

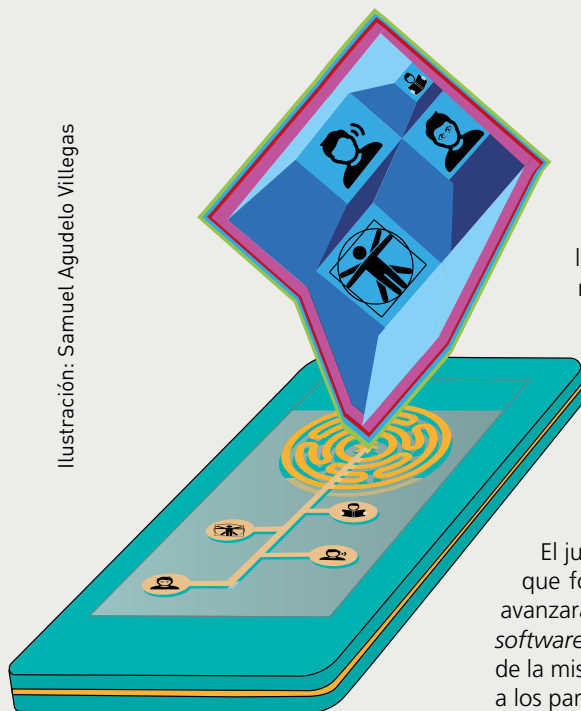
Recorrer el reconocimiento

Por: María Sofía Viracachá Maya
Estudiante del grado noveno del Colegio de la UPB, sede Medellín, Antioquia.

“La ciencia más útil es aquella cuyo fruto es el más comunicable”

Leonardo da Vinci

Ilustración: Samuel Agudelo Villegas



Cognita Apud Labyrinthus Autem se traduce al castellano como *Aprendiendo con el laberinto de Da Vinci*, y es un videojuego ideado por un grupo de estudiantes que, en 2019, año en que lo crearon, cursaban el grado once en el **Colegio de la UPB**. Este ingenioso juego lo diseñaron con el acompañamiento del docente Jesús Enrique Mesa Roldán, e incorpora cuatro métodos de aprendizaje: escucha, observación, lectura y práctica, los cuales garantizan que la información que recibas al momento de jugar no la olvides fácilmente.

Leonardo da Vinci observaba y aprendía de cada detalle, su inspiración e imaginación lo llevaron a idear inventos que se utilizan hasta hoy.

El juego consta de dos partes; una digital y otra física. Tiene un tablero que forma un laberinto con piezas en madera, en el cual cada jugador avanzará si responde correctamente una serie de preguntas, alojadas en un *software*, que surgen luego de observar imágenes, sonidos y videos dentro de la misma plataforma. Al final, los aciertos arrojarán pistas que permitirán a los participantes resolver el laberinto y encontrar la salida.

Pero, crear un videojuego no es algo sencillo. El profesor Jesús Enrique y Juan Diego Castellanos Mejía, uno de los estudiantes que integró el equipo, nos contaron sobre su experiencia y aquellas dificultades que tuvieron, entre ellas, modelar las piezas de madera, y de todo ese recorrido destacaron la dedicación y paciencia que tuvieron para superar cada obstáculo.

El equipo ganó el segundo puesto del concurso intercolegial de juegos propuesto por la UPB en el marco de su **Escuela de Verano Da Vinci 500**.

¡Y sí que trabajaron! Primero, tuvieron que recopilar toda la información posible sobre Leonardo da Vinci, lo que no solo les ayudó a comprender la importancia de este gran personaje para la historia de la humanidad, sino que así

interiorizaron sus enseñanzas y los detalles de su vida que lo convirtieron en un referente para diversas áreas del conocimiento, como el arte, las matemáticas y la ciencia.

Para darle forma al videojuego utilizaron varios programas: *AutoCAD*, *Rhino 6.0* y *Visual Basic*, que son *softwares* de diseño y programación, en los que realizaron las instrucciones y el contenido que lo componen. Así que aprendieron a utilizar estas aplicaciones y, además, idearon con creatividad las rutas del laberinto, de tal manera que les permitiera alcanzar su objetivo: que los niños y jóvenes conozcamos y aprendamos de forma didáctica sobre Leonardo da Vinci.

Los estudiantes y el docente trabajan en la posibilidad de proteger su idea y ajustarla a otras temáticas de interés.

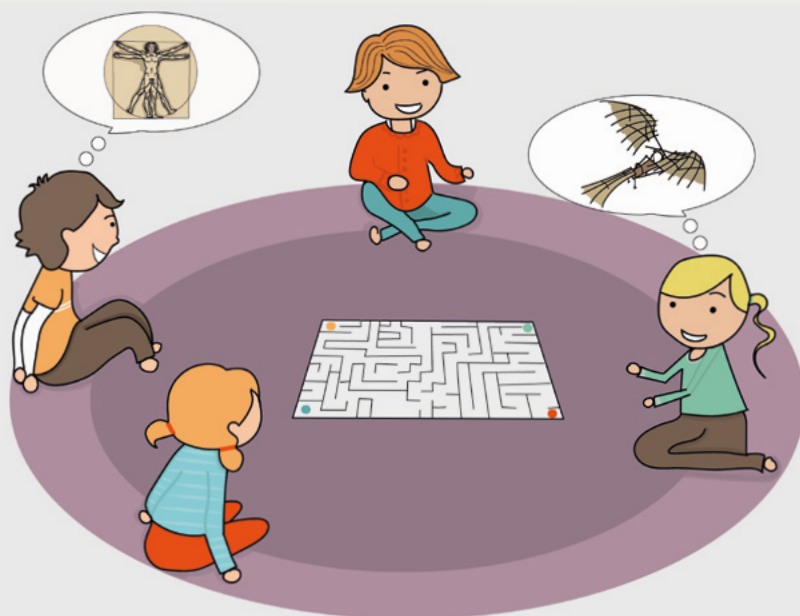


Ilustración: Camila Torres Castañeda

FICHA TÉCNICA

Nombre del proyecto que da origen al artículo: *Cognita Apud Labyrinthus Autem Da Vinci.*

Palabras clave: Aprendizaje; Juego; Leonardo da Vinci; Programación; Diseño.

Grupo o semillero de investigación: Juan Diego Castellanos Mejía, Daniel Alejandro Présiga Londoño y Thomas Echeverry Sosa.

Docente líder del proyecto: Jesús Enrique Mesa Roldan.

Correo electrónico: jesus.mesa@upb.edu.co