

17 de enero de 2023

H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente

La Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, da por recibido el Reporte del Proyecto de Investigación N-546 “Diseño de instrumentos de sensibilización ante el ruido ambiental para niños de educación básica”, la responsable es la Mtra. Laura Angélica Lancón Rivera, adscrito al Programa de Investigación P-048 “Ciudad, Espacio y Sonido”, que forma parte del Área de Investigación “Análisis y Diseño Acústico”, que presenta el Departamento de Procesos y Técnicas de Realización.

La y los siguientes miembros que estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor de recibir el Reporte: Dr. Luis Jorge Soto Walls, Mtra. Sandra Luz Molina Mata, DI. Julio Ernesto Suárez Santa Cruz, LAV. Carlos Enrique García Hernández, el Asesor Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Mtra. Areli García González
Coordinadora de la Comisión



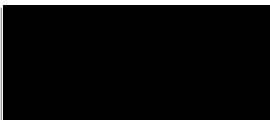
Ciudad de México, a 9 de enero del 2023
PyTR/001/2023

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Presidente del H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente

Por este medio le solicito amablemente tenga a bien presentar ante el H. Consejo Divisional que usted preside, el reporte parcial del proyecto *N-546 "Diseño de instrumentos de sensibilización ante el ruido ambiental para niños de educación básica"*, adscrito al Programa P-048 Ciudad Espacio y sonido bajo responsabilidad de la Mtra. Laura Angélica Lancón Rivera integrante del Área de Análisis y Diseño Acústico, dicho proyecto se aprobó en la sesión 621 ordinaria del Consejo Divisional celebrada el 19 de agosto del 2021.

Sin más por el momento, envío un cordial saludo

Atentamente,
Casa abierta al tiempo



Dr. Edwing Antonio Almeida Calderón
Jefe del Departamento de Procesos y Técnicas de Realización
Ciencias y Artes para el Diseño.

c.c.p. Dr. Fausto Eduardo Rodríguez Manzo, Jefe del Área de Análisis y Diseño Acústico-



CDMX, a 9 de diciembre de 202

Dr. Fausto E. Rodríguez Manzo
Jefe del Área de Investigación de Análisis y Diseño Acústico
P R E S E N T E

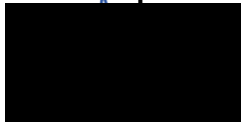
Anexo a la presente, le hago llegar el Reporte Parcial de Investigación correspondiente a las actividades realizadas durante el año 2021 – 2022 del proyecto # **N-546 “Diseño de Instrumentos de sensibilización ante el ruido ambiental para niños de educación básica”** del cual soy responsable. Dicho proyecto se encuentra adscrito al Programa de Investigación **P-048 “Ciudad, Espacio y Sonido”**.

Al momento, el proyecto tiene un avance general del 70%, habiendo cubierto en su mayoría el diseño y materialización de la secuencia de instrumentos lúdicos, faltando reforzar en la realización de campañas en escuelas de educación básica para la aplicación de dichos instrumentos, mismas que se pretenden realizar durante el 2023.

Agradezco su atención a la presente.

A T E N T A M E N T E

“Casa Abierta al Tiempo”



Mtra. Laura Angélica Lancón Rivera

Responsable del Proyecto
Profesora Investigadora
Área de Investigación de Análisis y Diseño Acústico
Departamento de Procesos y Técnicas de Realización
Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD)
Universidad Autónoma Metropolitana – Azcapotzalco

INFORME ANUAL

Proyecto # N-546

Diseño de Instrumentos de sensibilización ante el ruido ambiental para niños de educación básica

1. Responsable

Mtra. Laura A. Lancón Rivera

No. económico - 33419

2. Objetivos del proyecto

2.1. Objetivo general

Diseñar y aplicar instrumentos de sensibilización para niños de educación básica que generen conciencia sobre el problema del ruido ambiental.

2.2. Objetivos específicos

Objetivo específico	Metas
Diseñar una secuencia de instrumentos lúdicos que generen consciencia respecto al ruido para niños de educación básica.	Diseñar cuatro instrumentos lúdicos que propicien conciencia respecto al ruido para niños de educación básica.
Desarrollar una identidad gráfica para el conjunto de instrumentos lúdicos.	Diseñar la identidad gráfica de cada uno de los instrumentos lúdicos y aplicarla en el conjunto.
Realizar un guion y story board para realizar un video introductorio al tema del ruido y cómo afecta a los seres humanos.	Realizar un video introductorio enfocado en las afectaciones del ruido en el ser humano.
Diseñar el juego de la Lotería Sonora con la identidad gráfica e ilustraciones.	Obtener en digital e impreso laminado el juego de la Lotería Sonora.
Aplicar la identidad gráfica al juego Boom ¿Qué es?	Obtener en digital e impreso el juego Boom ¿Qué es?
Diseñar un cuento que introduzca a la actividad Los Monstruos del Ruido.	Obtener en digital e impreso el cuento Los Monstruos del Ruido.
Desarrollar el diseño e ilustración para el juego Los Monstruos del Ruido.	Obtener en digital e impreso en lona de gran formato el mural del juego de Los

	Monstruos del Ruido.
Desarrollar los manuales de aplicación de cada uno de los instrumentos lúdicos.	Obtener en digital e impreso los manuales de aplicación de todos los instrumentos lúdicos.
Diseñar y aplicar una encuesta de opinión respecto al ruido para alumnos y profesores de educación básica.	Elaborar una encuesta de opinión para alumnos y otra para profesores respecto al ruido, disponible en línea e impresa.
Materializar todos los instrumentos lúdicos para su posterior aplicación.	Obtenerlos los instrumentos de diseño en formato físico o digital.
Difundir y vincular el proyecto de investigación con escuelas de educación básica en la Alcaldía de Azcapotzalco.	Generar por lo menos una vinculación con dos escuelas de educación básica en la Alcaldía de Azcapotzalco.
Realizar campañas en las escuelas de educación básica para la aplicación de los instrumentos lúdicos y realización de encuestas de opinión.	Promover campañas continuas de aplicación de los instrumentos lúdicos en las escuelas de educación básica en la Alcaldía de Azcapotzalco.
Análisis de resultados y obtención de productos de trabajo.	<p>Publicar dos artículos de investigación con los avances y resultados del proyecto de investigación.</p> <p>Registrar bajo derechos de autor los instrumentos lúdicos desarrollados.</p> <p>Generar proyectos de servicio social en la División de Ciencias y Artes para el Diseño y en la División de Ciencias Sociales y Humanidades de la UAM-Azcapotzalco.</p>

<p>Realizar un video introductorio enfocado en las afectaciones del ruido en el ser humano.</p>	<p>Investigación experimental y participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar un guion escrito que ejemplifique el diario vivir de un niño entre 7 a 9 años de edad, quien está inmerso en un ambiente acústicamente caótico a su alrededor y gracias a la ayuda de su maestra logra comprender que el ruido puede afectar su salud y la de los que lo rodean. - Realizar bocetos y gráficos que ilustren la secuencia del guion escrito. - Enlistar los sonidos o efectos sonoros que se pretende se escuchen en el video introductorio. - Grabar o descargar los sonidos o efectos sonoros necesarios para el video. - Elaborar las imágenes finales del video introductorio. - Unir las imágenes finales con los sonidos o efectos sonoros para la generación del video introductorio. 						

<p>Obtener en digital e impreso laminado el juego de la Lotería Sonora.</p>	<p>Investigación experimental y participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer que sonidos serán los que contendrá la Lotería Sonora. - Dibujar las ilustraciones que representen cada uno de los sonidos. - Graficar y dibujar el nombre del juego, respetando la identidad gráfica del lema "Hagamos Ruido Contra el Ruido". - Aplicar la identidad gráfica al juego de la Lotería Sonora. - Imprimir y laminar las plantillas del juego. 						
<p>Obtener en digital e impreso el juego Boom ¿Qué es?.</p>	<p>Investigación experimental y participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Graficar y dibujar el nombre del juego, respetando la identidad gráfica del lema "Hagamos Ruido Contra el Ruido". - Aplicar la identidad gráfica al juego Boom ¿Qué es? - Imprimir en hojas tipo bond y tamaño doble carta los formatos del juego. 						

<p>Obtener en digital e impreso el cuento Los Monstruos del Ruido.</p>	<p>Investigación documental, experimental y participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elegir algunas escenas del video introductorio y adaptarlas como entrada a la actividad "Los Monstruos del Ruido". - Editar y agregar texto a las imágenes para su impresión física o bien para su lectura en dispositivo móvil o computadora. - Distribución de cuentos físicos o bien proporción del enlace de internet donde pueden consultar el cuento y alentar a los niños a realizar la actividad "Los Monstruos del Ruido". 						
<p>Obtener en digital e impreso en lona de gran formato el mural del juego de Los Monstruos del Ruido.</p>	<p>Investigación experimental y participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujar una ciudad con calles y edificios que los niños logren identificar como parte de la Ciudad de México, lugar donde abundan gran cantidad de sonidos que pueden convertirse en ruido. - Digitalizar el dibujo de la ciudad e imprimirlo en lona de gran formato. 						

<p>Obtener en digital e impreso los manuales de aplicación de todos los instrumentos lúdicos.</p>	<p>Investigación participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Redactar los objetivos, modalidades de conducción y juego de cada uno de los instrumentos lúdicos y a su vez generar manuales para cada uno de ellos. - Imprimir en formato 1/2 o 1/4 de hoja tamaño carta para cada uno de los manuales. 						
<p>Elaborar una encuesta de opinión para alumnos y otra para profesores respecto al ruido, disponible en línea o impresa.</p>	<p>Investigación experimental y participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer los tópicos que contendrá la encuesta. - Elaborar preguntas de opción múltiple de cada tópico. - Aplicar la encuesta de forma presencial o virtual a los grupos de enfoque. 						
<p>Obtener los instrumentos de diseño en formato físico o digital.</p>	<p>Investigación experimental</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Imprimir en hojas tamaño carta, doble carta, láser u otros formatos necesarios los juegos que mejor convengan para su aplicación de forma presencial. 						

<p>Publicar dos artículos de investigación con los avances y resultados del proyecto de investigación. Registrar bajo derechos de autor los instrumentos lúdicos desarrollados. Generar proyectos de servicio social en la División de Ciencias y Artes para el Diseño y en la División de Ciencias Sociales y Humanidades de la UAM-Azcapotzalco.</p>	<p>Investigación contextual, documental, experimental y participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Obtener resultados de las encuestas de aplicación y difundir los resultados obtenidos en eventos especializados. - Gestionar con la oficina de Convenios de la unidad, el registro bajo derechos de autor los instrumentos lúdicos obtenidos. - Dar de alta proyectos de servicio social en las divisiones de CyAD y CSH. 						

4. Desarrollo o estado de avance, el cual deberá referirse también en términos porcentuales.

Metas	Acciones	% Avance	Descripción
Diseñar cuatro instrumentos lúdicos que propicien conciencia respecto al ruido para niños de educación básica.	<ul style="list-style-type: none"> - Conformar un equipo de trabajo para el desarrollo de los instrumentos lúdicos. - Recopilar los juegos aplicados en los eventos pasados, establecer objetivos claros en cada uno de ellos y a su vez ordenarlos en una secuencia lúdica. 	90%	Es necesario finalizar la totalidad de los juegos para poder conformar los equipos de trabajo que aplicarán la secuencia completa.
Diseñar la identidad gráfica de cada uno de los instrumentos lúdicos y aplicarla en el conjunto.	- Graficar y dibujar bocetos del lema "Hagamos Ruido Contra el Ruido" y elegir la identidad gráfica que más convenga para el conjunto de instrumentos lúdicos enfocados a niños de educación básica.	100%	Se finalizó con el logotipo y la imagen gráfica general de la secuencia de juegos lúdicos.

<p>Realizar un video introductorio enfocado en las afectaciones del ruido en el ser humano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar un guion escrito que ejemplifique el diario vivir de un niño entre 7 a 9 años de edad, quien está inmerso en un ambiente acústicamente caótico a su alrededor y gracias a la ayuda de su maestra logra comprender que el ruido puede afectar su salud y la de los que lo rodean. - Realizar bocetos y gráficos que ilustren la secuencia del guion escrito. - Enlistar los sonidos o efectos sonoros que se pretende se escuchen en el video introductorio. - Grabar o descargar los sonidos o efectos sonoros necesarios para el video. - Elaborar las imágenes finales del video introductorio. - Unir las imágenes finales con los sonidos o efectos sonoros para la generación del video introductorio. 	<p>70%</p>	<p>Se están realizando los dibujos para animación del video introductorio.</p>
<p>Obtener en digital e impreso laminado el juego de la Lotería Sonora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer que sonidos serán los que contendrá la Lotería Sonora. - Dibujar las ilustraciones que representen cada uno de los sonidos. - Graficar y dibujar el nombre del juego, respetando la identidad gráfica del lema "Hagamos Ruido Contra el Ruido". - Aplicar la identidad gráfica al juego de la Lotería Sonora. - Imprimir y laminar las plantillas del juego. 	<p>100%</p>	<p>Se finalizó el diseño y materialización del juego "Lotería Sonora".</p>

<p>Obtener en digital e impreso el juego Boom ¿Qué es?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Graficar y dibujar el nombre del juego, respetando la identidad gráfica del lema "Hagamos Ruido Contra el Ruido". - Aplicar la identidad gráfica al juego Boom ¿Qué es? - Imprimir en hojas tipo bond y tamaño doble carta los formatos del juego. 	<p>100%</p>	<p>Se finalizó el diseño y materialización del juego "Boom ¿Qué es?"</p>
<p>Obtener en digital e impreso el cuento Los Monstruos del Ruido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elegir algunas escenas del video introductorio y adaptarlas como entrada a la actividad "Los Monstruos del Ruido". - Editar y agregar texto a las imágenes para su impresión física o bien para su lectura en dispositivo móvil o computadora. - Distribución de cuentos físicos o bien proporción del enlace de internet donde pueden consultar el cuento y alentar a los niños a realizar la actividad "Los Monstruos del Ruido". 	<p>20%</p>	<p>Se generará el material para difusión una vez concluido el video de introducción.</p>
<p>Obtener en digital e impreso en lona de gran formato el mural del juego de Los Monstruos del Ruido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujar una ciudad con calles y edificios que los niños logren identificar como parte de la Ciudad de México, lugar donde abundan gran cantidad de sonidos que pueden convertirse en ruido. - Digitalizar el dibujo de la ciudad e imprimirlo en lona de gran formato. 	<p>90%</p>	<p>Se finalizó el diseño y materialización del juego "Los Monstruos del Ruido", falta imprimir la información en una lona que nos permita reutilizar el material.</p>
<p>Obtener en digital e impreso los manuales de aplicación de todos los instrumentos lúdicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Redactar los objetivos, modalidades de conducción y juego de cada uno de los instrumentos lúdicos y a su vez generar manuales para cada uno de ellos. - Imprimir en formato 1/2 o 1/4 de hoja tamaño carta para cada uno de los manuales. 	<p>20%</p>	<p>Esta etapa se realizará una vez terminada toda la secuencia de juegos.</p>

Elaborar una encuesta de opinión para alumnos y otra para profesores respecto al ruido, disponible en línea o impresa.	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer los tópicos que contendrá la encuesta. - Elaborar preguntas de opción múltiple de cada tópico. - Aplicar la encuesta de forma presencial o virtual a los grupos de enfoque. 	50%	Actualmente se está elaborando un formato que se adapte a niños de educación básica.
Obtener los instrumentos de diseño en formato físico o digital.	- Imprimir en hojas tamaño carta, doble carta, láser u otros formatos necesarios los juegos que mejor convengan para su aplicación de forma presencial.	80%	Ya se han relazado impresiones para realizar actividades con niños de educación básica.
Generar por lo menos una vinculación con dos escuelas de educación básica en la Alcandía Azcapotzalco.	- Gestionar visitas de forma presencial o reuniones vía virtual con al menos 2 escuelas de educación básica del sector público y/o privado de la Alcaldía de Azcapotzalco y establecer vínculos y estrategias para aplicar los instrumentos de diseño a los alumnos de enfoque.	20%	Se han hecho visitas a escuelas y al momento se están entablando relaciones de trabajo con otras para generar un calendario de trabajo para el año 2023.
Promover campañas continuas de aplicación de los instrumentos lúdicos en las escuelas de educación básica en la Alcaldía Azcapotzalco.	- Organizar y capacitar alumnos de servicio social como apoyo a la aplicación de los instrumentos de diseño a los alumnos de enfoque.	30%	Una vez terminada toda la secuencia de juegos lúdicos, se capacitará a los alumnos para que la apliquen de forma continua en las escuelas con las que se entablen relaciones.

<p>Publicar dos artículos de investigación con los avances y resultados del proyecto de investigación. Registrar bajo derechos de autor los instrumentos lúdicos desarrollados. Generar proyectos de servicio social en la División de Ciencias y Artes para el Diseño y en la División de Ciencias Sociales y Humanidades de la UAM-Azcapotzalco.</p>	<p>- Obtener resultados de las encuestas de aplicación y difundir los resultados obtenidos en eventos especializados. - Gestionar con la oficina de Convenios de la unidad, el registro bajo derechos de autor los instrumentos lúdicos obtenidos. - Dar de alta proyectos de servicio social en las divisiones de CyAD y CSH.</p>	<p>40%</p>	<p>Se está trabajando en un artículo de investigación del proyecto.</p>
--	--	------------	---

5. Conclusiones parciales

- Este proyecto es de trascendencia social ya que se estudia la relación entre la acústica, la sociología, la psicología y el diseño gráfico, al generar alternativas para resolver la problemática de la sensibilización y concientización respecto al ruido ambiental, siendo este el primer contaminante que afecta a la mayor parte de la población en las zonas urbanas.
- Se han investigado diversos medios y formas de generar conciencia respecto al ruido ambiental en diferentes edades y sectores de la población y se han realizado los primeros juegos lúdicos con el tema del sonido y ruido ambiental. Al momento no existen ningún material comparable que tenga el mismo objetivo, de esta forma el proyecto es innovador en este ámbito.
- También se ha desarrollado material (juegos lúdicos) y se ha establecido una metodología de aplicación para generar la sensibilización y concienciación en niños de educación básica sobre el ruido ambiental y cómo ayudar a mitigarlo.
- Se han desarrollado alternativas para abordar el tema del ruido ambiental desde los juegos serios, estableciendo objetivos y formas de aplicación para que éstos sean efectivos y aplicables de forma sistemática.
- Se continúa estableciendo contacto con escuelas de educación básica para la posible aplicación, evaluación y mejora de los juegos.

Fwd: Entrega informa N-546

2 mensajes

Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx> 10 de enero de 2023, 16:44
Para: SECRETARIA ACADEMICA CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISENO <sacad@azc.uam.mx>, OFICINA TECNICA DIVISIONAL CYAD - <consdivcyad@azc.uam.mx>
Cc: DEPARTAMENTO DE PROCESOS Y TECNICAS DE REALIZACION - <procytec@azc.uam.mx>

Estimadas Mtra. Areli y Lic. Lupita

Por este medio envío a trámite de la Comisión de Proyectos de Investigación la solicitud de la Jefatura de Departamento de Procesos y Técnicas de Realización, referente al Proyecto N-546.

Agradezco su atención enviando cordiales saludos.

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas

Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
Universidad Autónoma Metropolitana Azc.
dircad@azc.uam.mx
Tel: 55 53189145
M: 55 48701011

El lun, 9 ene 2023 a las 11:03, DEPARTAMENTO DE PROCESOS Y TECNICAS DE REALIZACION - (<procytec@azc.uam.mx>) escribió:

Por medio del presente correo envío un cordial saludo y un afectuoso abrazo con los mejores deseos para este año 2023.

Aprovecho para presentar el 1er. informe parcial del proyecto N-546.

Anexo documentos.

Agradezco de antemano sus atenciones.

--

Dr. Edwing Antonio Almeida Calderón
Jefe del Departamento de Procesos y Técnicas de Realización
CyAD
UAM-Azcapotzalco

2 adjuntos

 **001 proyecto 546 laura lancon.pdf**
331K

 **01 Informe Anual Proyecto Sensibilización 2022.pdf**
338K

SECRETARIA ACADEMICA CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISENO

<sacad@azc.uam.mx>

10 de enero de 2023, 22:23

Para: Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx>

Cc: OFICINA TECNICA DIVISIONAL CYAD - <consdivcyad@azc.uam.mx>, DEPARTAMENTO DE PROCESOS Y TECNICAS DE REALIZACION - <procytec@azc.uam.mx>

Estimado Mtro. Salvador,

Se confirma haber recibido la documentación adjunta, para darle seguimiento con la Comisión correspondiente.

Saludos cordiales,

Areli

[El texto citado está oculto]

- Este proyecto ha atendido a 9 alumnos de servicio social y continúa atendiendo a al menos 6 alumnos más dentro del proyecto de servicio social titulado: “Acciones de Sensibilización Social ante el Ruido Ambiental Enfocadas a Niños de Educación Básica”, con clave: 641/8IR2 y ACAD001733.