



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Xochimilco

Informe Final Servicio Social PERAJ 2023

Dirigido a: Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar director de la División de CyAD

Prestador del servicio:

María Fernanda Cruz Velázquez

Matrícula: 2153028518

Licenciatura en Diseño Industrial

División de Ciencias y Artes para el Diseño

mariafernandacruz1995@gmail.com

55-30-44-49-26

Nombre y clave del proyecto:

UAM-X-Peraj, adopta un amig@

XCAD000225

Lugar y periodo de realización:

México, D.F. UAM Xoc. del 07/11/ 2022 al 04/07/2023

Responsable del proyecto:

Mtro. Abel Antonio Ramírez Juárez

Asesor Interno:

José Leandro Mendoza Cuenca



ÍNDICE

1. Introducción.....	3
2. Justificación.....	4
3. Objetivo general.....	5
4. Objetivos específicos.....	5
5. Marco de referencias.....	5
6. Plan de trabajo.....	6
7. Metodología.....	8
8. Descripción de actividades.....	10
9. Participación infantil.....	14
10. Metas alcanzadas.....	16
11. Conclusiones.....	17
12. Recomendaciones.....	18
13. Anexos.....	18
14. Referencias.....	26

INTRODUCCIÓN

La infancia es una etapa de desarrollo cognitivo, y conformación de la personalidad, donde las niñas están descubriendo el mundo que los rodea, teniendo así una importante repercusión en la vida futura de las niñas.

Como nos muestra el historiador **Philippe Aries** en su libro "Centuries of Childhood", (1960) el concepto de infancia ha ido cambiando con el tiempo y ha sido visto por los adultos de distintas formas según el contexto histórico, y no es hasta el siglo XX donde a los niños verdaderamente se les comienza a ver como personas con necesidades diferentes y derechos universales.

El programa Peraj, es un programa donde a partir de distintas infancias en compañía de universitarios, que fungen como mentores, se intenta compartir conocimiento, tanto de niños a mentores como de mentores a niños, a través de juegos, conversaciones y experiencias que generen vínculos y habilidades que nos ayuden a desarrollarnos mejor dentro de nuestra sociedad.

El programa "UAM-X-Peraj, adopta un amig@" trabaja con niños de entre 10 y 12 años , pretendiendo potenciar las capacidades de la infancia, cambiando aún más esa visión de infancia romántica como la que nos muestra el autor **Hugh Cunningham** en su libro "los hijos de los pobres" (1996) trascendiendo de una visión paternalista y protectora relacionándonos así con los niños de Peraj , como niños-sujetos de derechos , capaces de crear conciencia e involucrarse en los problemas de la sociedad a la que pertenecen, haciéndolos a su vez participes de la resolución de estos.

Es por lo que programas como este se deben seguir compartiendo y fomentando para poder así generar en los niños un cambio positivo para ellos y para los que les rodean.

Es importante tener en cuenta que el adulto-centrismo en el que estamos inmersos, muchas veces nos impide darnos cuenta de que los niños tienen diferentes necesidades y las soluciones que a veces planteamos a estas problemáticas no son las más óptimas para los pequeños, porque están vistas desde nuestro punto de vista adulto.

El Diseño Industrial es una disciplina, que localiza problemáticas relevantes dentro de la sociedad y realiza así un proceso estratégico y creativo para solucionar dichos problemas, a través de objetos funcionales.

Y es así con el diseño industrial se pueden generar soluciones adecuadas y específicas para los niños, sus diferentes contextos y sus propias necesidades

En el documento presente se desarrollará como fue mi experiencia con los niños y los mentores de la 15° generación de Peraj UAM Xochimilco, como trabajamos desde la divulgación científica, compartiendo nuestras distintas disciplinas y como personalmente mediante varias sesiones que realicé, pude colaborar con los niños para que descubran el diseño industrial y puedan considerar esta disciplina como una herramienta más para su desarrollo.

JUSTIFICACIÓN

Desde que estaba realizando mis estudios en la universidad, siempre tuve un gran interés en la infancia y buscaba la manera de realizar mis proyectos escolares, trabajando con problemáticas que estuvieran presentes en la vida de los niños.

Fue ahí donde me di cuenta de que muchas de las necesidades de la infancia estaban tratando de ser resueltas desde la visión de los adultos, también, de que muchas de ellas, en ocasiones, ni si quiera eran consideradas.

Cuando descubrí Peraj, me llamo mucho la atención como existía un programa que buscara desarrollar el potencial individual y social de los niños, fomentara su autoestima y ampliara sus horizontes, buscando a su vez prevenir la deserción escolar.

Me interese mucho, ya que siempre he tenido en cuenta la importancia que tiene nuestro desarrollo en la infancia con lo que somos en la actualidad, tanto individualmente como en sociedad.

A su vez me pareció importante compartir mis experiencias como universitaria, el cariño que tengo por mi carrera y mi experiencia en la universidad como diseñadora industrial, esperando dejar alguna huella en los niños con los que me relacione.

Y, por último, como dice en la lectura de Díaz Barriga, F "El servicio social: ¿mero trámite, mano de obra gratuita, modalidad de aprendizaje o servicio a la comunidad?" (2003), el primer beneficio del servicio social es el de la retribución que nosotros como universitarios hacemos a la sociedad mediante la resolución de problemas que aquejan a la comunidad, y sin duda un proyecto tan importante como Peraj, puede generar cambios significativos en nuestro entorno.

OBJETIVO GENERAL

El objetivo general de mi intervención en el servicio como Diseñadora Industrial, es que los niños pertenecientes al programa se introduzcan a esta disciplina desarrollando objetos, por medio de actividades didácticas y lúdicas.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Introducir a los amigos al Diseño industrial de una forma lúdica.
- Fomentar la capacidad de los amigos para resolver problemas.
- Desarrollar la creatividad de los niños a través de la creación de objetos funcionales.
- Generar conocimiento usando el juego como herramienta.
- Crear vínculos entre los niños y entre amigos y mentores.
- Construcción del sentido de ciudadanía.
- Motivar a los niños a estudiar una carrera Universitaria.

MARCO DE REFERENCIAS

Al entrar al programa, realice con 4 compañeros un curso de inducción donde nos compartieron temas relacionados a la infancia y nos inmiscuyeron en como sería la forma de trabajo dentro del servicio. Al comenzar el servicio se unieron más mentores, al final, éramos aproximadamente 23 mentores.

Las carreras presentes en esta quinceava generación fueron; de la División de la de Ciencias Biológicas y de la Salud, Veterinaria y Nutrición, de la División de Ciencias Sociales y Humanidades estaba, Psicología, Administración Economía y Sociología y de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, se encontraba Arquitectura, Planificación territorial y Diseño industrial.

Trabajamos con aproximadamente 25 niños a los cuales les llamamos "amigos". Los amigos con los que trabajamos venían dos días a la semana, donde un grupo venía los lunes y jueves y otro grupo venía los martes y viernes.

El programa Peraj, se caracteriza por trabajar mentores y niños en modo de binomios, donde un mentor hacía vínculo con un niño y estos trabajaban juntos todo el programa. En esta generación de Peraj, no se trabajó por binomios, así que todos los mentores tuvimos oportunidad de convivir con todos los niños de igual manera.

Lo que como mentora pude notar del grupo, es que había muchas personalidades entre los niños, conviví con amigos muy extrovertidos, que les gustaba participar, dar su opinión y les era muy fácil relacionarse, y había otros tantos más reservados que en un principio se les hacía complicado desenvolverse en el aula. En ambos casos, los niños lo que más querían era jugar y siempre al realizar esta actividad, la relación de los amigos se transformaba, aquí verdaderamente podía entender el concepto de "libertad" que la lectura "El juego como círculo mágico" hace referencia, donde el juego se volvía juego, ya que los niños tenían esa libertad de decidir participar o no en él, incluso nuestros amigos más introvertidos, cambiaban esa forma de relacionarse porque ellos habían tenido la decisión de participar en el juego.

Después de algunas semanas de trabajo, se había creado un gran vínculo entre todos los niños, donde como consecuencia esto en un momento a los mentores nos costó un poco de trabajo, ya que los niños comenzaban a dispersarse un poco y solo querían salir a jugar a las áreas verdes.

También nosotros como mentores nos fue difícil relacionarnos, ya que había muchas diferencias de ideas y una gran división entre nosotros. Esto nos complicaba el trabajo, y no fue hasta que como mentores comenzamos a tener más comunicación y el vínculo entre mentores se volvió más sólido.

Todo esto mejoró el trabajo del aula, los niños se involucraban más y más en las actividades y lo disfrutaban porque todo lo intentábamos realizar jugando.

PLAN DE TRABAJO

Al inicio se nos dio un curso de capacitación, inicio el día 3 de octubre del 2022 y finalizó el 14 de octubre del mismo año. En este curso vimos temas que nos servirían para la realización de nuestro servicio, temas como, la infancia, el adulto centrismo, divulgación científica, epistemología, trabajo multidisciplinario, gestión de proyectos y la realización de las cartas descriptivas.

Todas las actividades realizadas en el aula se hacían a través de "cartas descriptivas" que previamente debían ser autorizadas por los asesores, estas cartas podían ser individuales, multidisciplinarias o también en conjunto con los niños y todas tenían que basarse en la divulgación científica, teniendo objetivos específicos a cada actividad, enfocando nuestras carreras universitarias y los temas de interés de los niños.

Las cartas eran nuestro manual de cómo se realizarían las actividades día a día, estipulaban los objetivos generales y particulares de la actividad, la descripción de esta, la duración y los materiales que se utilizarían para realizarla. En los anexos se encuentran ejemplos de cómo se realizaban los formatos de las cartas con las cuales trabajamos durante el servicio. **(Anexo 8 y 9)**

Los días miércoles se realizaban sesiones de trabajo entre los mentores y los coordinadores del programa, tuvimos alrededor de 27 sesiones de trabajo, para planificar las actividades que realizaríamos, así como diálogos entre nosotros para mejorar las dinámicas y la interacción entre nosotros y los niños.

Las actividades se realizaron de manera grupal, individual, colectiva y de coordinación. Las actividades individuales eran planificadas por mi parte para los amigos y mentores, las grupales se realizaban interactuando diferentes disciplinas, en mi caso, yo participe en dos cartas grupales donde trabaje con las carreras de veterinaria, administración, nutriología y psicología. Las cartas colectivas se realizaban en colaboración con los niños, organizando las actividades entre mentores y amigos, para que estos nos compartieran sus temas de interés a través de las cartas.

Así también las primeras semanas del servicio, se hizo una introducción de carreras, donde cada carrera tenía asignada una sesión para compartir a los niños un poco de nuestras disciplinas, en mi caso diseño industrial.

Se realizaron dos salidas, la primera fue a Ciudad Universitaria, donde convivimos con otros niños y mentores de distintas universidades, como Fes Zaragoza, Fes Cuautitlán, Universidad La Salle y C.U. En esta salida, se organizaron varios juegos en las islas para convivir entre todos nosotros.

Otra salida que hicimos, fue al Papalote Museo del Niño, aquí estuvimos trabajando en binomios y fuimos conociendo a través del juego todo el museo. Algunos convivios también fueron organizados durante el servicio, hicimos un convivio en las vísperas del fin de año, donde hicimos estaciones de juego y un intercambio de dulces, también en nuestra clausura los padres de los amigos nos acompañaron en la sesión y pudimos jugar con ellos, así como también nos llevaron alimentos y compartimos entre todos, niños padres mentores y coordinadores. **(Anexo 7)**

Nota * Originalmente el servicio concluía el 20 de junio del 2023, debido al paro el servicio extendió sus actividades un mes más.

METODOLOGÍA

Las actividades que realicé con los amigos las hice basándome en la metodología de **Bruno Munari** plantea en su libro "¿Cómo nacen los objetos?" (1983) y la metodología de **Victor Papanek** (1977).

El diseñador italiano Munari nos comparte un método proyectual que consiste en los pasos que se muestran en el siguiente diagrama;

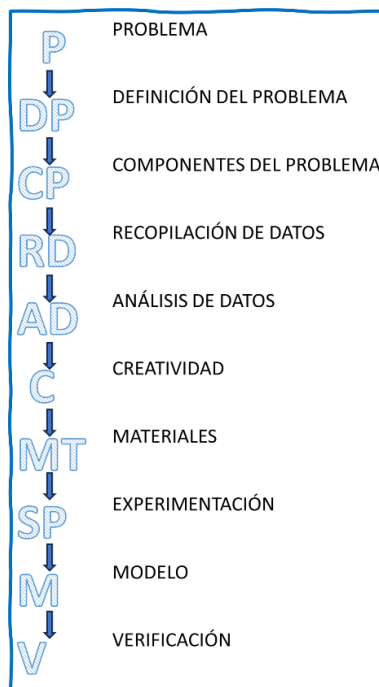


Figura 1. Método de Diseño Munari

Bruno Munari (1983) ¿Cómo nacen los objetos?

La metodología del autor se basa en la observación y la curiosidad por el entorno que nos rodea para mi es importante el tener en cuenta que estos conceptos son diferentes para un adulto y un niño, y por eso me parece fundamental tener presente la perspectiva de la infancia para las necesidades de la sociedad.

Se plantea como primer paso del proceso de diseño el planteamiento de un problema, haciendo este por medio de la observación y el análisis, en este caso siempre invitaba a los amigos a que localizaran una necesidad con la que ellos tuvieran interés de trabajar, brindándoles situaciones específicas, pero siempre invitándolos a localizar problemáticas que ellos creyeran relevantes.

Después ellos debían de tener presentes los componentes de su problema, los contextos, sus experiencias y todo lo que les diera información de este. También con imágenes se les invitaba a ver las soluciones ya brindadas por otras personas, haciendo que ellos intuitivamente localicen las ventajas, desventajas y las mejoras que estos objetos podrían tener.

Utilizando su imaginación y creatividad para que ellos diseñen una solución a esta necesidad desde su perspectiva de niño, dándome cuenta de que muchas de estas soluciones son vistas totalmente diferentes para nosotros los adultos. Para así por último con los materiales y las herramientas que los niños creyeran adecuados realizaran la materialización de sus diseños para convertirlos en objetos solucionadores de la necesidad planteada.

Por otro lado, Víctor Josef Papanek plantea una metodología conocida como "Complejo Funcional" donde nos hace reflexionar acerca del diseño y las verdaderas necesidades que hay que atender, dándole a los diseñadores un enfoque hacia un diseño más responsable, sustentable y libre de superficialidades y dándole mayor importancia a la funcionalidad de los objetos equilibrando así su forma.

A la vez algo que me parece que es de gran ayuda de esta metodología, es que Papanek, plantea una metodología que no es lineal, si no que puede ser cíclica avanzando y retrocediendo en el proceso las veces que sean necesarias para llegar a él resultado.

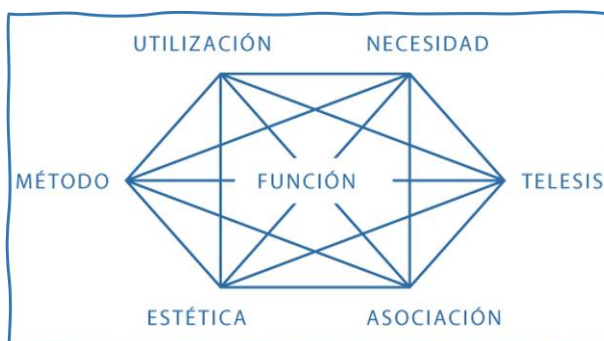


Figura 2. Complejo funcional de Papanek

Víctor Papanek. (1977) Diseñar Para El Mundo Real: ¿Ecología Humana Y Cambio Social objetos?

Esto de un diseño cíclico me gustaba experimentarlo con los procesos de los niños ya que muchas veces ellos se reinventaban lo que ya habían propuesto, o se encontraban con trabas, que les hacía reconsiderar los pasos que ya habían realizado para diseñar sus objetos.

Con los amigos la finalidad y el enfoque al diseñar, era, que, así como en uno de los principales objetivos de la participación infantil, los niños de Peraj se involucran con las problemáticas de su sociedad, problemáticas relevantes, que al resolverlas generaran cambios significativos en su círculo.

Para mí como diseñadora industrial fue importante retomar a estos autores porque me parece una manera sencilla y, sobre todo intuitiva, para diseñar objetos, donde los niños pueden desarrollar ese sentido del diseño fusionándolo con su imaginación.

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

Durante el tiempo de servicio social se realizaron diferentes actividades propuestas por diferentes compañeros, las cuales ya se describieron anteriormente, por consiguiente, aquí describo algunos ejemplos de las actividades en las que fui participe:

1- Carta individual

Como diseñadora industrial mi participación individual se enfocó en introducir a los amigos a mi disciplina, que se empaparan un poco del ¿Qué es el Diseño Industrial? ¿Para qué sirve esta disciplina? Y el ¿Cómo atender necesidades a través del diseño industrial?, también compartir mi experiencia como estudiante y como es el programa de la carrera dentro de la UAM Xochimilco. Estas intervenciones constaron de los siguiente:

Actividad: Introducción al Diseño industrial y elaboración del diseño de un objeto.

Objetivo:

Compartirles a los amigos de Peraj lo que es y cual es la relevancia de esta disciplina en la sociedad el Diseño Industrial.

La sesión se dividió en tres segmentos, en primera instancia apoyo de una presentación les compartí que era el diseño industrial y como estaba presente en nuestra vida cotidiana, así como la multidisciplinariedad que conlleva, utilizando ejemplos llamativos de objetos de moda para las infancias actuales. **(Anexo 1)**

En la segunda actividad los amigos analizaron varios objetos a través de imágenes, compartiendo su opinión a el aula de si los objetos eran o no funcionales y como ellos intervendrían para que dicho diseño sea más ergonómico y práctico.

Por último, en la tercera actividad, los amigos de Peraj, inventaron un animal imaginario, brindándole una personalidad, y a partir de esto utilizando la metodología de Bruno Munari de la receta del arroz verde, los amigos debían diseñar un objeto para este animal, tomando en cuenta las necesidades, gustos del animal, así como el contexto del lugar donde este habitaba, compartiendo su resultado del proceso de diseño a los compañeros del aula.

La sesión anterior se repitió en el grupo de los jueves, pero en esta ocasión en la última actividad los amigos utilizando el método Munari, diseñaron un objeto para sus compañeros, tomando en cuenta sus gustos y hobbies.

Aprendizaje: Los amigos en Peraj lograron localizar una necesidad y resolverla a través del diseño de un objeto, desarrollando su capacidad de resolución de problemas a través del razonamiento, la creatividad, imaginación, el juego y la comunicación.

2-Carta multidisciplinaria

También se trabajó con cartas multidisciplinarias, a continuación, coloco dos ejemplos de las cartas en las que fui planeadora, organizadora y coordinadora de la actividad, en mi caso yo intervine en dos actividades distintas, la primera actividad, la realicé en equipo con un compañero que estudió la carrera de veterinaria y con un compañero estudiante de la carrera de administración.

Carta multidisciplinaria 1

Actividad: Tiendita de materiales Peraj.

Objetivo: Concientizar sobre la discapacidad en los animales y visibilizar la importancia de mejorar su calidad de vida.

En esta mis compañeros mentores y yo, establecimos una tienda dentro del aula Peraj, donde se contaba con materia prima (papel, foamy moldeable, plástico,

tela, pegamento, palitos de madera, silicón, etc.), también había herramientas como tijeras y reglas, y por último había dulces de distintos tipos.

El grupo estaba dividido en cuatro equipos, conformados por mentores y amigos a la vez. Cada uno de los equipos contaba con un cheque canjeable en la tiendita establecida.

La actividad consistía en que cada equipo debía diseñar y materializar un objeto que resolviera una problemática específica enfocada en animales con capacidades diferentes, como, por ejemplo, mascotas con apego ansioso, animales que sufren un tipo de paraplejía, o cachorros hiperactivos, todo esto utilizando materiales que se encontraban a la venta en la tiendita Peraj para que así al finalizar los equipos nos compartieran en qué consistía el objeto que diseñaron y cuanto fue lo que gastaron en sus materiales para realizarlo. **(Anexo 2)**

Aprendizaje: Los amigos en Peraj lograron resolver una problemática diseñando y materializando un objeto, que mejore la vida de animales con capacidades especiales, entre los objetos que diseñaron se encontraba, una silla de ruedas para perros, un juguete de gran resistencia, y un bebedero especial para perros ancianos, haciendo una buena administración del dinero que utilizaron para realizarlo.

La otra carta multidisciplinaria en la que intervine, la realicé con una compañera que estudiaba psicología y un compañero que estudió la carrera de nutrición. El objetivo de la actividad era hablar y crear conciencia de los hábitos saludables y de los mitos que existían alrededor de ellos.

Carta multidisciplinaria 2

Actividad: Los hábitos

Objetivo: Aprender sobre los buenos y malos hábitos, así como los mitos que hay sobre ellos.

Esta sesión comenzó con una lluvia de ideas hecha por los amigos, relacionada a los hábitos en la infancia, a partir de esto hicimos una trivia llamada "los amigos

en Peraj dijeron” donde en equipos debían contestar preguntas apretando un botón para poder ganar la palabra.

Al finalizar el juego, se crearon cuatro equipos entre mentores y amigos, donde cada equipo debía reflexionar que malos hábitos era común que estuvieran presente en las infancias, y que buenos hábitos eran los que a los niños les costaba más trabajo generar. a partir de esto, cada equipo debía escoger un hábito para trabajar con él.

Con esta necesidad localizada, los equipos diseñaron un objeto que fomentara el buen hábito o eliminara el mal hábito en la infancia, con el que habían decidido trabajar y el objeto realizado lo presentaron ante el grupo a través de infografías y maquetas. **(Anexo 3, 4 y 5)**

Aprendizaje: Los amigos en Peraj concientizaron sobre los hábitos de los niños y solucionaron necesidades existentes en esta área, a través del diseño de un objeto desde su perspectiva infantil, algunos malos hábitos que nuestros amigos pudieron localizar en su rutina se encontraban , el desvelarse , el utilizar aparatos electrónicos por grandes lapsos de tiempo, y el consumir comida chatarra, todo esto a través del dialogo nos compartieron por qué ellos deberían mejorar sus hábitos y los beneficios que los amigos creían que esto les traería ,en los anexos se aprecia los resultados de los objetos diseñados por los amigos.

3-Carta CyAD

Al igual con compañeras mentoras de la división de Ciencias y Artes del Diseño, (Arquitectura y Planificación territorial), el objetivo de la carta era introducir a los compañeros a las carreras que esta división nos ofrece.

Actividad: Introducción a las carreras de CyAD.

Objetivo: Que los amigos de Peraj estén informados de las carreras impartidas en la división de CyAD y en que consiste cada una de las disciplinas.

En esta sesión primero se dialogó con los amigos sobre las carreras existentes en la división de Ciencias y Artes para el Diseño, Arquitectura, Diseño Industrial, Diseño Gráfico y Planificación Territorial. Se compartió en que consistían estas y algunas de las actividades impartidas por la universidad en esta división.

Nos enfocamos en el concurso de estructuras de espagueti con la finalidad de que los amigos aprendieran respecto a el diseño de estructuras y también explicándoles que dentro de la universidad hay un concurso realizando este ejercicio y así dando una breve explicación invitamos a los amigos a reunirse en equipos y realizar su estructura de pasta y realizar las pruebas de peso para ver que estructura aguantaba mejor el peso. **(Anexo 6)**

También los amigos participaron en un rally de preguntas relacionadas a las disciplinas de la división, preguntas respecto a ¿cuáles eran las finalidades de las disciplinas con las que se trabajaron?, ¿en qué situaciones de su día a día se presentan estas carreras?, así como, pedirles mencionar ejemplos de áreas en las que ejercían los profesionistas de dichas disciplinas y conceptos básicos relacionados al diseño y el arte.

Aprendizaje:

Los amigos aprendieron sobre las disciplinas impartidas en la división de Ciencias y Artes para el Diseño, y también a trabajar en equipo.

PARTICIPACIÓN INFANTIL

La participación infantil, es un proceso humano, evolutivo que tiene como fin generar en los niños el aprendizaje necesario para la construcción de la ciudadanía de estos.

La autora **Ingrid Agud Morell**, nos menciona, en el libro, Participación infantil y construcción de la ciudadanía (2014), que debemos concebir la participación como elemento esencial, donde a través de varios pasos se desarrolla el crecimiento personal y social, que a su vez configura la identidad social y cultural de las personas.

La participación infantil se podría dividir en estos conceptos para entenderla de una mejor manera:

Principio educativo

La formación de la persona, con deseo de aprender, desde la autonomía y la libertad, a partir de una educación no autoritaria y participativa.

Proceso de cambio

La participación como motor de cambio maduración y avance, el desarrollo como resultado de los conocimientos adquiridos en los procesos participativos durante las practicas sociales.

Valor democrático

El relacionarse con las practicas educativas nos brinda una perspectiva de cómo entender al mundo, formación de valores e ideales.

Contenido formativo

Aprender a vivir y a convivir.

Procedimiento metodológico

La participación lleva un proceso implícito, de ideas aportadas y de acciones para materializarlas.

Responsabilidad ciudadana

Ser sujeto de derechos políticos que interviene en la comunidad, en el caso de los niños esta función de ciudadano muchas veces es ignorada. Ejercer la ciudadanía participativa desde temprana edad para que los niños transformen una realidad próxima y cotidiana.

Bienestar personal

Tomar parte porque nos sentimos involucrados, sentirse autónomo y reconocido por el entorno, hace que la participación amplifique la confianza y la autoestima.

En el programa este concepto fue el que nuestros asesores más hicieron hincapié desde el curso de inducción, para nosotros como mentores la opinión de los niños era el primer punto para considerar antes de cualquier actividad.

Realizamos algunos ejercicios donde invitábamos a los niños a compartirnos que era lo que esperaban ver y aprender en el programa y si había algo que a ellos les gustaría enseñarnos.

Realizamos una lluvia de ideas en la pared del aula donde los niños escribían las actividades que les gustaría realizar, donde las ideas compartidas eran muy variadas, propusieron actividades artísticas, con pinturas, manualidades, también como temas por aprender, como de programación, animales, así como, actividades deportivas, como futbol, saltar la cuerda etc.

También los niños propusieron actividades que ellos mismos nos podrían compartir, algunos amigos querían enseñar papiroflexia, otras clases de baile, realizar pulseras, y dibujos etc.

También algunos amigos hicieron sus propias cartas de trabajo donde ellos organizaron junto a los mentores actividades, desarrollando así su capacidad de propuesta y participación.

Todas estas actividades a mi parecer , generaron cambios significativos en los amigos con los que trabaje, podía percibir como ellos se sentían en un ambiente donde se les tomaba en cuenta , donde incluso nos decían que “no” y ejercían su derecho de decidir el no participar en actividades que no se sintieran cómodos , pero a su vez, esta participación en las cartas , y este trabajo de parte de los niños al realizar las actividades propuestas por ellos , genero empatía hacia nosotros los mentores, que éramos los que trabajábamos en las cartas para las sesiones del día, y con el tiempo ellos se dedicaban mas a las actividades, teniendo en cuenta el trabajo y el cariño con el que realizábamos las cartas, creando así ellos esa reciprocidad en las sesiones de trabajo.

Todo lo anterior genero un ambiente de relaciones horizontales, donde todos teníamos la misma jerarquía, y a su vez las mismas responsabilidades para hacer funcionar Peraj, todo esto con la intención de que este aprendizaje pudieran utilizarlo en su día a día, utilizando la participación infantil como herramienta para involucrarse en su entorno y ser conscientes de que es un derecho que los niños deben ejercer.

METAS ALCANZADAS

El objetivo principal de las actividades propuestas por mí era que los niños a través del diseño industrial localizaran y solucionaran problemáticas relevantes para la infancia, tomando el punto de vista de los niños, dejando a lado el adultocentrismo con el que normalmente vemos las necesidades de los más pequeños.

A la vez desarrollar su creatividad, su imaginación, así como fomentar su capacidad de resolución de problemas, y desenvolver el interés de participación ciudadana, involucrándolos en los problemas relevantes de nuestra sociedad, como el cuidado de los animales y los hábitos, con la finalidad que también puedan participar en la solución de estos a través de objetos diseñados por ellos. Fue como prestadora del servicio , muy gratificante el poder haber logrado los objetivos exitosamente, todo esto se logró ,desde mi perspectiva, debido a que las actividades estaban enfocadas en temas de interés de los niños y sobre todo siempre se trataba de presentar las sesiones , como un juego , dando esa libertad también a los amigos , de participar o no en ellas, donde al tener esa autonomía

, el acercamiento a los ejercicios era genuino, aprendiendo los amigos de nosotros, así también, nosotros los mentores de los niños.

Me gustaría mencionar también que, al presentar la carrera de Diseño Industrial, los amigos, no sabían de la existencia de esta, ya que no es una carrera tan escuchada como otras y fue para mí un placer ver como dos amigos de nombre "J" y "S", mostraron un interés especial, investigando sobre temas como impresión 3D y corte laser, para compartirlo con el salón, descubriendo que algo que les gustaba, estaba presente en una de las carreras de la universidad.

Así mismo en el transcurso del servicio los niños pudieron conocer temas sobre educación, emociones, discapacidad, derechos, empatía, límites, y el más importante en el cual siempre se hacía hincapié, el respeto.

CONCLUSIONES

Al entrar al servicio tenía muchas emociones encontradas, por una parte, sentía una emoción por estar en un proyecto así, me parecía increíble como la universidad tenía este espacio enfocado en las infancias y su desarrollo, a la vez sentía mucha incertidumbre el saber cómo sería mi intervención como diseñadora industrial dentro del programa.

Como diseñadora, quede fascinada por esa imaginación con la cual los niños resolvían problemáticas, viendo como esta habilidad que uno posee cuando se es pequeño se puede relacionar de una manera muy interesante con el diseño en general.

Aunque al principio fue un poco complicado desenvolverme, poco a poco mediante la comunicación pudimos trabajar de una manera muy natural, donde cada sesión era diferente y aprendíamos cosas nuevas.

También es muy padre ver como los amigos llegan a Peraj siendo unos y salen siendo otros, ver como comienzan a sentir confianza en ellos y confianza entre sus amigos, el que se sientan partícipes en relaciones horizontales, dónde no había jerarquización y todos teníamos la autonomía de ser quienes quisiéramos ser, sin dejar a un lado los límites y el respeto, y ver la facilidad que tenían para ir creando vínculos entre ellos.

El programa Peraj me parece un programa que se debe seguir apoyando, ya que soy testigo de cómo cambia la perspectiva de muchos niños, como, por ejemplo,

amigos que llegaron con desinterés en su escuela, salir con una ilusión de estudiar en la UAM Xochimilco, y tener la universidad como una meta por alcanzar. Peraj cambio mi perspectiva no solo como diseñadora, si no como persona, y sin duda este programa hizo querer fervientemente que mi desarrollo profesional tenga que ver con la infancia.

RECOMENDACIONES

Hablando desde mi perspectiva como diseñadora industrial, pienso que es importante que el mobiliario sea apto para los niños con los que trabajamos, que las sillas sean un poco más cómodas utilizando un tamaño más adecuado para ellos, así como la pared que utilizamos como pizarrón podría tener un mejor acabado para que a los niños les sea más fácil pintar y borrar el gis, y también que la organización del lugar y de los materiales que utilizamos sean más fáciles de acceder para los niños, mejorando el espacio con un poco de señalización, o categorización a través de colores, para que ellos puedan tener más autonomía al utilizar el material, y por ultimo algún tipo de mobiliario para guardar los juguetes, para que no estorben en las mesas y así tengamos más espacio disponible.

También me gustaría agregar una recomendación como prestadora del servicio, me parece que sería muy útil que todos los prestadores del servicio realicen la capacitación y que en ella se dedique un día para conocernos entre nosotros, y que esta socialización sea más fácil una vez que comience el programa.

ANEXOS

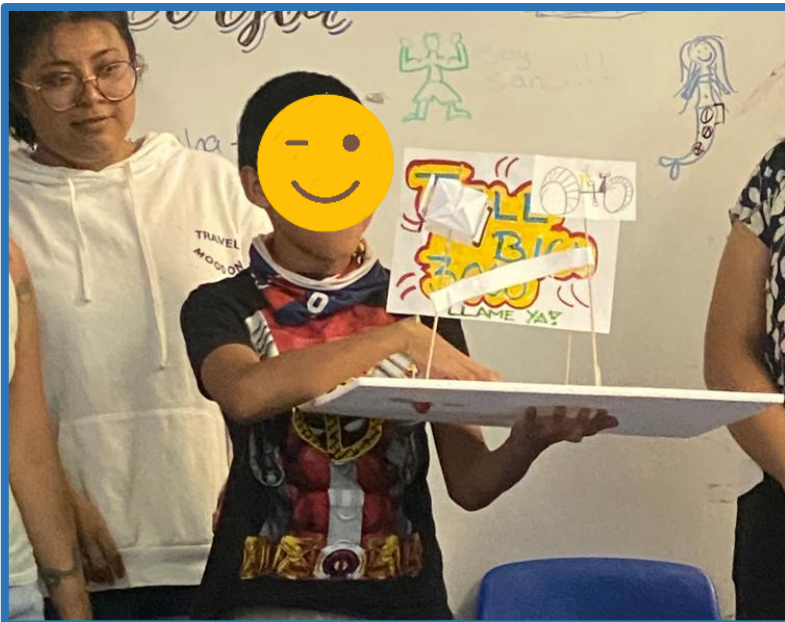
Anexo 1



Anexo 2



Anexo 3



Anexo 4



Anexo 5



Anexo 6



Anexo 7



Anexo 8

CARTA DESCRIPTIVA

Presentación Carrera Diseño Industrial

Día : Martes 13 diciembre de 2022

Asesor: María Fernanda Cruz Velázquez

Nombre de la actividad: Presentación Carrera Diseño Industrial

Objetivo general: Compartir a los amigos y asesores los aspectos de la carrera de diseño industrial, sus objetivos y campos de estudio.

Objetivos particulares: Practicar la capacidad de propuesta y solución a través del diseño

Descripción de la actividad	Tiempo	Materiales	Participantes	Objetivo
Esperamos a todos los participantes de la sesión mientras tomamos un lugar	4:00-4:10	Paciencia	Todos	
PRIMERA ACTIVIDAD				

Realizaremos un juego de rol llamado "Hombres Lobo", el juego trata de averiguar de entre todos los participantes quienes son los hombres lobo que están escondiéndose dentro del pueblo. *El primer paso será escuchar atentamente las indicaciones del juego *Después el asesor a cargo entregara a cada uno de los participantes	4:10-4:15	Cartas de rol traídas por el asesor a cargo	Todos	Poder integrarnos mejor a través del juego
*Jugaremos dos rondas para romper el hielo y despertar para la siguiente actividad	4:15-4:35	Cartas de rol traídas por el asesor a cargo	Todos	Practicar con el juego el debate y la toma de decisiones.
SEGUNDA ACTIVIDAD				
Se dará una presentación con diapositivas introduciendo la Carrera de Diseño Industrial *Se invitará a los niños a tratar de describir con sus propias palabras ¿que es el diseño? Y ¿Qué es el diseño industrial? *Se dará una explicación con imágenes , de los objetivos , campos de estudio de la carrera *Se hará una pequeña ronda donde se le mostrara a los niños imágenes de diseños novedosos y ellos nos compartirán ¿para que creen que sirva dicho objeto?	4:35-5:05	Proyector	Todos	Aprender sobre la carrera de Diseño Industrial
TERCERA ACTIVIDAD				
Al término de la presentación se le entregara a los compañeros una hoja donde estará impreso el dibujo de una habitación *Los participantes deberán escoger un animal , imaginar como es su personalidad y sus gustos , y	5:05-5:25	30 hojas impresas previamente con el dibujo de un cuarto traídas por el asesor a cargo	Todos	Desarrollar nuestra capacidad de propuesta a través del dibujo y el diseño

esta información escribirla arriba de la hoja *Después intercambiamos las hojas entre todos *Se les pedirá que imaginen cuales son las necesidades que ellos deberían tomar en cuenta para diseñar la habitación del animal que obtuvieron ¿Cómo sería su cama? ¿ que guardaría en su closet? Etc.				
Desde su lugar quien desee nos compartirán el diseño que hicieron para la habitación del animal que se les fue otorgado También	5:25-5:40	Los dibujos realizados		Desarrollar nuestra capacidad de propuesta a través del dibujo y el diseño
Despedida				
La asesora a cargo dirá unas palabras respecto a su experiencia en la carrera y ofrecerá un espacio a dudas y comentarios de los niños (Si la actividad termina antes podremos usar el tiempo con un poco de juego libre)	5:40-6:00		Todos	Dar un cierre a la sesión esperando que todos estemos contentos

Anexo 9

CARTA DESCRIPTIVA

Psicología, Nutrición y Diseño Industrial

Día: 1 junio 2023

Asesores: Anette, María Fernanda y Ricardo

Objetivo general: Compartir a los amigos y asesores de manera didáctica información respecto a nutrición, la importancia de respetar nuestros cuerpos y los buenos hábitos.

Objetivos particulares: Aplicar técnicas motivacionales que apoyen la autoestima y la autoconfianza a través de hábitos saludables.

Descripción de la actividad	Tiempo	Materiales	Participantes	Objetivo
Esperamos a todos los participantes de la sesión mientras tomamos un lugar	4:00-4:10		Todos	
Juego de Bienvenida				
<p>“STOP”.</p> <p>Se dibujara un círculo y luego uno más chico en medio, luego se divide en varias partes. Cada uno de los jugadores pone un nombre de país, estado, frutas, animales o su propio nombre en cada una de las divisiones que se hizo en el círculo y colocaran un pie dentro de la división. Deberán elegir a una persona que para que comience el juego, esta comienza diciendo "Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es “..” (o el nombre de un país). El niño tiene ese nombre, debe que pisar el círculo más chico y decir "Stop", los demás tienen que correr lo más que puedan, al escuchar al compañero que grita Stop, se detienen todos.</p> <p>El niño que dijo "Stop" escogerá a un niño y deberá adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta el .</p>	4:10-4:30	Gis (aula peraj	Todos	Poder integrarnos mejor a través del juego
Nos sentaremos dentro del aula y tendremos un pequeño dialogo de lluvia de ideas con los niños y mentores , esperando que nos compartan su perspectiva de lo que es “sano” y “poco sano” en cuanto a temas de nutrición , hábitos y diversidad de cuerpos.	4:30-4:45		Todos	Escuchar los diferentes puntos de vista que hay en el aula

PRIMERA ACTIVIDAD				
<p>“LOS AMIGOS PERAJ DIJERON”</p> <p>Al estilo de 100 mexicanos dijeron , dividiremos a los compañeros del aula en dos equipos , donde tendrán que pasar al frente un participante de cada equipo donde habrá un objeto frente a ellos , se les hará una pregunta y el primero en tocar el “botón” tendrá oportunidad de responder, si su equipo se equivoca , el equipo contrario podrá robar la palabra para contestar.</p>	4:45-5:15		Todos	Motivar a los compañeros a conocer mas sobre el tema de la psico nutrición y los hábitos a través del juego
SEGUNDA ACTIVIDAD				
<p>Se dividirá a el aula en 4 equipos , donde cada equipo deberá diseñar un objeto que incentive a los niños al desarrollo de un “buen hábito” basado en alguna problemática particular.</p> <p>Cada equipo decidirá si su objeto lo representan con un dibujo o con una pequeña escultura, con una infografía exprés , la decisión es libre</p>	5:15-5:35	Todos los materiales para dibujar y pintar dentro del aula peraj (plastilina , hojas , crayolas , plumones , pinturas , unice)	Todos	Que, a través de su punto de vista de niños, aprendamos como la niñez podría mejorar sus hábitos viéndolos más que como una obligación como algo grato para cuidar y amar su cuerpo.
REFLEXIONES				
<p>Los equipos nos compartirán el objeto diseñado y al final daremos un espacio para compartir las ultimas reflexiones para cerrar la sesión del día</p>	5:35-5:45			
JUEGO DE CIERRE				
<p>“Cruzar el río”</p> <p>El objetivo de cada grupo es cruzar el río sin mojarse y con el mínimo tiempo posible.</p> <p>Formaremos tres equipos. Cada equipo se coloca en una orilla del río, separados de los demás.</p>	5:45-6:00	18 hojas recicladas(mentores)		Trabajo en equipo

<p>Para hacerlo, disponen de hojas recicladas.</p> <p>El de enfrente deberá ir haciendo el camino con hojas para cruzar, mientras los de atrás deberán ir recorriendo las hojas para hacerlas llegar al de enfrente.</p> <p>No pueden pisar el suelo .</p>				
--	--	--	--	--

REFERENCIAS

- Philippe Aries. (1960) .Centuries of childhood
- Graciela Quinteros, Yolanda Corona, María Morfín. El juego como círculo mágico
- Hugh Cunningham. (1996) Los hijos de los pobres
- Munari, B. (1983). ¿Cómo nacen los objetos? Ed. Gustavo Gili
- J Ingrid Agud Morell, Joana Cifre-Mas, Miquel Gómez Serra, M. Asunción Llena Berne, María Jesús Morata García, Elena Noguera Pigem, Ana M. Novella Cámara, Jaume Trilla Bernet. (2014). Participación infantil y construcción de la ciudadanía Ed. Grao
- Victor Papanek. (1977) diseñar Para El Mundo Real: Ecología Humana Y Cambio Social Ed. Pol len
- El complejo funcional según Papanek <https://www.julianbueno.com/diseño-e-investigación/el-complejo-funcional-según-papanek/>
- PERAJ, adopta un amigo: <https://programainfancia.uam.mx/peraj-adopta-un-amigo/>