

19

**Aproximaciones a la
intervención social. El
caso del zoológico de
Barranquilla y el proyecto
Animales en su hábitat**

Mangata Estudio

edad de los seis a los doce años. Estas actividades están enfocadas a la conservación de la fauna y flora, por lo que hacen especial énfasis en las especies que se albergan en sus instalaciones. Es aquí cuando el zoológico y Mangata estudio empiezan a trabajar en conjunto para el desarrollo de la propuesta. En primer lugar, surge el reto de identificar problemáticas que han surgido a raíz del cambio abrupto en la modalidad de atención al público.

Como punto de partida en el proceso de investigación, se observan los espacios físicos que componen el zoológico. Dichos espacios están organizados de acuerdo a la clasificación de las especies y subespecies, así como por secciones específicas diseñadas para cada tipo de cliente y sus necesidades.

Sin embargo, lo más importante que observó el equipo de investigación fueron los espacios en los que residen los animales. Estos son espacios buscan crear un ambiente más o menos simulado a las condiciones y características del entorno en que una u otra especie suele vivir en su estado natural. Esta fue identificada como una de las partes fundamentales de la experiencia en el zoológico. Por tanto, como los visitantes no tienen contacto directo con semejante experiencia, se dificulta la comunicación de ellos con la fundación.

Descripción de la propuesta: Animales en su hábitat

De tal problemática nace la propuesta de Animales en su hábitat. Esta última tiene como objetivo generar un aprendizaje significativo (Echarri-Iribarren, 2009) para los niños. Asimismo, su intención es iniciar un proceso de concientización con relación a la importancia de la preservación de las especies animales en su hábitat natural y de resaltar aquellos aspectos que los caracterizan. Por otra parte, la propuesta de Animales en su hábitat, integra una serie de herramientas del diseño y de la pedagogía. En primer lugar, están las metodologías y estrategias del **service design tools** como el **brainstorming** y el **experience prototype**

(Service Design Tools, 2020). Por otro lado, se vale de métodos de aprendizaje para niños como el método Montessori, el cual hace hincapié en el desarrollo de aptitudes cognitivas a través de la exploración, el juego, la imaginación, como uno de los aspectos más importantes y la autodirección, entre otros (Morales, 2015); lo que involucra también técnicas que permitan el fortalecimiento tanto de la motricidad fina como gruesa.

De este modo, el proceso de investigación que se dio con anterioridad, permitió el diseño de la metodología, la cual se compone de tres fases que se explicarán a continuación. La fase uno se denominó Zoomate, de la cual se encargó la Fundación Botánica y Zoológica de Barranquilla. A lo largo de la misma se crearon piezas publicitarias que tuvieron como fin difundir y dar a conocer el contenido de las actividades, sus objetivos y beneficios. En cuanto a la segunda fase, se nombró Conoce a los zoo animales, la cual comprendió la etapa de implementación y desarrollo de las actividades como tal.

La primera actividad, inicia con una presentación de las especies que fueron previamente escogidas. Esto brinda a los visitantes virtuales una idea de cada una de las especies que habitan el zoológico, así como de su hábitat natural. Posteriormente, los niños escogen la secuencia de desarrollo de las actividades y tratan de mantener el orden animal y especie como lo plantean los videotutoriales. De este modo, durante el desarrollo de las actividades, se dan a conocer características propias de cada uno de los animales, de sus hábitats y de la relación que existe entre ellos; actividad que se intercala con los pasos a seguir para el desarrollo de las figuras por medio de un lenguaje sencillo.

Finalmente, la etapa tres se denomina Sé sobre los animales y su hábitat. En esta etapa se busca evidenciar el conocimiento que adquirieron los niños durante el desarrollo de las actividades y, asimismo, que los padres o acompañantes se integren al proceso e identifiquen sus beneficios. En ella, se hacen una serie de preguntas a los niños que han desarrollado las actividades, las cuales hacen referencia al contenido que se ha mencionado y mostrado durante los videotutoriales.

Luis Agamez,
Isabella
Maury, Marcela
Serrano

Curiosidades
silvestres

Conclusiones

Con el desarrollo de esta intervención, se tuvo la oportunidad de experimentar, proponer y desarrollar soluciones reales para comunidades reales en un contexto completamente diferente, ya que se tuvo la limitante del distanciamiento social, lo que no permitió contar con un contacto directo con ellos. A pesar del periodo de distanciamiento, dichas comunidades no dejan de presentar necesidades e inclusive, se generan nuevas necesidades, por lo que sumamente enriquecedor para los diseñadores, ya que permite ayudar a aquellos que lo necesitan y permite explorar nuevas metodologías para el desarrollo de proyectos.

Por otra parte, el hecho de trabajar bajo las circunstancias actuales, permitió conocer los diferentes alcances que el diseño como disciplina puede llegar a tener en los distintos ámbitos de la vida y la actividad humana inclusive en contextos nuevos y a pesar de las limitaciones materiales. En efecto, estos nuevos contextos pese a sus dificultades y limitaciones, mostraron que se pueden generar diversos espacios para el intercambio de ideas, la investigación y la exposición de los proyectos que se desarrollan. Por otra parte, se evidenció también la importancia de la interdisciplinariedad en el proceso de diseño y de cómo esta debe medir el trabajo en equipo en función de la comunidad con quien se trabaja, los objetivos, alcances e impactos que se buscan lograr, ya que se necesita del conocimiento experto de otras áreas, para cubrir los requerimientos de ello.

En síntesis, a través del diseño del proyecto Animales en su hábitat se logró llegar a un público objetivo, que en este caso fueron los niños en el rango de edad entre los seis y los doce años. Así, se logró, en cierto modo, el cometido de iniciar el proceso de concientización respecto a la importancia de la preservación de las especies animales en su hábitat natural. Para ello se hizo uso de las actividades que se encargan de destacar las características de estos y además de mantener la participación activa de los niños durante todo el proceso de desarrollo de las mismas.

Por último, vale la pena recalcar que para los integrantes de Mangata estudio, el hecho de lograr tener un impacto en la vida de las personas significa una importante oportunidad de crecimiento en el proceso de formación y desarrollo como profesionales.

Luis Agamez,
Isabella
Maury, Marcela
Serrano

Referencias bibliográficas

Echarri-Iribarren, F. (2009). **Aprendizaje significativo y educación ambiental: aplicaciones didácticas del museo de ciencias naturales de la Universidad de Navarra** (tesis doctoral). Universidad de Navarra, Navarra, España.

La Fundación Zoológico de Barranquilla. (2020). La Fundación. Recuperado de: https://www.zoobaq.org/zoo/zoo_fundacion.php

Curiosidades
silvestres

Morales, J. J. (2015). María Montessori y la educación cósmica. **Revista de Estudios Históricos de la Masonería Latinoamericana y Caribeña**, 7(2), 290-326.

Service Design Tools. (2020). Experience prototypes. Recuperado de: <https://servicedesigntools.org/tools/experience-prototypes>

211

