

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

## **INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL**

Coordinación de Docencia, Sección de Servicio Social  
Calzada del Hueso 1100, Col. Villa Quietud, Alcadía Coyoacán, C.P 04960  
Ciudad de México.

**Periodo:** 17 de diciembre de 2024 al 25 de julio de 2025

**Proyecto:** Prevención del rezago educativo de los estudiantes de los niveles de educación básica y media superior, a través del servicio social. (PREVERE)

**Clave:** XCAD000936

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

**Asesor Interno:** Dra. Martha Isabel Flores Ávalos

**Anna Karina Luz Durán**

**Matrícula:** 207360932

**Licenciatura:** Diseño Industrial

**Cel.:** 04455 56734661

**Correo electrónico:** [anna.luz.duran@gmail.com](mailto:anna.luz.duran@gmail.com)

## **Introducción**

El servicio social representa una oportunidad para aplicar los conocimientos adquiridos durante la formación profesional en un contexto social donde podemos aportar con nuestra visión, formas nuevas que permitan solucionar necesidades socialmente relevantes. Por esa razón decidí involucrarme en el proyecto de Prevención del Rezago Educativo (PREVERE)

Durante un poco más de seis meses realicé mi servicio social en el proyecto de Prevención al Rezago Educativo (PREVERE), apoyando a niñas y niños en el refuerzo académico, actividades culturales y recreativas. Mi función principal fue brindar tutorías, asesorías y acompañamiento en los temas que no habían quedado claros en sus clases, (sobre todo en dos temas en los cuales el rezago educativo es muy notorio: matemáticas básicas y habilidades lectoras), diseñar y aplicar dinámicas que facilitaran su aprendizaje, además de participar en diversas actividades culturales y lúdicas grupales organizadas por la Institución (UAM-Xochimilco). Este proceso me permitió vincular mis conocimientos de Diseño Industrial, principalmente con la adaptación y creación de materiales didácticos y experiencias de aprendizaje, confirmando que el diseño también es una herramienta social útil para transformar entornos. La comprensión de factores socioculturales que influyen en el aprendizaje me ayudo a entender la educación desde una perspectiva diferente . Pude asociar directamente este proyecto educativo a varias de las enseñanzas de la carrera, pero sobre todo a la experiencia de usuario, teniendo como producto primario la educación y al estudiante como usuario. En este período enfoque gran parte de mi servicio social a la "Gamificación ó Ludificación" como recurso del aprendizaje para facilitar y motivar a los estudiantes.

La gamificación es "*el uso de elementos, técnicas y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de motivar, involucrar y facilitar el aprendizaje o la resolución de problemas*" (Teixes Argilés, 2014).

---

## **Objetivo general**

Contribuir al aprendizaje de un grupo de alumnos en situación de rezago educativo por diferentes circunstancias y contextos sociales, mediante estrategias de enseñanza innovadoras, apoyadas en recursos visuales y lúdicos, fomentando la comprensión en áreas como matemáticas básicas y habilidades lectoras principalmente, aplicando herramientas creativas propias del diseño industrial para facilitar su aprendizaje durante un periodo de un poco más de seis meses con la

finalidad de que el apoyo se viera reflejado en el desempeño académico de cada niño e incidir positivamente, de esta manera, en el rezago educativo.

---

## Actividades realizadas

- Refuerzo académico: seguimiento en temas escolares dentro de los programas institucionales de la SEP de matemáticas y lectura de comprensión. Apoyados por el material brindado por la institución (Libros de Texto) y otros recursos interactivos, propios y de la red.
- Creación de materiales de apoyo visual: tarjetas, esquemas, mapas conceptuales.
- Actividades lúdicas diseñadas para captar el interés de los estudiantes. Por ejemplo: Incorporé actividades como problemas matemáticos y ejercicios de comprensión lectora basados en personajes y temas de su interés, como Pokémon, Labubus, Marvel etc. De esta manera, los alumnos pudieron resolver operaciones matemáticas al mismo tiempo que se relacionaban con contextos familiares y motivadores. La gamificación de las actividades cobró mucha relevancia en las actividades diarias
- **Actividades culturales:** Visitas a museos, dinámicas de observación y reflexión. Las actividades realizadas tuvieron como fin principal el apoyo del aprendizaje académico, el desarrollo de habilidades sociales y la estimulación de la imaginación y creatividad de los niños así como aumentar la autoestima y la seguridad al alentarlos a realizar preguntas y resolver sus dudas con los expertos (guias, profesores, etc.) de los lugares que se visitaron .  
Entre estas actividades se visitó el Museo Nacional de Antropología, se hizo una visita a los talleres de diseño industrial de la UAM Azcapotzalco y también una visita al CIBAC (Centro de Investigaciones Biológicas y Acuícolas de Cuemanco) en esta última los estudiantes, entre otras actividades, pudieron estar en contacto con una lombricomposta, donde pude explicarles ampliamente la forma en la que funcionaba, ya que durante mi proyecto de tesis para la aprobación de la carrera como diseñadora industrial realice las investigaciones para la conformación de un vermicompostero casero .
- **Actividades recreativas:** Juegos educativos, manualidades y actividades al aire libre.  
Estas actividades contribuyeron a crear un ambiente positivo en el que los niños no solo reforzaron sus habilidades físicas y sociales, sino que también desarrollaron valores de convivencia, respeto y trabajo en equipo. Estos

espacios resultaron fundamentales para equilibrar el aprendizaje académico con el desarrollo integral de los estudiantes y también fortalecieron el vínculo entre los prestadores de servicio y los niños.

Se diseñaron juegos en los campos de la UAM Xochimilco para que los niños pudieran convivir y trabajar en equipo con niños de diferentes edades y escuelas, se fomentó que los prestadores de servicio participarán de forma activa al diseñar un circuito de juegos adecuados a su edad que mantuviera la atención de los niños y también aportara al desarrollo motriz y cognitivo de estos haciendo énfasis en la sana competencia y el trabajo en equipo para lograr determinados objetivos.

• **Acompañamiento y asesorías personalizadas:** Brindar acompañamiento académico, adaptado a las necesidades individuales de cada niño, para reforzar sus conocimientos, en especial en áreas como matemáticas y comprensión lectora .

A través de estas sesiones se buscó identificar las necesidades y dificultades de cada niño, para brindarle apoyo y resolver sus dudas. Diseñando actividades y estrategias de aprendizaje para fomentar su seguridad y confianza en sus propias capacidades para de esta forma promover la mejora en el rendimiento académico, desarrollo de habilidades sociales, autoestima, y compromiso con su proceso educativo.

Más allá del aspecto académico, las asesorías también tuvieron como propósito motivar a los alumnos, despertar su interés por aprender y proporcionar un espacio en el que pudieran expresarse libremente, recibiendo atención cercana y personalizada.

---

## Metas alcanzadas

- Una de las metas alcanzadas fue lograr que los estudiantes se involucraran de manera activa en las actividades mediante recursos lúdicos adaptados a sus intereses. Esto se consiguió especialmente a través de la gamificación de las actividades, incorporando puntuaciones, láminas, quizzes y retos que los alumnos podían resolver. Esta estrategia despertó entusiasmo y participación, de forma que los niños percibieran las asesorías no como una obligación, sino como un desafío divertido y motivador.
- Además de desarrollar habilidades pedagógicas y de comunicación, implementé estrategias de gamificación en las actividades. Estas consistieron en transformar los contenidos en dinámicas lúdicas. Este enfoque no solo incrementó la motivación y participación de los alumnos, sino que también me permitió a mí misma fortalecer la creatividad, la planeación estratégica y la capacidad de diseñar experiencias significativas. Estas competencias son directamente aplicables al campo del diseño industrial, ya

que la innovación y el diseño centrado en el usuario son fundamentales para la carrera.

- Aprender a adaptar un mensaje a un público específico. Durante el servicio social tuve que traducir conceptos de matemáticas y comprensión lectora en explicaciones claras, accesibles y motivadoras para estudiantes de sexto de primaria. Esto implicó utilizar ejemplos cotidianos, apoyarme en recursos visuales y diseñar actividades que conectaran con sus intereses, logré que los contenidos educativos fueran entendidos y disfrutados por los alumnos. Esta experiencia me permitió fortalecer mi capacidad para identificar las necesidades del público y crear soluciones adecuadas, lo que constituye una habilidad esencial tanto en la docencia como en el campo profesional del diseño.
- Desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo. La interacción constante me permitió aprender a comunicarme de manera clara, escuchar activamente y generar confianza en los estudiantes. Desde la perspectiva del diseño industrial, esta experiencia se relaciona con la comprensión del contexto social en el que se aplican las soluciones. Esta vivencia me permitió entender que el trabajo en equipo y la interacción social son fundamentales para diseñar experiencias en los usuarios.

---

## Resultados y conclusiones

- Los alumnos mejoraron en comprensión de temas. Participando al final del servicio de forma más activa, involucrándose en debates relacionados a los temas vistos durante las sesiones, además de que se volvieron proactivos en la búsqueda de lecturas y temas nuevos .
- Fortalecí la capacidad de síntesis y explicación visual. El constante uso de herramientas que me permitieran explicar mejor los temás, me ayudo no solo en el ámbito profesional, también en el ámbito personal . Este ha sido para mi uno de los resultados mas palpables para la exposición de futuros temas y problemas en ambos escenarios.

- Aplicar el diseño en el ámbito educativo. Fue una de las metas principales de mi servicio social. Aunque el diseño industrial suele relacionarse con la creación de productos físicos, durante la carrera adquirí conocimientos en áreas como comunicación visual, planeación de proyectos, ergonomía y diseño de experiencias, que pueden trasladarse a otros contextos. En este caso, utilicé esos aprendizajes para enriquecer la manera en que se transmitía el conocimiento a los alumnos. La gamificación del aprendizaje resultó fundamental, ya que me permitió diseñar dinámicas y materiales lúdicos que facilitaron la comprensión de conceptos y motivaron a los estudiantes a participar activamente. Así, pude demostrar que el diseño no se limita a los objetos, sino que también puede transformar procesos educativos y generar experiencias significativas en un contexto social.
- **Conclusión:** Aunque el área en la que realicé mi servicio social no estaba estrictamente vinculada al diseño industrial, logré integrar de manera efectiva diversas herramientas y enfoques de mi carrera al servicio de la enseñanza. La preparación de materiales, el uso de recursos visuales, la gamificación de actividades y la adaptación de contenidos a los intereses de los estudiantes fueron estrategias que reflejan la esencia del diseño: comunicar, innovar y responder a las necesidades del usuario. Esta experiencia me permitió comprobar que el diseño no se limita a la creación de productos físicos, sino que también puede enriquecer procesos sociales y educativos, aportando creatividad, empatía y soluciones centradas en las personas. De esta forma, el servicio social se convirtió, no solo en una oportunidad para apoyar a los alumnos, sino también en un espacio de aprendizaje personal y profesional, donde confirmé que el diseño industrial tiene un alcance mucho más amplio y versátil de lo que a primera vista se percibe.

---

## Recomendaciones

- Toda carrera profesional debería mantener una visión social que trascienda su campo específico de acción. Continuar involucrando a prestadores de servicio social provenientes de diferentes disciplinas no solo enriquece la formación integral de los estudiantes universitarios, al permitirles aplicar sus conocimientos en contextos reales y diversos, sino que también amplía la perspectiva educativa de los niños. Al interactuar con profesionistas en formación de distintas áreas, los alumnos tienen la oportunidad de conocer nuevas formas de aprender y de descubrir la existencia de diferentes carreras, lo cual contribuye a despertar intereses vocacionales y a comprender la diversidad de campos que existen en el ámbito profesional.

- Ampliar la convocatoria de este tipo de servicios sociales a toda la comunidad universitaria representa una gran oportunidad para cumplir con el propósito principal del servicio social: aportar de manera directa y significativa a la sociedad. Este tipo de proyectos no solo permiten a los estudiantes aplicar sus conocimientos en un contexto real, sino que también generan un impacto positivo en comunidades que se benefician del acompañamiento académico y humano. Involucrar a un mayor número de universitarios contribuiría a fortalecer el vínculo entre la formación profesional y la responsabilidad social.
- Abarcar a una mayor población en situación de riesgo de deserción escolar, como es el caso de los estudiantes de nivel medio superior, podría ser un paso importante para ampliar el impacto social de este tipo de programas. La implementación de esquemas de tutorías no solo enfocadas en el apoyo académico de las materias, sino también en la orientación personal y vocacional, resultaría de gran utilidad. La conformación de grupos interdisciplinarios de prestadores de servicio social, junto con la creación de pasantías que vinculen a estudiantes universitarios con preparatorias, permitiría a los jóvenes tener un acompañamiento más integral, así como una mejor inducción vocacional que los motive a continuar con sus estudios y visualizar nuevas oportunidades profesionales.
- Involucrar de forma más activa a los padres de familia y a las escuelas de donde proceden los niños podría fortalecer significativamente el compromiso hacia las asesorías. Al contar con el apoyo y la comunicación constante de estos actores, se generaría un entorno más favorable para el aprendizaje y el seguimiento de los estudiantes. A futuro, esta colaboración permitiría que las propias escuelas identificaran y designaran a los alumnos que realmente requieren el acompañamiento, garantizando así que los recursos del servicio social se enfoquen en quienes más lo necesitan.



Asesora interna  
Dra. Martha Isabel Flores Avalos



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA  
Casa abierta al Deporte  
UAM-Xochimilco

22 SET. 2025

Coordinación de Docencia  
Sección de Servicio Social

Prestadora de servicio  
Anna Karina Luz Durán

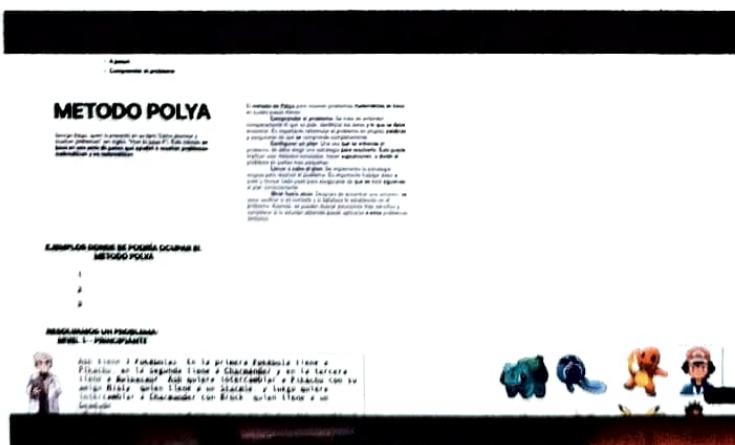
Mtro. Abel Antonio Ramírez Juárez  
Responsable del Proyecto

## Bibliografía y/o referencias electrónicas

- Teixes Argilés, Ferran. Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Editorial UOC, 2014. ISBN 978-84-9064-485-0.
- Recursos electrónicos:
  - <https://www.sep.gob.mx>
  - <https://es.khanacademy.org/>
  - <https://libros.conaliteg.gob.mx/primaria.html>
  - <https://wordwall.net/es>
  - <https://kahoot.com/es/>
  - <https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/educacion/que-es-la-gamificacion-10-formas-para-llevar-esta-tecnica-tu-clase>
  - <https://miro.com/es/>

---

## Anexos:



The screenshot shows a digital worksheet titled "METODO POLYA". The title is at the top left, followed by a brief description in Spanish and English. Below this is a large text area containing the four steps of Polya's method: 1. Understand the problem, 2. Devise a plan, 3. Carry out the plan, and 4. Look back. To the right of the text area, there is a small diagram of a person thinking. At the bottom left, there is a section titled "EJEMPLOS DIFERENTES DE PÓNGATE A SOLVER EL METODO POLYA" with two numbered examples. Example 1 shows a problem about arranging items in boxes, with a small illustration of a person thinking. Example 2 shows a similar problem, also with a small illustration of a person thinking.

