

18

---

Curiosidades silvestres

Luis Agamez, Isabella  
Maury, Marcela Serrano

Estudiantes de Diseño,  
Universidad del Norte.



menores aprendan acerca de la fauna nativa. Al respecto, el estudio de diseño Tres en Punto, apoyó el diseño y elaboración de un paquete de siete actividades virtuales que hace parte de zooclub virtual.

La Fundación Botánica y Zoológica de Barranquilla, como parte de sus objetivos busca brindar conocimiento acerca de la fauna colombiana. No obstante, aunque la institución alberga ciento veinticinco especies en sus instalaciones, de las que el 78,57% corresponde a especies nativas, el enfoque de las actividades propuestas y desarrolladas para los niños de seis a doce años, tanto presenciales como virtuales, suele involucrar a las especies de mayor popularidad.

Sumado a lo anterior, el público objetivo cuenta con limitaciones al acceso de información y visualización de los ejemplares debido al contexto educativo actual desde la distancia, seguido de actividades centradas

en la capacidad memorística e interpretativa de los estudiantes. Por ello, surge la necesidad de presentar alternativas que promuevan el conocimiento de las cualidades, habilidades y características del grupo de especies menos conocidas de manera que capten la atención de los chicos y cumplan con los objetivos precisados en el marco del programa de zoolub virtual mediante experiencias en su entorno inmediato que involucren su participación activa.

### **Descripción del proyecto**

Para el desarrollo de este proyecto, se implementó una metodología que consta de tres fases. En primer lugar, está la presentación del diseño planteado para cada actividad. Luego de su presentación, se recibió la retroalimentación de Gabriela Guevara, directora de educación del zoológico de Barranquilla, y del profesor Edgard Rincón. Durante dicha fase se hicieron actividades clave, tales como preparar la presentación previamente y documentar toda la retroalimentación recibida. La segunda fase denominada reestructuración, está compuesta por tres subfases: Rediseño, segunda presentación a la fundación y búsqueda de aprobación y mejoras. En esta fase se hicieron actividades clave tales como la propuesta de rediseño y corrección de errores. Después, en la tercera fase denominada de implementación se pone en marcha el

plan piloto. Por último, la fase de medición se compone de dos subfases llamadas retroalimentación y construcción de un informe de mejoras. En estas subfases se documenta toda la retroalimentación recibida después de que la fundación aplicó el piloto y se escribió el informe de mejoras en el que planteamos los aspectos que se deben corregir para tener la propuesta deseada.

De esta manera, el equipo de diseño hizo las siete actividades programadas para una semana llena de conocimientos nuevos para los niños. Esta se llamó Curiosidades silvestres. Las actividades se entregaron listas para publicarse y llevarse a cabo. Para ello, se valen de otros recursos instructivos y videos explicativos con el objetivo de facilitar y reforzar la información brindada sobre cada especie nativa.

El equipo se basó en los principios de la educación disruptiva para elaborar las actividades. Al respecto, vale la pena resaltar la personalización del aprendizaje y el aprendizaje a través de la experiencia. El primer principio aquí enunciado es de suma importancia, puesto que toma en cuenta las diferencias individuales al momento de aprender, lo que permite desarrollar el potencial de todos los alumnos sin excepción. Por otra parte, el aprendizaje a través de la experiencia fue un criterio transversal en la elaboración de todo el material. Esto se debe a que, por lo general, el ser humano aprende más haciendo que escuchando o leyendo. Sin embargo, no se trata de eliminar los demás recursos, sino que se trata de complementar con la práctica para que el estudiante retenga con mayor facilidad la información.

## Conclusiones

Con este proyecto se espera conseguir el fortalecimiento del vínculo entre los niños y la fundación, la interiorización de interdependencia de los niños que favorecen una mayor fluidez de las relaciones dentro de casa, la apropiación de actividades dinámicas como medio para el aprendizaje de la educación ambiental, el fortalecimiento de la relación del niño con los animales y su entorno, la empatía hacia los animales, el desarrollo de la autonomía mediante la apropiación del desarrollo de las

---

Luis Agamez,  
Isabella  
Maury, Marcela  
Serrano

2023

Curiosidades  
silvestres

actividades, el mejoramiento de la capacidad retentiva del niño. Como estudio de diseño nos complace saber que estas actividades pueden llegar a muchos niños y transmitir el conocimiento que estas contienen acerca de cada uno de los siete animales trabajados. En conclusión, con un seguimiento de un modelo social apropiado previamente descrito en la totalidad de la documentación que se enfoca este proyecto, se puede llegar a un resultado más estructurado y afinar detalles que le den mayor personificación a cada actividad y estar listas para llevarse a cabo y lanzarse al mercado.