
10

Camino Épico

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.11>

Nicolás Alvarado Segura y
Jacobó Castro Bautista

estudiantes y las guías de estudio que nos facilitó el colegio. Entre la información más importante, definimos que había 340 niños cursando primaria básica y 11 programas de estrategias de aceleración e inclusión.

Nicolás
Alvarado Segura
y Jacobo Castro
Bautista

Descripción del proyecto

Basados en lo anterior, construimos el problema de investigación y la propuesta central del proyecto. Esta última, la planteamos a partir del *design thinking* y la metodología de las tres lupas. Tales metodologías nos permitieron organizar la información e identificar los factores determinantes para el desarrollo del proyecto. Entre los puntos más importantes, estas metodologías resaltan el reconocimiento del contexto. Gracias a ello, encontramos que el territorio está cerca al botadero de basura doña Juana. Hecho que ha traído problemas de salud para muchos habitantes del territorio y que comporta una problemática medioambiental para la comunidad.

En consecuencia, decidimos orientar la propuesta del proyecto al cuidado y conservación del medioambiente. Temática que ha sido abordada por los profesores y la comunidad constantemente. Como la intención era construir una propuesta práctica, trabajamos con materiales reciclables. Al empezar con la ideación del proyecto observamos que los materiales que teníamos a nuestro alcance eran limitados. Se requería de una mayor producción, así que empezamos a prototipar el laberinto. Este pasó por varias fases en su forma, su función, y contenidos.

Para el desarrollo didáctico del laberinto partimos de la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner. Gracias a ella, pudimos identificar las distintas habilidades que estimulaba el laberinto en el

Camino Épico

desarrollo cognitivo de los niños. A grandes rasgos, el juego consiste en un laberinto portátil, los jugadores tienen que superar cuatro retos distintos de manera grupal o individualmente. Cada uno de los retos obliga al niño a usar alguna habilidad que estimula el uso de una u otra inteligencia.

Conclusiones

Entre las cosas más significativas de trabajar con el colegio El Mochuelo es la posibilidad de salir de nuestra zona de confort e incomodarnos. Factor que nos obliga a tomar acción e involucrarnos con esa realidad distinta a la nuestra. Luego de haber entendido el contexto, nos surgió una especie de impulso por apoyar desde nuestras posibilidades a la gente y hacer frente a esas problemáticas que viven en torno al medioambiente y la educación. El diseño tiene mucho que aportar a este tipo de problemáticas sociales y ambientales.

Interactuar con los niños, así haya sido virtualmente, nos sirvió para conocerlos. La impresión que nos dejan es que son personas decididas, llenas de sueños que no se rinden y luchan por alcanzarlos. Además, estos sueños son grandes y no se quedan en una idea egoísta e individual, sino que se preocupan por su comunidad y por el bienestar colectivo. En últimas, así como nosotros impactamos positivamente las vidas de estos niños, ellos también impactaron las nuestras.