



PIXEL – DINOKit. JUEGO PARA EL EJERCICIO DE LA PACIENCIA Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN

Loreta Morbiducci

Tableros (N.º 12), pp. 10-12, 2021. ISSN 2525-1589

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/tableros>

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata  
La Plata. Buenos Aires. Argentina

# PIXEL – DINOKit

## JUEGO PARA EL EJERCICIO DE LA PACIENCIA Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN

Loreta Morbiducci | [lmorbiducci@gmail.com](mailto:lmorbiducci@gmail.com)

Taller de Diseño Industrial VA. Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina



Figura 1. DinoKit: Juego de construcción por capas

El producto desarrollado surge como respuesta a la problemática que se presenta actualmente en la infancia, donde la capacidad de afrontar desafíos se ve afectada por la influencia de la tecnología. Esto se debe a que, al estar en contacto permanente con aparatos inteligentes, los niños y niñas se han acostumbrado a respuestas rápidas y exactas tal como funcionan los dispositivos tecnológicos. De esta manera, al relacionarse con el mundo real, encuentran gran frustración cuando las cosas no salen como ellos esperan y presentan una incapacidad para afrontar desafíos que demandan un esfuerzo mayor al que están acostumbrados. Por ello, se decide desarrollar un juguete con piezas de impresión 3D que ejercite la paciencia y tolerancia a la frustración tomando como punto de partida metodologías de juego trabajadas en espacios psicopedagógicos. Por un lado, se ejercita la paciencia por medio del paso a paso, cumpliendo pequeños y sencillos objetivos que se van



Esta obra está bajo una Licencia  
Creative Commons Atribucion-NoComercial-  
CompartirIgual 4.0 Internacional

complejizando en el transcurso del juego; y por otro lado, se trabaja la frustración mediante la obstaculización del proceso de resolución.

Se plantea un juego de construcción por capas escalonadas ya que la forma adecuada de practicar la paciencia es marcando una organización: el niño debe primero completar una tarea para poder pasar a la siguiente y la única forma de alcanzar el objetivo es construyendo las piezas una por una en el orden establecido. Por otra parte, se ejercita la frustración a través de la abstracción de la información al reducirse la ayuda y complejizar el juego conforme avanzan los desafíos.

El juguete consiste en una serie de piezas modulares que, en complemento con los ejes de madera, se van apilando para conformar las capas del desafío. Estos módulos cuentan con una doble vinculación. Por un lado, tienen un encastre donde se depositan los ejes; y por otro, un orificio pasante, el cual permite que los módulos se deslicen y apilen [Figura 2].

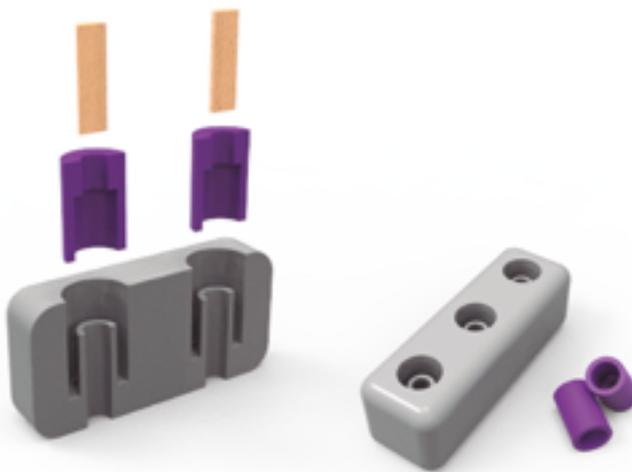


Figura 2. Estructura interna de módulos y vínculos

Se presentan dos modos de juego. Uno libre, donde la complejidad está en imaginar eso que realizan, ya que la construcción está limitada por la disposición de las capas. Y otro, llamado modo carrera, que se lleva a cabo por medio de una aplicación, la cual le indica al niño el número de capa a construir y la disposición de la misma en el tablero. Sin embargo, al avanzar a la siguiente capa, la anterior se elimina, abstrayendo la ubicación en el espacio y complejizando el desafío. Con el objetivo de ser un juguete que pueda imprimirse en 3D y construirse en cualquier hogar, se plantea un conjunto de 92 módulos estándar, los cuales se complementan con un kit de accesorios correspondientes a una temática (en esta edición se trata de la construcción de dinosaurios), y un set de cabezales los cuales se encastran en

palitos *brochette* de distintas dimensiones especificadas en la app [Figura 3]. Esto ofrece gran versatilidad en las posibles construcciones y tiene como objetivo la fidelización del cliente, ya que el usuario podrá expandir su juego adquiriendo un nuevo kit completo, o bien solo el set de accesorios con la temática que desee. Se aprovecha así el conjunto de 92 piezas estándar que compró en un principio. El uso de la aplicación resulta fundamental en este juego ya que no solo organiza las partidas, sino que también posee una *virtualteca* (espacio de aprendizaje sobre los animales que se construyen), un apartado de información donde se describe el objetivo de la metodología de juego, y una sección de ayuda en la cual el usuario podrá evacuar todas sus dudas. A su vez, se puede acceder a una tienda *online*.



Figura 3. Posibilidades de construcción que ofrece el juego

A través de la observación del juego, se comprobó que el niño logra cumplir los desafíos de manera progresiva a la vez que se esfuerza por alcanzar esos objetivos (en esto se refleja el ejercicio de la paciencia) y, en ocasiones, debe volver a intentarlo (comprobando la tolerancia a la frustración), sin detectar en el usuario una actitud negativa. La tecnología en impresión 3D, la aplicación de elementos de uso habitual en los hogares y la posibilidad de expansión por medio de la descarga de nuevos paquetes a través de la aplicación, ofrecen un amplio abanico de posibilidades en la comercialización y el alcance de este producto.