

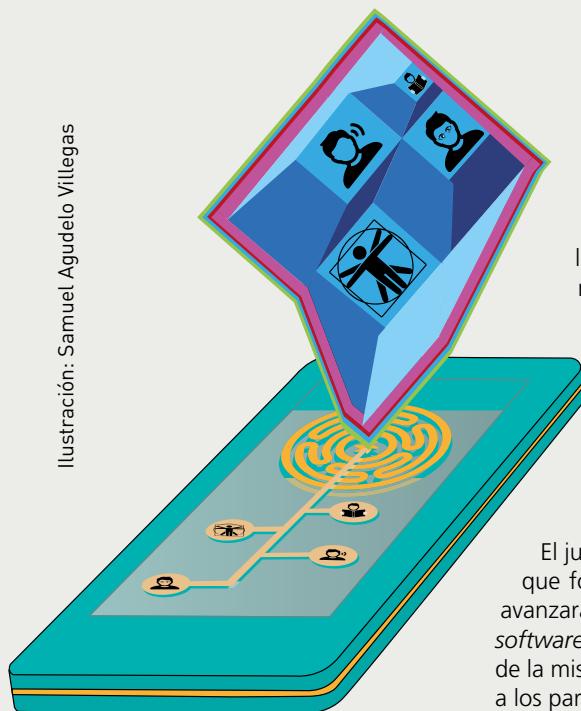
# Recorrer el reconocimiento

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



**C**ognita 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.**

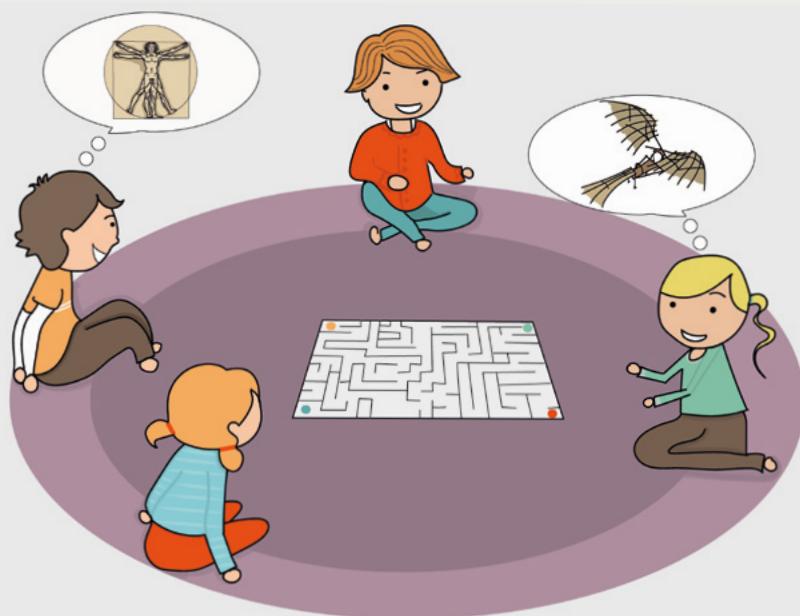


Ilustración: Camila Torres Castañeda

### 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](mailto:jesus.mesa@upb.edu.co)