

Dr. Francisco Javier Soria López

Directora de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

PROYECTO:

UAM-X Peraj, Adopta un Amig@

PERIODO 16 de Enero 2017 – 16 de Julio 2017

CLAVE: XCAD 000225

RESPONSABLE DEL PROYECTO:

Mtro. Abel Antonio Ramírez Juárez

ASESOR INTERNO:

Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado

ALUMNO:

Daniel Carbajal Muñoz

MATRÍCULA:

210399796

LICENCIATURA:

Diseño de la Comunicación Grafica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 5631 8960 Cel: 55 9197 0917

Correo electrónico: daniel.carbajal.m@gmail.com

INTRODUCCIÓN

UAM-X Peraj, adopta una amigo puede ser descrito como un programa social enfocado en la mentaría entre la comunidad universitaria y niños de entre 10 y 11 años de edad con la finalidad de impactar afectivamente y así obtener como resultado elevar su autoestima, apoyarlos en su desarrollo cognitivo y por ende puedan potenciar o descubrir nuevas capacidades intelectuales. Dicho impacto podría no solo tener resultados a corto plazo ya que una de las premisas de este proyecto es redimir la deserción escolar y que los niños puedan llegar a completar la educación superior.

Es por ello que alumnos de todas las carreras de la UAM Xochimilco tienen la oportunidad de formar parte de este proyecto, no solo se trata de apoyar a los niños, sino que a nosotros como universitarios, al adquirir este compromiso social, entendemos que no son solo suficientes los conocimientos de nuestra carrera y que es de suma importancia interactuar con otras áreas de estudios que nos ayudaran a potenciar las posibilidades que tenemos de aportar conocimientos a los niños que formaran parte de este ciclo.

En mi caso también fue necesario adquirir una concepción de la niñez así como saber de las etapas del conocimiento y aprendizaje para abordar de manera efectiva las actividades de diseño que destine a los niños, en el camino entendí que también sería necesario tener conocimientos de problemáticas sociales que a la postre me ayudaron a entender factores que pueden causar distracción o falta de interés en cuestiones escolares maneras en las que podía persuadir a los niños al aprendizaje.

Una segunda etapa dentro de mi periodo en Peraj Xochimilco comprende la generación de medios de difusión impresos y digitales para redes sociales así como la generación de logotipos de identidad corporativa y materiales de uso didáctico y publicitario.

En esta segunda parte hubo un acercamiento del tipo Diseñador – Cliente para poder entender todos los fundamentos necesarios que se querían comunicar (interiorizar las necesidades del usuario).

JUSTIFICACIÓN

Formar parte de este proyecto representa un reto importante social y políticamente siempre se ha mencionado que la infancia y la educación podrían ser la base del cambio que nuestro país necesita y desde mi punto de vista esta es una excelente oportunidad de ayudar a estos niños a creer que pueden llegar a formar parte de una comunidad universitaria con la conciencia de que en su camino podrán ayudar a otras personas a alcanzar dichas metas.

Con ayuda de todos los tutores será importante involucrar de manera activa a todos los niños en cada actividad sin importar la carrera, pues otra de las intenciones que tiene este programa es promover la interdisciplinariedad, así mediante cada una de sus creaciones se desarrollara también un carácter colaborativo.

Relacionarse directamente con otras carreras en pro de un objetivo social enriquecerá no solo la autoestima de los niños sino que nosotros como futuros profesionistas tendremos la experiencia de haber colaborado de manera efectiva en otras áreas de estudio aportando siempre desde nuestros conocimientos de diseño.

Este espacio busca a su vez crear un entorno de confianza y diversión donde niños y tutores tendrán el reto compartir juegos y conocimiento, la finalidad no solo es que se desarrollen en aspectos de aprendizaje sino que también puedan desarrollar habilidades sociales en un entorno alejado a lo que acostumbran vivir día a día pues no habrá calificaciones, remuneraciones económicas, castigos o premios de por medio.

Será clave poner a disposición de los niños todos mis conocimientos de diseño y la experiencia que tuve como estudiante, tener una retrospectiva de mi etapa como alumno podrá facilitar la manera en que pueda interactuar con ellos, generar esa empatía dará paso a una mejor comunicación para poder realizar de la manera más eficiente cualquier actividad.

Considerando que este proyecto es meramente interdisciplinario, tendrá que haber una buena disposición por parte de los tutores pues estaremos en contacto directo con otras áreas de estudio, es importante aprender de las actividades propuestas por las demás carreras para apoyar a los niños en la comprensión de esas disciplinas, que, aunque no vienen directamente relacionadas con el diseño, será labor importante poder aprender de ellas para reforzar su entendimiento.

OBJETIVOS GENERALES

Como base principal, es importante fabricar conceptos y un lenguaje fácil de digerir para los niños, esto podrá ayudarles a desarrollar un entendimiento de la carrera de diseño, Intentare despertar la creatividad de los niños mediante la exploración de medios gráficos y materiales adecuados para su edad, tratare también de conocer y compartir con ellos su contexto escolar y familiar. Al mismo tiempo estos acercamientos irán creando un vínculo importante entre tutor y niño haciendo que al final del proyecto se haya creado en él una respuesta al diseño.

En la parte de diseño se pretende hacerle ver a los niños que el arte no es una disciplina totalitaria, al contrario, es una manera de expresar ideas y sentimientos, exteriorizar lo que los demás no pueden ver e incluso es una forma de mejorar

nuestra comunicación. También es una manera de entender que todos podemos tener una perspectiva distinta de un mismo tema y creo eso les ayudara mucho a entender que como individuos tenemos que tener siempre la disposición de ayudar y tratar de entender a las personas que nos rodean. En mi caso veo importante esto ya que el objetivo no es mostrarnos como una figura autoritaria, sino como un amigo.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

1.- Crear con los niños un vínculo importante, es decir, tener la apertura y disposición de escucharlos en todo momento para entender su contexto familiar y social, de esa manera podremos saber cómo motivarlos en cada actividad que se realice. Conocer sus gustos nos ayudara a pulir las actividades que están planeadas para poder capturar toda la atención de los niños.

2.- Dando énfasis al punto anterior, las actividades de diseño destinadas a los niños deberán contener en sí mismas un enfoque divertido, representaran un reto individual y colectivo y muy importante, harán ver a los niños que es una disciplina que se puede conjugar con muchas otras materias como las matemáticas o las ciencias sociales. Es fundamental intentar que estas actividades les hagan apreciar la colaboración con otras personas y a su vez difundir en ellos el respeto y la apreciación al trabajo de sus compañeros.

3.- Formar parte de este proyecto, da por ende, el compromiso de siempre llegar con la mejor disposición al aula Peraj, muy por encima de transmitir de la manera más clara nuestros conocimientos, es fundamental disfrutar de la compañía de los niños, coordinares y compañeros tutores para crear un ambiente estimulante para todos los que formaremos parte de este ciclo.

MARCO TEÓRICO

En el ramo del aprendizaje se ven involucradas ciencias como la psicología, la neurociencia o la antropología social y dentro de muchas de estas investigaciones realizadas a través del tiempo, también ciencias aparentemente alejadas como lo sería el Diseño ha tenido efectos positivos en el aprendizaje de los niños.

En palabras de David Perkins (1986), profesor e investigador de la escuela de educación de Harvard, el diseño podría definirse como “Una estructura adaptada a un propósito”. Esto implica un proceso constructivo que busca alcanzar un objetivo determinado. Además, es un proceso que surge del individuo y se expresa en el exterior.

Por ello es importante pensar que la mente de cualquier individuo y en especial la de un niño, solo necesita un chispazo para crear y creer en sí misma.

En síntesis La obra de Perkins¹ nos dice que el diseño una disciplina rica en oportunidades de aprendizaje significativo, la cual permite la expresión del individuo, se enfrenta a problemas no estructurados, fomenta la pluralidad del pensamiento, invita a la constante investigación, y es aplicable en múltiples contextos.

Aunque las actividades de diseño o artes plásticas aun no tienen mucha difusión en la escuela “COMO METODO DE ENSEÑANZA”, poco a poco su valor ha ido en ascenso, especialmente en los círculos reformistas de la educación. Estas actividades permiten articular acción y pensamiento, lo cual implica un gran valor educativo cuando se conectan con la realidad del estudiante, adquiriendo un significado para él y construyendo nuevos aprendizajes sobre estructuras mentales previas. Esta es sin lugar a dudas la conjunción de construcción mental y construcción material significativa.

En la visión de Sugata Mitra. (2013)² podemos encontrar que hay que apostar por lo que él llama una educación mínimamente invasiva. La iniciativa Hole in the Wall demostró que el aprendizaje por exploración permite a los niños construir sus propios conocimientos de forma autónoma, incluso sin formación previa. Solo es necesario un ambiente estimulante y un reto para que el proceso de aprendizaje se ponga en marcha. La intervención del adulto debe ser mínima, los niños aprenderán lo que les interese aprender: si se tiene interés, se tiene educación.

Dicha iniciativa se basó en dejar a un grupo de niños interactuar con equipos de cómputo por si solos, los resultados fueron sumamente alentadores pues sin tener conocimientos previos de dichas tecnologías los niños aprendieron a utilizar los equipos desde acciones básicas como el encendido y el apagado hasta realizar búsquedas en internet.

Relacionado a esta iniciativa, podría argumentar que en mis primeras interacciones en ramos como el dibujo, el proceso de aprendizaje se dio mediante la experimentación; por lo tanto podría decirse que comenzar con un método de aprendizaje mínimamente invasivo será lo indicado para la iniciación de este proyecto pues será fácil darnos cuenta de la respuesta de los niños en relación con las actividades de diseño y aunque quizá no todos responderán de la misma manera, creo que la mayoría obtendrá buenos resultados.

¹ Perkins, D. N. (1986). Knowledge as design. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

² Sugata Mitra. (2013) El hueco en la pared. Sistemas auto-organizados en la educación. Editorial Fedun.

Sujeto a esto podemos determinar que todas las actividades de diseño tendrán como valor agregado un procesamiento profundo y una reflexión activa de lo que están creando ya sea dentro de lo social o dentro de su núcleo familiar.

Otra de las intenciones, es hacerle ver al niño que el diseño estará siempre ligado a un doble aprendizaje, por ejemplo, en la creación de los diseños pop up, donde aprenderán sobre la composición y el color, pero donde también podrán entender conceptos básicos de la tridimensionalidad y geometría, con esto podemos argumentar que paralelamente el niño estará aprendiendo simultáneamente fundamentos de matemáticas.

Resnick & Ocko (1991)³ resume los beneficios del diseño para el aprendizaje, así:

- Las actividades de diseño involucran activamente a los niños, otorgándoles una mayor sensación de control y un mayor nivel de compromiso sobre su proceso de aprendizaje, en contraste con las actividades de la escuela tradicional, en que el profesor pretende ser transmisor de información para los estudiantes.
- Las actividades de diseño suelen ser interdisciplinarias, pues conectan conceptos provenientes de las artes, las matemáticas, las ciencias, etc.
- Las actividades de diseño fomentan el pensamiento pluralista, pues al permitir multiplicidad de respuestas y soluciones válidas, se oponen a la dicotomía correcto/incorrecto que prevalece en la valoración de los resultados obtenidos de las actividades propuestas en la escuela tradicional.
- Las actividades de diseño fomentan la reflexión, pues proveen al niño de un contexto donde sus creaciones son reflejo de sus modelos mentales. Esto le ofrece la oportunidad de reflexionar, replantear y extender sus concepciones del mundo.
- Las actividades de diseño fomentan la empatía, pues obligan a que el niño se ponga en la mente de los otros al pensar en cómo los demás percibirán, entenderán, usarán y transformarán sus creaciones.

Dicho esto es importante interiorizar en los niños para tratar de comprender hasta qué punto son capaces de realizar todas las actividades que se realizarán y comprender el enfoque que le dan a cada una de ellas.

³ Resnick, M. & Ocko, S. (1991). LEGO/ Logo: Learning Through and About Design. En Constructionism, Editado por Harel, I. & Papert S. Norwood, NJ: Ablex Publishing.

MARCO DE REFERENCIA.

En mi caso fueron tres tipos diferentes de participación dentro del Servicio social. Dos actividades grupales, dos ejercicios individuales y Un proyecto con los Coordinadores que se basó específicamente en crear medios de difusión (impresos y digitales) para promover el interés de la comunidad universitaria por participar en este proyecto.

Para las actividades grupales es importante comentar que se trabajó con dos grupos diferentes y fue importante conocer el contexto general en que se manejaban los grupos, no fue tarea sencilla ya que la mayoría se conocían en la escuela y podría decir que llegaron como grupos solidos a los que tuvimos que acoplarnos para poder llamar su atención y analizar la manera correcta de abordarlos.

Como mencione anteriormente para mí fue importante que se dieran cuenta que estas actividades no tendrían consecuencias de por medio, es decir, no hay castigos, calificaciones ni criticas referentes a su trabajo, al hacerles ver esta situación se busca que comprendan que el único objetivo es que pasen un buen momento, aprendan de cada actividad y se lleven una experiencia agradable a casa.

Nunca había tenido una interacción directa con un grupo de niños pero en experiencia propia no tuve complicaciones para explicarles las actividades ya que trate de hacerlo de manera concreta y usando un lenguaje adecuado para ellos, creo que logre captar su atención y realizaron las actividades de manera óptima y satisfactoria tanto para ellos como para nosotros.

A pesar de que algunos niños eran un poco inquietos o se distraían con facilidad me dispuse a sugerir un tiempo límite para terminar la actividad para que posteriormente realizáramos juegos fuera del salón, dicha motivación ayudo a que se esforzaran e incluso varios niños prefirieron quedarse en el salón a continuar con la actividad ya que vieron que el resultado que estaban obteniendo de su trabajo era motivante para ellos.

La segunda parte del servicio se trató de interactuar con dos niños, uno de cada grupo, de manera individual y motivarles a realizar un trabajo referente al Diseño.

Para esto había que profundizar en cada uno de ellos, conocerlos, escucharlos y hacer que realmente me vieran como un amigo para poder inducirlos a realizar un proyecto de diseño el cual pretendía que ellos dirigieran.

El primero de ellos de Nombre Alejandro, es un niño con el que congenie desde el primer momento que trabajamos haciendo un ejercicio de arquitectura, al principio

me pareció un niño tímido y quizá un poco inseguro, lo único que hacía falta era que se diera cuenta que podía depositar su confianza en mí y fue como empezamos a interiorizar al grado de que realmente me conto su historia de vida y la manera como percibía su ambiente familiar y escolar, para ser sincero me pareció un poco triste y siempre trate de ayudarlo de la mejor manera, desde compartir con él un refresco, una plática divertida y escucharlo hasta el punto de tratar de sembrar en el la confianza y hacerle ver que podía lograr cosas increíbles aunque nunca lo hubiera intentado, así fue que le comente que hiciéramos un proyecto de diseño en donde el sería una especie de jefe para mí y planteándole algunas propuestas el eligió realizar logotipo de su familia donde a manera de juego, sus clientes serian su mamá y hermana.

El segundo se llama Luis Ángel, él se manejaba en otro contexto y me fue mucho más difícil hacerme de su atención y confianza, solía ser muy activo, un tanto distraído e inquieto pero al final de cuentas tenía buenas aptitudes, En el transcurso de los días logramos congeniar y también fue su escucha en muchas cosas que le pasaban, con el utilice otro método para hacer que se interesara en realizar un proyecto, Basándome en varias anécdotas que me contaba decidimos que escribiríamos un cuento utilizando un banco de palabras elegidas por ambos para realizar al final una ilustración y digitalizarlo.

Por último, las actividades de difusión que fueron tomando sentido para mí a medida que realizaba el servicio social, la interacción con los coordinadores y las instalaciones me hicieron ver las necesidades que hay en UAM-X Peraj de dar a conocer el proyecto puesto que es fundamental apoyar a los niños que en un futuro podrán ser párate importante de nuestra sociedad.

ACTIVIDADES REALIZADAS.

- Trabajos grupales:

Dichas actividades consistieron esencialmente en dar una explicación breve y explicita de la carrera de diseño a los niños. En ellas contamos a los niños un poco de nuestra experiencia en el ramo universitario y el por qué nos hemos inclinado por esta disciplina.

Se realizaron dos actividades grupales:

Ingeniería del papel y decoración.

En esta primera actividad era primordial que los niños entendieran la importancia que hay en conjugar distintas disciplinas. La ingeniería del papel se conoce también como pop up y podría definirse de la siguiente manera:

“La ingeniería del papel es el estudio y aplicación de distintas técnicas para manipular el papel y llevar una idea a la realidad, a través de diseños y modelos que junto con el conocimiento de otras ciencias se logran resolver problemas y satisfacer necesidades, específicas de comunicación, decorativas, ornamentales, funcionales, con la aplicación de la inventiva y del ingenio. Pop-up’ es el término que generalmente se reconoce para describir cualquier libro que contiene figuras tridimensionales en papel o cualquier elemento interactivo como solapas (flaps) o pestañas (tiras que se jalan, pull-tabs) hechas de papel”⁴



Por otra parte el diseño desde mi punto de vista es la creación visual a partir de un concepto o necesidad cuya finalidad es comunicar o expresar una idea con medios gráficos que pueden tener enfoques estéticos o funcionales.

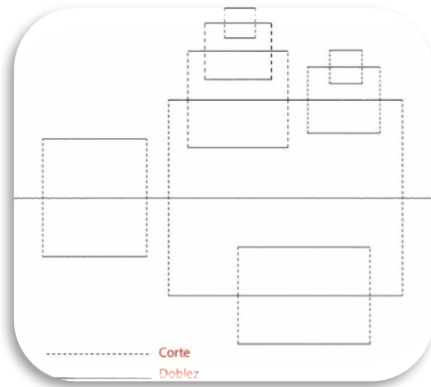
Esta técnica la conocí siendo parte de un ciclo de talleres que se impartieron en la casa de la cultura del centro de Tlalpan y me pareció muy interesante implementarla como actividad con los niños pues es el ejercicio perfecto para conjugar conceptos básicos de geometría y tridimensionalidad con el Diseño.

Por un lado entenderán de manera sencilla como construir una figura tridimensional desde un plano de papel para posteriormente decorar de forma individual dicho elemento con ayuda de conceptos básicos en el manejo del color.

⁴ <http://www.marthandesign.com/ingenieria-en-papel-pop-up/>

El Pop Up sugerido estaba basado en la construcción de cajas que fueron decoradas de manera individual.

A continuación se muestra de manera esquemática el desarrollo que se utilizó para esta actividad.



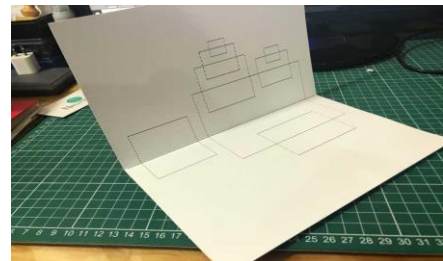
Materiales:

- Cartulina blanca tamaño carta con líneas señaladas para corte y doblez
- Tijeras o cúter
- Pegamento
- Cartón de color tamaño carta
- Colores, plumones y crayolas (material proporcionado por el aula peraj).

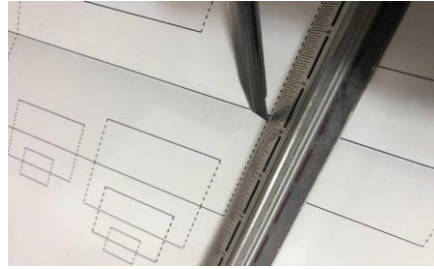
Instrucciones:

1.- tomar la cartulina blanca previamente trazada con líneas punteadas y sólidas, las líneas punteadas corresponden a los cortes que se deben realizar en la hoja y las líneas sólidas corresponden a los dobleces que se deben realizar en ella.

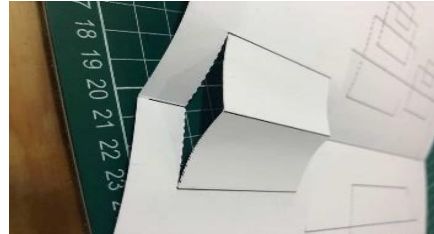
2.- A continuación se debe doblar sobre la línea señalada al centro de la hoja para ir viendo el resultado de los dobleces y cortes posteriores.



3.- Se realizan los cortes verticales sobre las líneas punteadas.



4.- Para finalizar se realizan los dobleces de las demás líneas señaladas todas hacen el centro de la hoja, contrario al dobléz de la línea central.



5.- Una vez realizados los cortes y dobleces tomamos la cartulina de color y doblamos por la mitad y pegamos de tras de nuestro Pop Up para dar rigidez a nuestra tarjeta y al mismo tiempo añadir color a los huecos creados, el ejercicio debe quedar de la siguiente manera:



Es importante mencionar la participación de mis compañeros tutores pues había que tomar máximas precauciones con el uso del cúter y gracias a su participación llegamos satisfactoriamente hasta este punto. Cabe mencionar que se realizaron distintos diseños de Pop Up listos para colorear como regalo para los niños, uno con diseños de mándala y otro con diseños de pokemón.

Antes de continuar se dio una breve explicación de lo que el color puede llegar a transmitir ya que en el diseño es el elemento que más directamente afecta a nuestra memoria emocional, según palabras de Susy Berry (1994)⁵, también explicamos el por qué ayuda a que la información pueda ser recordada por el usuario final ya que estimula y crea elementos reconocibles ligados al mensaje final, explicamos acerca de los colores fríos y cálidos con ayuda de un espectro de color y dimos algunos ejemplos de cómo realizar combinaciones con ayuda la página de *adobe color*⁶

⁵ **BERRY, Susan.** *Diseño y color*, cómo funciona el lenguaje del color y cómo manipularlo en el diseño gráfico. Barcelona: Blume, 1994.

⁶ <https://color.adobe.com/es/create>



Después de estas breves explicaciones y de resolver algunas dudas de los niños estos fueron algunos de los resultados obtenidos de esta actividad.



Creación y exposición de stencil.

En diseño el stencil es una forma de expresión más ligado al arte urbano y podría definirse de la siguiente manera:

*La técnica y el resultado de estarcir. Este verbo (**estarcir**), por su parte, refiere a la acción de **estampar algo** con la ayuda de una **plantilla** que presenta un **diseño ya***

recortado. El **proceso** consiste en lanzar la pintura o la tinta a través del recorte: de este modo, queda estampada la forma de la plantilla.⁷

En esta actividad, se explicó a los niños previamente que el estencil era manera de expresión a través de formas graficas mejor definidas y que debía contener en si un sentimiento o una forma de pensar. Por ello se hicieron tres diseños basados en elementos con los que los niños tenían interacción directa o alguna opinión concreta de su realidad.

Los temas elegidos fueron:

- Mi ciudad
- La naturaleza
- La infancia

Para esta actividad se tuvo que tomar en cuenta el tiempo y se decidió llevar las plantillas previamente recortadas para no demorarnos en el proceso de recorte y se hicieron dos equipos para cada uno de los temas.

Para el tema de Mi ciudad, se les pidió a los niños que interiorizaran en cómo sería una ciudad ideal para ellos, de qué color les gustaría que fuera, como debería ser estéticamente para que fuera perfecta para un niño.

Para el tema La naturaleza, se les pidió que expresaran como se sentían como estaban rodeados de árboles y como percibían un contexto natural ideal para poder jugar siempre.

Para el tema La infancia, se les pidió que colorearan de acuerdo a como percibían su propia niñez alejada del mundo de los adultos.

Este ejercicio a diferencia del anterior les ayudaría a entender una parte más social ligada al diseño, verían la importancia del trabajo en equipo y el respeto y tolerancia que se debe tener con las ideas de los demás, los tutores ayudarían en este proceso como mediadores a la hora de definir la idea y el estilo que utilizarían para crear sus obras.

En esta actividad solo se utilizaron las plantillas de las temáticas, pinturas acrilicas, pinceles y brochas, plumones y agua para realizar la limpieza de los materiales.

Al final se realizó una pequeña exposición para sus padres y a continuación se podrán ver algunos de los resultados obtenidos.

⁷ <https://definicion.de/stencil/>

Creación y exposición de stencil.



Ejerció Individual 1 (Alejandro).

En este ejercicio explore junto con Alejandro alguna necesidad de expresar de manera gráfica algún sentimiento o necesidad y analizando varias opciones graficas se determinó que realizaríamos un logotipo de su familia. Para realizarlo le explique que este tipo de trabajo, profesionalmente, es conocido como imagen corporativa y se realiza directamente con empresas o negocios que requieren diferenciarse de otros con la finalidad de crear un impacto visual en sus clientes y así destacar entre otras empresas que se dediquen al mismo giro laboral.

Dicho esto, asumimos que su familia seria el cliente, y yo le ayudaría explicándole conceptos de composición y tipografía así como una breve explicación de las representaciones gráficas que se pueden utilizar en la imagen corporativa.

Dichas representaciones se dividen en logotipo, isotipo, imagotipo e isologo.

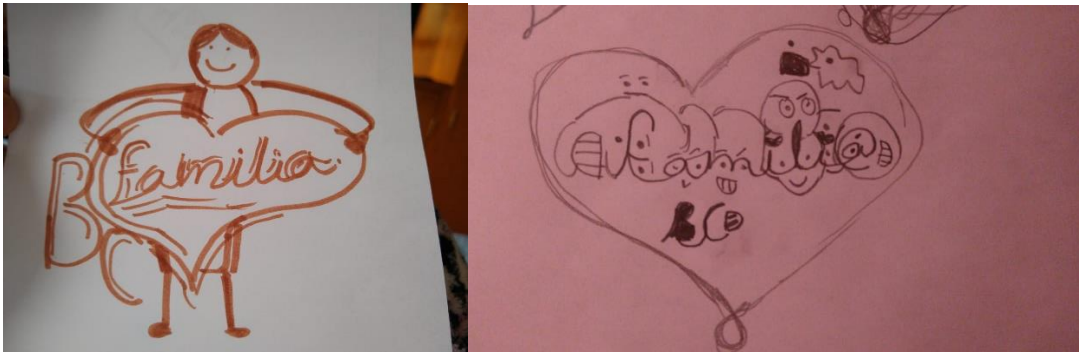
El logotipo es cuando solo usamos tipografía para la marca como podemos ver en coca-cola, Walt Dosney, etc.

El isotipo es la parte simbólica o icónica de la marca y no requiere texto como lo vemos en la marca Apple.

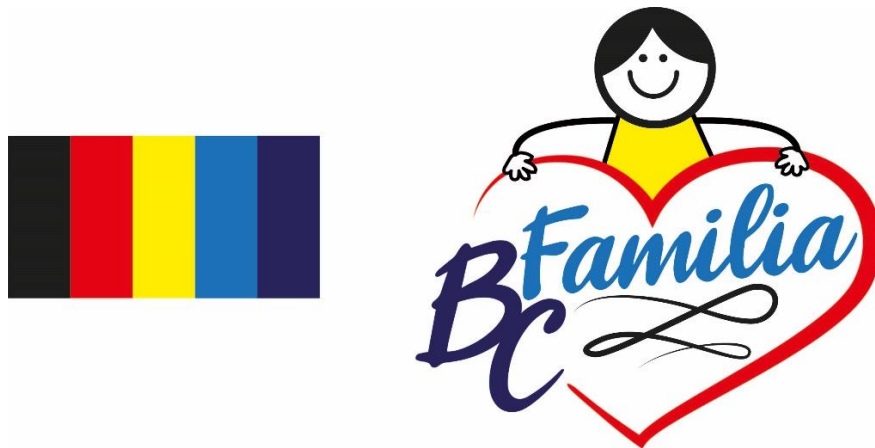
El imagotipo es la fusión o trabajo juntos de logotipo más isotipo. Es la representación gráfica de una marca a través de una o varias palabras junto a un icono. Como ejemplo está el logotipo de la Uam Xochimilco.

El isologo está compuesto por la parte gráfica o icono y también la parte textual pero uno integrado en el otro como ejemplo está el logotipo de Nissan.

Una vez explicado esto de manera sencilla para Alejandro realizamos una serie de bocetos propuestos por el y que presentaría a su familia para realizar modificaciones y comentarios, de acuerdo a eso se muestran las dos propuestas finales a modo de boceto antes de ser vectorizados.



La primera fue la propuesta elegida y se vectorizó de la siguiente manera.



Como parte final del ejercicio identifique con Alejandro el tipo de gráfica que hicimos y le quedó muy claro que realizamos un isologo, con esto dimos por terminada la actividad.

Ejercicio Individual 2 (Luis Ángel)

A Luis Ángel le llamo más la atención el hecho de expresarse de manera más artística tanto literal como gráficamente y fue así que pensamos en realizar un cuento ilustrado, el cuento lo realizamos usando un banco de palabras las cuales debía insertar en su cuento para posteriormente dibujarlo, dicho dibujo sería digitalizado para que después Luis lo coloreara el Photoshop y así tuviera interacción con un programa utilizado en el área de diseño.

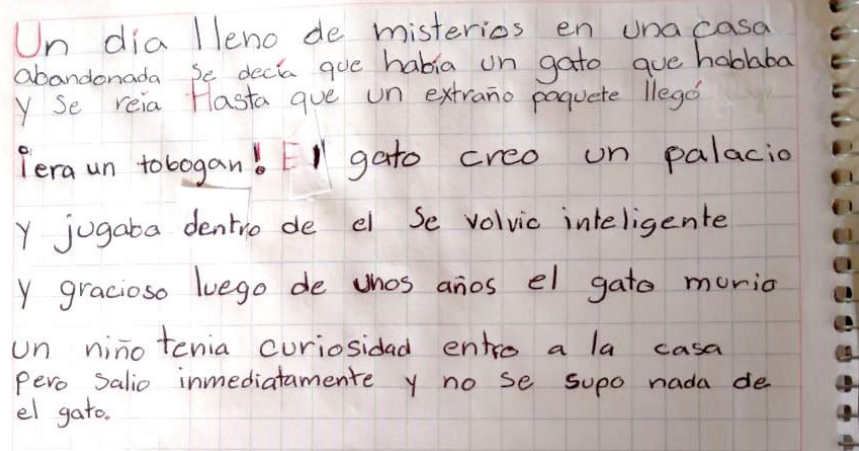
El banco de palabras fue el siguiente:

Casa, gato, misterios, gracioso, inteligente, jugar, lluvioso, palacio, risas, tobogán.

Se dio una breve explicación de las partes que componen un cuento.

Introducción, inicio o planteamiento; Desarrollo o nudo y desenlace o final.

Y de esa manera Luis redactó su cuento de la siguiente manera.



Un día lleno de misterios en una casa abandonada se decía que había un gato que hablaba y se reía. Hasta que un extraño paquete llegó. ¡era un tobogán! El gato creó un palacio y jugaba dentro de él. Se volvió inteligente y gracioso. Luego de unos años el gato murió. Un niño tenía curiosidad entró a la casa pero salió inmediatamente y no se supo nada de el gato.

Posteriormente se le aconsejó tomara los elementos que considerara más importantes dentro del cuento de manera que las personas que lo vieran pudieran tener una interpretación del dibujo sin la necesidad total de la lectura y fue así que se llegó a la siguiente propuesta gráfica.



Actividades de Difusión.

Se acordó con los coordinadores realizar una pequeña campaña de difusión para medios impresos y digitales.

Se realizó un cartel informativo para enterar a la comunidad estudiantil de la Uam Xochimilco del Servicio Social Uam –X Peraj y este diseño sería tomado como base de los distintos medios impresos a realizarse, tras algunas platicas se definió el contenido del cartel así como el diseño y los colores que se utilizaron, estos colores estuvieron basados en el logotipo oficial de Peraj.

Cartel Impreso:

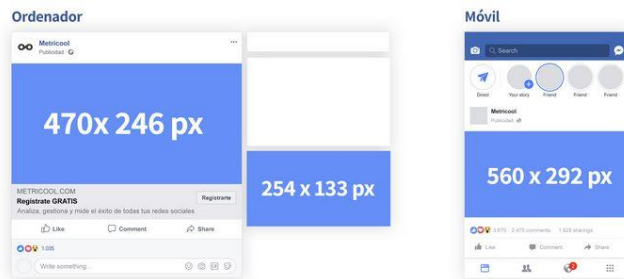


Este diseño fue la propuesta elegida por los coordinadores y se usó también para hacer imágenes para publicaciones de Facebook.

Dado el impacto de las redes sociales hoy en día Una imagen una imagen es sumamente valiosa en Facebook. Las fotos generan más interacción y hacen que el usuario haga clic en ellas. Por lo que es imprescindible usar imágenes en Facebook con sus medidas correctas.

Por eso se redimensiono el cartel al tamaño correcto para una publicación y aunque sabemos que Facebook redimensiona las imágenes de acuerdo al medio donde se vean (Tablet, móvil, ordenador) a continuación se muestra el tamaño correcto que deben tener las imágenes para dichas publicaciones:

Tamaño de los anuncios en Facebook



Tamaño de las imágenes en Facebook



Para los anuncios el tamaño nativo de la imagen debe ser 1600x628 px para que sea redimensionada correctamente y no pierda calidad, también deberá trabajarse en el modo de color RGB que es específico para medios digitales.

LIBERA TU SERVICIO SOCIAL

Diviértete y apoya a un niño

Si estás
decidido
contáctanos
5483 7324

Comparte,
aprende y
crece con un
niño.

**BUSCAMOS MENTORES
QUE AYUDEN A EVITAR
LA DESERCIÓN ESCOLAR**

UAM-X PERAJ ES PARA TI



Casa abierta al tiempo



UAM-X Peraj



perajxochimilco@gmail.com

Metas alcanzadas:

En función con las actividades que realice puedo decir que se llevaron a cabo de acuerdo a lo planeado y no solo considero que aporte algo de conocimiento a los niños sino que también logre tener un acercamiento más personal con ellos. Pude ver de forma directa la importancia que tiene la educación combinada con otras áreas de estudio y que compartir el conocimiento de una manera personal puede resultar más impactante que cuando se hace de la manera tradicional (alumno-maestro). Puedo decir que la manera en que trabajamos con los coordinadores fue muy importante pues ellos nos orientaron para poder tener la interacción adecuada con los niños pues al no tener experiencia con el manejo de un grupo fue fundamental su apoyo en esta parte del proyecto.

Conclusiones:

Haber participado en este proyecto me ayudo a entender la importancia del trabajo en equipo para lograr objetivos en común, en este caso el objetivo principal fue hacer que los niños aprendieran cosas nuevas y se llevaran al igual que nosotros una buena experiencia dentro de la Uam X, Compartimos nuestros conocimientos con la finalidad de sembrar en ellos el deseo por seguir aprendiendo y que así pudieran mantener la meta de convertirse en profesionistas, Son como se dice, el futuro de nuestra sociedad y creo que de mi parte hice el mejor trabajo posible para lograr que entendieran una pequeña parte de lo que se puede hacer como Diseñador, por otra parte considero que todas las actividades que se realizaron de tuvieron el impacto deseado ya que hubo una buena participación por parte de los niños y los compañeros tutores que ofrecieron su ayuda para que dichas actividades se completaran correctamente.

Me Siento satisfecho pues también aprendí mucho en cuestión de cómo compartir con claridad una idea, la paciencia y la dedicación que se debe tener cuando se trabaja con niños.

Recomendaciones:

Lo único que podría decir es que sería bueno que el aula pudiera contar con un poco más de material didáctico pues en ocasiones que el clima no es adecuado para usar las áreas verdes resulta más complejo poder tener la atención de los niños, quizá falte generar algunos juegos didácticos o contar con más materiales para que los niños puedan dibujar, escribir o poder improvisar algún juego adecuado para que se realice dentro del aula.

Bibliografía:

- Perkins, D. N. (1986). Knowledge as design. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sugata Mitra. (2013) El hueco en la pared. Sistemas auto-organizados en la educación. Editorial Fedun.
- Resnick, M. & Ocko, S. (1991). LEGO/ Logo: Learning Through and About Design. En Constructionism, Editado por Harel, I. & Papert S. Norwood, NJ: Ablex Publishing.
- <http://www.marthandesign.com/ingenieria-en-papel-pop-up/>
- **BERRY, Susan.** *Diseño y color*, cómo funciona el lenguaje del color y cómo manipularlo en el diseño gráfico. Barcelona: Blume, 1994.
- <https://color.adobe.com/es/create>