

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



Visto bueno Martha Flores
3 de septiembre 2024

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

**Calzada del Hueso No. 1100, Col. Villa Quietud, C.P. 04960,
Alcaldía Coyoacán, CDMX.
Edificio Central, 3er piso
UAM-X**

Periodo: 14 de septiembre 2023 al 31 de mayo 2024

Proyecto: UAM-X Peraj, Adopta un Amig@

Clave: XCAD000225

**Responsable del Proyecto: Mtro. Abel Antonio Ramírez
Juárez**

Asesor Interno: Dra. Martha Isabel Flores Avalos

Valeria Santamaría Rodríguez Matrícula: 2192040816

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 5525962097

Cel.: 5636529735

Correo electrónico: bere071401@gmail.com

ÍNDICE

- **Introducción**
- **Justificación**
- **Problemática**
- **Objetivo general**
- **Objetivos específicos**
- **Marco Teórico**
- **Marco de referencia**
- **Desarrollo**
- 1. Actividades grupales multidisciplinarias y de mi disciplina**
- 2. Participación infantil**
- 3. Sesión binomial**
- 4. Memoria gráfica**
- 5. Diseño de playera y logo de generación para proyecto interno de la UAM X**
- 6. Mi participación**
- 7. Cartel final PERAJ**
- **Bibliografía**
- **Anexos**

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como objetivo mostrar mi desarrollo dentro del proyecto interno que seleccione para realizar mi servicio social, **UAM X, PERAJ ADOPTA UN AMIGO**, el cual se llevó a cabo dentro de los meses del *14 de septiembre 2023 al 31 de mayo 2024*, dentro de las instalaciones de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Xochimilco, ubicada en *Calz. del Hueso 1100, Coapa, Villa Quietud, Coyoacán, 04960 Ciudad de México, CDMX*.

En los últimos meses dentro del aula de PERAJ, se han hecho notar un sinfín de avances significativos en los amigos y mentores, por lo que, dentro de este informe, se tratara de puntualizar como ha sido el crecimiento en distintas áreas, sobre todo en las que el Diseño de la comunicación y gráfica, se ha visto involucrada, la carrera en si misma o en la multidisciplinariedad.

Desde como fue el primer acercamiento como grupo y todas aquellas dinámicas y actividades, que fueron relevantes para darles un poco más de herramientas para la vida futura , si bien como mentores nos enfocamos en los amigos, también ellos forman dentro de nosotros distintas perspectivas de la vida, mejorando así nuestro crecimiento como profesionistas, tomando en cuenta todas aquellas situaciones que son realmente relevantes en la sociedad que nos permiten ser mejores personas para nosotros mismos y todo aquello que nos rodea al pasar los años.

Mencionado esto, espero sea un tanto gratificante todo aquello que es plasmado en este trabajo, mostrando más allá de lo que se nos muestra en la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica y conocer más allá de lo que podemos hacer con el Diseño para el mundo y nosotros mismos en todos sus tamaños y colores.

JUSTIFICACIÓN

El acercamiento que tuve con PERAJ se da en el año 2015, cuando seleccionaron a mi hermano de 10 años a participar por parte de su primaria en este proyecto, así que él iba por las tardes a la UAM y al llegar a casa me platicaba que hacía ahí, también al término de ese ciclo me platicó de su mentor y todo lo que aprendió de ese lugar.

Desde entonces quedo una marca de PERAJ en mi conciencia, posterior a todo esto estudié un bachillerato tecnológico, en el cual me desarrollé como Técnico en trabajo social, así que se me mostró otra cara de la sociedad y la vida, trabajé desde comunidades, grupos y de manera individual, y todo esto abrió en mis nuevas perspectivas dentro del crecimiento de cada uno de nosotros en la sociedad. Es de suma importancia para mí mencionar esto, porque me gustó la interacción que se forma. Al ingresar a la UAM estudié Diseño de la Comunicación Gráfica, y es aquí donde a partir de todo esto, todo lo que haga o utilice en mi vida, se realiza desde todas estas perspectivas y escenarios cercanos. Y es por eso que decidí realizar mi servicio social en PERAJ, para poder obtener un crecimiento en el conocimiento personal, para que en el momento de apoyar y guiar a los demás, se tome en cuenta este punto de vista tan relevante de las infancias. Y sabiendo que los niños se beneficiarían de esta relación con un joven universitario, pues por ser un entorno escolar superior, los niños salen con una visión a futuro de lo que probablemente podrían hacer de su vida, potenciando las habilidades de cada uno de ellos con los aprendizajes o dinámicas que se realizan dentro de los espacios de la universidad, pues es un lugar accesible y con grandes áreas recreativas que generan grandes oportunidades para todos.

PROBLEMÁTICA

Sabemos que a lo largo del tiempo el arte ha sido un medio exclusivo en el cual cada persona percibe de distintas maneras, pues el arte permite sentir y percibir la vida con más profundidad. Lamentablemente hoy en día las bellas artes no son tan promovidas como deberían de serlo dentro de las escuelas, pues la sociedad no lo ve como algo de gran relevancia para el desarrollo, y si fuese así el acceso es un tanto limitado cuando somos pequeños.

El arte en las infancias y adolescencias es importante ya que ayuda a que se expresen a través de muchísimos elementos y materiales, incentivando su creatividad e imaginación.

El arte en sí mismo no solo nos habla de pintura, sino también de dibujos, baile, música, cine, etcétera, y en la mayoría de los casos, hace que nos volvamos seres conscientes, empáticos y comprensivos. Así que no solamente potencia sus habilidades intelectuales, sino que facilita su comunicación y crecimiento dentro de distintos entornos y ámbitos.

Generar un vínculo de las infancias con mi carrera de diseño gráfico, ha sido un tanto complejo ya que no existía un interés o un conocimiento previo de todo lo que se abarcó en el mundo de diseño, la generación número 16 de PERAJ, fue formada por infancias que buscaban un respiro de la escuela y sus entornos comunes, por lo que fue difícil captar su atención en un inicio. Conforme avanzó el tiempo se logró comprender los intereses de cada uno de los amigos y del grupo en general, desarrollando así algunas actividades fuera de lo que ellos conocen como el diseño gráfico.

Objetivo general

-Transmitir a niñas y niños la carrera de diseño gráfico a través de actividades lúdicas, creativas, juego y de arte.

-Realizar un comic con las niñas y niños del programa PERAJ, partir de las herramientas de diseño gráfico.

Objetivos específicos

1. Conocer las inquietudes de los de los amigos sobre el diseño gráfico
2. Poder generar un vínculo con el amigo y mostrar poco a poco las distintas habilidades que le da el diseño.
3. Incentivar la participación, colaboración, creatividad, imaginación, libre expresión y trabajo en equipo a través de:
 - 3.1. Realizar un caligrama, el cual nos permite visualizar una imagen formada por palabras
 - 3.2. Realizar una animación, utilizando fotogramas de personas o un objeto dando así la ilusión de movimiento.
 - 3.3. Creación de un rally formando equipos, y cada uno de estos visitara una estación en donde se les harán una serie de preguntas del diseño gráfico y solo así podrán avanzar.

MARCO TEORICO

1.Diseño

El diseño nos habla de una planificación creativa en base a algún problema o idea previa. Atiende aspectos como la forma, la funcionalidad, la viabilidad, la vida útil o si el mensaje es claro. El diseño no es solo la creación y plasmación de una idea, sino que todo esto conlleva una serie de pasos que nos llevan al mejor resultado posible: *Observación, Análisis, Planificación, Proyección y Ejecución.*

1.1. Diseño Gráfico

“Se trata de la creación y proyección de objetos gráficos: ilustraciones, composiciones, logotipos, imágenes, tipografías, etc., empleados en diversas industrias y medios de comunicación masiva, atendiendo a aspectos estéticos, comunicacionales y simbólicos.” (Equipo editorial, Etecé, 2021)

Esta rama del diseño tiene, distintos campos de los cuales algunos son estos:

- El diseño editorial. Se especializa en el trabajo gráfico de maquetado y preparación de portadas de libros, revistas y otras publicaciones impresas.
- El diseño publicitario. Se especializa en la labor creativa detrás de la publicidad y el mercadeo de productos y servicios de consumo, creando así anuncios, propagandas o ilustraciones comerciales.
- El diseño corporativo. Se especializa en la creación de motivos gráficos empresariales, como logotipos, empaquetados e ilustraciones que reflejan la identidad corporativa de una empresa u organización.
- El diseño web. Se especializa en los aspectos del diseño que atañen a Internet y al mundo 2.0, por lo que incursiona a menudo en lo audiovisual y en lo interactivo, sirviéndose incluso de saberes de la informática y la programación.

Es importante mencionar que, dentro de la UAM, la licenciatura no solo se enfoca en el Diseño Gráfico, sino que el nombre de la carrera tal cual es, Diseño de la Comunicación Gráfica, por lo que se anexa un campo más:

- El diseño en medios audiovisuales. Se especializa en el diseño, la producción, la implementación y la gestión de estrategias comunicacionales a través del lenguaje audiovisual.

1.2. Diseño de la Comunicación Gráfica

El Diseño para la Comunicación Gráfica es una disciplina que se enfoca en identificar y resolver problemas de comunicación a través de mensajes y estrategias generadas mediante un proceso cognitivo y metodológico, aplicados en diversos medios. Su lenguaje se basa en conceptos que se traducen en formas visuales, aprovechando la tecnología para ofrecer soluciones a las necesidades de la sociedad. (Presentación | Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, s. f.)

2. Infancia

La infancia es un período de tiempo que comprende diferentes etapas de la vida de niños y niñas, se refiere, no solo a sus condiciones biológicas o físicas, sino a esos momentos y condiciones sociales, culturales y de la calidad de vida (educación, salud, alimentación, cuidado, afecto, entre otras), que son necesarias. (Villages, 2022)

La infancia en la que nosotros nos centraremos, será en la segunda etapa, la cual abarca de 6-12 años, la cual ya nos va adentrando a la *adolescencia*. En esta etapa se van a presentar diversos cambios tanto a nivel físico, como a nivel cognitivo, como a nivel psicosocial, que serían las tres grandes dimensiones que abarca el desarrollo.

2.1. Jóvenes universitarios

Ser universitario significa una gran lista de nuevas experiencias que muchos esperan con ansias y entusiasmo, pues en esta etapa comienzas a conocer gente nueva, eres dueño de tu tiempo, tomar tus propias decisiones, entre muchas otras cosas.

Así que dentro del proyecto de PERAJ, se hace la invitación de que un joven universitario le muestre a las infancias la capacidad que tiene en sí mismo para poder tener un crecimiento a nivel profesional. Saliendo de la típica enseñanza, tanto de la escuela como de casa, generando un interés por parte de la niñez.

3. Participación

Es un proceso en el cual todos los integrantes de un grupo (los niños y adultos), se ven involucrados por tener un objetivo en común, el cual los lleva a reflexionar, pensar, analizar acerca de la cultura, la sociedad, etc...

3.1. Participación Infantil

Desarrolla un principio de iniciativa en el que niños, niñas y adolescentes, aportan y cooperan en conjunto de los demás integrantes de la sociedad, por un bien en común, generando en ellos confianza, crecimiento personal, orgullo, iniciativa, creatividad...Para lograr mejorar su vida dentro de los distintos entornos que conforman.

“Escuchar a los niños, niñas y adolescentes es tomarlos en serio, y tomarlos en serio es aceptar que tienen algo que decir y que vale la pena escuchar.”

Si bien ya se mencionó la importancia que tiene la participación de las infancias dentro de nuestra sociedad, debemos de promover distintas dinámicas, las cuales despierten su lado curioso por el generar su bienestar propio y el de todos a través del arte, siendo en esta ocasión por el Diseño de la Comunicación Gráfica.

El Diseño para la Comunicación Gráfica juega un papel crucial en apoyar y potenciar las experiencias y desarrollo en la infancia y la juventud universitaria. Aunque se centran en diferentes etapas de la vida, ambos conceptos promueven la idea de autonomía y participación activa. La transición hacia la vida universitaria es un momento en el que los jóvenes consolidan su capacidad para tomar decisiones y participar activamente en su entorno. Las experiencias acumuladas desde la infancia, donde la participación y la iniciativa deberían ser fomentadas, influyen en cómo los jóvenes enfrentan su vida universitaria.

El Diseño para la Comunicación Gráfica puede crear materiales educativos, campañas de concienciación y estrategias visuales que apoyen el desarrollo integral de los niños y niñas, considerando sus necesidades biológicas, sociales y culturales. Esto incluye diseñar contenido accesible, atractivo y adecuado para diferentes etapas del desarrollo infantil, promoviendo una mejor educación, salud, y bienestar.

El Diseño puede ser una herramienta poderosa para facilitar esta participación, mediante la creación de plataformas visuales interactivas, juegos educativos y otros recursos que incentiven la colaboración y la creatividad desde una edad temprana.

En pocas palabras tanto niños como jóvenes, nos apoyamos los unos a los otros aprendiendo de nosotros mismos en como fue nuestra propia niñez y el que queremos cambiar como adultos para ellos, dándoles herramientas para que tengan un poco más de herramientas que nosotros no pudimos tener, y en este caso el diseño de la comunicación gráfica, nos hace saber que forma parte de nuestras vidas desde el día 1, que llegamos al mundo, puesto que somos seres visuales, y es el primer encuentro que tenemos con el mundo, las imágenes y poco a poco llega lo demás, el texto, las simbologías, etc. Todo esto nosotros siempre en todo momento como diseñadores lo debemos de tener en cuenta para poder desarrollar un mensaje y lanzarlo al mundo y sea entendible para todos.

MARCO DE REFERENCIA

El programa PERAJ, UAM Xochimilco, dio inicio el 24 de octubre del 2023, siendo al inicio un grupo de 12 mentores, de los cuales las carreras eran variadas, por mencionarlas, Comunicación Social, Diseño de la Comunicación Gráfica, Sociología, Psicología y Nutrición y 15 amigos. Al inicio se tuvo una primera conversación entre todos, para poder enlazar cuales eran los intereses de cada uno de nosotros, y llegar a una meta en común, la mayoría teníamos gustos en común y eso logro que congeniáramos unos con otros, y creáramos así dinámicas para todos y todas, logrando crecer individualmente y crear un buen trabajo en equipo.

Se hizo una actividad en la cual teníamos que dibujarnos a nosotros mismos, para después colocar en lista distintas características que nos forman como personas. Entonces ya pasamos uno a uno, para platicar y explicar nuestro dibujo o que entre todos nos hiciéramos preguntas para ser un poco más cercanos para el ciclo.

Relato esto porque para mi es muy importante enmarcar el proceso que todos llevamos y como se fueron alcanzando o no estas metas individuales, viendo también el crecimiento de todos como grupo e individuos.

A lo largo de todo este trayecto fue muy grato el convivir con cada uno de los que llegamos a formar PERAJ, pues todos aportaron cosas muy distintas para poder lograr avanzar, algunas veces era imposible progresar, pues siempre nos encontramos con adversidades personales o grupales que nos lo impedían. Las actividades grupales siento yo que fueron muy divertidas y enriquecedoras, pues las distintas carreras lograron generar y despertar distintos intereses a los niños.

Estas actividades fueron de diversas técnicas y dinámicas, para así generar curiosidad en los amigos, todas las profesiones tuvimos a veces la difícil tarea de innovar, tuvieron desde deportes, arte, lectura, cine, educación, cívica, etc. Así que siempre se mantuvo presente ese cosquilleo de saber más.

En lo personal, dentro de lo que conlleva la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, se creyó en un principio que sería por decir "algo fácil". El desarrollar actividades para los amigos, pues en mi especialización Ilustración, nos muestran distintas maneras(similares) de afrontar una problemática, es decir, todo en base a el arte y sus distintas técnicas de ilustración, ya sea, acuarela, tinta china, grabado, linóleo, lápices de colores, grafito, pintura acrílica, etc.

El Diseño para la Comunicación Gráfica logro proporcionar algunas herramientas visuales y estratégicas para potenciar la participación activa, en el desarrollo y la autonomía de la infancia y los universitarios.

DESARROLLO

CARTAS DESCRIPTIVAS DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

1. Diseño de la Comunicación Gráfica

Objetivo: Presentar al Diseño de la Comunicación Gráfica como desarrollador creativo de diversas áreas ya que este da múltiples resultados en distintos medios, de los cuales se dan a conocer mensajes específicos, partiendo de una sola idea.

Realice una carta descriptiva a la par de *Daniel Sánchez Viguera*s, sobre la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, en la cual tratamos de abarcar lo más notorio de nuestras especializaciones y de la carrera en general; la sesión se basó en un viaje creativo por el diseño, amigos y mentores realizaron las siguientes actividades en equipo; caligrama, pixelación (stop motion), y por último se creó el juego "Obtener el listón", en el cual se formaron equipos, los cuales se movían por tres estaciones, en donde les hacían una serie de preguntas relacionadas al diseño y solo así podían obtener un listón y terminar su participación.

APRENDIZAJE:

Los amig@s al final del día supieron el nombre completo de nuestra carrera y todo lo que conlleva, que no solo es hacer "volantes", sino que también se desarrollan otras áreas como la animación, medios audiovisuales y la ilustración en sus distintas técnicas, menciono esto, porque algunos amig@s se acercaron a mi o Daniel con unas cuantas dudas de lo que se vio y nos expresaron su deseo de algún día hacer algo similar.

2. Interdisciplina (Comunicación social, Sociología y Diseño de la Comunicación Gráfica)

Objetivo del presentador: Entrelazar las carreras de Sociología, Comunicación y Diseño de la comunicación grafica en la vida cotidiana con actividades recreativas y dinámicas.

Objetivo de los niños: Reforzar la perspectiva de que es lo que hace un investigador y su difusión de información.

En esta ocasión se realizo una carta interdisciplinaria, en la cual trabaje de la mano con Valeria Ríos Arzate de Comunicación Social y Naiara Velázquez Belmont de Sociología, en lo personal esta sesión fue gratificante, pues conjuntamos bien nuestras carreras y nuestra persona plasmando así actividades llamativas en lugares nuevos para todos;

Se realizaron equipos, los cuales debían crear su imagen gráfica, con identidad gráfica en diseño, nos referimos a conjunto de parámetros que define el aspecto visual de una marca y los representa en cualquier lugar, en este caso sería la imagen para su podcast.

Posteriormente se les indico que se les daría una hoja con preguntas, las cuales las saldrían a aplicar en algunos puntos de la uam la cual cuenta con murales significativos que forman parte de una historia. Se decidió que serían en esas ubicaciones, pues los murales son relevantes en la historia, pues representan distintos aspectos de esta para las sociedades futuras.

-Por último, nos trasladamos a una sala que es de uso de la carrera de Comunicación en donde se realizan tomas de distintos indoles, decidimos que aquí se sentarían por equipos para exponer (a manera de podcast) a los demás equipos su trabajo y lo que recabaron de sus entrevistas a la comunidad universitaria.

Fue muy interesante ver que los amigos si tienen conocimiento de las situaciones actuales del país y muestran respeto por estas.

CARTAS DESCRIPTIVAS QUE LLAMARÓN MI ATENCIÓN

1.Comunicación Social

Una de las sesiones de las cuales note mucha participación activa de los amigos, es en la que presento *Valeria Ríos Arzate* de la carrera de Comunicación Social, se inició con un teléfono descompuesto, se hizo un círculo de amigos y mentores y se pasaban a distintivos mensajes, los cuales en el proceso, se descompusieron, luego se realizó, un memorama de conceptos, en el cual pasamos al pizarrón y en grupo fuimos conectando los conceptos con sus nombres correspondientes, esto para mí fue algo familiar, pues en gráfico vemos conceptos similares y para darle termino la mentora realizo, un marco de una pantalla, para que cada equipo actuara una sección de un noticiero. Esta sesión fue muy divertida y relevante durante nuestras sesiones, pues se notó lo participación de los amigos y de nosotros los mentores.

2.Sociología

En la sesión de la carrera de Sociología guiada por Naiara, Fernanda e Iván, hubo una actividad en la cual los niños participaron junto con los mentores, la cual consistía en un pecero, el cual se recreó con sillas y un mural en papel Kraft de un camión, y a cada uno de los participantes se les asigno un rol, los cuales vemos diario en la sociedad, como policía,abogados,conductor,optometrista,amas de casa,diseñador,veterinario,etc,y el conductor pasaría a cobrar el pasaje, preguntando a que se dedicaba cada quien y debíamos decir algo significativo que representara a nuestro rol. Con esta actividad me dieron grandes ideas que se podrían hacer con los amigos o dentro de PERAJ, como hacer varios escenarios en donde pudieran jugar y simular o actuar. Y llevar materiales que complementen estas sesiones...

PARTICIPACIÓN INFANTIL

El 20 de noviembre de 1989 los países miembros de la ONU aprobaron y firmaron la Convención sobre los Derechos del Niño (cdn). Fue la primera vez en la historia en que mundialmente se reconoció su derecho a participar en la sociedad. Aspectos diversos se definen en los artículos 12, 13, 14, 15, 17, 30 y 31 de la Convención, y se refieren al derecho a formarse un juicio propio, expresar su opinión, ser escuchados, buscar, recibir y difundir información e ideas; a la libertad de pensamiento y conciencia, de asociación y para celebrar reuniones, así como participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento. (Participación Infantil y Juvenil, s. f.)

Como familias, jóvenes y niños, pocas veces tenemos conocimientos de este tipo de información, y a veces se nos hace un acercamiento a ella por medio de la escuela, mostrándonos nuestras responsabilidades y derechos como ciudadanos, sé nos llevaron diversos talleres como mentores, en los cuales diversas situaciones y conocimientos, los cuales reforzaron nuestras ideas y aprendizajes acerca de todo esto, nos fue de gran ayuda, ya que fueron muy relevantes a la hora de elaborar las sesiones o la escucha activa en las sesiones con los amigos.

Y me es muy grato mencionar que, pude notar un gran avance por parte de mentores y amigos dentro de PERAJ (aunque sinceramente algunas veces había indisposición por parte de todos o algunos, por situaciones ajenas)pero gran parte de las actividades se llevaron siempre de la mano con los amigos, teniendo en cuenta para dar inicio o fin a los días, ya que si se tenía sesión planeada y sobraba tiempo, podrían tomar la iniciativa de organizar un juego, o en otras ocasiones, coordinación dio la orden de que hiciéramos equipos con algunos amigos, para poder formar una carta mentores y amigos, de los intereses de la mayoría, tomando así en cuenta a cada uno de nosotros como miembro. Una de las actividades que fue igual de interesante, fue en la que cambiamos de papel con los amigos, para que cada uno lográramos entender el como se siente el otro al momento de ser escuchado o tomado en cuenta dentro de un grupo, la reflexión final fue la que nos dio, pequeños grandes cambios para nuestra convivencia.

Algo muy importante que sobresale de todo el curso de PERAJ, es que cuando somos pequeños, los grupos donde hay adultos no consideran relevante lo que tengan que decir los niños, o creen que no es importante lo que la niñez tiene que decir, esto nos dice que no se consideran las necesidades, opiniones o ideas de los niños. Al no involucrar a los niños en las decisiones, se pierde la oportunidad de fomentar en ellos habilidades cruciales como la toma de decisiones, la resolución de problemas, la autoconfianza y la responsabilidad. Esto nos llevaría a una vida limitada en su desarrollo social y emocional.

En PERAJ nos hacían llegar diferentes actividades dirigidas a los mentores, puesto que somos los comisionados durante un ciclo de un grupo conformado por nosotros, los niños y las niñas. Por lo que se comprendió un poco más la relevancia que la participación tiene sobre nuestras vidas y las de los amigos; los niños deben ser incluidos activamente dentro de las decisiones que los pueden llegar a afectar directamente, se les debe dar voz y considerar su perspectiva. Como mentores y padres que puede que algún día seamos debemos entender que desarrollar el crecimiento personal es formar, su pensamiento crítico, comunicación, empatía y respeto propio y por los demás.

Al involucrar a los niños dentro del grupo, toman sentido las palabras cohesión, innovación y capacidad, pues así serán capaces a adaptarse a nuevas situaciones. Los niños aportan nuevas perspectivas que pueden enriquecer el proceso de toma de decisiones, el grupo se convierte en un espacio más dinámico y receptivo a las necesidades de todos.

La sociedad actual tiene una labor muy importante, pues venimos con una educación sobre las infancias muy rota, no son inclusivos y son rígidos. En el grupo de PERAJ se trató de reconocer y promover la participación infantil, y se logró ser más inclusivo, dinámico, fomentando el desarrollo y bienestar de todos, contribuyendo a un crecimiento positivo y colectivo.

El diseño gráfico y la participación infantil pueden combinarse de manera activa para crear entornos y herramientas que empoderen a los niños y niñas, dándoles voz y permitiéndoles participar activamente en la toma de decisiones que les afectan.

En proyectos de diseño que involucran a la comunidad, los niños pueden ser incluidos como co-diseñadores. Al participar en la creación de murales, podcast, carteles, libros, etc. Los niños aportan sus ideas y preferencias, lo que resulta en diseños que reflejan sus necesidades y deseos. Este tipo de participación no solo mejora el resultado final, sino que también les enseña a los niños sobre el proceso de diseño y les da un sentido de propiedad. El diseño de la comunicación gráfica y la participación infantil se complementan de manera en la que el diseño actúa como un facilitador y altavoz de las voces infantiles, contribuyendo a una sociedad más inclusiva y participativa donde las opiniones de los niños son valoradas y tenidas en cuenta en la toma de decisiones.

Por eso es que se les mostraron algunas de las muchas herramientas que llegamos a utilizar en la carrera, por ejemplo, lo que es la teoría del color, Pantone, los fotogramas, animación, stop motion...

El color

Se ha ordenado convencional y sistemáticamente el color en base a los tres primarios o fundamentales y los colores resultantes de las mezclas entre ellos con diferentes proporciones. Aunque hay teorías como la de Ostwald que menciona cuatro colores fundamentales, incluyendo el verde entre ellos, este estudio empleará el principio de los tres colores fundamentales. Existen tres propiedades diferentes del color: el tinte o color, el valor y la saturación o profundidad, por lo que el esquema de los colores no puede ser bidimensional sino tridimensional.
(El_color.pdf, s. f.)

Pantone

Es un sistema basado en una paleta de colores pantone o gama de colores de la empresa Pantone. Los pantones de color o pantoneras son una guía de color que permite tener una estandarización de diferentes colores y crean una idea exacta de los colores con los que estás diseñando.

Animación

Es un proceso utilizado por uno o más animadores, para dar la ilusión de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados (figuras de plastilina, por ejemplo).¹ Se considera, normalmente, una ilusión óptica. Existen numerosas técnicas para realizar una animación que van más allá de los familiares dibujos animados.

Stop motion

Es decir, una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. La clave está en que la animación stop motion se crea tomando imágenes de la realidad misma, las cuales no son recreadas o generadas artificialmente. Este es el caso de otras técnicas que siguen el mismo proceso, pero que toman sucesiones de dibujos o imágenes generadas por ordenador (*"la Animación Stop Motion. Técnicas y Posibilidades Artísticas. Cut-out: Siluetas Animadas., s. f.)*

Pixelación

Se animan personas reales manipulándolas una vez por fotograma, dando como resultado una sensación de movimiento. (*"la Animación Stop Motion. Técnicas y Posibilidades Artísticas. Cut-out: Siluetas Animadas., s. f.)*

SESIÓN BINOMIAL

Al inicio de ciclo, se nos comentó que en alguna parte se daría inicio a las sesiones binomiales, por lo que también se platicó con los amigos, para que en conjunto decidiéramos que es lo que elegíamos para darle un cierre a nuestro período juntos. Pero se dieron varias ideas de las cuales se seleccionó una, y esta fue, “Binomios rotativos”, con binomios rotativos nos referimos a que cada sesión binomial, los mentores trabajarían con un amigo diferente, esto ayudando a que ellos conocieran a cada uno de los mentores y de sus carreras, y viceversa cada mentor con cada niño, esto siendo una experiencia diferente pero gratificante, para que todos y todas nos lleváramos grandes experiencias y conocimientos de cada uno de los que llegamos a formar PERAJ.

MI carta binomial solamente fue una, ya que se me ocurrió que era buena idea, crear un libro para colorear, de cada uno de los amigos, ya sea con historias que hayan pasado en PERAJ, o alguna situación que haya sido divertida para ellos, quería plasmar la esencia de cada uno de los amigos, y también anexar algunas palabras de parte de los mentores, agradeciendo cada uno de los momentos que todos pasamos juntos. Durante las sesiones, cada uno de los niños me enseñó que tiene grandes cosas por contar y enseñarles a sus cercanos y al mundo, historias de mascotas divertidas y traviesas, de familias que son cercanas, o unas cuentas historias sobre videojuegos o de terror dentro de la web.

Es algo muy lindo sentirte parte de cada una de las pequeñas cosas que te platican en cada uno de sus muchos mundos...

MEMORIA GRÁFICA

Objetivo del prestador: Lograr que el amig@ haga un recuento de todo lo visto en PERAJ, esto para ser plasmado de manera visual en un dibujo y de manera narrativa, una historia, para lograr crear un comic con todos los amig@s.



En un inicio, donde se planteó la actividad binomial en PERAJ, se pensó en una carta descriptiva, donde el amigo y el mentor tendrían una convivencia, en la cual, se tendrían varias ideas de historia para plasmar en un papel y desarrollar unas cuantas imágenes de esta misma. Dadas las circunstancias y escenarios que se presentaron durante las actividades binomiales y climáticas, solamente se pudieron obtener pequeñas historias, o la mayoría del tiempo no las hubo.

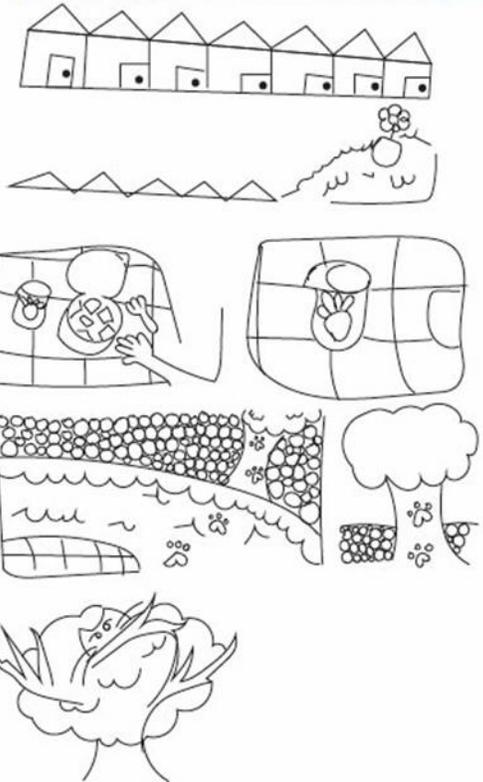
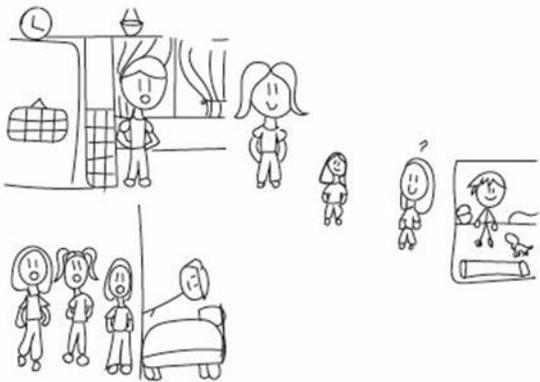
Afortunadamente se logró hacer un pequeño recuento de algunas y de otras se tiene el archivo de lo que los amig@s hicieron en estas sesiones.

PERAJ

2024



Los amig@s siempre se emocionaban al platicarme sobre alguna anécdota o historia de la cual querían hacer sus dibujos, unos me hablaban de sus familias y mascotas, y otros de sus planes a futuro sobre lo que quieren ser de grandes y otros tantos me hablaban sobre lo que veían de internet y llamaba su atención.



Diseño de playera y logo de generación para proyecto interno de la UAM X

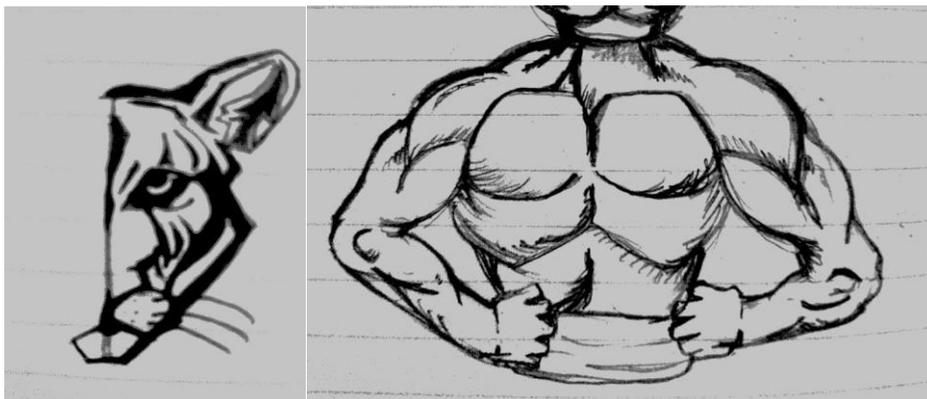
Los prestadores de servicio social Valeria Santamaria Rodriguez y Daniel Sánchez Viguera, al ser estudiantes de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica fueron los encargados de diseñar el logo para la 16va generación de Peraj adopta a un Amig@, ya que cuentan con experiencia previa en la creación de identidades visuales.

El proceso fue el siguiente; los mentores hablaron con ambos grupos, estos mismos explicaron que el motivo de idear un logotipo, era para ser más reconocibles en todas las salidas que tuviéramos en PERAJ, por ejemplo, una de las salidas más importantes fue cuando se fue a las Islas de C.U, y el tener unas playeras con este logotipo, facilitó visualizar a largos alcances a cada uno de los integrantes. Cabe destacar que se colocaron los identificadores de todos los que forman PERAJ; Servicio social, Programa Infancia, PERAJ y la UAM Xochimilco.

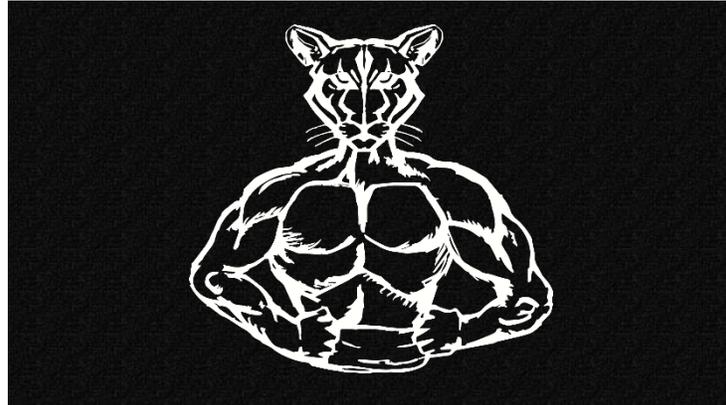
Para poder hacer algo que les gustara a todos se tuvo una plática con ellos donde se realizó una exposición sobre lo que en diseño es un logotipo, isotipo, imagotipo etc. Así es como les explicamos a ellos cuál era el objetivo de tener uno propio de la generación.

La segunda intención(actividad), era que dibujaran que es lo primero que pensaban cuando les decían PERAJ, Infancia, UAM-X, etc.

Se procedió a una plática entre ambos mentores para ver qué elementos visuales eran los que más utilizaban ambos grupos, por ejemplo, fueron las panteras, niños, colores y deportes, se procedió a hacer bocetos de estos mismo.



Dando como resultado uno de los logos hechos para la playera



Diseño hecho por Valeria Santamaría Rodríguez

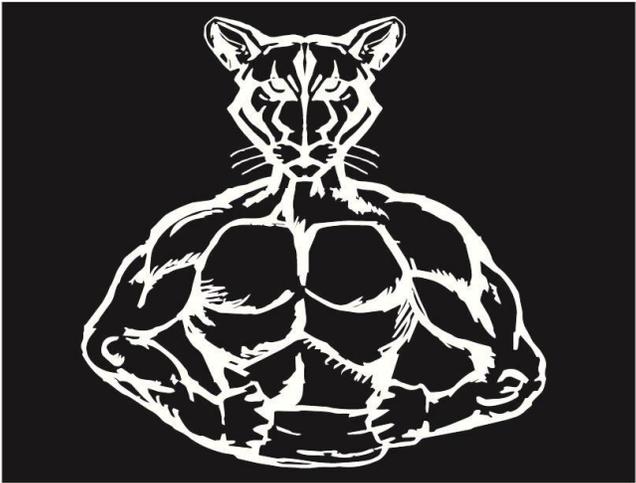
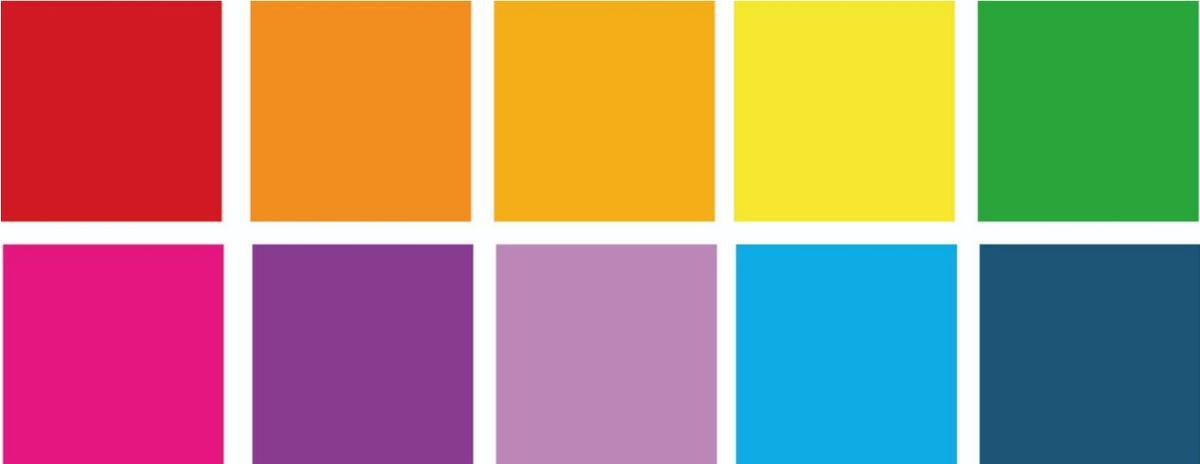
Así mismo por cuestiones del impresor nos dijo que ahora podíamos utilizar todos los colores que quisiéramos, ya que anteriormente nos dijeron que solo se podía ocupar dos tintas y por eso optamos por hacer dos diseños la pantera de arriba de sólo líneas y otro más colorido.



Diseño hecho por Valeria Santamaría Rodríguez y Daniel Sánchez Viguera

Este diseño que fue el principal así que se puso de mayor tamaño al momento de imprimirlo, se diseñó con los conceptos de infancia y panteras, ya que al llevarse a cabo dentro de la aun-x los amigos se volvieron panteras también, utilizando algunos colores haciendo que de esta forma destaca la interacción que hay entre mentores y amig@s en el diseño.

Paleta de color e imagotipos de la playera por separado



Se hizo un mockup, para que el impresor visualice como debe de ir impresa cada una de las playeras, y no hubiera una confusión. Y este fue el resultado final de las playeras, destacando los elementos que se nos indicaron.



Hecho por Daniel Sánchez Viguera y Valeria Santamaría Rodríguez

Playeras con el estampado impreso





MI PARTICIPACIÓN

En mi paso por PERAJ, obtuve grandes aprendizajes, los cuales llegaron de todas las direcciones posibles, pues al ser un proyecto que engloba varias carreras y visiones, también lo conforman infancias, las cuales tienen mucho que mostrarnos a nosotros y el mundo. Intente siempre estar presente en todas las sesiones, pues siempre hay algo nuevo que aprender, también algunas veces necesitamos del apoyo del otro para seguir avanzando, así que el trabajo en equipo es indispensable en este proyecto. Desde las sesiones en la UAM, como algunas de las muchas salidas planificadas, en las que nos separábamos en binomios, así que nuestra participación era más que necesaria por la seguridad de las infancias. También se organizaron algunas sesiones importantes, como el fin de año, día del niño, reunión anual de PERAJ y el cierre de ciclo. En las que como mentores debíamos organizarnos para que saliera lo mejor posible y obviamente también agregar actividades que fuesen gratificantes y divertidas para todos.



CARTEL FINAL PERAJ BIBLIOGRAFIA

CREANDO TUS IDEAS

Elaborado por Valeria Santamaría Rodríguez DCG

INTRODUCCIÓN

El Diseño de la Comunicación Gráfica, es de gran beneficio en nuestras infancias, ya que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, las cuales estimulan su capacidad para organizar ideas, tomar decisiones creativas y llevarlas a cabo de manera digital y física.

METODOLOGÍA

La importancia de la intervención se basa en 3 aspectos fundamentales:

- 1.- Abarcar aspectos generales de la carrera
- 2.- Incentivar la participación, creatividad, imaginación y libre expresión.
- 3.- Poner en acción las ideas de las niñas y niños a través del trabajo en equipo.

Actividades en equipo:

- +Se realizó un caligrama, el cual nos ayuda a generar una imagen visual formada por palabras.
- +Se creó una animación, que utiliza fotogramas de personas para crear una ilusión de movimiento (Pixelación).
- +Y por último se creó el juego "Obtener el listón", en el cual se formaron equipos, los cuales se movían por tres estaciones, en donde les hacían una serie de preguntas relacionadas al diseño y solo así podían obtener un listón y terminar su participación.

JUSTIFICACIÓN

El diseño invita a pensar fuera de lo convencional, a experimentar con ideas innovadoras, fortaleciendo así, su voz creativa en un espacio de expresión sano.

RESULTADOS

Al momento de realizar estas actividades se despertó el interés en algunos amigos y en el paso de cel ciclo se noto que lo retomaban para ciertas ocasiones; así que el diseño gráfico en las infancias despierta la imaginación y fomenta el pensamiento crítico, lo cual les ayuda a desarrollar habilidades para su vida.



[PRUEBA Argumento y narración CORREGIDO.PDF \(unse.edu.ar\)](#)

[PERAJ, adopta un amigo – Programa Infancia \(uam.mx\)](#)

[3.objetivos-general-y-especifico.pdf \(udd.cl\)](#)

Equipo editorial, Etecé. (2021, 5 agosto). Diseño - Concepto, tipos y características. Concepto. <https://concepto.de/disenol>

Presentación | Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño. (s. f.).

<https://cuaad.udg.mx/?q=oferta/licenciaturas/ldcg#:~:text=El%20Dise%C3%B1o%20para%20la%20Comunicaci%C3%B3n,metodo%20aplicados%20en%20diversos%20medios>.

Villages, S. C. (2022, 11 mayo). ¿Qué es la infancia y la primera infancia? ¿Cómo acompañar estas etapas de la vida? Aldeas Infantiles SOS Colombia.

[https://www.aldeasinfantiles.org.co/noticias/2022/que-es-la-](https://www.aldeasinfantiles.org.co/noticias/2022/que-es-la-infancia-y-la-primer)

[infancia-y-la-primer-](#)

[infancia#:~:text=La%20infancia%20es%20un%20per%C3%ADodo,e ntre%20otras\)%2C%20que%20son%20necesarias](#)

<https://drive.google.com/file/d/16qmsnHNZM657yE9wR4Df24bQhaqdE9ec/view>

https://drive.google.com/file/d/1qLrxEXwpTNvt_y3Nvl4OfmsibD6n1A6m/view

Participación infantil y juvenil: Una guía para su promoción. (s. f.).

María

Morfin.

<https://alasyraices.gob.mx/ebooks/PARTICIPACIONINFANTIL.pdf>

Norberto-Chaves-La-imagen-corporativa-1-20.pdf. (s. f.). Google Docs.

https://drive.google.com/file/u/2/d/1JQRtGQ5opqJmv0-HVL0T1b6hNGRG_fsw/view?usp=drive_open

El_color.pdf. (s. f.). Google Docs.

https://drive.google.com/file/d/12lpahq9d_ES-fYrdQCC2vu0bPufSJH8i/view

Copia de Philip meggs - historia del diseño grafico.pdf. (s. f.). Google Docs. <https://drive.google.com/file/d/1RmS4OfrFEjz5VKHIPIXrAO-Z3mPRB57d/view>

"La animación stop motion. técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: siluetas animadas. (s. f.). [Tesina tipo 3]. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/19146/memoria.pdf>
<https://upmold.com/wp-content/uploads/Data-center/Pantone-color-chart.pdf>

<https://mediostamayo.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/08/wells-paul-animacion3d.pdf>

ANEXOS

CARTAS DESCRIPTIVAS

GRUPAL

<p>Objetivo: Presentar al Diseño de la Comunicación Gráfica como desarrollador creativo de diversas áreas ya que este da múltiples resultados en distintos medios, de los cuales se dan a conocer mensajes específicos, partiendo de una sola idea.</p> <p>Describir la carrera DCG a todos los integrantes de PERAJ; mentores y amigos, incentivando así, a que empiecen a plasmar sus ideas de forma visual, mostrándoles que esto se puede hacer de una manera sencilla, tomando en cuenta nuestros gustos y conocimientos del mundo para expresarlo al resto, explotando la creatividad de cada uno de ellos y crear una sana convivencia entre todos.</p>	<p>Fecha de sesión: Fecha: 15/01/2024</p>
	<p>Nombre de la sesión: “Creando tus ideas”.</p>
<p>Áreas de desarrollo: Emociones, habilidades gráficas y narrativas, vínculos, memoria.</p>	<p>Duración de la sesión: 2 hrs</p>
<p>Mentores: -Daniel Sánchez Viguera -Valeria Santamaría Rodríguez</p>	<p>Carrera: Diseño de la Comunicación Gráfica (Ilustración y Medios Audiovisuales)</p>

ACTIVIDAD	MATERIALES	DESCRIPCIÓN	TIEMPO
Caligrama	Dibujos a línea impresos 30pzs (ese lo llevan los mentores) plumones delgados (del aula PERAJ) colores (del aula PERAJ) Ejemplos de caligramas usados en publicidad	Repartir un dibujo por participante, mientras que uno de los mentores da la instrucción o el ejemplo de lo que haremos. La primera parte de la actividad será que cada uno con su respectivo dibujo, rellenará las áreas en blanco con texto que defina al propio dibujo. Posteriormente con ese dibujo se creará un medio visual	4:30pm-5:10pm

		(portada de libro, disco, película, etc.)	
<i>Pixelación</i>	<p>Celulares App de Stop motion (la llevan los mentores) Participación activa de amigos y mentores</p>	<p>Se les mostrará un video el cual contendrá la actividad que haremos, después explicaremos con más detalle. Haremos 3 equipos integrados por mentores y amigos. La actividad consiste en tomar una serie de fotografías, capturando cada movimiento clave como si fuera un fotograma y así poco a poco crear una secuencia en la cual sean visibles los cortes entre ellas obteniendo así nuestra animación.</p>	5:10 pm-5:45 pm
<i>Obtener el listón</i>	<p>Ficha técnica con preguntas (las llevaremos nosotros) Listones (las llevaremos nosotros) Palitos de madera (los llevaremos nosotros)</p>	<p>Se formarán 3 equipos de 6 integrantes (amarillo, rojo, azul) (integrados por mentores y niños), en el cual un integrante de cada equipo cuidará sus listones, (protector de la bandera) El protector(mentor) de los listones, deberá hacer una serie de preguntas (se les dará una ficha con 5 preguntas y respuestas) a los que quieran robarla, y si contestan correctamente podrán tenerla, si contestan mal, el equipo que quería robar se quedara 30 segundos congelados (sin</p>	5:45 pm- 6:20pm

		<p>poder robar las banderas contrarias) y ya no podrán acceder a ese listón por lo cual alguien más podría robarlo. Ya que tienen su listón deberán llevarla a su base, pero tendrán que llegar a ella cargando a su compañero a manera de carretilla, y al final deberán de tener la mayor cantidad de listones posibles.</p>	
Retroalimentación	Se hará una retroalimentación acerca de las actividades.	6:20pm-6:30pm	



INDIVIDUAL

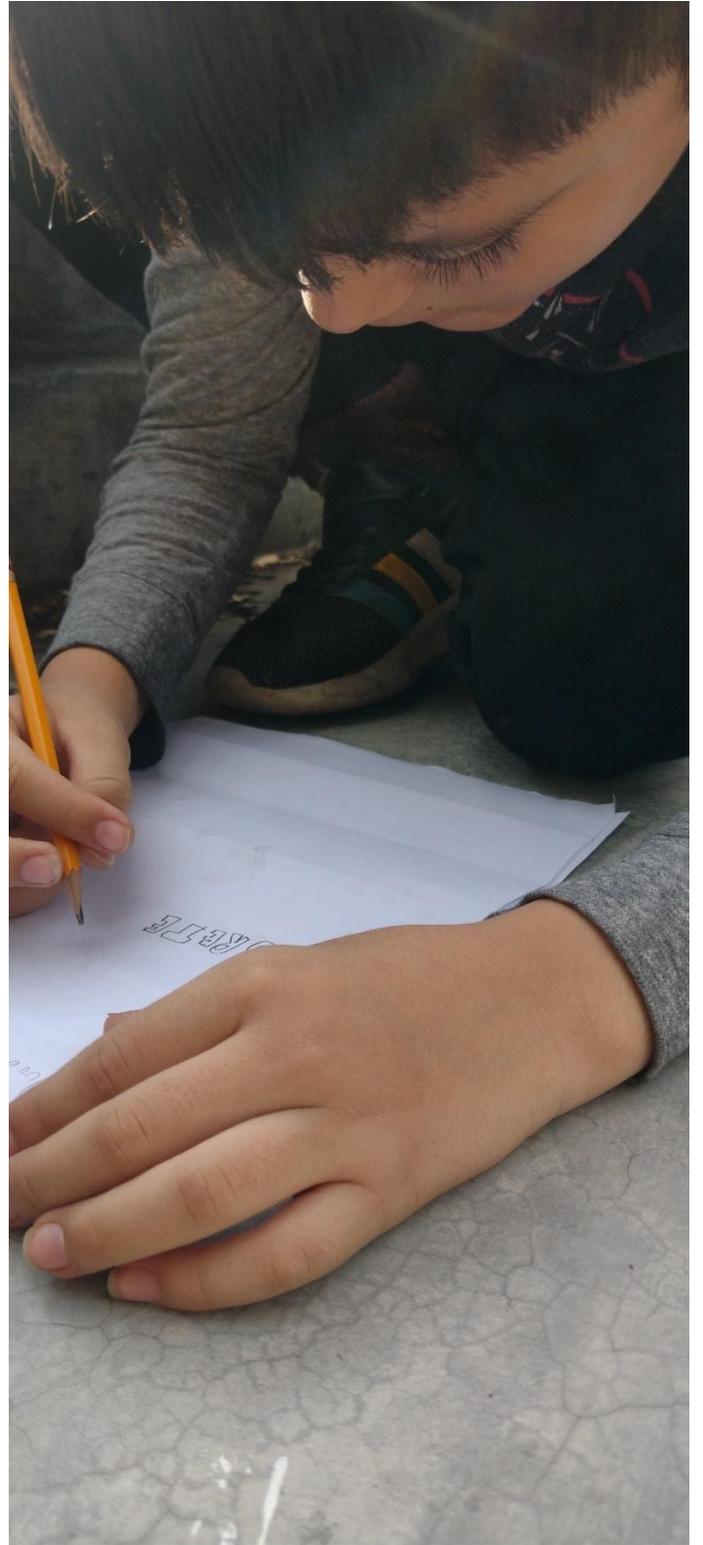
CARTA DESCRIPTIVA

Objetivo del prestador: Lograr que el amig@ haga un recuento de todo lo visto en PERAJ, esto para ser plasmado de manera visual en un dibujo y de manera narrativa, una historia, para lograr crear un comic con todos los amig@s.	Fecha de sesión: 11 marzo 2024
	Tema: Comic para colorear de mi trayecto en PERAJ
Áreas de desarrollo: Emociones, habilidades gráficas y narrativas, vínculos, memoria.	Duración de la sesión: 2 hrs
Mentora: Valeria Santamaría Rodríguez	Carrera: Diseño de la Comunicación Gráfica (Ilustración)

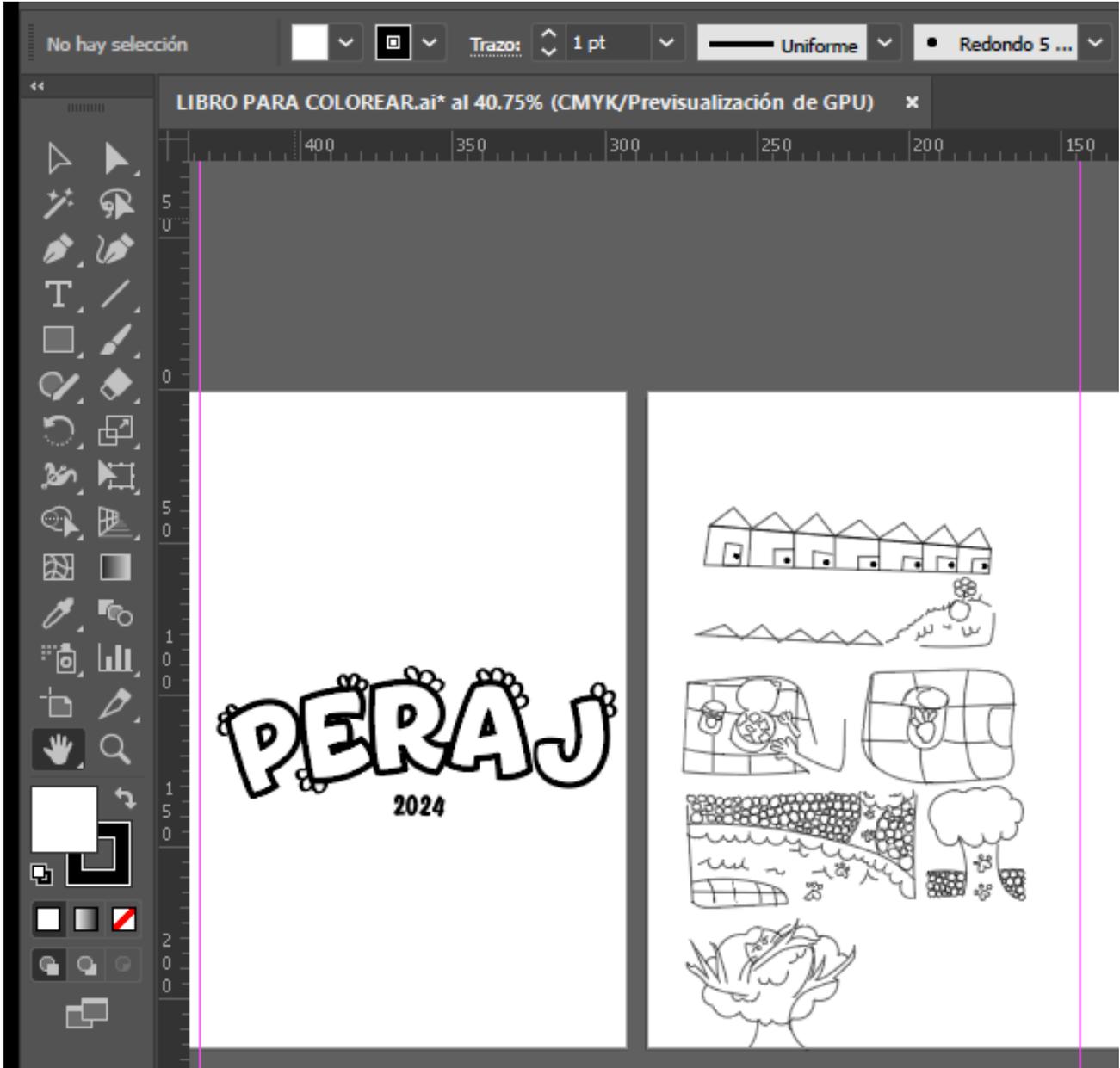
Procedimiento	Tiempo	Duración	Materiales	Observaciones
Llegada de amigos	4:30 – 4:40 pm	10 minutos	No aplica	Se saludarán a los amigos
Bienvenida	4:40 – 4:50 pm	10 minutos	No aplica	Preguntar sobre cómo fue su fin de semana o su día.
Explicación del proyecto	4:50 - 5:00 pm	10 minutos	No aplica	Se le explicara al amigo las actividades que realizaremos en conjunto en la sesión, dándole también ejemplos y aclarando sus dudas.
Actividad Plática sobre mí mismo/misma	5:00 – 5:15 pm	15 minutos	No aplica	Se tendrá una plática mentor amigo, de cómo nos sentimos respecto a lo que paso en nuestra vida en nuestra niñez, dando paso a conocernos un poco mejor y entrar en confianza.
Actividad Plática sobre mi paso por peraj	5:15 – 5:35 pm	20 minutos	No aplica	En esta siguiente actividad se platicará de cómo nos hemos sentido en el aula de peraj y con todas las diferentes actividades que hemos hecho, para saber cuáles son sus intereses como niño.
Actividad El comienzo del comic	5:35 – 5:50 pm	15 minutos	Hojas bond blancas o recicladas del aula de peraj, lápiz	Se empezará a narrar una historia del paso del amig@ por peraj, esto será por medio de platica, pero también de papelitos con palabras clave que den una idea para ir desarrollando el inicio de nuestro comic...

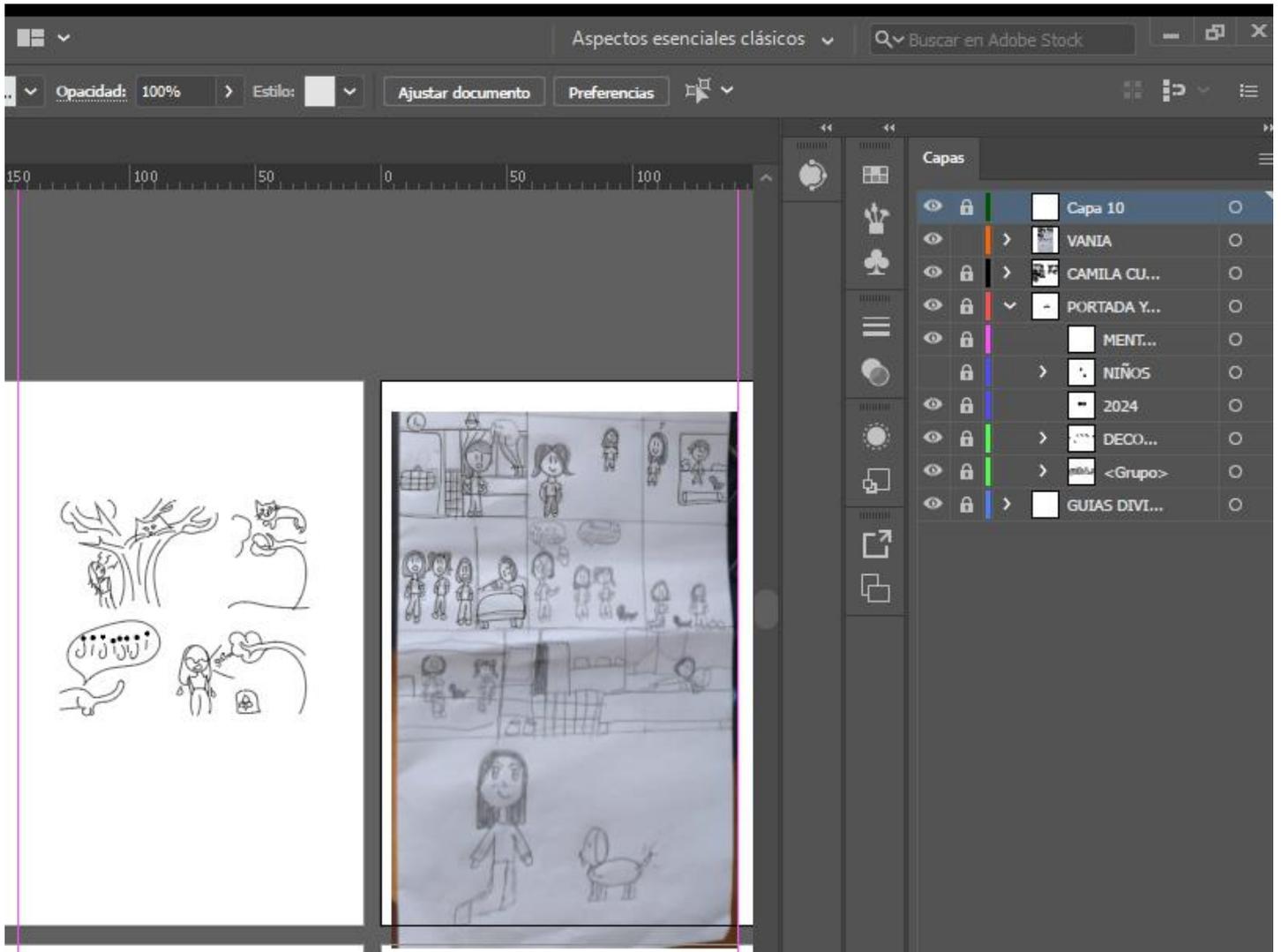
			del aula de peraj	
Actividad Desarrollar dibujos o mi personaje	5:50 – 6:15 pm	25 minutos	Hojas bond blancas o recicladas del aula de peraj, lápiz del aula de peraj	Ahora conforme a la historia que se escribió se desarrollaran dibujos para plasmar la misma.
Reflexión	6:15 – 6:20 pm	5 minutos	No aplica	Se hablará con el amigo de las actividades realizadas a lo largo de la sesión.
Acomodar materiales y aula	6:20 – 6:30 pm	10 minutos	No aplica	Se pondrán en su lugar correspondiente los materiales u objetos utilizados.





ANEXO EVIDENCIA LIBRO PARA COLOREAR





FOTOS DE PERAJ EN GENERAL





