

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar
Director de la División
Ciencias y Artes para el Diseño
Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

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

Periodo: 09 de noviembre del 2022 al 04 de Julio del 2023

Proyecto: UAM-X Peraj, Adopta un Amig@

Clave: XCAD000225

Responsable del Proyecto: Mtro. Abel Antonio Ramírez Juárez

Asesor Interno: Arq. Gerardo Álvarez Montes

Lardizabal Casarrubias Alejandra. Matrícula: 2193032596

Licenciatura: Arquitectura

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Cel.: 744- 186-5095

Correo electrónico: 2193032596@alumnos.xoc.uam.mx

Introducción

El programa Peraj - Adopta a un Amigo es una iniciativa que se centra en crear un ambiente propicio para el aprendizaje, basado en la interacción, el juego y la convivencia. Sus principales protagonistas son estudiantes universitarios que están cumpliendo con su servicio social y niños que cursan el quinto y sexto año de primaria. Tiene un enfoque interdisciplinario y bidireccional, donde tanto los "amigos" (los niños) como los "mentores" (los estudiantes universitarios) aprenden mutuamente; su propósito fundamental es contribuir al desarrollo de habilidades, capacidades, confianza, adaptabilidad, observación, percepción sensorial, habilidades de comunicación, así como propiciar nuevas experiencias que enriquezcan el proceso de aprendizaje, desde una perspectiva distinta a la conocida, involucrando temas sociales y personales. Se realiza como una propuesta "educativa" de calidad y segura para todos y todas, mediante la participación activa de los universitarios, quienes diseñan y lideran actividades y juegos que estimulan la curiosidad de los niños y enriquecen sus experiencias y perspectivas, siendo los niños quienes se apropian de estas actividades y juegos, brindando un aprendizaje significativo y una mayor comprensión, fomentando la retroalimentación y la autorreflexión.

Durante este ciclo se contó con dos grupos:

1. Lunes – jueves
2. Martes – viernes

Teniendo una sesión de mentores para revisar las situaciones, problemáticas y resolución de dudas por las nuevas actividades.

Yo estuve trabajando con ambos grupos, asistiendo en las sesiones programadas de mentores; dentro de las sesiones que se tenían con los grupos se encuentran cartas de trabajo de actividades de la licenciatura en arquitectura, actividades de la división de ciencias y artes para el diseño, cartas multidisciplinarias, cartas amigos-mentores y cartas de binomios (amigo-mentor). Estas cartas deben incluir juegos los cuales tengan una intención relacionada al aprendizaje de la actividad a realizar, así como las actividades propuestas; por ello se busca que esto conlleve el interés de los amigos y mentores, así como la relación a nuestras carreras. En lo personal, nuestra generación tuvo una pausa por el paro estudiantil iniciado el 10 de marzo, regresando a actividades el 24 de mayo, generando deserción de algunos amigos para este regreso, así como poco tiempo de adaptación para realizar las actividades planeadas.

La elección de este servicio social se basó en la necesidad de fortalecer el potencial de crecimiento y desarrollo en el trabajo con niños, enfocándose en el aprendizaje mutuo y el respeto. El objetivo era proponer y compartir experiencias relacionadas con actividades lúdicas y creativas para abordar desafíos académicos y sociales; se desarrollaron habilidades importantes como la comunicación, la adaptabilidad y el trabajo en equipo, lo que enriqueció la comprensión cultural y científica, así como la

capacidad para colaborar con diferentes personas. Pienso que la arquitectura debe adaptarse a las necesidades de las personas, en lugar de que las personas se adapten a la arquitectura.

Este reporte presenta un resumen de las cartas y evidencias de mi participación durante el tiempo activo de esta generación.

Objetivos

- **GENERAL**

Integrar los conocimientos y habilidades adquiridos en la carrera de arquitectura para diseñar y ejecutar actividades que promuevan un entorno educativo, dinámico, creativo, enriquecedor y funcional en el programa de servicio social "Peraj: Adopta un Amigo", contribuyendo al desarrollo integral de los niños y fortaleciendo la comunidad.

- **ESPECÍFICOS**

- Planificar actividades participativas que integren conceptos arquitectónicos, como la construcción de maquetas y la experimentación con distintos materiales, para fomentar la participación activa de los niños y su comprensión práctica de conceptos abstractos.
- Promover la sostenibilidad a través de proyectos con materiales reciclados y técnicas bioclimáticas. que favorezcan a un diseño paraa tener una buena comodidad y funcionalidad.
- Estimular la creatividad mediante desafíos que fomenten soluciones originales.
- Promover habilidades de comunicación y trabajo en equipo mientras se enfrentan a desafíos de diseño y/o construcción conjunta.
- Fomentar la autoexpresión permitiendo a los niños expresar sus ideas y emociones a través del diseño y la creación.

Actividades realizadas

En este periodo, se llevó a cabo una revisión de la literatura relacionada con la infancia, enfocándose en aspectos como la comunicación, participación, juego, actividades lúdicas, trabajo en equipo y creatividad en el desarrollo infantil. Se combinaron enfoques arquitectónicos y educativos para fomentar estos aspectos en los niños. Además, de realizar sesiones para conocer los intereses y gustos tanto de los amigos (niños) como de los mentores (estudiantes universitarios) para diseñar actividades acordes a sus preferencias. La conceptualización y planificación de espacios se desarrollaron por medio actividades que utilizaban técnicas y tecnologías creativas y visuales para capturar las ideas y habilidades de todos los

participantes, para la elaboración de diseños abstractos, conceptuales y arquitectónicos que consideraban la flexibilidad y adaptación de los espacios y materiales para las sesiones. Cabe destacar que se exploraron diversos espacios dentro de la universidad, como talleres y laboratorios, y así, ampliar la visión de los niños y estimular sus sentidos. Al finalizar algunas sesiones, se recabaron las opiniones de los amigos y mentores sobre las actividades realizadas como parte de un proceso de retroalimentación y evaluación para futuras mejoras en la planificación de actividades.

En la generación 15 del programa Peraj, que se desarrolló de noviembre a julio del periodo 2022-2023, participaron alrededor de 25 amigos y 25 mentores, incluyendo estudiantes de servicio social, egresados y voluntarios de anteriores generaciones. Los amigos eran alumnos de quinto y sexto año de primaria, provenientes de la Escuela Primaria María Epigenia Arriaga Salgado y la Escuela Primaria Xavier Villaurrutia. Existían dos grupos, uno los lunes y jueves, y otro los martes y viernes. Lo que pude observar, es que las actividades más populares involucraban juegos y actividades fuera del aula Peraj, donde los niños podían explorar nuevos lugares y participar en actividades físicas.

Inicialmente, hubo diferencias y malentendidos entre amigos y mentores, ya que cada uno tenía sus propios intereses y perspectivas. Sin embargo, con el paso del tiempo, se mejoró la comunicación y la relación y los amigos comenzaron a ver Peraj como un espacio donde podían ser ellos mismos y participar en actividades divertidas y diferentes a la escuela. En el mes de marzo, el programa se detuvo debido a un paro estudiantil, lo que generó preocupación por perder el progreso logrado en los primeros cuatro meses, pero a pesar de algunas deserciones, al regresar del paro, los vínculos con los amigos que continuaron en el programa se fortalecieron.

Durante mi participación en el programa realizamos diversas actividades, en mi caso me tocó planificar algunas donde la finalidad era compartir mis conocimientos y experiencias de la carrera de arquitectura mediante actividades lúdicas en las que utilizaran su creatividad, ingenio, adaptabilidad, experiencias e innovación para resolver los problemas, ejercicios o actividades que se les planteaban. Algunas de estas actividades son:

- **GRUPAL**

- **Multidisciplinar**

- 1. Carta multidisciplinaria – director por un día**
(ver “Ilustración 1” en ANEXO.)

El objetivo de esta sesión es desarrollar habilidades comunicativas, potenciando la imaginación y la creatividad por medio de la creación de personajes (títeres) que intervengan en una historia de diversos géneros.

- I. Actividad: creación del guión

Tras una rifa de géneros de obras de teatro (Tragedia, Comedia, Drama, Horror, Tragicomedia) por equipos, se les pedirá a los amigos y mentores crear una obra de teatro corta con el género que les tocó.

II. Actividad: creación de marionetas

Para esta actividad deberán sentarse de forma intercalada (niño-mentor) para que la entrega de material a cada uno, para hacer sus títeres de forma libre, siguiendo la temática de su guión. (ver “Ilustración 2: Actividad 2: Creación de marionetas” en ANEXO.)

III. Actividad: creación del fondo y escenografía de la obra

Al terminar el guión, por equipo, amigos y mentores contarán con 20 minutos para realizar la escenografía de su historia y pegarla en el papel que las mentoras encargadas les darán.

IV. Actividad: creación de la obra

Cada equipo contara con 10 minutos para presentar su obra frente al grupo abordando los temas que propusieron. (ver “Ilustración 2: Actividad 2: Creación de marionetas” en ANEXO.)

V. Actividad: reflexiones

Al finalizar, se escucharán las opiniones del grupo respecto a como se la pasaron en la sesión y que les parecieron en desarrollo de las obras de sus compañeros.

➤ **Divisional**

1. Carta descriptiva divisional CyAD

(ver “Ilustración 4: Carta descriptiva divisional CyAD” en ANEXO.)

El objetivo de esta sesión es conocer conceptos de diseño relacionados en nuestro día a día, generando estructuras resistentes con propuestas de construcción divertidas, aprender sobre el diseño a través del juego.

I. Actividad: realización de estructuras

Realizaremos estructuras dividiendo el salón en 4 equipos o 5, dependiendo el número de asistentes a la sesión. Cada equipo deberá pensar cómo podrían hacer una estructura que sea resistente. Después con spaghetti y Resistol blanco cada uno de los equipos tendrá que realizar dicha estructura que deberá soportar diferentes pesos. Al finalizar daremos paso a la siguiente actividad mientras las estructuras secan. (ver “Ilustración 5 y 6: Actividad 1: Realización de estructuras” en ANEXO.)

II. Actividad: juego de preguntas

Luego fuera del aula, nos dividiremos en dos equipos. Después, se colocará una portería improvisada, donde iremos haciendo preguntas a cada participante de los equipos, si la pregunta es acertada, el participante tendrá oportunidad de tirar un penal, si la pelota entra, el equipo obtendrá un punto, si falla, continuaremos con el

equipo contrario. El juego terminara cuando alguno de los dos equipos haya anotado 10 puntos.

III. Actividad: prueba de resistencia

Al término del juego regresaremos al salón y cada equipo hará pruebas de resistencia a su estructura, con distintos objetos, esperando que la mejor estructura sea la que resista más utilizando la menor cantidad de material.

➤ Especifico

1. Carta descriptiva Arquitectura

(ver “Ilustración 7 Carta descriptiva arquitectura” en ANEXO.)

El objetivo de esta sesión es que los amigos y mentores comprenderán la Arquitectura desde la visión de construir y dar solución con ayuda de una maqueta volumétrica donde tendrán la oportunidad de experimentar y conocer el juego de luz natural en la Arquitectura.

I. Actividad: presentación de la carrera

En esta actividad se preguntará a amigos y mentores lo que entienden por arquitectura y que hace a nivel esta carrera, también preguntaremos que saben sobre las fachadas y la orientación de las casas (ver “Ilustración 8 Actividad 1 y 2: Presentación de la carrera y creación tridimensional de su casa” en ANEXO.)

II. Actividad: creación tridimensional de su casa

Esta actividad se realizará en parejas (mentor y amigo) a los cuales se les entregara una de las plantillas y realizaran sobre los espacios en blanco sus fachadas, agregando puertas y ventanas (con los plumes y colores según sus gustos) esto con el fin de conocer o visualizar los colores, iluminación, áreas verdes que quieran, incluso cuantos niveles de pisos quieran agregar. Al finalizar el dibujo el mentor expositor les entregara unas tijeras y pegamento blanco para recortar las plantillas y posteriormente realizaran los dobleces que marca la plantilla y pegaran según las instrucciones que les dé el mentor expositor. (ver “Ilustración 8 y 9: Actividad 1 y 2: Presentación de la carrera y creación tridimensional de su casa” en ANEXO.)

III. Actividad: laboratorio heliodón

Aquí se les dará una pequeña introducción de que es el helidion, el asoleamiento, como funciona y la importancia de contar con este tipo de laboratorios en las universidades. Después, pondrán sus casas dentro del heliodón para simular a trayectoria del sol para el estudio del asoleamiento (Le Corbusier, 1923). (ver “Ilustración 10: Actividad 3: Laboratorio heliodon” en ANEXO.)

➤ Carta amigos - mentores

1. Sesión de niños y mentores: Peraj robótica

(ver “Ilustración 11: Carta amigos mentores: Peraj robótica” en ANEXO.)

El objetivo de esta sesión es aprender conceptos básicos de programación a través del juego, fomentando la creatividad y promoviendo el trabajo en equipo.

I. Actividad: Juego – que no se te caiga el pollo

El juego consta de ponernos todos en círculos y pasarnos un pollo de juguete uno a otro usando cualquier parte de su cuerpo, excepto manos, brazos y sus bocas, esto para ir incluyendo a todos lo que vayan llegando.

II. Actividad: Formar binomios

Se hará una fila de mentores y otra de amigos y en el orden que queden se formarán binomios conformados por un niño y un mentor. Una vez conformados los binomios, se dará a las parejas la instrucción de elegir quién será el “personaje” y quién el “jugador” que va a dictar los comandos. (ver “Ilustración 12 Actividad 2, 3 y 4: Crear binomios, Programar al personaje y Decorar la bandera del equipo” en ANEXO.)

III. Actividad: Programar para crear el personaje

Se darán instrucciones para que cada binomio pueda programar a sus personajes y realizar sus actividades a partir de lo que llamaremos comandos los cuales serán creados individualmente por cada binomio, para su creación deberán guiarse del mando/control que las mentoras a cargo de la actividad les darán. Se deberán realizar 2 hojas iguales por binomio la cual tenga los comandos creados. Ya con los comandos programados, los jugadores de los binomios irán dando instrucciones a los personajes para irse personalizando con disfraces lindos y accesorios divertidos que habrá en el aula. Esto con el objetivo de simular la creación de un avatar con skin personalizada en un videojuego. (ver “Ilustración 12 Actividad 2, 3 y 4: Crear binomios, Programar al personaje y Decorar la bandera del equipo” en ANEXO.)

IV. Actividad: Decorar la bandera del equipo

Considerando las parejas previamente establecidas, las coordinadoras de la actividad los acomodarán de modo que queden conformados únicamente dos equipos. Una vez integrados los nuevos equipos, a cada uno se le asignará un espacio para poder hacer su bandera, se le dará a cada agrupación un papel Kraft, 10 hojas de diferentes colores, plumones, varios botecitos de resistol y tijeras. Posteriormente, se les indicará que por equipo se pongan de acuerdo para crear una bandera con un escudo que represente a su equipo. Al terminar de realizar la bandera, deberán pegarla en la orilla de la mesa. (ver “Ilustración 12 Actividad 2, 3 y 4: Crear binomios, Programar al personaje y Decorar la bandera del equipo” en ANEXO.)

V. Actividad: Robar la bandera

Cada equipo deberá realizar estrategias, para que decidan qué parte del equipo se encargará de cuidar su bandera mientras la otra parte de se encarga de robar la del equipo contrario. Cada equipo decidirá la estrategia para proteger su bandera y capturar la del equipo contrario de manera que en cada equipo existan máximo 3 personas que cuiden y el resto que vaya a capturar. Si los intentos por robar la

bandera no resultan, si lo consideran adecuado los equipos podrán llegar a un tratado de paz si ambos están de acuerdo.

VI. Actividad: Reflexiones finales

Al término de la actividad, se pedirá a todos volver al salón para comentar cómo se sintieron con la actividad y que pueda haber una retroalimentación por parte del grupo.

INDIVIDUAL

1. Video clausura Peraj

(ver "Ilustración 13 Video de Clausura PERAJ GENERACIÓN 15 (Elaboración propia)" en ANEXO.)

El objetivo del video de clausura del "Día Peraj" es resaltar los logros, impacto y experiencias vividas durante el evento, proporcionando un cierre significativo y emocional para los participantes.

Se pone una serie de fotos tomadas durante sesiones pertenecientes al periodo de Peraj generación 15, Mediante un video en el que se expresan la aventura, la creatividad, el juego, el trabajo en equipo, la convivencia y el aprendizaje. Al finalizar se dan los agradecimientos y despedida por parte de los mentores.

Metas alcanzadas

Se realizaron las planeaciones por medio de las cartas de trabajo, buscando los intereses y la relación con los aprendizajes adquiridos durante la carrera para la realización de distintas actividades utilizando distintos materiales, figuras, sentidos e ideas.

Los objetivos planteados al inicio de este informe se cumplieron y materializaron de manera exitosa durante el desarrollo de la generación 15 del programa "Peraj: Adopta un Amigo" perteneciente a la Universidad Autónoma Metropolitana generando un impacto positivo en el desarrollo integral de los niños y enriqueciendo su experiencia educativa. La implementación de estrategias de diseño y actividades orientadas hacia la comunicación, participación, juego, actividades lúdicas, trabajo en equipo y creatividad ha generado un entorno en el que los niños pueden florecer y desarrollarse, consolidando la relevancia y efectividad de la intervención arquitectónica en este proyecto.

Resultados y conclusiones

La Dra. Berthalia Bernal Miranda, docente de la Universidad Autónoma Metropolitana en sus estudios sobre la relación entre la arquitectura, el entorno construido y el desarrollo de la infancia han proporcionado una base teórica sólida que respalda los resultados observados. Los niños experimentaron mejoras en la autoexpresión, la autoestima y las habilidades de comunicación, lo que coincide con la influencia del entorno en el bienestar emocional y social de los niños, como menciona la autora en su investigación. La integración de principios de autores como Peter Lippman y Loris Malaguzzi, quienes enfatizan la importancia de espacios flexibles y estimulantes en la educación infantil, enriquecen el enfoque educativo del proyecto. El diseño participativo de espacios en el programa facilitan la exploración, interacción y expresión. Esto resalta la influencia de la arquitectura en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, más allá de la construcción física. En la formación académica en relación con arquitectura, el programa Peraj reafirma la importancia de diseñar espacios educativos que fomenten la creatividad y la participación para el desarrollo integral de los niños.

Personalmente, el programa Peraj representó un desafío para mí, ya que inicialmente esperaba que fuese un programa de regularización académica para niños de primaria, pero terminaron siendo actividades más participativas, creativas e interactivas. Con el paso del tiempo, gané confianza y establecí relaciones que me ayudaron a adaptarme a esta nueva forma de trabajo y de aprendizaje. Me voy de este programa con valiosas lecciones, siendo estos aprendizajes y experiencias herramientas que me servirán en un futuro. En resumen, Peraj siempre ocupará un lugar especial en mi corazón.

Recomendaciones

Desde mi punto de vista la única recomendación que tengo es el dialogar con las autoridades de la universidad para generar espacios que promuevan y creen actividades de exposición de los trabajos de los niños los cuales brindan beneficios y oportunidades para su desarrollo personal, social y académico. Dentro de los autores que hablan sobre ello son Howard Gardner, Lev Vygotsky, Elliot Eisner, Reggio Emilia Approach, Alfie Kohn, así como algunos otros. Pues en contexto, resumiendo el trabajo y las aportaciones de estos autores es que este tipo de actividades permite a los niños compartir sus pensamientos, ideas y creatividad con los demás, al ver las obras presentadas en un entorno público, los niños pueden sentirse valorados y reconocidos por sus esfuerzos fortaleciendo el autoestima y confianza en sus habilidades, aptitudes y fomentando una actitud positiva a lo que hacen, pueden generar la búsqueda de nuevas formas de abordar problemas y presentar ideas, y en algunos casos sus trabajos o actividades pueden crear un vínculo o relación con los usuarios que se acerquen a las obras y al mismo tiempo adquirir un sentido de pertenencia.

Bibliografía

- Gandy, M. & Rendell, J. (S.f.) The Architecture of Play: A New Lacanian Paradigm
- Bernal, B. (2013). La habitabilidad del espacio residencial con un enfoque hacia la infancia. Academia.edu. https://www.academia.edu/50753373/LA_HABITABILIDAD_DEL_ESPACIO_RESIDENCIAL_CON_UN_ENFOQUE_HACIA_LA_INFANCIA
- Aprendizaje en las escuelas del siglo XXI. s/a. (2012) ISSUU. https://issuu.com/idb_publications/docs/book_es_73478
- Pedagogía Reggio Emilia: qué es, ventajas y cómo aplicarla en el aula. s/a. (2021). UNIR. <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/pedagogia-reggio-emilia/#:~:text=La%20pedagog%C3%ADa%20Reggio%20Emilia%20surge,experimentaci%C3%B3n%2C%20potenciando%20as%C3%AD%20su%20creatividad.>
- Amaris, M. (2002). Las multiples inteligencias. Redalyc. <https://www.redalyc.org/pdf/213/21301003.pdf>
- Le Corbusier. (1923). Vers une architecture. Ediciones Apostrofe. Barcelona https://monoskop.org/images/3/39/Le_Corbusier_Hacia_una_arquitectura.pdf
- La teoría sociocultural de Vygotsky: ¿Cómo la aplicamos en clase? s/a (2022). Additio app <https://additioapp.com/la-teoria-sociocultural-de-vygotsky-como-la-aplicamos-en-clase/#:~:text=Lev%20Vygotsky%20sosten%C3%ADa%20que%20los,de%20vida%20rutinario%20y%20familiar.>

Anexos

- **GRUPAL**
- **Multidisciplinar**
Carta multidisciplinaria – director por un día

Carta descriptiva multidisciplinaria VB

Fecha: Jueves 2 de Marzo

Equipo: 2

Licenciaturas integradas: Arquitectura, Comunicación y Psicología

Elaborada por: Alejandra Lardizabal, Janet Ortega, Fernanda Carpio, Yatzon Hernández

Título de la actividad:	DIRECTOR POR UN DÍA
Objetivo de la actividad:	Desarrollar habilidades comunicativas, potenciando la imaginación y la creatividad por medio de la creación de personajes (títeres) que intervengan en una historia de diversos géneros.

Tiempo	Materiales	Descripción de la sesión	Observaciones
4:00 -4:25	<ul style="list-style-type: none"> ★ Hojas blancas (Aula PERAJ) ★ Lápices (Aula PERAJ) ★ Plumones (Aula PERAJ) ★ Plumas de escribir (Aula PERAJ) 	<p>CREACIÓN DEL GUIÓN</p> <p>Tras una rifa de géneros de obras de teatro (Tragedia, Comedia, Drama, Horror, Tragicomedia) por equipos, se les pedirá a los amigos y mentores crear una obra de teatro corta con el género que les tocó.</p>	<p>Equipo 1</p> <p>Equipo 2</p> <p>Equipo 3</p>

4:25 -5:00	<ul style="list-style-type: none"> ★ Tijeras (Aula PERAJ) ★ Pegamento (Aula PERAJ) ★ Plumones (Aula PERAJ) ★ Silicón * ★ Pistola de silicón (Mentoras) ★ Silicón frío (Mentoras) ★ Cartones* ★ Materiales que sirvan para realización del teatro(Mentoras) ★ Mesas (Aula) 	<p>CREACION DE MARIONETAS</p> <p>Sentados de forma intercalada (niño-mentor) se les dará material a cada uno, para hacer sus títeres de forma libre, siguiendo la temática de su guión.</p> <p>Nota: Esta actividad se realizará en la parte exterior entre los edificios de los gallineros (al final del pasillo donde se encuentra el aula peraj)</p>	<p>Las mentoras encargadas de la sesión llegarán 20 minutos antes del inicio de la sesión para acomodar mesas y sillas. Además, montará el escenario o base del teatro guión.</p> <p>Los mentores apoyaran a los amigos a su lado, al igual que las mentoras a cargo</p>
5:00-5:20	<ul style="list-style-type: none"> ★ Rollo de papel Kraft (Aula PERAJ) ★ Gises de colores (3 cajas) (pedir a PERAJ) ★ Plumones (Aula PERAJ) ★ Diurex (Aula PERAJ) ★ Colores (Aula PERAJ) ★ Tijeras (Aula PERAJ) ★ Hojas de colores (Aula PERAJ) 	<p>CREACIÓN DEL FONDO Y ESCENOGRAFÍA DE LA OBRA</p> <p>Al terminar el guión, por equipo, amigos y mentores contarán con 20 minutos para realizar la escenografía de su historia y pegarla en el papel que las mentoras encargadas les darán</p>	
5:20-5:30 5:30-5:40 5:40-5:50	<ul style="list-style-type: none"> ★ Marionetas ★ Escenografía ★ Sillas(Aula PERAJ) ★ Mesas(Aula PERAJ) 	<p>PRESENTACIÓN DE LA OBRA</p> <p>En tiempos de 10 minutos, cada equipo pasará a presentar su obra dentro del aula.</p>	<p>Los tiempos son aproximados, no se contempla el cambio de elenco.</p>
5:50-6:00		<p>REFLEXIONES</p> <p>Para ir cerrando la sesión se escucharán opiniones del grupo respecto a lo que les pareció estos temas</p>	<p>Tanto niños como mentores tendrán la oportunidad de opinar</p>

Ilustración 1 Carta multidisciplinar - Director por un día

En estas imágenes se presentan las cartas con la descripción de las actividades que se realizaron ese día, así como los materiales y el tiempo dado a cada actividad.



Ilustración 2 Actividad 2: Creación de marionetas



Ilustración 3 Actividad 4: Creación de la obra

En la ilustración 2 se muestra el resultado final de una de las marionetas que uno de los amigos creó para la realización de su obra.

En la ilustración 3 se muestra una de las tomas de una de las obras que realizaron los amigos y mentores con las marionetas que crearon.

➤ Divisional Carta descriptiva divisional CyAD

CARTA DESCRIPTIVA

división CyAD

Día: jueves 29 junio de 2023

Asesor: Fernanda,Jaque, Jess,Ale

Nombre de la actividad : Diseño entre nosotros.

Objetivo general: Conocer conceptos de diseño relacionados en nuestro día a día

Objetivos particulares: Generar estructuras jue.

Descripción de la actividad	Tiempo	Materiales	Participantes	Objetivo
Esperamos a todos los participantes de la sesión mientras nos incorporamos todos platicaremos un momento con los amigos para saber si a alguien le interesa participar en el discurso de clausura .	4:00-4:10		Todos	
PRIMERA ACTIVIDAD Realizaremos estructuras dividiendo el salón en 4 equipos o 5 , dependiendo el número de asistentes a la sesión . Cada equipo deberá pensar cómo podrían hacer una estructura que sea resistente . Después con spaghetti y Resistol blanco cada uno de los equipos tendrá que realizar dicha estructura que deberá soportar diferentes pesos. Al finalizar daremos paso a la siguiente actividad mientras las estructuras secan.	4:10-5:00	Spaghetti (mentores)	Todos	Desarrollar la creatividad y capacidad de propuesta de los participantes.
SEGUNDA ACTIVIDAD Luego fuera del aula ,nos dividiremos en dos equipos. Después, se colocará una portería improvisada , donde iremos haciendo preguntas a cada participante de los equipos , si la pregunta es acertada , el participante tendrá oportunidad de tirar un penal , si la pelota entra , el equipo obtendrá un punto , si falla , continuaremos con el equipo contrario. El juego terminara cuando alguno de los dos equipos haya anotado 10 puntos.	5:00-5:30	Pelota (aula) Conos(aula)	Todos	Aprender sobre diseño utilizando técnicas de juego
TERCERA ACTIVIDAD Al término del juego regresaremos al salón y cada equipo hará pruebas de resistencia a su estructura , con distintos objetos , esperando que la mejor estructura sea la que resista mas utilizando la menor cantidad de material.	5:30-5:55	Estructuras	Todos	Poner a prueba nuestro trabajo realizado en equipo
Despedida Al final platicaremos con los compañeros de lo que les pareció la sesión y si tienen comentarios al respecto de la actividad.	5:05-6:00		Todos	Dar un cierre a la sesión esperando que todos estemos contentos

Ilustración 4 Carta descriptiva divisional CyAD

En estas imágenes se presentan las cartas con la descripción de las actividades que se realizaron ese día, así como los materiales y el tiempo dado a cada actividad.



Ilustración 5 Actividad 1: Realización de estructuras



Ilustración 6 Actividad 1: Realización de estructuras

En la ilustración5 y 6 se muestra la realización de sus puentes, como los amigos y mentores median, pegaban e ideaban como seria el diseño de sus puentes.

➤ Especifico Carta descriptiva Arquitectura

Señal: 06 diciembre 2022 y 16 enero 2023. Arquitectura y Asoleamiento

Mentores de la actividad: 06- Diciembre Francisco Vargas y Alejandra Lardizabal. 16 Enero Jessica Rosales y Alejandra Lardizabal

Objetivo de la sesión: Los amigos y mentores comprenderán la Arquitectura desde la visión de construir y dar solución con ayuda de una maqueta volumétrica donde tendrán la oportunidad de experimentar y conocer el juego de luz natural en la Arquitectura.

Ubicación: Aula Peraj y Laboratorio de Arquitectura (Heliodón). Mecanismo que nos muestra la posición del sol según hora, día, estación del año).

Material: 25 hojas blancas que serán impresas con una plantilla de casa prototipo (el mentor lo proporcionará) donde podrán rediseñar sus muros y fachadas, colores (los que se tengan en Aula), plumines (los que se tengan en Aula), lápices (los que se tengan en Aula), gomas (los que se tengan en Aula) y sacapuntas (los que se tengan en Aula) pegamento blanco (los que se tengan en Aula), tijeras (los que se tengan en Aula) 15 placas de unícel medidas 20x20cm (el mentor lo proporcionará) 20 árboles (el mentor lo proporcionará) 15 arbutos (el mentor lo proporcionará) 15 jardineras (el mentor lo proporcionará).

Descripción de actividades	Tiempo
Llegada del grupo y lista de asistencia: Se levanta lista de asistencia y en orden cada mentor y amigo se encuentra en su lugar.	10 minutos 4:00-4:10
Presentación de la carrera: <ul style="list-style-type: none"> • Que es la arquitectura (se les preguntará a los amigos y mentores lo que entienden por Arquitectura y se les irá orientando según sus respuestas). • Qué son las fachadas (es importante orientarlas para poder realizar la actividad). 	10 minutos 4:10-4:20
Instrucciones de la actividad: La actividad se realizará en parejas (mentor y amigo) a los cuales se les entregará una de las plantillas y realizarán sobre los espacios en blanco sus fachadas, agregando puertas y ventanas (con los plumones y colores según sus gustos) esto con el fin de conocer o visualizar los colores, iluminación, áreas verdes que quieran, incluso cuántos niveles de pisos quieran agregar. Al finalizar el dibujo el mentor exhibirá las entregará unas tijeras y pegamento blanco para recortar las plantillas y posteriormente realizarán los dobles que marca la plantilla y pegarán según las instrucciones que les dé el mentor expositor.	20 minutos 4:20-4:40
Camino al laboratorio donde se encuentra el heliodón: ir con su maqueta volumétrica en mano.	15 minutos 4:40-4:55

Laboratorio: una vez que estemos dentro del laboratorio se les explicará de manera breve <ul style="list-style-type: none"> • Que es el Asoleamiento • Que es un Heliodón • Cómo funciona un heliodón • Para qué sirve un heliodón 	25 minutos 4:55-5:20
Realizar la actividad con los equipos ya realizados y su maqueta volumétrica, así ellos conocerán por medio de la práctica la breve explicación que se les dio: incluyendo la orientación de su casa y que posición tiene el sol durante el día y porque a veces es muy calurosa o fría según la estación del año.	
Laboratorio o jardines: los amigos y mentores ya tendrán conocimientos de sus casas realizadas y podrán identificar la posición del sol según la orientación que marcaron. Podrán dar solución a sus casas si se encuentran con alguna problemática por medio del apoyo que se les dará con los elementos verdes (árboles, arbutos y jardineras)	15 minutos 5:20-5:35
Regreso al aula: Ellos llevarán su maqueta en manos	15 minutos 5:35-5:50
Aula peraj: una vez en el aula comentaremos su experiencia. <ul style="list-style-type: none"> • qué les pareció la actividad • para qué sirve conocer estos temas. 	10 minutos 5:50-6:00

Ilustración 7 Carta descriptiva arquitectura

En estas imágenes se presentan las cartas con la descripción de las actividades que se realizaron ese día, así como los materiales y el tiempo dado a cada actividad.



Ilustración 8 Actividad 1 y 2: Presentación de la carrera y creación tridimensional de su casa



Ilustración 9 Actividad 2: Creación tridimensional de su casa

En la ilustración 8 se muestra la realización de sus casas y el diseño de exteriores que cada uno pensaba, al mismo tiempo se les daba una pequeña platica e introducción sobre la arquitectura, la importancia del conocimiento de la bioclimática y del asoleamiento.

En la ilustración 9 se muestra el resultado final de las creaciones tridimensionales de un binomio.



Ilustración 10 Actividad 3: Laboratorio heliodón

En la ilustración 10 se muestra la ejemplificación del asoleamiento con las casas que los amigos crearon mientras se daba una explicación de la importancia del uso del asoleamiento.

➤ Carta amigos - mentores

Sesión de niños y mentores: Peraj robótica

Sesión de niños y mentores Peraj robótica

Fecha: Jueves 09 de febrero

Integrantes: ★ Josué ★ Alonso ★ Matías ★ Alejandra ★ Anette ★ Fernanda Carpio ★ Mariana Cervantes

Objetivo general: Aprender conceptos básicos de programación a través del juego.

Objetivos específicos:

- Fomentar su creatividad
- Promover el trabajo en equipo

Tiempo	Materiales	Descripción de la sesión	Observaciones
4:00 a 4:10	▼Un pollo de hule que llevará Ale	<p>▼Formar binomios</p> <p>Se hará una fila de mentores y otra de amig@s y en el orden que queden se formarán binomios conformados por un niño y un mentor.</p> <p>Una vez conformados los binomios, se dará a las parejas la instrucción de elegir quién será el "personaje" y quién el "jugador" que va a dictar los comandos.</p> <p>Mientras los niños van llegando y en lo que se forman las parejas se irá realizando un juego en el cual se pasarán un pollo de juguete uno a otro usando cualquier parte de su cuerpo, excepto manos, brazos y sus bocas, esto para ir incluyendo a todos lo que vayan llegando y que no haya tiempo muerto</p>	<p>Aquellos que lleguen tarde se irán integrando conforme vayan llegando, seleccionandolos para que igualmente queden parejas conformadas por un amigo y un mentor.</p> <p>Esta actividad se realizará en el salón.</p>
4:10 a 5:00	<p>▼Accesorios cool para disfrazarse (Se pedirá la cooperación de los mentores)</p> <p>▼Mesas (peraj)</p> <p>▼Controles (equipo)</p> <p>▼Hojas blancas y lápices o colores o plumones para escribir (peraj)</p> <p>▼Conos (peraj)</p>	<p>▼Programar para crear el personaje</p> <p>Se darán instrucciones para que cada binomio pueda programar a sus personajes y realizar sus actividades a partir de lo que llamaremos comandos los cuales serán creados individualmente por cada binomio, para su creación deberán guiarse del mando/control que las mentoras a cargo de la actividad les darán.</p> <p>Se deberán realizar 2 hojas iguales por binomio la cual tenga los comandos creados.</p> <p>Ya con los comandos programados, los jugadores de los binomios irán dando instrucciones a los personajes para irse personalizando con disfraces lindos y accesorios cool que habrá en el aula. Esto con el objetivo de simular la creación de un avatar con skin personalizada en un videojuego.</p>	<p>Las mentoras encargadas de la actividad llegarán antes para sacar mesas y colocar los accesorios en cada una y también los conos naranjas.</p> <p>El equipo encargado de la actividad va a explicar antes en el salón usando el pizarrón, como hacer la creación de los comandos.</p> <p>Después nos iremos al jardín, a realizar la actividad de creación y programación de personajes</p> <p>NOTA: Es necesario estar dispuestos (mentores y amigos) a ser el personaje que les asignen por toda la sesión, se pide cooperación por parte de todos para que la dinámica sea fluida</p> <p>NOTA 2: Se solicita a los mentores que por favor lleven accesorios, gorros, espadas, disfraces, o con lo que cuentan en casa para hacer las skins.</p>
5:00 a 5:20	<p>▼ 1 metro de papel kraft, se utilizará medio metro para cada equipo.</p> <p>(peraj)</p> <p>▼ Plumones (peraj y mentoras)</p> <p>▼ 20 hojas de diferentes colores (peraj)</p> <p>▼ Tijeras suficientes para cada equipo.</p> <p>(peraj)</p> <p>▼ Resistol (peraj)</p> <p>▼ Durex (peraj)</p>	<p>▼ Decorar la bandera del equipo</p> <p>Considerando las parejas previamente establecidas, las coordinadoras de la actividad los acomodarán de modo que queden conformados únicamente dos equipos.</p> <p>Una vez integrados los nuevos equipos, a cada uno se le asignará un espacio para poder hacer su bandera, se le dará a cada agrupación un papel Kraft, 10 hojas de diferentes colores, plumones, varios botecitos de resistol y tijeras.</p> <p>Posteriormente, se les indicará que por equipo se pongan de acuerdo para crear una bandera con un escudo que represente a su equipo.</p> <p>Al terminar de realizar la bandera, deberán pegarla en la orilla de la mesa.</p>	<p>Esta actividad también se realizará fuera.</p> <p>Se colocará una mesa por equipo a lado de cada arbusto del jardín, los cuales delimitan el espacio de juego e indican la base de cada equipo.</p>
5:20 a 5:50	-	<p>▼Robar la bandera</p> <p>Cada equipo deberá realizar estrategias, para que decidan qué parte del equipo se encargará de cuidar su bandera mientras la otra parte de se encarga de robar la del equipo contrario.</p> <p>Cada equipo decidirá la estrategia para proteger su bandera y capturar la del equipo contrario de manera que en cada equipo existan máximo 3 personas que cuiden y el resto que vaya a capturar. Si los intentos por robar la bandera no resultan, si lo consideran adecuado los equipos podrán llegar a un tratado de paz si ambos están de</p>	<p>Esta actividad se realizará en el jardín</p> <p>Reglas del juego:</p> <p>▼Cada integrante del equipo se posicionará del lado que le corresponde.</p> <p>▼Después de dar la señal para que inicie la "batalla" los integrantes destinados a robar la bandera del equipo contrario tendrán 15 segundos de tolerancia para empezar la estrategia del robo de la bandera.</p> <p>▼Si uno de los integrantes de cada equipo se encuentra en terreno adversario y es</p>
		acuerdo.	<p>tocado por el contrincante deberá colocarse de inmediato detrás de la base del equipo contrario (se vuelven rehenes) hasta que una de las banderas sea robada.</p> <p>▼Una vez pisado el territorio contrario no podrán volver, a menos de que hayan capturado la bandera del adversario</p> <p>Nota: únicamente los personajes son los que pueden cuidar la bandera y robarla Mientras que los jugadores serán quienes controlen los movimientos de los personajes a través de los comandos que crearon.</p>
5:50 a 6:00	-	<p>▼Reflexiones finales</p> <p>Al término de la actividad, se pedirá a todos volver al salón para comentar cómo se sintieron con la actividad y que pueda haber una retroalimentación por parte del grupo.</p>	

Ilustración 11 Carta amigos mentores: Peraj robótica

En estas imágenes se presentan las cartas con la descripción de las actividades que se realizaron ese día, así como los materiales y el tiempo dado a cada actividad.



Ilustración 12 Actividad 2, 3 y 4: Crear binomios, Programar al personaje y Decorar la bandera del equipo

En la ilustración 12 se muestra como mediante el trabajo en equipo amigos y mentores crearon el nombre y la bandera de su equipo para el juego, además crearon la programación de sus personajes pensando en que comando utilizarían para ganar la bandera del otro equipo como arriba, abajo, salta, agacha, etc.

● INDIVIDUAL

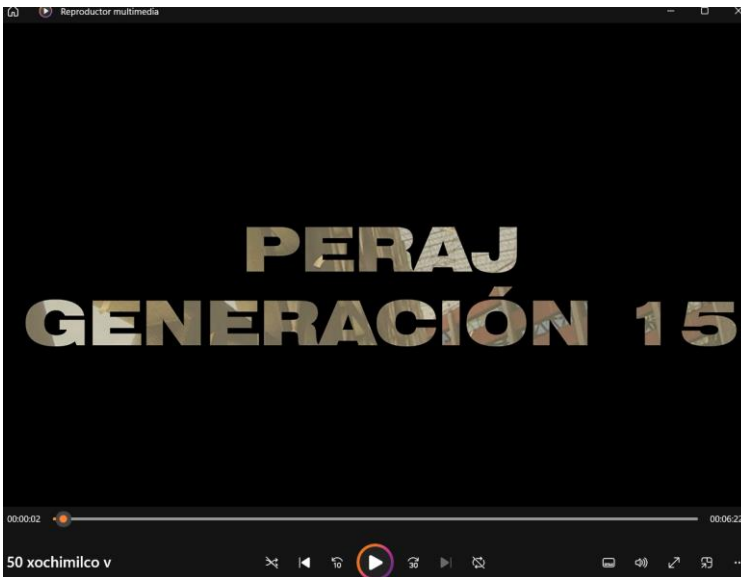


Ilustración 13 Video de Clausura PERAJ GENERACIÓN 15 (Elaboración propia)

En la ilustración 13 se muestra la portada del video de generación, en este se incluyen las imágenes tomadas durante todo el programa haciendo referencia de los logros, impacto y experiencias vividas en el que se expresa la aventura, la creatividad, el juego, el trabajo en equipo, la convivencia y el aprendizaje.