

## Estudiantes de Diseño Industrial transforman comunidad con proyecto de diseño social "Impulsa Novillo"



La Universidad Autónoma de Aguascalientes cuenta con diversos proyectos de investigación, programas universitarios, servicios y actividades curriculares donde la comunidad estudiantil y docente trabaja para aplicar sus conocimientos y habilidades en la solución de problemáticas reales. Es ahí donde destaca el compromiso social de la máxima Casa de Estudios al atender sectores en situación de vulnerabilidad social. En esta ocasión, estudiantes de sexto semestre de la Licenciatura en Diseño Industrial desarrollaron el proyecto "Impulsa Novillo", una iniciativa que culminó con la instalación de un circuito de juegos para habilidades motrices y deportivas en la Escuela Primaria Jaime Torres Bodet, ubicada en la comunidad de El Novillo, perteneciente al municipio de El Llano. El proyecto fue coordinado por la doctora Adriana Morales Mireles y la maestra Georgina Padilla Muñoz, con el respaldo de la empresa Ignis Assembly y la participación activa de la comunidad beneficiada; además de contar con el apoyo y acompañamiento del Centro Universitario de Desarrollo Comunitario (CUDeCo) de la UAA.

**51 estudiantes de Diseño Industrial fabricaron un circuito de juegos para habilidades motrices y deportivas, que entregaron a la Escuela Primaria Jaime Torres Bodet, ubicada en la comunidad de El Novillo. Esta iniciativa, hecha a través del Taller de Diseño Social, ha logrado beneficiar a 120 alumnos y se pretende contribuir a minimizar los índices de violencia y conflictos escolares.**

[gallery size="medium" ids="72100,72101,72102"] En una entrevista para la Gaceta Universitaria, la maestra Adriana Morales Mireles, profesora e investigadora del Departamento de Diseño Industrial, explicó que el proyecto comenzó varios meses antes del inicio del semestre, a partir de un proceso de vinculación con organizaciones que trabajan en comunidades vulnerables; tras diversas visitas de diagnóstico y reuniones con autoridades educativas, se logró identificar a la escuela Jaime Torres Bodet, como un espacio con necesidades prioritarias. Durante las visitas, la dirección del plantel expuso que una de las principales problemáticas era la violencia entre estudiantes, situación que orientó el desarrollo de la propuesta. Sobre ello, la maestra Morales Mireles comentó que, según las autoridades de la primaria, los conflictos entre estudiantes se presentaban principalmente durante los recreos, cuando los niños carecían de espacios adecuados para la convivencia y la actividad física. Ante este panorama, el circuito de juegos fue concebido como una herramienta de intervención social que, además de promover la recreación, favorece la interacción positiva, el trabajo en equipo y la canalización de energía mediante actividades lúdicas. Al respecto, la maestra Georgina Padilla Muñoz, profesora de asignatura de la Licenciatura en Diseño Industrial, dijo que el proyecto se construyó a partir de una estrecha interacción entre los estudiantes y la comunidad escolar. Aunque inicialmente se contempló habilitar una ludoteca, la investigación realizada por los

universitarios permitió identificar una necesidad distinta. Como resultado, propusieron la creación de un circuito de juegos diseñado para favorecer la convivencia, la actividad física y la disminución de conductas violentas durante los periodos de recreación. El proyecto representó un reto formativo para los universitarios, pues los colocó en un contexto muy distinto al de un ejercicio académico convencional. Para ello, los 51 estudiantes de Diseño Industrial, se organizaron en comisiones encargadas de áreas como manufactura, finanzas, comunicación y gestión de recursos; por lo que aquí se da muestra de una experiencia integral, al tener que coordinarse para la ejecución del proyecto y aprendiendo a resolver problemas reales mediante el trabajo colaborativo. Por su parte, la maestra Georgina Padilla explicó que el circuito está dirigido tanto para la primaria menor y mayor, es decir, se tienen juegos accesibles para los escolares más pequeños, así como estructuras de calistenia integradas para las niñas y niños de grados escolares avanzados; a su alrededor hay otros juegos que complementan el circuito. “Es un circuito muy padre que va a cumplir con el objetivo de abonar en la disminución de la violencia”, afirmó. El proyecto Impulsa Novillos se entregó de manera formal el 17 de junio a la comunidad escolar, en un acto donde estuvieron presentes el rector Juan Carlos Arredondo Hernández, así como las autoridades del Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción, del Centro de Ciencias Sociales y Humanidades y de la Dirección General de Difusión y Vinculación. La vinculación con el sector productivo también fue clave para concretar la fabricación del circuito de juegos. Gabriel Ortiz Martínez, egresado de la UAA y propietario de la empresa Ignis Assembly , destacó la importancia de acompañar a los estudiantes durante el proceso de manufactura y ejecución. A pesar de la cantidad de proyectos que se desarrollan en la empresa, decidieron hacer espacio para que los propios estudiantes trabajaran con el equipo industrial al mismo tiempo que recibieron orientación. “Lo importante era no hacerles el trabajo, sino llevándolos de la mano un poco para que ellos pudieran también sentirse orgullosos de lo que hicieron”, explicó. Gracias a la suma de esfuerzos entre la universidad, la empresa, patrocinadores, estudiantes y la propia comunidad, fue posible desarrollar una infraestructura cuyo valor comercial supera por mucho los recursos recaudados por los propios estudiantes a través de venta en mercaditos, rifas y apoyo de patrocinadores. De esta manera, Impulsa Novillos se consolidó como un ejemplo de cómo el diseño social, la formación universitaria y la colaboración interinstitucional pueden generar beneficios tangibles para comunidades que enfrentan condiciones de vulnerabilidad.

“Yo trabajé en la comisión de redes donde creamos la identidad del proyecto, así como la difusión con una dinámica y estrategia bien definida. Conforme fuimos generando las publicaciones, creamos una estética que fuera agradable y que también reflejara todo nuestro trabajo colaborativo”, **Ximena Alva Rojas** “En este proyecto me tocó tener un gran aprendizaje porque allá estoy acostumbrada a un cierto tipo de diseño y la manera en cómo se vive el diseño es muy diferente; el enfoque cambia bastante la manera en cómo aprendemos. Allá el diseño es multidisciplinario e incita a la reflexión, en la UAA,

en cambio, vemos un producto manufacturable, que sea factible y rentable”, **Joana Álvarez Salmerón**, estudiante de intercambio, Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura “Yo estuve trabajando en el área de Finanzas en la búsqueda de recursos para el proyecto, estábamos detrás de las empresas buscando el apoyo y tratando de hacerlo visible. Conforme hacíamos visitas a la comunidad, estuvimos conviviendo con los niños; yo en lo personal me encariñé mucho con ellos y con el proyecto, siempre se veía su emoción. Fue muy significativo aportar para estos niños”, **Rafael Becerra Pérez**



“Este proyecto me dejó muchas experiencias en cuanto a las relaciones humanas, porque los niños tenían mucha emoción por saber qué era lo que íbamos a hacer; y también con

mis compañeros, porque desde un principio tuvimos que encontrar la forma de relacionarnos para que cada quien pudiera aportar su granito de arena en lo que puede y en lo que sabe”, **Andrés Sebastián Macías Macías** “Mi experiencia fue en la organización, administración y gestión de los recursos; finanzas estuvo detrás de muchísimas cosas, desde prever los materiales y tener en cuenta imprevistos. También nos encargamos de organizar una visita de los niños de la comunidad escolar de El Novillo a los talleres de la UAA para que vieran dónde nosotros estábamos trabajando, junto con varias actividades. Creo que ese evento al menos para mí, fue muy significativo”, **Valentina Castelán Sánchez**

