

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

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Calz. Del Hueso 1100, Coapa, Villa Quietud, Coyoacán, 04960 Ciudad De México, CDMX.

Dirección de Prestación de Servicio Social.

Periodo: 20 de Septiembre del 2021 al 15 de Julio del 2022.

Proyecto: UAM-X PERAJ, ADOPTA UN AMIG@.

Clave: XCAD000225.

Responsable del Proyecto: Mtro. Abel Antonio Ramírez Juárez.

Asesor Interno: Arq. Juan Ricardo Alarcón Martínez.

Maya Michelle López Sánchez. Matrícula: 2182036711.
Licenciatura: Arquitectura.
División de Ciencias y Artes para el Diseño.

Tel: 55 1312 4807.

Cel.: 044 55 7527 8133.

Correo electrónico: Lmayamichelle@gmail.com

ÍNDICE

ÍNDICE	1
1. INTRODUCCIÓN	2
2. PROBLEMÁTICA	3
3. OBJETIVOS	6
3.1 OBJETIVO GENERAL:	6
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	6
4. JUSTIFICACIÓN	7
5. MARCO TEÓRICO	8
6. MARCO DE REFERENCIA	12
7. DESARROLLO	16
7.1 GRUPO:	16
7.1.1 CARTA DESCRIPTIVA ARQUITECTÓNICA	16
7.1.2 CARTA DESCRIPTIVA MULTIDISCIPLINARIA	17
7.1.3 CARTA DESCRIPTIVA DE MENTOR	18
7.2 PARTICIPACIÓN INFANTIL:	19
7.3 PROYECTO INDIVIDUAL:	21
8. RESULTADOS	24
9. CONCLUSIONES	25
10. BIBLIOGRAFÍA	26
11. ANEXOS	27
11.1 CARTA DESCRIPTIVA DE CARRERA:	27
11.2 CARTA DESCRIPTIVA MULTIDISCIPLINARIA:	29
11.3 CARTA DESCRIPTIVA MENTOR - NIÑO:	31
11.4 CARTA INDIVIDUAL:	33

LA ARQUITECTURA EN NIÑOS

«Cada niño es un artista. El problema es cómo seguir siendo artista una vez que crezca.»
Pablo Picasso. (s.f)

1. INTRODUCCIÓN

El presente informe será referido a dos puntos principales: la participación infantil, y el cómo influyó la carrera de Arquitectura en un contexto de juego y aprendizaje dentro del programa Peraj UAM Xochimilco.

Puesto que el tema de la participación infantil es muy amplio; dentro del programa ya mencionado este tema se abordó a modo de interacción con estudiantes de Licenciatura, los cuales cabe mencionar se encuentran en distintas carreras, y deberán trabajar en conjunto con niños de quinto y sexto grado de primaria, a través de vía remota mediante la plataforma de Zoom...

Dicho lo anterior, el tema de la carrera a tratar será la Arquitectura.

Algunas de las características que se podrán observar dentro del siguiente informe son:

- Participación de la profesión.
- Participación del niño o niños en cuestión.
- Método de abordaje de temas.
- Resultados obtenidos.
- Interrogantes sobre la manera de relación entre un universitario y un niño.

En donde los objetivos a alcanzar, forman parte de un papel importante dentro del desarrollo hacia con los niños en el programa, ya que, nos brindan oportunidad de visualizar las primeras cuestiones: ¿La carrera tendrá un modo de abordaje o representación adecuada para niños con nulo o escaso conocimiento de esta?, ¿Será de interés?, ¿Será cansada?, ¿De qué manera se pueden compartir conocimientos jugando? ¿Llegará a tener un impacto positivo en ellos?...

Siendo interrogantes que a lo largo del presente informe, se buscará dar solución a cada una de ellas y corroborar dentro de las conclusiones obtenidas.

Además de conocer las diversas formas en la creación de actividades, ejercicios y métodos para dar a entender una carrera que podría parecer extensa, complicada, o fraccionada en especialidades concretas...

2. PROBLEMÁTICA

La infancia es una etapa tan corta, que incluye tanto aprendizaje y experimentación, para que el niño reconozca las herramientas que le servirán tanto en la adolescencia como en la adultez, y posteriores.

Sin embargo, en el mundo actual, reconocer estas herramientas resulta cada vez aún más difícil, pues al niño, se le incita a memorizar lo aprendido, en lugar de analizar y comprender, e incluso, el método de enseñanza podría decirse que no es práctico, sencillo, didáctico.

Poco a poco se nos muestra un esquema de generaciones que resultan no estar por completo preparadas, caso que da como resultado un bloqueo completo en cuanto a la forma tan diversa de aprender, al poco interés, y en un momento extremo, el abandono parcial o total de los estudios...

Es por ello, que fomentar el juego y la expresión a tempranas edades es sumamente importante, dentro de la arquitectura, una de sus ramas, busca eso, concientizar a la sociedad sobre a quienes estamos dejando atrás o a quienes ignoramos.

El mostrar una carrera, sus características y aplicaciones que esta tiene, conlleva a que el niño, tome su propio criterio sobre cómo debería ser su aprendizaje, qué es lo que espera y sobre todo, cómo conseguir lo que en muchas escuelas no enseñan.

Pues el gusto por el conocimiento y la participación, es el punto principal al incluir la carrera de arquitectura.

Dentro de la arquitectura muchos podrían pensar que su base es la matemática, que solamente sirve para hacer casas, cuando va mucho más allá. Esta es tan diversa que es conocimiento y aplicación, que vista desde el punto de un niño, puede resultar ser atractiva, ya que encontramos temas como el trabajo en equipo, el dibujo, las artes visuales, la maquetaría, planeación, imaginación, resolución de un problema en diversas formas y, ¿no es esto lo que buscamos en un niño? o bien, ¿lo que debería vivir un niño?

El hecho de que tenga la facultad de poder expresar lo que piensa, imagina; buscar soluciones y creer que puede lograr lo que desee, ¿cuánto cambio no haría en su modo de aprender y desarrollarse?, tendría las herramientas suficientes para llevar el conocimiento y la expresión a otro nivel, cuestionarse él mismo y analizar de una mejor manera. Entrando en campos como el arte y la artesanía.

El deporte es muy bueno, sin embargo, en el mundo en el que hoy vivimos, falta cultura, conocimientos generales, expresionismo, apreciación por la pintura, la escultura, la música.

Por qué no, incluir las herramientas que puede proporcionar la arquitectura y sus bellas artes, en este mismo desarrollo, G.K. Chesterton decía: “Lo maravilloso de la infancia, es que cualquier cosa es en ella una maravilla.” (s.f)

La infancia, además de ser una etapa única en la vida de toda persona, es aprovechable en un sin fin de modos que pueden ayudar de una forma positiva en el desarrollo. En las infancias futuras, aún hay tiempo de inculcar y dar mejores mensajes para formar sus propias herramientas. Es por ello, que el juego y la expresión van de la mano, incluso fuera del tema escolar..

Como se mencionó, el mundo en el que vivimos cada vez se encuentra aún más alejado de la infancia, de la niñez, esto lo podemos observar desde la señalética en cruces peatonales, juegos en parques nada aptos por el material y descuido de los mismos, el ruido en exceso, incluso el trato dentro de establecimientos, los valores, las oportunidades, la explotación y las relaciones sociales...

Aunque muchas organizaciones se han concentrado en salvaguardar a los niños y niñas, y sobre todo, a brindarles la oportunidad de estudiar, de contar con una vivienda digna y/o el respeto por sus derechos y valores, estos mismos son los que se han visto perjudicados por decisiones ajenas, es decir, dentro de una sociedad o desde la misma familia.

Puesto que, deberíamos preguntarnos, el mundo, la sociedad, verdaderamente ¿a quién se encuentra dirigido todo?, a los altos poderes, a la población con estatus económico, a la clase obrera, ¿a quién?, y cómo redirigir esta atención a los niños, pues ellos son los que menos participación tienen, y sin embargo es la más importante.

“Todos los niños y niñas nacen libres y tienen la misma dignidad y los mismos derechos; por consiguiente, es necesario eliminar todas las formas de discriminación contra ellos.”¹

La arquitectura como se mencionó, incluso trata temas sociales y hablando de la discriminación o explotación de los niños, es triste que dentro de actividades simples como: ir a comer, esperar en el semáforo, visitar algún lugar, adultos pongan al niño a pedir dinero, porque se tiene la creencia de: al ser un niño el que pide es más factible conseguir la limosna en comparación a que un adulto lo pida...

“Al margen de nuestra voluntad, los niños que se ven obligados a trabajar en la calle para ayudar a la economía familiar serán (más adultos) que otros niños que no tienen dicha exigencia. A su vez, deberíamos buscar reforzar en muchos adultos, aunque sea tardíamente, su autoestima y solidaridad con los demás, para enfrentar mejor sus problemas y los de la sociedad.

¹ Representante especial del secretario general para la cuestión de niños y los conflictos armados. **Un mundo apropiado para los niños**, Consultado de <https://childrenandarmedconflict.un.org/keydocuments/spanish/aworldfitforchil10.html>

La visión que se propone se basa en un concepto universalmente reconocido: la socialización del niño. Es decir, el proceso en el que este va relacionándose no solamente con otras personas, sino con su medio en general. Que empieza, incluso, antes de que nazca.”²

Pero esto es explotación en toda palabra, pues el niño no tendría la necesidad de realizar estos actos que yendo a extremos, la gente no es siempre buena, los lugares no son aptos para que los niños anden entre las calles, pues se encuentran consigo diversos problemas y peligros.

Al encontrarnos en calles llenas de edificios, casas de tres pisos, departamentales, centros comerciales, etc.

Por lo cual, en caso de emergencia, ¿a este niño quién lo auxilia?, ¿quién cuida de él?, porque quién cuida no lo expone, mucho menos a temprana edad, ni siquiera por necesidad...

«El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él, y que le hará mucha falta.» Pablo Neruda. (s.f)

² UNICEF. **La participación de niños y adolescentes en el contexto de la convención sobre los derechos del niño: visiones y perspectivas**, Consultado de http://www.iin.oea.org/Cursos_a_distancia/Participacion%20de%20los%20ninos%20y%20adolescentes.pdf pág. 45-46

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL:

Conocer los diversos campos que abarca la arquitectura y cómo puede desarrollarse en cada uno de ellos, al igual que optar por métodos de aprendizaje que le sean más fáciles mediante las herramientas que se le proporcionarán a través de dichos campos; al mismo tiempo que desarrolla habilidades como:

- Creatividad.
- Expresionismo.
- Trabajo en equipo.
- Habilidades manuales.
- Organización.
- Capacidad de análisis...

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Dar a conocer las diversas formas de entender la arquitectura, llevando en conjunto actividades:

- Individuales.
- Grupales.
- Por equipo.

Mediante la creatividad y la sencillez, promoviendo una interacción realista y divertida con las especialidades de la carrera como manuales, teóricas y prácticas para un aprovechamiento de los conocimientos base en áreas de desarrollo infantil y académico de la educación primaria.

Así mismo el mentor a cargo llevará a cabo un análisis de los resultados obtenidos en cada sesión, actividad y método, para poder llevar una correcta manera de interacción y desarrollo en la transmisión de conocimientos aplicados y específicos en el área infantil...

4. JUSTIFICACIÓN

Cuando nacieron mis primos, en realidad yo era aún muy pequeña, y sin embargo, me tocó encargarme de ellos muchas veces, por años hasta que crecieron, debido a cuestiones familiares.

Llegando ellos a tener una edad suficiente, como para que uno mismo ya no tuviera que estar al 101% pendiente, pues, podían entretenerse solos, hacer sus tareas sin supervisión, ayudar en la casa, etc.

Con el paso de aquellos momentos, crecí aprendiendo cómo ver por mí, y ver por ellos al mismo tiempo, conociendo diversas maneras de ayudarles en sus propias tareas escolares, a cómo jugar a pesar de la notoria diferencia de edad, a cómo relacionarme incluso en mis malos días, entre otras cosas, de una manera divertida y fácil.

Posteriormente nació otra prima años después; para ese entonces yo me encontraba cursando una carrera técnica de arquitectura, por lo cual, el tipo de convivencia era más distinta, desde los juegos, las dinámicas, incluso la paciencia. Sin embargo, me dí cuenta que cada que ella quería jugar, o en su caso, me pedía inventar juegos diferentes a lo que ya conocía, de alguna forma inconsciente creé estos relacionando la carrera, pareciendole llamativos, diferentes y divertidos.

Analizando cada etapa que tuve hasta hoy en día que curso la licenciatura, me dí cuenta que las actividades que realicé con cada uno de ellos, además de ser diferentes tenían tanto que ver con la carrera, ya que forman un modo de pensar jugando.

Cuando supe del servicio social en Peraj, su propósito, y en qué consistía, me llamó bastante la atención, pues, prácticamente se trataba de todo aquello que realicé con base en la prueba y error, en la necesidad de cuidar, y el cariño por mis niños, es por ello que lo escogí.

Puesto que, te lleva a pensar más allá de una simple clase, de una práctica, ya que, es todo un reto el mostrar algo que a ti te gusta, y que a veces no sabes ni cómo lo entendiste o aprendiste, pero lo debes mostrar a un niño. Y sobre todo, teniendo en cuenta que debe de ser divertido, atractivo, y pensar que si nos lo hubieran mostrado de esa forma antes, habría tenido un impacto completamente diferente en nuestra manera de captar las cosas y llevarlas a la práctica, un resultado más positivo.

El hecho de poder dar a conocer una visión nueva de un área de especialización, o incluso, de los quehaceres de un día normal en la vida de un estudiante universitario, un profesionalista, es una concepción nueva, inusual; aprendes tanto, y te llevas tanto contigo mismo; en donde uno pensaría que el mentor es el protagonista, cuando en realidad es la voz que tiene un niño, y eso no lo aprendes tan fácil.

5. MARCO TEÓRICO

El concepto de Arquitectura es tan variado, que depende de la visión de cada persona; a mi punto de vista podría decir que todas las definiciones se concentran en: "Es una técnica que puede cambiar el entorno para modificarlo de acuerdo a nuestras necesidades."

Pero, ¿Cómo satisfacer correctamente nuestras necesidades?

Hablamos de confort en el espacio construido y no puramente dirigido a la construcción, ya que los edificios deben ser adaptables al entorno, teniendo un papel positivo sobre él y sobre los habitantes.

"El confort o su ausencia es capaz de influir en el estado de ánimo más de lo que pensamos. El discomfort puede causar fatiga, accidentes, posiciones forzadas y falta de sueño. El confort en la arquitectura proporciona proactividad, seguridad, comodidad y descanso a sus habitantes."³

¿Y si esto mismo lo transportamos al juego?

Veámoslo de la siguiente manera:

«Un edificio puede actuar de igual forma que un árbol.» Juan Antonio Marín. (2011)

Bajo esta lógica, podemos decir que la planeación de un mismo espacio tanto de forma interior como exterior tiene mucho que ver para el correcto desarrollo de cualquier persona, en este caso, en específico de la infancia.

"En todo momento es el juego un espacio paralelo, un paracosmos, una frontera indómita y un espacio mediador; es con este sentido como queremos pensar en él y desde él, como una actividad cultural y simbólica, espacio psíquico y espacio socio-cultural."⁴

Ya que se involucran diversos factores para llegar a lo ya mencionado, confort ambiental. Puesto que, al jugar con la arquitectura, se puede lograr regular temperaturas e incluso las energías dentro de un ambiente determinado.

Es por ello que se necesita conocer el lugar, estudiarlo y analizarlo como primer punto, para lograr los mínimos impactos...

Para un análisis correcto de un entorno, o más bien, cualquier proyecto, se necesitan diagramas, dibujos, bocetos, y todo aquello que sea necesario para identificar la influencia de

³ Kommerling. *Confort en la arquitectura ¿Cómo se consigue?*, Consultado de <https://retokommerling.com/confort-arquitectura/>

⁴ Yolanda Corona, María Morfín, Graciela Quinteros. *El juego como círculo mágico: en busca de su forma de ser*, Consultado de <https://www.uma.es/gadamer/resources/Corona-El-juego.pdf> pág. 2

lo predominante, dando pauta a la opción del cambio o no, marcando los pasos de los vientos, la señalética, el asoleamiento, saber la topografía del lugar, etc.

«Se procura que dentro de los interiores de las viviendas, los usuarios experimenten la sensibilidad tanto espiritual como intelectual.» Tadao Ando. (2007)

Ya conocemos una idea general de lo que es el entorno, el confort, y una visión sobre lo que es la arquitectura. Sin embargo, debemos entender que el entorno, no es solamente los factores biológicos, sino también los culturales, sociales (dentro del tema social, se encuentran las clases, géneros, grupos, étnias, edad) e incluso, los tecnológicos; con características tanto generales como específicas.

Todo esto lo ve la arquitectura para un correcto análisis y diseño, con un bien hacia el usuario o usuarios en cuestión, sin dejar a un lado el medio ambiente, tanto el entorno directo como indirecto.

Pero, ¿Cuál es la opción de cambio?

Haciendo todo lo anterior nos daremos cuenta en lo que tiene más influencia, es decir, lo que nos beneficia y nos perjudica para el proyecto, tomar la decisión de qué se queda, y qué se va, para hacer o no la modificación del entorno y/o de nuestro proyecto; como se menciona, lo social y cultural es uno de los puntos que intervienen en estos factores, además del análisis.

El tener opciones en base a datos recopilados es lo fundamental, puesto que de ahí parten factores determinantes para llegar a una conclusión.

Lo que se busca en la arquitectura, es que cualquier persona tenga presente sus raíces, así como datos recopilados mediante herramientas como un simple boceto, el cual, puede contener en sí una importante y significativa base de la cual partir.

Es decir, que si nos vamos por el lado de la autoconstrucción, cualquier persona pueda ser capaz de recolectar las herramientas necesarias para llevarla a cabo por decisión y a tiempo propio.

Si nos vamos por el ámbito del diseño, cualquier persona puede ser capaz de proponer en base a una necesidad realista, aprovechando el medio y no perjudicándolo.

Y si nos vamos por el ámbito de la niñez, cualquier niño a temprana edad puede ser capaz de enfrentar la toma de una decisión, a ser capaz de alterar su propio espacio para sus necesidades, a recopilar y comparar información, a representar con un dibujo o medios como la plastilina lo que ve, o lo que busca lograr.

“El juego, la imaginación, la creatividad, pero también la solidaridad, la responsabilidad, la actitud crítica, son parte de los elementos que deben desarrollarse en todos los sujetos sociales. Desde niños. Ni la fantasía e imaginación se agotan en la niñez, ni la sensibilidad social y compromiso con nuestros semejantes tienen que esperar la llegada de la “adultez.”⁵

La infancia se encuentra referida a todo niño y adolescente menor de 18 años, con el transcurso del tiempo los gustos y las necesidades cambian, por ello, es imprescindible que desde tempranas edades, se le muestre al niño, estas opciones de cambio y esta modificación dentro de su entorno inmediato de acuerdo a su edad y desarrollo.

“Los jóvenes no crean sus propias reglas, no regulan su espacio; son actores de un gran teatro ajeno, consumidores dentro de un género que les ofrece alguna posibilidad de elección, pero siempre aceptando reglas que no han creado, rígidas formas de exclusión o admisión, códigos a los que hay que someterse, adaptarse, mimetizarse, para ser elegible, ‘tener éxito’, ser miembro.”⁶

Pues es bien sabido que dentro de la etapa de la adolescencia, se pasan cambios tanto físicos como mentales, que intervienen de mayor manera en las decisiones personales, o en los quehaceres de cualquier día; además de pasar por crisis de personalidad. Esto es normal, sin embargo, el adolescente requiere por mayor necesidad un espacio propio el cual, pueda ayudar a su desarrollo y crecimiento personal...

“La crisis no es percibida como «oportunidad», como dice el refrán chino, sino que asume un carácter peligroso y amenazante. Para Mercante, la violencia de los cambios lleva a que se manifiesten «locuras características de esta crisis» («los alienistas describen y caracterizan una psicosis de la pubertad») ...

...Mercante no deja de señalar el riesgo permanente en que se encuentra el adolescente, y por eso insiste en que la educación debe atender a las particularidades de esta etapa.”⁷

Una vez entendiendo lo anterior, que es la base para comprender los objetivos y modos de emplear y ver la arquitectura dentro de cada etapa de la infancia, podemos comparar el método de trabajo a emplear en el proyecto que se llevará a cabo de forma individual dentro del presente informe.

⁵ UNICEF. *La participación de niños y adolescentes en el contexto de la convención sobre los derechos del niño: visiones y perspectivas*, Consultado de http://www.iin.oea.org/Cursos_a_distancia/Participacion%20de%20los%20ninos%20y%20adolescentes.pdf pág. 45

⁶ UNICEF. *La participación de niños y adolescentes en el contexto de la convención sobre los derechos del niño: visiones y perspectivas*, Consultado de http://www.iin.oea.org/Cursos_a_distancia/Participacion%20de%20los%20ninos%20y%20adolescentes.pdf pág. 38

⁷ Víctor Mercante. *La crisis de la pubertad y sus consecuencias pedagógicas*, Consultado de http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/unipe/20171121045329/pdf_893.pdf pág. 26

El método a trabajar se realizó de la siguiente manera:

- Buscar la información necesaria al niño para que pueda comprender los puntos clave de la arquitectura de una forma que le sea fácil mediante sus gustos, o técnicas de estudio.
- Ejemplificar los ámbitos en lo que la arquitectura es aplicada, para que con ello, el niño escoja la que más le gusta, o asemeje a sus intereses para poder llevar a cabo la planeación de una actividad en conjunto.
- Recopilar y entender la información dada, para realizar actividades rápidas, es decir, juegos con la mecánica de aprendo mientras juego.
- observar las diferentes reacciones que tendrá el niño para llegar a la conclusión de la actividad a realizar.
- Presentación de actividades a realizar en conjunto, que permitan la ilustración, imaginación, entendimiento de la arquitectura aplicada, gusto por ser creativo, aprovechamiento de espacios, técnicas de dibujo o de distintos medios de representación, entre otras.
- Para finalmente, concluir comprendiendo y analizando los resultados obtenidos, y de qué manera influyen o repercuten en nuestro día a día.

6. MARCO DE REFERENCIA

Dentro del proyecto participaron diversos mentores como se mencionó pertenecientes a diversas carreras y áreas, como por ejemplo:

- CyAD-
 - Arquitectura.
 - Diseño industrial.
- CSH-
 - Sociología.
 - Psicología.
 - Comunicación social.
 - Política y gestión social.
- CBS-
 - Químico farmaceutico biologo.
 - Nutrición.

Entre otras; por lo cual la manera de interacción al principio es complicada, pues siempre hay contrariedad de opiniones, conocimientos, o el llegar a una base de tema de la cual partir para poder ser presentada hacia los niños.

Sin embargo, fue importante el conocer primeramente las aptitudes de cada mentor, para que posteriormente los equipos de trabajo conformados pudieran ser vistos y expresados de mejor manera, al igual que los proyectos realizados.

Aptitudes como la pintura, el dibujo, facilidad de dar a conocer un tema, creadores de juegos, buenos interactuando o rompiendo el hielo...

Dicha comunicación promueve el desarrollo personal, pues se conocen diversas posturas y temas con distintas aplicaciones que pueden ser utilizados dentro del trato con niños.

Aunque entre mentores no necesariamente es la comunicación el principal problema, sino también con los niños, puesto que ellos tienen una concepción distinta a lo que nosotros conocemos como convivir, debatir e incluso jugar.

Teniendo como mentor diversas posturas en cuanto al modo de relación, sin dejar a un lado las interrogantes cómo:

- ¿Será que les puedo caer bien?
- ¿Mi forma de ser les será de agrado o, tengo que cambiar?
- ¿Cómo los saludo?
- ¿Cómo no verme... adulto?
- ¿De qué manera puedo atraer su atención?

- ¿Cómo no dejar que se distraigan?
- ¿Cómo mantenerlos interesados?
- ¿Qué juegos son los adecuados?
- ¿Qué temas no tratar?

Y es que en realidad es difícil no parecer un adulto que no juega, que no se integra, que no es paciente o amistoso...

Pues tanto niños como mentores tienen consigo diferentes intereses, los cuales fueron vistos una vez iniciadas las sesiones de proyecto; es un juego de azar el poder acertar con alguno, o que al niño le guste incluso tu carrera, como por ejemplo, habrá niños que se interesen por el dibujo, sin embargo, puede que a otros les resulte aburrido; al mismo tiempo puede que a mentores les agraden las actividades manuales, pero habrá otros que para nada.

Es imprescindible que el dar a conocer estas ideas sea el primer punto a llevar a cabo, pues en el caso del proyecto en donde esta comunicación entre niños y mentores al no ser una prioridad, resultó complicado el evitar la pérdida de interés por parte de ambos (niño/mentor).

Aunque, el desarrollo de las actividades y convivencia en base a la prueba y error superó con creces el modo de relacionarse y expresarse dentro de las sesiones, puesto que, aquellos que al principio resultaban ser tímidos ahora eran extrovertidos, aquellos a los que se les dificultan las actividades manuales comenzaron por gustarles, es decir, que era una contrariedad de posiciones. Pero, eso no significa que fue el mismo caso para todos, por ejemplo, mentores y niños que desde un principio se notó el aburrimiento y disgusto por ciertas actividades no cambió, al contrario, se intensificó.

En este caso, se retoma el tema ya antes mencionado el cual es referido a la problemática que causa el modo de aprendizaje en escuelas y desde la misma familia, las cuales no promueven el interés del niño por aprender o buscar soluciones a cualquier incidente referido al conocimiento.

"...Es necesario seguir haciendo esfuerzos porque la participación de los niños se vea reflejada en todos los momentos de los proyectos, desde el diagnóstico, la planeación, la ejecución como la evaluación."⁸

Ya que fue relevante el notar el cambio de actitud y posturas tomadas tanto de niños como mentores dentro de las sesiones, y como estas al mismo tiempo se mantienen o cambian. Pues se promueve como objetivo dentro de las actividades planificadas por mentores, un crecimiento y desarrollo personal en cuanto al tema presentado, habilidades y participación.

⁸ Corona Caraveo, Yolanda, Gáal, Fernando. **Estrategias participativas para niños: Algunos aportes para escuchar a los niños y realizar consultas infantiles**, Consultado de <https://programainfancia.uam.mx/estrategias-participativas-para-ninos-algunos-aportes-para-escuchar-a-los-ninos-y-realizar-consultas-infantiles/> pág. 14

“Las niñas y los niños comienzan a desarrollar habilidades y competencias para participar desde que nacen. Ellos se expresan, manifiestan sus intereses y necesidades. La receptividad, el respeto y el apoyo de los adultos facilitarán el desarrollo de sus capacidades y su posibilidad de expresión.”⁹

Esto mismo se mostró reflejado en las charlas que los niños comenzaban hacia los mentores dentro de las sesiones.

Llegando a tratar temas que podrían resultar ser complicados o incómodos, en especial para un menor, como por ejemplo:

- Fallecimientos, (familiares, mascotas...)
- Nutrición, (dieta y ejercicio)
- Salud, (medicación)
- Conciencia social, (derechos y valores)

Teniendo como resultado avances en cuanto a la forma de opinar e indagar en dichos temas, puesto que, el niño lo que busca es tener diversas opiniones y así llegar a una conclusión propia.

Conclusiones que resultaban al ser escuchadas muy maduras a comparación de su edad, pues algo que las caracteriza es la comparación de persona, un ejemplo que ocurrió en una de las sesiones...

«Si, a mi me dijeron que debo de guardar silencio cuando un mayor habla, pero ustedes me dicen que opine, entonces cuándo es correcto opinar, si soy un niño?... Entonces puedo participar sin tener que pedir permiso porque yo estoy incluido en el tema...» (Comunicación personal, 2021)

“Un aspecto presente también en los enfoques y concepciones sobre la participación de niños y niñas es el referido a las desigualdades de poder, hecho importante para ser trabajado a fin de sentar las bases para la construcción de nuevas y mejores formas de relación que permitan el desarrollo de niños, niñas, adolescentes en su condición de actores sociales y sujetos de derecho.”¹⁰

El hecho de tener una convivencia entre mentores y niños es precisamente eso, mostrar diversas perspectivas de un mismo tema, diversas opiniones y modos de interactuar sin sentir que uno (en el caso del niño), se pueda sentir presionado o silenciado por encontrarse en un ambiente con gente mayor.

⁹ Corona Caraveo, Yolanda, Gáal, Fernando. **Estrategias participativas para niños: Algunos aportes para escuchar a los niños y realizar consultas infantiles**, Consultado de <https://programainfancia.uam.mx/estrategias-participativas-para-ninos-algunos-aportes-para-escuchar-a-los-ninos-y-realizar-consultas-infantiles/> pág. 21

¹⁰ Patricia del Pilar Horna Castro. **Del dicho al hecho participación de niños, niñas y adolescentes en eventos con adultos**, Consultado de http://campusintergeneracional.encordoba.es/archivo/AnexoV_Del_dicho_al_hecho.pdf pág. 14

Por el contrario, un avance importante en el desarrollo del programa, el mostrar un poco de tu vida y de tu experiencia como mentor, para que el niño tome lo que mejor considere de ayuda para formar sus herramientas y criterio propio. Al igual que con el mentor, el interactuar con niños es recordar tu infancia, ver cómo pensabas en aquél entonces, y que retomar para crecimiento personal; Teniendo en el transcurso de las sesiones, un desarrollo de todos, pues de igual forma se buscaba la integración y la participación dentro de los temas o actividades.

Este tipo de cambios benefició de gran manera al grupo, puesto que dentro de la integración de nuevos miembros tanto niños como mentores, se pudo observar un cambio incluso en la interacción con estos. Ya que, los nuevos miembros llegaban siendo bien recibidos y aceptados a diferencia de los inicios del programa.

Aunque cabe mencionar que este tipo de aceptación se dió en mayor medida por los niños, pues desarrollaban valores como la empatía, respeto, mucho mejor que un mentor, es decir, el niño ponía el ejemplo a seguir. Es importante prestar atención al desarrollo e interacción de los niños, pues estos expresan de ciertas maneras sus gustos o desagrados a diferencia de un mentor que basta con decirlo.

Dentro del desarrollo de los niños, se puede observar el desenvolvimiento en actividades como la actuación, temas con música como el canto, o dibujar escuchando una canción, actividades en donde se tenían que mover, correr, saltar o bailar.

Pues a diferencia de un estudiante universitario en donde uno mismo se encuentra tan acostumbrado a permanecer el mayor tiempo sentado o frente a un computador, el niño lo que busca es todo lo contrario, busca el movimiento, sentirse cómodo con su espacio para poder lograr de igual forma sentirse cómodo con las personas que lo acompañan. Pues manifiestan dentro del juego la expresión y la creatividad. Cosa que no se hubiera podido observar de no ser por la versatilidad de las actividades planteadas por el mentor...

Y por supuesto, como mentor al notar el relajamiento y diversión del niño, te ayuda a unirte, a formar parte y de igual forma, a sentirte cómodo en tu propio espacio.

7. DESARROLLO

7.1 GRUPO:

Dentro de las sesiones se realizaron diversas actividades las cuales fueron coordinadas de distintas formas: de manera individual, equipos por área/carrera y equipos multidisciplinarios.

Por lo cual, mi rama de estudio tenía mucho ver, en especial cuando dentro de las actividades planteadas se encontraba participando la carrera de arquitectura:

7.1.1 CARTA DESCRIPTIVA ARQUITECTÓNICA

Dentro de esta carta el objetivo principal fue mostrar la carrera de una forma aprendo mientras juego (véase anexo 11.1), como se puede observar, se tomaron diversos métodos para dar a conocer el tema, lo cual facilitó el modo de interacción y aprendizaje, ya que al tener diversas opciones, el niño puede escoger la que más le gusta para lograr poner atención e interactuar con la actividad de una forma sencilla, como por ejemplo:

El primer método a emplear fue la presentación de construcciones de caricatura (**Adivina el fondo**), este se abordó de forma interactiva, ya que el principal objetivo era reconocer mediante la visualización inmediata la caricatura o personaje perteneciente a la construcción. Fue un método práctico al ser rápido y dinámico, pues los niños expresaban asombro, diversión por competir en la adivinación, gusto o disgusto por la construcción, además de realizar comentarios sobre el por qué les parecía fea la casa o si era de sus favoritas por ciertas características...

O el segundo método fue la descripción de su vivienda (**Mi casa**), lo cual, formó una relación con el método anterior, ya que resultaban las comparaciones de las construcciones presentadas en caricatura, a lo que ellos podían observar que les faltaba dentro de sus propias viviendas, o bien, cuestionamientos del por qué ciertas formas, espacios, tamaños, para qué sirve, en qué ayuda, cómo lo mejorarían, etc.

Y aún más por el tema reciente de la pandemia, puesto que formó parte de ser un análisis necesario para que el niño comprendiera la problemática o ayuda de su propia vivienda en caso de contingencia sanitaria...

Es decir que cada forma de abordar el tema de la arquitectura traía consigo maneras distintas de interacción y de razonamiento en cuanto a ¿qué es?, ¿para qué nos sirve? y ¿es importante?.

Pues considero que tuvo un impacto benéfico hacia niños y mentores; en especial los niños que mostraron:

- Facilidad de entendimiento del tema a tratar, ya que se mostraron participativos en cuanto a responder preguntas realizadas como: ¿Qué es un arquitecto?, ¿Conocen a un arquitecto?, ¿En dónde puede trabajar un arquitecto?, pues en cada pregunta además de responder con facilidad nos mencionaban ejemplos y comparaciones con los arquitectos que conocían llámese familiares o arquitectos de índole popular.
- Interés por el tema, ya que se mostraban extrovertidos y divertidos al jugar con las actividades planteadas, llegando al punto de terminar todo el material preparado, incluso el guardado en caso de reserva. Y no obstante, los niños pedían más...
- Creatividad, el hecho de realizar comparaciones o expresar modificaciones que ellos mismos realizarían en sus propias viviendas demuestra además de interés por el tema, la creatividad que pueden expresar, pues hubo algunos que incluso al no saber como dar a entender su idea con palabras, nos realizaron dibujos para explicar sus propuestas.

7.1.2 CARTA DESCRIPTIVA MULTIDISCIPLINARIA

Dentro de esta carta el objetivo principal fue dar a conocer el tema de la astronomía, y aunque parezca un tema en el cual la carrera de arquitectura no podría entrar tan fácil, en realidad es todo lo contrario, ya que como se mencionó anteriormente, esta carrera es universal, pues entra en diversas ramas de estudio, al ser multifacética.

Como se puede apreciar (véase anexo 11.2), la arquitectura abarcó el tema en específico de la elaboración manual o bien artesanal de un producto o elemento (**Galaxia embotellada**) con el cual dar a conocer el tema central y propiciar una interacción diferente con la carrera de manera dinámica, además, de que las actividades manuales concluyen en tener diversos resultados e interpretaciones con aprendizajes:

- Atención a la actividad, los niños se mostraron atentos a las indicaciones que se dieron para la realización de la actividad de la galaxia embotellada, ya que al ser algo fácil y de pocos materiales no les costaba trabajo seguir los pasos, incluso terminaban antes que los mentores.
- Creatividad, al ser los colores libres a utilizar para la actividad mencionada, los niños mostraban sus diversas formas de expresar cómo interpretaban una galaxia, pues para muchos mentores se relaciona a los colores negro, azul y morado, pero en cambio, para los niños su galaxia tenía los colores del arcoíris, o muchos verdes y amarillos, es decir, alegre y con mucha luz, lo cual, fueron resultados interesantes de observar.
- Participación, al realizar esta misma actividad, no se tuvo que pedir que los niños prendieran sus cámaras, pues querían mostrar por sí mismos su avance y el cómo les iba quedando su galaxia, a diferencia de actividades como (**La lectura**) en donde fue complicado que mantuvieran sus cámaras prendidas, pues aprovechaban para apagarlas...

- Empatía, dentro de la actividad de (**La teoría del Big Bang**), la mentora a cargo llegó a un punto de sentirse incómoda y cohibida ante la atención de todos, por lo cual, el tema dado no se realizaba de alguna forma entendible, aunque cabe mencionar que por sí solo es un tema complejo; por lo cual, los niños al notarlo, intentaron a su manera de ayudar a la mentora con la exposición de la teoría, logrando aminorar la tensión de todos.

7.1.3 CARTA DESCRIPTIVA DE MENTOR

Esta es una de las cartas de las cuales más me gustaron, aunque también tiene que ver con mi área de estudio debido a que el mentor que la presentó se encuentra estudiando lo mismo.

Sin embargo, esta carta se presentó junto a un niño, por lo cual, la manera de interacción fue diferente a comparación de una presentada en su totalidad por mentor(es); ya que las actividades tenían una interpretación acertada en cuanto a la diversión y al juego.

Incluso las actividades como se puede observar (*véase anexo 11.3*), llevan consigo una planeación de cierta forma inclusiva para todos, mentores y niños, por la interacción, temas y participación que conllevan, teniendo diversos aprendizajes:

- Cooperación, dentro de actividades como (**Encuentra el objeto**), demostraban la participación de niños y mentores por formar parte de la actividad cooperando todos para lograr superar el nivel y continuar con el siguiente.
- Desarrollo lógico, dentro de la actividad de (**Interpreta la figura**), los niños mostraban además del entendimiento de lo que se exponía que era la percepción desde diferentes ángulos ciertas formas geométricas, la manera de ver estas mismas formas con ayuda física, es decir, pues cada que un niño o mentor tenía duda sobre una forma en específica, otros voluntariamente nos mostraban por medio de su cámara un juguete el cual nos ponía de ejemplo para todos aquellos que no lograban entender, explicando de forma más detallada el tema con la diferencia del método utilizado, por ejemplo a comparación de las imágenes mostradas por el mentor a través de una pantalla.
- Comunicación, dentro de la última actividad realizada la cual fue (**La volumetría de una casa**), se pudo apreciar el tipo de comunicación entre los niños, o niños hacía mentores al corregir las respuestas que se daban, ya que, su forma de comunicarse era sutil, con el único objetivo de ayudar a los demás y que el mentor o los niños no se sintieran mal por no entender, llegando a un punto en donde aquellos que no entendían parte del tema pedían ayuda al no poder dar con la respuesta correcta. Y aquellos niños que acertaron a la primera, fue lindo ver como se tomaban el tiempo para explicar el porqué de esa opción, cerciorándose de que no quedara alguna duda.

7.2 PARTICIPACIÓN INFANTIL:

Dentro de la participación infantil de los niños durante las sesiones, se pudo observar diversas maneras de interacción, avances en cuanto a su apertura para integrarse en los temas, y sobre todo en el desarrollo y conocimiento de habilidades propias.

Teniendo cambios y formas de aprender diversas dentro de cada actividad; además de que influía mucho el mentor y la forma de dar la sesión, pues dependía si este era expresivo o no, es decir, en cuanto a su forma de ser o bien, carácter.

Los niños mostraron su propio desarrollo dentro de la realización de sesiones dadas en conjunto con un sólo mentor, pues aquellos que tuvieron la oportunidad de formar parte presentaban actividades diferentes a lo que se había estado realizando, por ejemplo: el niño mostraba un tema de interés personal el cual se notaba el gusto y la pasión por contar sobre lo que conoce, su forma de investigar e indagar, además de resolver las dudas presentadas de una forma que incluyera muchos ejemplos, lo cual, hasta el momento no se había realizado por algún mentor.

Es decir, nos demostraban una forma de cómo ellos, al ser niños, ven los temas y las situaciones, como el juego, que en lugar de ser algo únicamente distrayente puede resultar ser beneficioso en el aprendizaje.

Además de la participación infantil dentro de las sesiones, este tema es de suma importancia y relevancia dentro de diversos ámbitos como la salud, el diseño de los espacios, las relaciones sociales, etc.

Por ejemplo, dentro del diseño de los espacios, actualmente se cuentan con organizaciones que buscan dar enseñanza a niños temas como la arquitectura y el urbanismo, buscando dar solución a la problemática sobre que el mundo no está hecho para los niños...

Por ejemplo: uno de los proyectos de participación infantil más interesantes fue el de Jolas Plaza, llevado a cabo en 2014 en el barrio de Repélega, en Portugalete (Vizcaya).

En él participaron 23 alumnos de entre 8 y 11 años en el diseño de una plaza, con varios objetivos:

- Acercar a niños y niñas la lógica de la construcción de los espacios públicos lúdicos.
- Permitirles conocer el trabajo de los profesionales de la construcción.
- Incluirlos en el desarrollo del diseño urbano.

Ya que se busca el juego como lógica dentro de la participación infantil...

“Un programa de pedagogía urbana para acercar a niños y niñas la lógica de la construcción de los espacios públicos lúdicos. Una oportunidad para co-diseñar un espacio compartido de la ciudad y conocer el trabajo de los agentes y profesionales de la construcción y del diseño que intervienen en su construcción.

JolasPlaza ofrece también la posibilidad de escuchar y valorar las necesidades funcionales que tienen los niños y niñas en los espacios lúdicos y en la ciudad. Una experiencia para incluir al usuario final de la arquitectura pública en el desarrollo proyectual del diseño urbano, para atender en origen sus necesidades y buscar fórmulas que posibiliten su participación en el diseño.”¹¹

«Es significativo, que los niños y niñas, cuando piensan en el diseño de espacios públicos, además de en usos y equipamientos para sus juegos, piensan en las necesidades de las personas con las que comparten sus vidas: sus amigos, hermanos más pequeños, padres, abuelos...»

«esos espacios acaban favoreciendo usos diversos, en los que entre unos y otros terminan incluyendo a gran parte de la sociedad.» Arkite. (s/f)

Me parece que sería necesario que por lo menos una vez al día, un adulto recordara lo que es ser niño, que volviera a experimentar lo que antes por poco o mucho que sea un suceso era de impresionarse o asombrarse; y sobre todo comparar las situaciones actuales, llegando a obtener un resultado de aceptación e implementación de los derechos y valores de los propios niños, al igual que otorgarles la palabra dentro de la creación y diseño de áreas las cuales ellos también son partícipes, como plazas, parque, cualquier espacio público...

¹¹ ARKITE. *Jolas plaza, programa infantil para co-diseñar con niños y niñas del barrio de Repélega una zona de juego en la plaza Maestro Mateo Hernández en Portugalete*. Consultado de <http://www.arkite.org/es/proyectos/265-portugalete/173-jolasplaza>

7.3 PROYECTO INDIVIDUAL:

Dentro del proyecto individual que se llevó a cabo en del programa, cabe mencionar que cada mentor tuvo el suyo propio; llevados a cabo de diversas maneras, puesto que algunos mentores tuvieron la oportunidad de presentarlo de manera individual con un niño, por otro lado, otros realizaron su proyecto en equipo de mentores y la minoría de manera individual presentando el proyecto a niños y mentores...

En este caso, la forma de abordar el presente proyecto fue de manera individual presentado a niños y mentores.

Como se planteó en un principio dentro de los objetivos en base a la actividad planeada (véase anexo 11.4), se busca en primera instancia dar a conocer la materia de Arquitectura y sus diversas aplicaciones dentro de los ámbitos de estudio y laborales, así como los elementos principales que la componen en el área de diseño y planeación para proporcionar al mentor y en específico al niño las herramientas necesarias que le servirán para un aprendizaje autodidacta.

Por lo cual dentro de las actividades planteadas nos encontramos primeramente con la descripción y análisis rápido de algunas de las herramientas y materiales más ocupados dentro del área, las cuales son:

- Herramientas-
 - Escuadras y reglas.
 - Cinta métrica.
 - Lapiceros.
 - Cuaderno/Bitácora.
- Materiales-
 - Concreto.
 - Ladrillo
 - Madera.
 - Pala.

Entre otros, entendiendo por herramienta a todo aquello relacionado a la realización de trazos o ideas; y materiales, a lo utilizado dentro de una construcción...

Esto mismo nos ayuda para que el niño pueda distinguir las características visuales que las componen como por ejemplo:

- Color.
- Forma.
- Textura.

Y en dado caso conocer cuál puede ocupar en un futuro y la manera correcta de utilizarlas, ya que cada herramienta cuenta con características específicas en su forma de emplearlas...

En cuanto a la segunda actividad nos encontramos con la bitácora, muchos la tomarían como un simple cuaderno, sin embargo, es imprescindible que desde una temprana edad se le dé a conocer al niño que una libreta jamás será meramente para escribir, sino que se comprenda que una hoja de papel tiene consigo un espacio en blanco el cual uno puede llenar con lo que le apasiona, disfruta o goza, como lo son dibujos, pensamientos, ideas, pendientes, bocetos, creaciones con pintura, etc...

Lo único que se requiere es tener iniciativa de comenzar a indagar en nuestra propia mente.

A contraposición de lo que un universitario, adulto joven o adultos piensan, en donde la libreta es meramente para apuntar lo que al día siguiente se nos olvida o no tiene gran importancia. Es por ello que la bitácora es en pocas palabras, es un cuaderno en el cual se plasma todo aquello visto, pensado y deseado de la persona a la cual le pertenece.

En este caso y conociendo ya la forma de emplear correctamente herramientas como tijeras o un pegamento de la primera actividad, los niños crearon su propia bitácora la cual el único requisito es llenarla, escribiendo o dibujando lo que deseen y, por la forma en la que esta se encuentra hecha, no se pueden arrancar las hojas, por lo cual, se fomenta al niño a aceptar los errores cometidos, o en la búsqueda de alguna solución para volver aquél error un diseño único: Creatividad.

Con ello tenemos la siguiente actividad planteada que va de la mano, como lo es la arquitectura inmersiva; por ejemplo, como su propio nombre lo dice, te adentra a esta haciéndote partícipe de una manera completa. La forma más sencilla de estar presente en este tipo de arquitectura es edificando, tocando el material, incluso jugando; sin embargo, es claro que esto no fácilmente se puede aplicar con niños y mucho menos a través de una computadora, puesto que físicamente podría resultar peligroso para un menor.

Es por ello que se optó la medida de presentar obras arquitectónicas no tan conocidas, de formas extrañas, con materiales los cuales por la manera empleada o las figuras que crean tienen consigo diversas interpretaciones desde la visión e imaginación del espectador; por ejemplo, habiendo arquitectura que a su lejanía parece un ave, una cruz, un ojo, una estrella, o simplemente una forma abstracta libre de interpretación.

Por lo cual, dando a conocer el tema, es un buen momento para llevar a cabo una actividad manual la cual, además de poder fungir como desestresante, tienen mucho que ver los colores empleados, la forma de realizar y la manera de visualizar; como lo es la figura realizada que carga consigo cinco formas distintas en una, y la única manera de encontrarlas es rotando en sí misma la figura...

Estos, son algunos ejemplos de cómo ver, emplear y entender la arquitectura, lo que conlleva y cómo se maneja para dar a conocer un mismo tema en diversas formas.

Pudiendo resaltar que se pueden obtener diversos resultados, pues depende de la persona, la edad, el método de abordaje, y el tiempo que se le deseé dedicar.

Ya que no será el mismo desde el punto de vista de un niño a comparación de un adulto mayor.

La forma en la que dentro de estas actividades y el mismo tema el cual es la arquitectura puede involucrarse en un niño, es porque dentro del pensamiento de estas mismas, se buscó como objetivo principal, el dar a conocer cómo jugar con la carrera, ya que, se busca promover que mediante las formas, los colores e incluso, la manera de como llenar una hoja en blanco, puede promover el expresionismo, el ser autodidacta por el hecho del interés de algo que puede resultar raro, que incluso un error en un dibujo puede resultar ser beneficioso si se busca una solución adecuada, en lugar de la frustración...

«La arquitectura y el diseño se basan en la toma de decisiones y la resolución de problemas, y ambas cosas son muy relevantes en la vida.»

«Una vez que descubres un problema, aprendes a ver oportunidades. Los problemas presentan oportunidades. Si no puedes ver el problema, no puedes ver la oportunidad.»

Vicky Chan. (s/f)

8. RESULTADOS

Dentro de los resultados obtenidos en la realización de la mencionada actividad individual que se llevó a cabo con mentores y niños dentro del programa además del cumplimiento de los objetivos en el presente informe, fueron los siguientes:

- Partícipes de opinión y libertad de expresión; ya que los niños mostraron un avance importante en la manera de expresar sus ideas y pensamientos sobre un tema, al ser muy participativos y dándolos a conocer de forma creativa...
- Desarrollo de actividades manuales y destreza manual; los niños al ser buenos o no dentro de la realización de actividades manuales o elaboración de algún proyecto, buscaron por sí solos la forma mediante la utilización de herramientas disponibles a su alcance además de la creatividad para dar solución a los problemas presentados que el mentor y mentores a cargo no lograban resolver...
- Fomento a la imaginación; mediante la creatividad y el expresionismo, se realizaron por parte del niño dibujos, creaciones en cartón, papel, para dar a conocer una idea de forma clara y precisa manteniendo el concepto de aprender-jugando...
- Fomento a la coordinación y organización; dentro de diversas problemáticas presentadas dentro del transcurso de las sesiones en donde la carrera de arquitectura era partícipe, los niños se organizaban para dar solución a estos mismos problemas, apoyándose entre todos para que el tema presentado quedará entendido dentro de lo posible, al igual que en actividades en donde se les pidió trabajar en equipos...

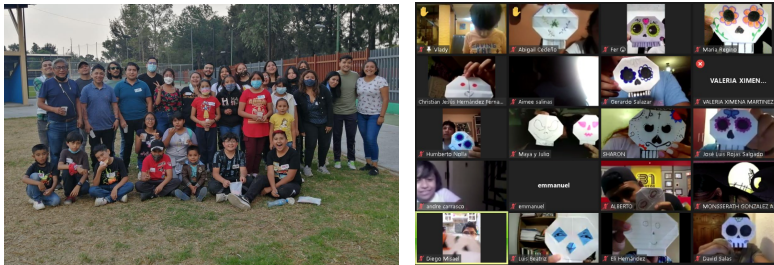
Tanto niños y mentores se ayudaban mutuamente dentro de las actividades que les resultaban complicadas, promoviendo así la cooperación y apoyo entre compañeros...

Realmente se mostró una unidad de parte de todos tanto de niños y mentores al prestar atención a los temas vistos, ya que dentro de actividades en las cuales se buscaba el trabajo en equipo o la resolución de problemas e incógnitas, estas no podían ser resueltas sin conocimiento previo o bien, la unión de los compañeros.

Con cada tema los niños comentaban cuestiones que les parecían interesantes, incluso preguntas que en realidad no eran tan sencillas, pues cada una de ellas se podía interpretar de diversas formas, incluso, daban ejemplos para dar a entender la manera en la que ellos percibieron los temas, además de comparaciones para comprobar que este quedaba claro.

Fue muy grato observar el avance de cada uno, niño y mentor durante el transcurso de toda la sesión presentada, pues se mostró una manera de cómo desarrollar sus habilidades y, mostrarles que temas que pueden ser complicados para uno, siempre tendrán una solución de cualquier forma; promoviendo el trabajo en equipo, la síntesis y el autoconocimiento de uno mismo en cuanto a sus virtudes y habilidades...

9. CONCLUSIONES



Realmente fue una experiencia muy grata el poder haber participado dentro de este proyecto, pues en cuanto a las interrogantes en un principio planteadas, la conclusión es que cada persona tiene sus fortalezas y aunque uno pueda pensar que no podrían ser agradables en el caso de un adulto hacia un niño, realmente nos encontramos en un error, pues no hay que cambiar nuestra forma de ser, más bien, es adecuarla a la situación y a la persona, ya que, todos en algún momento fuimos niños, algunos lo recordamos y otros no, sin embargo, esto no conlleva a alguna diferencia en cuanto al desarrollo y crecimiento personal que puede ser transportado dentro de cualquier ámbito laboral y de estudio, como lo fue la carrera de arquitectura impartida en este caso.

Todas las áreas existentes dentro de estos ámbitos convergen en un bien social, ya que entra el estudio y el análisis propio de una población o localidad, sin embargo, cuando pensamos en ello, no tomamos en cuenta a los niños, siendo ellos el factor principal que intervienen en el momento presente y a futuro.

Nos encontramos en un momento en el cual estamos a tiempo de involucrar a todos ellos, pues además de ser el legado, promueven la adaptación, el desarrollo y el cambio total dentro de un sitio, y que mejor que si se les brinda las herramientas adecuadas para su crecimiento propio, ¿por qué no valorarlos, incluso en opinión?, pues ellos también cuentan, hoy y mañana.

Es momento de valorarlos y ayudarlos, en lugar de preocuparnos por algo que no tendremos toda la vida, pues los tiempos se acaban y ellos recién comienzan, al igual que dentro de la arquitectura; si esta misma rama es capaz de analizar todas y cada una de estas cuestiones, no dudo que otras áreas sean igual de capaces.

Y este tipo de análisis son gracias a programas como Perja, que involucran a diversas áreas y se invita a un desarrollo diferente en base al trabajo con niños, al mismo tiempo que permiten el desarrollo infantil de una manera divertida y sana, ya que, considero que mucho mejor que el niño experimente diversas formas de aprender y experiencias que le puede otorgar una convivencia con universitarios, a comparación que si sólo se la pasara bajo una costumbre monótona.


10. BIBLIOGRAFÍA

- Representante especial del secretario general para la cuestión de niños y los conflictos armados. Un mundo apropiado para los niños, Consultado de <https://childrenandarmedconflict.un.org/keydocuments/spanish/aworldfitforchil10.html>
- UNICEF. La participación de niños y adolescentes en el contexto de la convención sobre los derechos del niño: visiones y perspectivas, Consultado de http://www.iin.oea.org/Cursos_a_distancia/Participacion%20de%20los%20ninos%20y%20adolescentes.pdf
- Kommerling. Confort en la arquitectura ¿Cómo se consigue?, Consultado de <https://retokommerling.com/confort-arquitectura/>
- Yolanda Corona, María Morfín, Graciela Quinteros. El juego como círculo mágico: en busca de su forma de ser, Consultado de <https://www.uma.es/gadamer/resources/Corona-El-juego.pdf>
- Víctor Mercante. La crisis de la pubertad y sus consecuencias pedagógicas, Consultado de http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/unipe/20171121045329/pdf_893.pdf
- Corona Caraveo, Yolanda, Gáal, Fernando. Estrategias participativas para niños: Algunos aportes para escuchar a los niños y realizar consultas infantiles, Consultado de <https://programainfancia.uam.mx/estrategias-participativas-para-ninos-algunos-aportes-para-escuchar-a-los-ninos-y-realizar-consultas-infantiles/>
- Patricia del Pilar Horna Castro. Del dicho al hecho participación de niños, niñas y adolescentes en eventos con adultos, Consultado de http://campusintergeneracional.encordoba.es/archivo/AnexoV_Del_dicho_al_hecho.pdf
- ARKITENTE. Jolas plaza, programa infantil para co-diseñar con niños y niñas del barrio de Repélega una zona de juego en la plaza Maestro Mateo Hernández en Portugalete. Consultado de <http://www.arkitente.org/es/proyectos/265-portugalete/173-jolasplaza>

11. ANEXOS


11.1 CARTA DESCRIPTIVA DE CARRERA:

CARTA DESCRIPTIVA ARQUITECTURA			
Objetivo del mentor: Que los mentores y los amigos conozcan la carrera de Arquitectura de una manera fácil y entretenida.		Fecha de sesión: 19-nov-21.	
Objetivo de mi amig@ PERAJ: Conocer en qué consiste la carrera de Arquitectura.		Tema: Conocimiento de la carrera de Arquitectura.	
Áreas de desarrollo: Comunicación, memoria y creatividad.		Duración: 90 minutos.	
Mentor: Maya, Julio, Humberto		Licenciatura: Arquitectura.	
PROCEDIMIENTO	DURACIÓN (MIN)	MATERIALES	OBSERVACIONES
Espera y recepción... Se compartirán dos videos musicales para que los mentores quienes se conectan a la sesión previo a la actividad con los niños podamos esperar y recepcionar al resto de los participantes.	10	(Virtual) <ul style="list-style-type: none"> • Coldplay X BTS - M... • SPIDER-MAN: FAR ... 	Comenzaremos a contar la espera desde las 3:55pm. hasta las 4:05 p.m.
Bienvenida... Dar la bienvenida a los compañeros mentores y niños.	5 min 4:05 pm - 4:10 pm	N/A	Saludar, solicitar en caso de ser necesario modificar sus nombres para ser identificados y poder llevar a cabo las actividades de manera adecuada. (Por ejemplo, quienes sean mostrados como iphone..." o "celular...") Indicar que para participar deberán "levantar su mano" e invitarles a encender sus cámaras.
Introducción... Haremos la introducción a la presentación de nuestra licenciatura, y sondearemos si los amigos tienen algún conocimiento previo sobre nuestra licenciatura para al final valorar si su perspectiva cambió. Voluntariamente solicitaremos a los niños responder las siguientes preguntas <ul style="list-style-type: none"> • ¿Sabes qué es la Arquitectura? • ¿Qué es lo que hace un arquitecto? • ¿Conocen a algún arquitecto? • ¿Creen que el trabajo de un arquitecto es importante? 	10 min 4:10 pm - 4:20 pm	N/A	En caso de que alguna de ellas no pueda ser respondida por ningún niño entonces un mentor podrá hacerlo.
Juego "Adivina el fondo"... Los presentadores de la sesión definirán un fondo virtual en color sólido blanco, cuando comience el juego, por turnos se cambiará el fondo a una escena que represente una casa o una construcción de algunas	20 min 4:20 pm - 4:40 pm	(Virtual proporcionado por los presentadores)	Se colocarán fondos que representen tanto exteriores como interiores de algunas casas o construcciones icónicas, por ejemplo, la casa de Bob Esponja.

<p>caricaturas populares. Posteriormente los niños deberán encontrar primero cual de los presentadores cambió su fondo para después adivinar "en qué lugar estamos"</p>			 <p>Es importante dar la prioridad a los niños, en caso de que algún fondo no lo reconozcan o bien, no lo sepan, el resto de los mentores participarán para responder.</p>
<p>Mi casa...</p> <p>En esta parte de la sesión invitaremos tanto a amigos como a mentores a contarnos cómo ha sido su estancia en sus respectivas casas desde que la contingencia sanitaria nos obligó a permanecer más tiempo en ellas.</p>	<p>15 min 4:40 pm - 4:55 pm</p>	<p>N/A</p>	<p>Voluntariamente solicitaremos a los niños contarnos cómo han vivido la estancia en sus casas desde la contingencia. La idea es que nos cuenten ¿Qué es lo que les gusta o no les gusta de estar más tiempo en sus casas? para que a partir de ahí podamos enfatizar en la importancia de la labor arquitectónica.</p> <p>Los mentores también deben participar.</p>
<p>Presentación de obras...</p> <p>Para ampliar el panorama sobre el trabajo de los arquitectos, presentaremos algunas imágenes de obras reales acompañadas de una breve explicación cada una</p>	<p>15 min 4:55 pm - 5:10 pm</p>	<p>(Virtual proporcionado por los presentadores)</p>	<p>Las imágenes seleccionadas serán obras cuyo carácter formal sea muy atractivo a simple vista para poder captar la atención de todos los participantes de la sesión y tratar de emocionar a los amigos con las posibilidades que esta bella carrera nos ofrece. Por ejemplo:</p>  <p>El Guggenheim de Bilbao.</p>
<p>Empleos...</p> <p>Hablaremos de manera breve sobre algunas de las orientaciones vocacionales que puede tener un arquitecto apoyándonos de material gráfico. La arquitectura es una carrera tan extensa que tiene trabajos para todo tipo de perfiles.</p>	<p>10 min 5:10 pm - 5:20 pm</p>	<p>(Virtual proporcionado por los presentadores)</p>	<p>Rápidamente enunciaremos algunos de los trabajos que puede realizar un arquitecto, por ejemplo, dirección de obra, dibujantes, maquetistas, proyectistas, etc.</p>
<p>Cierre...</p> <p>Concluimos la sesión escuchando las opiniones de los participantes, agradeciendo y despidiendo a los amigos.</p>	<p>10 min 5:20 pm - 5:30 pm</p>	<p>N/A</p>	<p>Preguntaremos cuál es su nueva opinión sobre la arquitectura y lo que más haya llamado su atención.</p>


11.2 CARTA DESCRIPTIVA MULTIDISCIPLINARIA:

CARTA DESCRIPTIVA MULTIDISCIPLINARIA			
Objetivo del mentor: Difundir entre los amigos y mentores algunos conceptos básicos de astronomía y tratar de hacer entender a los amigos la importancia de esta ciencia en nuestras vidas cotidianas.		Fecha de sesión: 30 de marzo del 2022.	
Objetivo de mi amig@ PERAJ: Ampliar o generar un nuevo conocimiento que pueda ser de interés para ellos.		Tema: Astronomía.	
Áreas de desarrollo: Cognitivo.		Duración: 90 minutos.	
Mentor: Maya, Julio, Maria del Carmen, Isabel.		Licenciatura: Arquitectura, psicología, Diseño industrial.	
PROCEDIMIENTO	DURACIÓN (MIN)	MATERIALES	OBSERVACIONES
Espera y recepción... Se dará tiempo para que se incorporen la mayor cantidad de amigos y mentores. Para que la espera sea agradable se pondrán algunos videos musicales.	3:50 pm. - 4:05 pm.	Videos musicales para la espera... <ul style="list-style-type: none"> • twenty one pilots: ... • Gorillaz - Clint East... • Gorillaz - On Melan... 	Cuando sea la hora, se comenzará la sesión, dependiendo del número de integrantes en la reunión se decidirá si dar más tiempo de espera o, comenzamos.
Inicio... Se dará la bienvenida haciendo algunas preguntas cómo: ¿Cómo están? ¿Cómo les fue en su día? etc...	4:05 pm. - 4:10 pm.	N/A	Para esperar a que se terminen de integrar, les realizaremos preguntas a mentores y amigos. Posteriormente se iniciará con un juego, antes de pasar al tema central.
Juego de apertura... Para iniciar, jugaremos a <i>¿QUIERES SABER CUÁL ES TU EDAD EN OTROS PLANETAS?</i> Este dato se obtendrá en un sitio web.	4:10 pm. - 4:25 pm.	Sitio web http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2000/astrologia/scripts/calculadora_s/calcula_edad.htm	Se les pedirá a amigos y mentores que indiquen cuál es su edad.
Se comenzará con la explicación de: <i>LA TEORÍA DEL BIG BANG.</i> Actividad corta.	4:25 pm. - 4:40 pm.	Presentación proporcionada por el mentor a cargo. Música de fondo para la presentación: <ul style="list-style-type: none"> • The Big Bang Theo... 	Se explicará de manera coloquial. Sin muchos tecnicismos.
Galaxia embotellada... Les daremos instrucciones a los amigos y mentores para que puedan realizar su propia galaxia embotellada...	4:40 pm. - 5:05 pm.	<ul style="list-style-type: none"> • Diamantina de colores. (pueden tener estrellas o diamantina común). <ul style="list-style-type: none"> • Agua. • Algodón. • Pintura. (los colores que gusten). <ul style="list-style-type: none"> • Frasco con tapa. • Cuchara o palito de madera. (para mezclar).	Un video demostración para esta actividad es el siguiente: https://www.youtube.com/watch?v=uqSjO8Q80Rc&ab_channel=Musas No es necesario verlo con antelación. Se pondrá música de fondo para más dinamismo. https://www.youtube.com/watch?v=xku2Of-K5Qc&ab_channel=%2F%2FShabz%2F%2F

		<ul style="list-style-type: none"> • Vasos o contenedores para mezclar. (de preferencia uno por cada color). 	
<p>Lectura...</p> <p>Para complementar el tema central de la reunión se dará lectura de un cuento...</p> <p><i>TODOS SOMOS POLVO DE ESTRELLAS.</i></p>	<p>5:05 pm. - 5: 20 pm.</p>	<p>Presentación PowerPoint proporcionada por los mentores.</p>	<p>Le diremos a los amigos y mentores que estén atentos a la lectura. Para cualquier duda y/o comentario.</p>
<p>Cierre...</p>	<p>5:20 pm. - 5:30 pm.</p>	<p>N/A</p>	<p>Procederemos a cerrar la sesión, aprovechando este tiempo para escuchar opiniones y comentarios de conclusión de la actividad y dar indicaciones para la siguiente sesión si es necesario.</p>



11.3 CARTA DESCRIPTIVA MENTOR - NIÑO:

CARTA DESCRIPTIVA MULTIDISCIPLINARIA			
Objetivo del mentor: Desarrollar en los amigos una mejor capacidad de razonamiento espacial.		Fecha de sesión: 18 de Mayo del 2022.	
Objetivo de mi amig@ PERAJ: Lograr visualizar mentalmente la manera en que se conciben ciertos espacios antes de materializarlos.		Tema: Las tres dimensiones.	
Áreas de desarrollo: Inteligencia espacial, memoria y creatividad.		Duración: 90 minutos.	
Mentor: Julio Periban, en colaboración con Leonardo.		Licenciatura: Arquitectura.	
PROCEDIMIENTO	DURACIÓN (MIN)	MATERIALES	OBSERVACIONES
Recepción... Cederemos los primeros 5 minutos de la sesión para dar oportunidad de que todos los participantes se incorporen.	5 min. 4:00 p.m. - 4:05 p.m.	Video de espera. <ul style="list-style-type: none"> Trunks AMV This Ti... 	Mientras esperamos se compartirá un video.
Introducción y bienvenida... Saludar a los mentores y amigos, se hará la introducción a la sesión recapitulando un poco qué fue lo que se vió durante la presentación de la carrera y explicando la manera en la que vamos a continuar con la actividad en esta sesión.	5 min. 4:05 p.m. - 4:10 p.m.	N/A	Los compañeros mentores apoyarán encendiendo sus cámaras.
Actividad 1 “Encuentra el objeto” (videojuego)... La sesión se apoya mucho de la atención visual, este juego nos puede ayudar a estimular la capacidad de observar.	20 min. 4:10 p.m. - 4:30 p.m.	(Virtual proporcionado por el mentor)	Para lograr captar la atención de los participantes en la sesión comenzaremos jugando un videojuego en el que todos pueden participar desde sus dispositivos. El juego será compartido desde una página de internet. 
Actividad 2 “Interpreta la figura”... Para iniciar con esta actividad el mentor a cargo dará una breve explicación de lo que es una volumetría y en qué consiste. Posteriormente se procederá a proyectar imágenes de algunas figuras tridimensionales y los participantes deberán interpretar la manera en que esa figura se vería desde diferentes ángulos.	25 min. 4:30 p.m. - 4:55 p.m.	(Virtual proporcionado por el mentor)	Primero se proyectarán figuras simples (como un cubo o una esfera) y gradualmente se proyectarán figuras más complejas, la intención es que los amigos identifiquen cómo se verían las figuras desde diferentes vistas. Por ejemplo: 

<p>Actividad 3 “La volumetría de una casa”...</p> <p>En esta parte de la sesión observaremos cómo aplicar lo visto en la actividad previa en la proyección de viviendas. Se compartirán imágenes de plantas arquitectónicas de algunas viviendas y la manera en que podría verse construida esa misma casa.</p>	<p>25 min. 4:55 p.m. - 5:20 p.m.</p>	<p>(Virtual proporcionado por el mentor)</p>	<p>El objetivo es que los participantes puedan identificar la manera en que corresponde el plano de una casa a su aspecto ya que se encuentra construida.</p> 
<p>Conclusión...</p> <p>Para ir concluyendo con la sesión preguntaremos a los participantes qué tal les pareció y si tienen alguna duda u observación.</p>	<p>5 min. 5:20 p.m. - 5:25 p.m.</p>	<p>N/A</p>	<p>Se dejará de compartir el material visual para poder vernos y hacer la retroalimentación y comentarios sobre la sesión.</p>
<p>Cierre...</p> <p>Agradeceremos por la atención y la participación de los compañeros para después despedirse.</p>	<p>5 min. 5:25 p.m. - 5:30 p.m.</p>	<p>N/A</p>	<p>También se puede utilizar este momento para dar indicaciones al grupo.</p>

11.4 CARTA INDIVIDUAL:

CARTA DESCRIPTIVA INDIVIDUAL			
Objetivo del mentor: Proporcionar información a amigos y mentores, sobre algunas herramientas que se ocupan dentro de la carrera, y así mismo, desarrollar las habilidades que otorgan de manera fácil y divertida.		Fecha de sesión: 19 de Enero del 2022.	
Objetivo de mi amig@ PERAJ: Aprender sobre algunas de las herramientas que se ocupan dentro de la carrera y con ello, desarrollar las habilidades que otorga la carrera de Arquitectura de manera fácil.		Tema: Desarrollo de habilidades y conocimiento de algunas herramientas que se ocupan en la carrera de Arquitectura.	
Áreas de desarrollo: Manuales, Comunicación, Creatividad, Motriz.		Duración: 90 minutos.	
Mentor: Maya.		Licenciatura: Arquitectura.	
PROCEDIMIENTO	DURACIÓN (MIN)	MATERIALES	OBSERVACIONES
Espera y recepción... Daremos algunos minutos para que mentores y amigos se incorporen; durante la espera, se visualizarán algunos videos musicales...	3:48 pm. - 4:05 pm.	Audiovisuales <ul style="list-style-type: none"> • Fall Out Boy - Imm... • Panic! At The Disco... • Maroon 5 - Girls Lik... • Guardianes de la G... 	En total son 17 minutos los cuales se aguardará para la incorporación de amigos y mentores.
Bienvenida... Dar la bienvenida a los amigos y mentores.	4:05 pm. - 4:10 pm.	N/A	5 minutos en total. Preguntar cómo están y cómo se sienten el día de hoy, si están listos para las actividades que tendremos con los amigos y mentores. De igual forma pedir que prendan sus cámaras, pues será importante para realizar las actividades.
Introducción... Se comenzará a dar una breve introducción sobre algunas herramientas que se ocupan dentro de la arquitectura, qué son y cómo ocuparlas. De igual forma se preguntará a los amigos y mentores si ya las han ocupado o saben qué son...	4:10 pm. - 4:20 pm.	Presentación en powerpoint proporcionada por el mentor a cargo.	10 minutos totales. La introducción se dará mediante el apoyo de una presentación. Se dará énfasis en qué es y en la utilización de la bitácora (pues dará el paso para la siguiente actividad).
1ra Actividad... Creación de una bitácora en miniatura. Comenzaremos con la realización de una bitácora (cuaderno miniatura), las instrucciones las dará el mentor a cargo.	4:20 pm. - 4:40 pm.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 hoja blanca. • 1 hoja de color. • Pegamento en barra. • Tijeras. • Lápiz. • Colores o plumas (opcional). 	20 minutos totales. Para los mentores, se recomienda previamente ver el siguiente material: <ul style="list-style-type: none"> • DIY MINI LIBRETAS... Es necesario asegurar que todos cuenten con cámara prendida.
Presentación de Arquitectura inmersiva... Se comenzará a mostrar algunas aplicaciones de la arquitectura a la vida real, mediante un material visual proporcionado por el mentor a cargo. Se preguntará: ¿Han visto antes este tipo de	4:40 pm. - 4:50 pm.	Presentación en powerpoint proporcionada por el mentor a cargo.	10 minutos en total. Estás son algunas de las imágenes que se mostrarán en la presentación. De igual forma se incluirán videos para mejor atención.

<p>arquitectura? ¿Se imaginan de qué manera está hecha?</p> <p>Posteriormente, escuchar opiniones de amigos y mentores acerca de las imágenes mostradas.</p>			
<p>Arquitectura interactiva...</p> <p>Se realizará una actividad que tiene relación con el tema de arquitectura inmersiva...</p> <p>Esta actividad consiste en crear un objeto que es el principio de muchos estudiantes de arquitectura para explotar la creatividad. Los pasos se darán por el mentor a cargo.</p>	<p>4:50 pm. - 5:25 pm.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 8 hojas de color distintas. • Pegamento en barra. • Tijeras. 	<p>35 minutos en total. Este es un ejemplo del objeto que realizaremos, también son conocidos como papiroflexia de doble vista...</p> 
<p>Cierre...</p> <p>Concluimos la sesión escuchando las opiniones de los participantes, agradeciendo y despidiendo a los amigos.</p>	<p>5:25 pm. - 5:30 pm.</p>	<p>N/A</p>	<p>Se preguntará si les ha gustado la sesión y las actividades a los amigos y mentores. Y se aclarará de cómo la arquitectura y sus herramientas nos proporcionan habilidades para jugar y entender cómo funcionan sus herramientas.</p>