

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar

Director de la División

Ciencias y Artes para el Diseño

UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

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

Periodo: 16 de Octubre de 2023 al 25 de Mayo de 2024

Proyecto: UAM-X Peraj, Adopta un Amig@

Clave: XCAD000225

Responsable del Proyecto: Mtro. Abel Antonio Ramirez Juárez

Asesor Interno: Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado

Alexis Velázquez Ramirez Matrícula: 2203063578

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 5517360175

Cel.: 55 3554 8870

Correo electrónico: 2203063578@alumnos.xoc.uam.mx

INTRODUCCIÓN

En el presente informe hablare de mi participación y evidencia del servicio social UAM-X Peraj, Adopta un Amig@, donde hablare de mi experiencia y logros al trabajar en este proyecto tan interesante en las infancias.

Participar en el proyecto "Peraj, Adopta un Amigo" ha sido una experiencia transformadora y enriquecedora para mí y mi carrera como diseñador de la comunicación gráfica. Para mí el programa siempre se centró en crear lazos de aprendizaje recíproco entre universitarios y amigos a nivel primario, con el fin de apoyar a los amigos a tener un conocimiento de cómo es cada carrera universitaria y también en ayudar en alguna duda educativa que ellos necesiten, siempre con el fin de aprender de los amigos.

La esencia de Peraj radica en proporcionar una educación de calidad y fomentar la integración social. Como universitarios, tenemos la oportunidad de realizar actividades significativas con los niños, impactando positivamente en sus vidas y en la comunidad.

A lo largo de los meses, he podido observar cómo el desarrollo de una cultura científica y el uso del juego como método de aprendizaje pueden cambiar la percepción de los niños sobre la educación.

En definitiva, ser parte de Peraj no solo me permitió aplicar mis conocimientos en el diseño gráfico, sino también desarrollar una mayor empatía, adaptabilidad, amistad y sentido de comunidad. Esta experiencia ha sido un viaje vigoroso en la importancia de la educación, la infancia, la niñez y el impacto que cada uno de nosotros puede tener en la vida de los demás.

OBJETIVO

GENERAL

Mejorar la atención y comprensión de los amigos hacia las cartas descriptivas y actividades multidisciplinarias en el programa "Peraj, Adopta un Amig@", integrando conceptos de diseño de la comunicación gráfica de manera efectiva y accesible.

ESPECÍFICOS

- Simplificar los contenidos en mis cartas descriptivas:
- Rediseñar las cartas descriptivas utilizando un lenguaje claro y adaptado al nivel de comprensión de los niños.
- Incluir gráficos y ejemplos visuales que ilustren claramente los conceptos clave.
- Acompañar el proceso educativo y participativo de niñas y niños que asisten al programa Peraj.

ACTIVIDADES REALIZADAS

Durante toda mi estadía en Peraj realice muchas actividades que se relacionaban con mi carrera y otras actividades relacionadas con los demás carreras que las impartían mis compañeros mentores.

Quiero comenzar con una de las actividades que me gustó muchísimo hacer la cual fue cuando preparamos la primera sesión donde le presentaríamos la carrera de diseño de la comunicación grafica a amigos y mentores, era mi primera vez haciendo un carta descriptiva y fue todo un reto de pies a cabeza mas porque me toco hacerla con mi otros colegas de mi profesión.

Para empezar distribuimos las actividades lo más amenas posibles en la carta descriptiva, recuerdo bien que la primera actividad que hicimos fue la mezcla de colores, fue muy preocupante al momento de impartir ese tema, en Peraj siempre contamos con el material necesario para trabajar y esa sesión ocupamos platos, cucharas y pinturas (acuarelas y vinílicas).

Mi mayor miedo al momento de realizar esa actividad es que mis compañeras y yo, pensamos que los amigos jugarían mucho con las pinturas al grado de macharse pero fue todo lo contrario, los amigos y demás mentores prestaron la mayor atención posible ene esta actividad de mezcla, al final de la actividad me alegro que un amigo digiera que aprendió más sobre cómo se hace los colores.



En esa misma sesión tuve que llevar el liderazgo de la siguiente actividad de diseño editorial, la cual llevaba por nombre “Crea tu propio libro”, cuyo objetivo era que los amig@s aprendieran a encuadernar y a utilizar su creatividad para hacer su propio libro que cuente una historia o que les sirva para uso personal o educativo.

Les explique a los amigos y mentores sobre el procedimiento de encuadernación, era la primera vez quedaba ese tema fuera de mi carrera, eso para mí fue todo un reto desde captar la atención de los amigos y comprendieran este concepto que para mí es utilizado mucho en mi profesión.

Con la ayuda del pizarrón y unas hojas blancas pude mostrarles a los mentores y amig@s como podían hacer una simple encuadernación tradicional, claro al momento de hacer la carta descriptiva y colocar esa actividad tuve que pensar como simplificar un tema tan complejo y los pudieran comprender mejor todos en el aula, ese fue uno de mis problemas. Este tema es tan basto que pudo abarcarse en toda la sesión lamentablemente lo condese mucho que ese fue mi error al querer abarcar todo en un tiempo de 30 min.

Claro el resultado fue grato ya que los amigos y mentores pudieron llevar acabo la actividad y formar su libro gracias a las instrucciones que les fui dando poco a poco. Los amig@s aprendieron la técnica básica de encuadernación, desarrollando destrezas manuales y coordinación motora fina con las indicaciones que les fui dando para que tuvieran su libro para expresarse.



En otra sesión me tocó hacer equipo con compañeras mentoras de la carrera de psicología, fue interesante empezar a idear la carta en ese momento, por lo que propuse que hiciéramos un cartel de emociones utilizando la psicología del color, por lo cual mis compañeras estuvieron de acuerdo en que uniéramos este tema con el diseño, por lo cual en esa sesión pusimos en práctica hacer un cartel de emociones.

Cuando se llevó a cabo la actividad por nombre “Cartel de emociones”, mi compañera Diana de la carrera de Psicología y yo dirigimos la actividad juntos, con el objetivo de que los amig@s identificaran, expresaran y comprendieran sus emociones a través de la creación de un cartel visual, fomentando la inteligencia emocional y habilidades de comunicación.

La actividad a grandes rasgos consistía en que a cada amig@ y mentor se les dio un papel donde venía una emoción y se les proporcionaron colores y hojas color, después se le indicó a todos que expresaran su emoción a través de un dibujo, personaje, etc. Una vez terminada la actividad en un papel grande pasamos a todos incluyendo a mis compañeras de psicología y yo a que pasaran y explicaran lo que habían colocado en su hoja, fue hermoso esa actividad porque cada uno tuvo una imaginación y entendimiento a la hora de expresar esa emoción en su hoja.

Recuerdo bien como un amigo pasó y expresó sus sentimientos al momento de pegar su dibujo en el cartel, ese fue un momento empático para todos ya que me impresionó como el amigo pudo sacar esas emociones que tenía en ese solo

instante logran el resultado que esperábamos y un aprendizaje de como ellos pueden identificar sus emociones.

También me ese momento me hizo recordar la principal misión al momento de diseñar un cartel o poster la cual es transmitir un mensaje, un significado o un concepto que uno quiere expresar y en cada dibujo hecho fue pensado por esas emociones que los rodeaban en ese momento.

Carta de Actividades Diseño y Psicología			
Objetivo: Dar a conocer a los amigos diferentes formas de entender el diseño de la comunicación gráfica y la psicología fusionando las dos disciplinas en forma de actividades que nos ayuden a ver sus estados de ánimos, personalidad y creatividad. Aprender a diseñar y conocer sus estados emocionales con diferentes formas de expresión y alentar el trabajo en equipo.		Fecha: 19 de enero de 2024	
		Grupo: Miércoles y Viernes Mentores a cargo: ❖ Velázquez Ramírez Alexis ❖ Cruz Pablo Diana Laura ❖ Salcedo Torres Alisson Galilea Dolores	
Actividad	Materiales	Descripción	Tiempo
Coordinador: Diana, Alexis y Alisson 1. Cartel de Emociones	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Metro de papel Kraft • Hojas blancas y de Color • Colores, crayolas Y plumones Materiales proporcionados por parte de PERAJ	Ubicación: aula Peraj 1. Los coordinadores les preguntaran a los amig@s y mentores su estado de ánimo o cómo les fue en su día. 2. Después se les repartirá un papalito a cada mentor y amig@, en el papel vendrá escrita una emoción diferente. 3. Una vez repartidos los papalitos los coordinadores repartirán ya sea una hoja blanca o de color a cada persona. 4. Una vez que todos tengan sus papeles con su emoción, van representar esa emoción que les toco en la hoja, ya sea en forma de un personaje, cosa, objeto etc. Y se les proporcionara el material ya sea colores, crayolas, plumones o tantita pintura en un godete a los amig@s y mentores. 5. Se les dará 30 min a todo el grupo para que realicen su dibujo. 6. Posteriormente cada integrante pasa adelante a explicar su dibujo que hayan hecho, luego de exponer su emoción el amig@ o mentor colocara su trabajo en el metro de Kraft como guste. 7. Una vez que todos hayan pasado de explicar su dibujo, los coordinadores analizaran la composición del cartel y su relación con el diseño y la psicología.	4:00-5:00

Coordinador: Alexis 2. Globo de colores	<ul style="list-style-type: none"> • Cordones o Hilo • Bolsa de Globos de diferentes colores • Materiales proporcionados por parte de PERAJ 	<i>Ubicación: patio Peraj</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se les pedirá a los amig@s y mentores que hagan una fila, y escojan dos globos del color que más les guste. 2. Después procederemos a inflar los globos dentro del aula. 3. Una vez que los globos estén inflados saldremos al patio, donde ya afuera los mentores y amig@s con ayuda de un hilo o cordón amarraran los dos globos en cada tobillo. 4. Después el coordinador les dirá al grupo que se dispersen alrededor del patio sin alejarse demasiado y tampoco estar tan cerca de los amig@s y mentores. 5. Luego el coordinador les dará la indicación del juego que consiste en que tendrán solo 10min para poder reventar los globos de los demás usando solo un pie, el amig@ o mentor que logre sobrevivir los 10 min ganara a menos de que solo quede uno al final. 	5:00-5:30
---	--	--	-----------

<i>Coordinador: Alisson, Alexis y Diana</i> 2. El Pañuelo	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerda • Paliacate 	<i>Ubicación: patio Peraj</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se colocará la cuerda en medio del patio al igual que el coordinador con el paliacate en la mano. 2. Posteriormente el coordinador dividirá al grupo en dos equipos, y a cada 2 integrantes de los dos equipos se les dará el mismo color. 3. Una vez que todos tenga su color el coordinador regresara a la cuerda que quedo en medio y gritara el color que 2 integrantes tienen igual, ambos deben correr al mismo tiempo por el paliacate y el primero que tome el paliacate obtiene un punto para su equipo. 4. El equipo que junte más puntos gana. 5. Una vez terminado el tiempo regresaremos al aula para explicar la psicología del color que es muy importante para el diseño y la psicología ya que representa estados de ánimo y de mensajes. 	5:30-5:50
4. Despedida	<ul style="list-style-type: none"> - No se requiere ningún material 	<i>Ubicación: aula Peraj.</i> Estos últimos 10 minutos serán para que los amig@s hablen con los mentores acerca de cómo se la pasaron en la sesión, que aprendizaje les dejó la actividad y para recoger el aula	5:50-6:00



Y otra actividad que me gustó mucho realizar fue una carta de binomios que realice con Iker, en la cual le di un recorrido por las instalaciones de la UAM-X y lo lleve a mi edificio donde tomo mis clases de mi carrera para mostrarle mi trabajo y lo que yo hago en mi profesión.

Cuando le mostré a Iker mi trabajo de diseño gráfico en la especialidad en la que estoy la cual es la área editorial, le mostré una impresión de una maquetación, en ese momento él me pregunto ¿Para qué servía eso?, lo cual yo le explique que era una publicación para un artículo relacionándolo con sus textos en sus libros de la primaria que contienen información de un tema en específico que le enseñan sus profesores, al final logre que entendiera lo mejor posible que era una maquetación y los programas que ocupaba él me dijo que conocía Photoshop, del cual sabía que servía para imágenes, ahí le explique que la portada que hice de la maquetación que le mostré la hice desde ese programa, y que su función principal es mejorar crear y diseñar imágenes ya sea desde una foto o dibujo.

Esa experiencia fue agradable ya que el siempre que le mostraba una impresión o los trabajos que realice durante mi carrera le gustaba mucho, eso para mí fue genial ver su entusiasmo por conocer y preguntar a que me dedicaba y si me gustaba lo que así me hizo reflexionar todo lo que hecho a lo largo de mis 12 trimestres en la UAM, me dio orgullo como al final nos conocimos más y el aprendió de mí y yo de él.

Objetivo del prestador:	Dar a conocer y explicar al amigo que es lo que yo hago en la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica, mediante actividades lúdicas diseñadas por mí.			Fecha de sesión:
Objetivo del niño:	Conocer y Aprender que es lo que se trabaja en la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica y sus especialidades, con diferentes actividades lúdicas.			Tema: Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Editorial Duración de la sesión: 120 minutos Carrera: D.C.G.
Mentor: Alexis				
Procedimiento	Tiempos/duración	Materiales	Observaciones	
Habilitación de aula PERAJ	15:50-16:00	10 min	1. Sillas (disponibles en aula PERAJ)	Acomodar las sillas para la llegada de los amigos alrededor del aula.
Recepción	16:00-16:10	10 min	No Aplica	El recibimiento de todos los amigos al aula.
Bienvenida	16:11-16:15	5 min	No aplica	Peguntar a los amigos ¿Cómo están? ¿Cómo les fue y que les sucedió en el día?
Explicación	16:15-16:20	5 min	No aplica	A los amigos se les explicara que pasaran un día con un mentor que ellos escogan para trabajar en talleres. Ellos escogerán al mentor.
Actividad (RECORRIDO)	16:20-17:00	40 min	No aplica	Llevaré a mi amigo al Edificio R para que hagamos un recorrido donde yo tomo mis clases de Diseño de la Comunicación Gráfica y que se hace en cada taller de la carrera. Al igual lo llevaré a las áreas de Diseño Editorial donde le mostrare lo que yo hago en estos momentos de mi carrera, incluyendo mis trabajos de ahora como los de anteriores trimestres explicando brevemente como los hice.
Actividad (PaperCut)	17:00-17:30	30 min	1. Revistas 2. Hojas de Colores (Depende en el aula de PERAJ)	Después de hacer el recorrido mi amigo y yo regresaremos al aula por material y ahí si alsera donde nos acomodemos realizaremos un actividad llamada PaperCut, en esta él y yo diseñaremos juntos una portada para revista, libro o un cartel lo que mi amigo prefiera. Este diseño consistirá en recortar formas, texturas, letras (Tipografía) de las revistas, al igual él y yo podremos dibujarlas y recortarlas de las hojas color, todo esto orientado a mi especialidad el diseño editorial.
Reflexión	17:30-17:35	5 min	No aplica	Aquí le preguntare a mi amigo ¿Cual le gusto más de la carrera? o si le gusto alguna actividad y que opina al respecto.
Juego Libre	17:35-17:50	15 min	Depende del juego	Después de haber hecho la reflexión y con tiempo, escogeré un juego mi amigo para interactuar más él y yo, con el fin de conocernos más.
Recogemos el lugar	17:50-17:55	5 min	No aplica	Recogemos al aula amigos y los mentores poniendo nuestras sillas en su lugar.
Despedida	17:55-18:00	5 min	No aplica	Despedir a los amigos

METAS ALCANZADAS

Las metas alcanzadas en este grupo de Peraj fueron varias para empezar los mentores fuimos mejorando poco las cartas descriptivas en cada sesión que teníamos con los amig@s, las cartas fueron rediseñadas con un lenguaje accesible: en las sesiones finales pudimos notar como algunos amigos pudieron explicar el contenido o los temas que tocamos con la ayuda adicional.

Nosotros como mentores nos dimos cuenta y valoramos más las cartas descriptivas que fueron herramientas útiles durante las sesiones que tuvimos con los amigos. En las actividades, la gran mayoría de los amigos prefirió las cartas que incluían gráficos y ejemplos visuales, lo que facilitó la retención de información.

Una meta que se alcanzó fue que los mentores nos dimos el tiempo de hablar y crear algunos espacios de diálogo donde los amigos compartieron sus experiencias y sugerencias, mejorando así el ambiente de aprendizaje.

Para mí la mayor meta es que deje una huella de conocimientos en amig@s y mentores, y que yo me llevo algo de ellos de cada uno de ellos.

RESULTADOS

Desde que vimos la problemática utilizamos un enfoque basado en el diseño centrado en el usuario, combinando principios de comunicación visual y psicología del desarrollo infantil para mejorar la atención y comprensión de los amigos hacia las cartas descriptivas y actividades multidisciplinarias. Por lo que pudimos notar los siguientes resultados tanto en mi carrera como en mis objetivos.

Los mentores al final de Peraj nos dimos cuenta como todos los amigos comentaron que las actividades que pusimos en las cartas eran más claras y comprensibles. Esta mejora se alinea con la teoría de que el diseño gráfico que facilita la comunicación.

De igual forma observe un aumento considerable en la participación de los amigos en actividades relacionadas de las distintas carreras no solo de la mía, corroborando hallazgos en el aprendizaje activo.

Hubo un notable incremento en la capacidad de los niños para expresar ideas y sentimientos a través de medios visuales, cuando inicié Peraj vi como todos los amig@s no podían lograr este cometido pero al final realice con cada amigo un mini video de que significo para ellos este programa de una forma más fluida. Participaron activamente en esta última actividad que tuve con ellos, demostrando mayor seguridad y creatividad.

Al final del programa me siento orgulloso de decir que los amig@s mostraron un aumento significativo en su autoestima y confianza en su proceso creativo. Esto se evidenció en su disposición a compartir su trabajo, recibir retroalimentación y continuar desarrollando sus habilidades artísticas.

CONCLUSIONES

En conclusión poder hacer mi servicio social en Peral fue una experiencia única y llena de aprendizaje, me indicó que el diseño gráfico se mostró como una herramienta efectiva para mejorar la comprensión y participación de los amig@s en actividades lúdicas. Al utilizar elementos visuales atractivos y comprensibles, los niños pudieron asimilar mejor conceptos complejos, lo que sugiere que el diseño gráfico es un recurso valioso en la educación.

Recalcando que la retroalimentación y el apoyo continuo fueron clave para el éxito del programa. Todos mis amig@s y mentores tuvimos orientación constante unos de otros, lo que refuerza la idea de que el aprendizaje efectivo requiere un acompañamiento cercano y adaptativo.

RECOMENDACIONES

Mi recomendación para el programa “Peraj, Adopta un Amig@” es solo una para este gran servicio, la cual sería una mayor capacitación a los mentores en cómo deben hacer y realizar las cartas descriptivas con los amigos, por mi experiencia es el punto más fuerte de cada sesión, claro yo en toda mi estancia di lo mejor en redactar mis cartas descriptivas lo más claras posible, pero igual fallaba porque quería abarcar muchos temas a la vez, pero si insisto a que se le dé mejor

aprendizaje en cómo realizar estas cartas y de igual manera a que los mentores futuros se comprometan al cien por ciento a realizar estas grandes actividades.

Fuera de esa recomendación Peraj cuenta con un gran sistema de organización y cuenta con coordinadores muy bien capacitados para apoyar tanto amigos como mentores.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Barragán Ávila, M. (2010). Diseño gráfico y comunicación visual: Fundamentos, teoría y práctica. Trillas.

Linares, C. (2014). Psicología del desarrollo infantil: Perspectivas contemporáneas. Pearson Educación.

Lupton, E. (2011). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. Princeton Architectural Press.

Beane, J. A. (1997). Curriculum Integration: Designing the Core of Democratic Education. Teachers College Press.

Woolfolk, A. (2016). Educational Psychology. Pearson.

Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. Journal of Engineering Education, 93(3), 223-231.

ANEXOS



