ¿Qué les gustaría inventar para facilitar una actividad de su vida diaria?
- Pide a los estudiantes que reflexionen individual y posteriormente comparta ¿Qué queremos aprender? Realiza las siguientes actividades:
 - Que los alumnos identifiquen figuras geométricas en las diferentes tecnologías que utilizan.
 - Posteriormente que los alumnos describan qué habilidades y súper poderes tecnológicos les gustaría adquirir para ayudar al planeta.
 - Pide que dibujen cómo se imaginan cuando sean grandes ¿Siendo un o una científica? ¿Ingeniero? ¿Programador?
- Solicita a los alumnos que compartan sus respuestas con al menos 3 compañeros.
- Retorna la actividad del juego de los robots dentro del salón eligiendo a dos participantes que serán los robots en un espacio que delimite el mismo docente al centro del grupo. Se deberán colocar un punto de salida y uno de llegada, los Robots deberán de llegar con las indicaciones de desplazamiento aprendidas.

- Reparte gises blancos y en el patio organiza equipos de 5 alumnos, deberán dibujar sus propios recuadros en el suelo a modo que entre ellos elijan quién es el robot y quién da las indicaciones por medio de la voz.
- Coloca un obstáculo para que los alumnos lo eviten dando las indicaciones.
- Entrega una hoja con recuadros en donde ahora en vez de dar indicaciones por medio de la

Cuadernos Cuatrinx Primaria

voz coloquen flechas para que ahora el desplazamiento sea siguiendo las indicaciones gráficas. Muestra un rota folio con el ejemplo de la cuadrícula colocando las flechas y un alumno las irá siguiendo a modo de ejemplo.

Robots y geometría

- Retorna los conceptos sobre Programación, algoritmo, programa.
- Distribuye hojas con cuadrículas impresas a modo de que los alumnos coloquen el nombre de la figura geométrica que se está trabajando, posteriormente deberán de llevar la figura geométrica al punto final que tú les indiques.

NOS PREPARAMOS PARA COMPARTIR

- Forma dos equipos, ambos deberán de llevar las figuras geométricas (flechas de fomi) que vayas indicando y en equipo señalarán con flechas en las cuadrículas de hojas de rotafolio acordando como colocar las direccionalidades para llegar al punto final.
- Recuérdales a los alumnos, que por medio de indicaciones se están trabajando algoritmos poniendo en juego habilidades de pensamiento computacional.
- Reflexiona con los alumnos sobre la importancia de compartir lo aprendido y que las matemáticas no son complicadas.
- Define con los alumnos la forma de invitar a la comunidad escolar para que observen su trabajo de robots y figuras geométricas.
- Tomando en cuenta los acuerdos del grupo, lleven a cabo la invitación a la comunidad escolar.
- Organiza comisiones dentro del grupo para el momento de compartir a la comunidad, por ejemplo:
 - Recepción
 - Expositores

Anexo 6: Artículos para revista Axolotl

LANZAMIENTO A LA LUNA:

¡Abrochense los cinturones!

Hace unos días, fui a la biblioteca, buscaba un libro para leer en mi casa, después de hacer mi tarea y un libro llamó mi atención: Pop up Luna decía el título. Decidí hojearlo para saber de qué trataba, cuando lo abrí, ¡me llevó una gran sorpresa! Así que me lo llevé prestado. Te cuento por qué me gustó tanto: contaba la historia de un niño astronauta que viajaba a la luna. También decía cómo preparaba todo para su viaje, y además cómo había creado su traje de astronauta.

Las imágenes de este libro me hacían sentir como si yo fuera ese niño que se iba a la luna, sus imágenes eran en tercera dimensión (3D), algo así como la realidad, pero más grande. Me emocioné mucho cuando lo abrí. Cada vez que le daba la vuelta a la página, los dibujos salían del papel! ¡Yo estaba en la luna! Así acabé de entender lo que el maestro nos había platicado en clase de Ciencias sobre la Luna.

También me había contado algo sobre la tecnología de realidad aumentada. Yo no había entendido muy bien hasta que vi este libro. Puede ver con mis propios ojos cómo la realidad del libro se agrandaba en cada una de sus páginas.

¿Sabías que...?

Algunos billetes mexicanos se pueden observar como en las imágenes del libro de la Luna, ¡pero de manera virtual! Es de lo que nos habló mi maestro en la escuela

¿Quieres verlo con tus propios ojos?
 Dale clic a esta liga
[Click aquí](#)

¿ESTOY AQUÍ O ALLÁ?

Lentes de realidad virtual

¿Cómo crees que sería estar dentro de una película de ciencia y ficción?, ¿o viajar por diferentes países? pero sin salir de tu casa.

Seguramente has escuchado hablar de los lentes de realidad virtual. Con ellos puedes viajar a lugares inimaginables. Podrías recorrer los rincones de un videojuego o el espacio entero! Hasta podrías tomar tus clases como si de verdad estuvieras presente en la escuela.

¿Y QUÉ ES ESO DE REALIDAD VIRTUAL?

Es una simulación digital del mundo físico que te rodea, realidades virtuales creadas por computadora. Para poder ver estas recreaciones necesitas unos lentes especiales: lentes de realidad virtual.

Estos lentes bloquean la percepción del mundo que te rodea y lo sustituye por un mundo digital. Un mundo que fue diseñado para engañar a tus sentidos: tu cerebro piensa y siente como si te encontraras en un lugar completamente distinto.

Por ejemplo, imagina que sigues tomando clases desde tu casa, como en la pandemia. Pero ahora no sólo necesitas una computadora, también necesitas unos lentes especiales. En cuanto te los pones, para tomar la clase de ese día, tu casa desaparece. Ahora estás en tu salón de clases, tu maestra está escribiendo en el pizarrón y da la lección; tus compañeros están sentados como tú, en sus pupitres. Tu cerebro ve todo eso, pero en realidad sigues en la cocina de tu casa, junto a tu papá, que está haciendo la comida y tu mascota anda corriendo por ahí.

¿QUÉ LOCO ¿NO?!

No olvides escribirnos al correo: axolotlcientifico@aeefcmgob.mx y coméntanos ¿has visto o usado lentes de realidad virtual?, ¿en qué mundo te gustaría vivir la realidad virtual?

¿SABÍAS QUE...?

Si quieres saber más sobre esta tema y su diferencia con la realidad aumentada Haz click aquí o puedes

¿FANTASÍA O REALIDAD ALTERNATIVA? EL METAVERSO

Como probablemente ya sepas, el año pasado, Mark Zuckerberg -presidente de Facebook, Instagram y WhatsApp- lanzó un proyecto llamado Meta. Se trata de un universo virtual, una extensión digital del mundo real.

Pero tal vez no hayas escuchado hablar sobre Second Life, que desde hace 17 años -nada menos- te permite tomar clases y hacer reuniones de trabajo de manera virtual, usando la tecnología del metaverso. Second Life ofrece a los asistentes de estas reuniones la posibilidad de expresarse con avatares únicos y divertidos en un espacio 3D compartido y colaborativo, sin olvidarse del chat de texto, claro, ni del audio en tiempo real.

Antes o después, el metaverso ha ido formando parte de nuestra vida cotidiana en este siglo XXI.

Nuestra manera de acercarnos al conocimiento, a la educación y a la información se va cada vez más implicada, trastornada y modificada por el mundo virtual o inmaterial del Internet.

¿Sabes quién fue el primero en utilizar los términos metaverso y avatar?

El autor Neal Stephenson en su novela de ciencia ficción Snow Crash, en 1992. Lo usó para designar la existencia de historias,

En el metaverso, tú creas tu avatar, es decir, una imagen de tu identidad en Internet. Una vez dentro del metaverso y con un avatar que te identifique, puedes jugar, construir mundos, ir a conciertos, visitar a tus amigos, estudiar o trabajar sin salir de tu casa. Esta tecnología rebasa el mundo real como lo conocieron tus padres o abuelas, quienes sólo habían visto estas cosas en el cine o las habían leído en novelas de ciencia ficción. Para ellos eran impresionantes.

Aparte del proyecto Meta y Second Life, ya existen diferentes plataformas que utilizan la realidad virtual y aumentada. Las usan para construir escenarios donde todo el mundo participa para aprender y enseñar. Tú puedes vivir una experiencia educativa, de inicio a fin, en el mundo virtual.

Cada quién puede crear su propio metaverso; por ejemplo, un centro educativo puede inventar todo un campus, o al menos una réplica de su institución en versión virtual, con las mismas aulas, comedores, salas de profesores y demás... Igual que en el edificio original. Así, alumnos, docentes y el resto de trabajadores del centro educativo podrán comunicarse y convivir ágilmente, como si se encontrarán allí en persona.

La realidad virtual y la realidad aumentada son tecnologías clave para el desarrollo del metaverso. Si te interesa este tema, podrías aprender programación y desarrollo de aplicaciones. Te encantará saber que los Puntos de Innovación, Libertad, Arte, Educación y Saberes (PILAE), junto con la empresa Meta, están dando cursos y certificaciones de nivel curricular.

Puedes revisar la información completa en <https://gubernacion.gob.mx/> o <https://ocw.unam.mx/cursos/>