



NÓMADES, EN BÚSQUEDA DE NUEVAS HISTORIAS. JUGUETE DE CONSTRUCCIÓN PARA NIÑOS DE TRES A CINCO AÑOS

Luisina Roasio

Tableros (N.º 12), pp. 13-16, 2021. ISSN 2525-1589

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

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

NÓMADES, EN BÚSQUEDA DE NUEVAS HISTORIAS

JUGUETE DE CONSTRUCCIÓN PARA NIÑOS DE TRES A CINCO AÑOS

Luisina Roasio | luroasio@gmail.com

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

El proyecto «Juguete de construcción» tuvo como intención incentivar a niños y niñas de temprana edad o primera infancia a la creación de historias, con personajes en un escenario de sabana. El objetivo fue el de estimular, en esta etapa de desarrollo, el universo simbólico, así como desarrollar la empatía y la sociabilización mientras se fomenta la vuelta al juego físico y la reducción de horas de virtualidad. La realización del producto está planteada en su mayor parte con tecnología 3D, dando lugar a los beneficios que esta nos pone al alcance y pensando al producto desde su creación con criterio ecológico y sustentable [Figura 1].



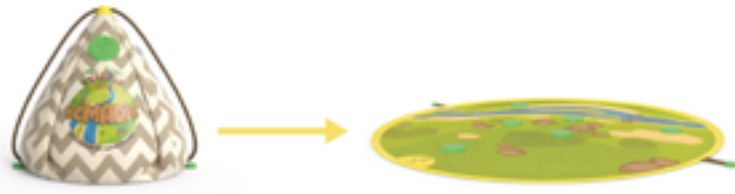
Figura 2. Desplegado del escenario

Se trata de un juguete de construcción de personajes y animales, a través de los cuales se fomenta la empatía, la socialización, el desarrollo del lenguaje y la imaginación. Esto se logra mediante la creación y narración de historias que pueden ser libres o guiadas mediante una aplicación. La historia se desarrolla en un escenario de safari en la sabana, ya que es uno de los hábitats más representados en los libros infantiles y en los dibujos animados. El mismo está diseñado como una bolsa desplegable, que funciona tanto de escenario como de lugar de guardado y transporte [Figura 2].



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

Figura 2. Desplegado del escenario



El proyecto se abordó desde dos enfoques que me interesaban desarrollar. Por un lado, promover la empatía animal mediante la construcción de los animales de la sabana, divididos en tres grupos (felinos: león, leona; cuello largo: jirafa, cebrá, alce, antílope; grandes: hipopótamo, rinoceronte y elefante) y diseñados a partir de tres partes impresas en 3D: cabeza, lomo+cola y panza+patas [Figura 3]. Se posibilita así tanto la creación de animales reales como la fusión y confección de animales nuevos o imaginarios. Por otro lado, busqué romper con la visión hegemónica que se tiene sobre el cuerpo humano brindándole al niño y la niña la posibilidad de crear personajes con diversas texturas físicas, estilos de pelo y color de piel; los cuales fueron diseñados a partir de cinco partes impresas en 3D: torso superior, torso inferior, cabeza, pelo y gorro [Figura 4].

Figura 3. Piezas de animales





Figura 4. Piezas de exploradores

Los infantes están representados a través de un explorador o una exploradora de un safari, posicionándose en el hábitat seleccionado. Con la intención de que no se relacione al safari con la cacería de animales, se le otorgó al personaje una cámara de fotos y un largavista. El juguete consta de 79 piezas de impresión 3D diseñadas a partir de encastrés macho/hembra con distintas modulaciones, las cuales permiten una gran variedad de combinaciones.

El juego comienza con el despliegue de la mochila que contiene las piezas de impresión 3D y se procede a la construcción de los árboles, apilando los troncos sobre las bases de impresión para crear diferentes alturas y terminando con las ramas y las copas en la parte superior, generando así, el escenario en donde transcurrirá la historia [Figura 5]. Luego se escanea el código QR presente en la base y se accede a la página y aplicación del juego que brinda una guía para el niño o niña, donde se presentan diversas historias, los personajes, animales de la sabana y sus sonidos correspondientes. Se sigue con el armado de los exploradores y los animales del safari para poder comenzar con la narración y el desarrollo de la historia.



Figura 5. Escenario listo

A partir de la oportunidad de observar la interacción de niños y niñas con el juego, pude corroborar en primera instancia que los encastrés resultaban fáciles de realizar, y que, con la gran posibilidad de opciones y piezas para combinar, se incrementaron las ganas de crear todo tipo de personajes y nuevas aventuras, posicionándose ellos mismos en el lugar de los personajes e invitando también a sus pares a compartir la hora de juego. Confirmé así que el juego cumple con los objetivos de desarrollos psicológicos y psicomotrices propuestos. El desarrollo del juego está proyectado para una futura expansión del mismo. Esta consistirá en nuevos escenarios, animales y vestimenta de personajes, que genere un crecimiento y aumente la posibilidad de combinaciones, reflejándose en el nombre del juego: los personajes viajan por los distintos escenarios buscando nuevas aventuras e historias que contar.