

MONSTER BALANCE. JUEGO DE EQUILIBRIO

Agustina Torá

Tableros (N.º 10), pp. 14-15, octubre 2019. ISSN 2525-1589

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

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata

La Plata. Buenos Aires. Argentina



Figura 1. Detalle de morsa

MONSTER BALANCE

JUEGO DE EQUILIBRIO

Agustina Torá | agustina.tora@gmail.com

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Monster Balance es un juguete de construcción tridimensional que tiene como principal objetivo generar asombro en los niños a través del estímulo del equilibrio. A partir de la investigación realizada, se detectó una sobreestimulación en los niños, asociada al uso de las nuevas tecnologías, como el celular, la tableta y los videojuegos, entre otros. Esta sobreestimulación está emparentada con problemas de aprendizaje, apatía, inatención y está presente de forma sostenida en el entorno en el que se encuentran la gran mayoría. Cuando los niños se someten a estímulos externos suplantados, constantemente, su asombro y anulan su capacidad de motivarse por sí mismos. El estímulo constante genera que la realidad los aburra.

El concepto del juguete se basa en el diseño de una serie de elementos que se equilibran apilándose entre sí y que, en conjunto, alteran, agudizan y amplían el estímulo sensorial: tacto, vista, equilibrio y orientación, entre otros. El juego se personifica en monstruos amistosos de madera y goma eva, ya que se asocian rápidamente a juegos en niños de cuatro y cinco años en adelante y favorece a su aceptación [Figuras 1 y 2]. Consiste en construir monstruos de manera estratégica para que se genere una especie de trama tridimensional y se pueda equilibrar la mayor cantidad posible sin que se caigan. Esto es así ya que el centro de gravedad de cada monstruo se baja por completo, lo cual permite que tenga un alto sentido del equilibrio y que permanezca totalmente estable aunque no lo parezca [Figura 3].

En la fase de comprobación, se observó que el juguete amplía el abanico sensorial de quienes lo juegan y que genera gran asombro al descubrir que una construcción que parece imposible, logra mantenerse en pie. A partir de una exploración constructiva de las piezas y de sus configuraciones, los más aventureros lograron desafiar los límites de la gravedad y crearon tramas tridimensionales de mayor tamaño, desarrollando una tendencia de juego en equipo [Figura 4].



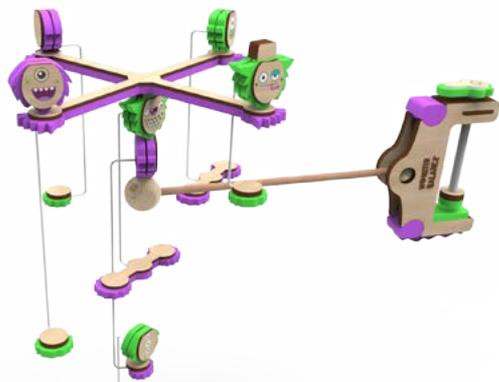


Figura 2. Configuración de elementos

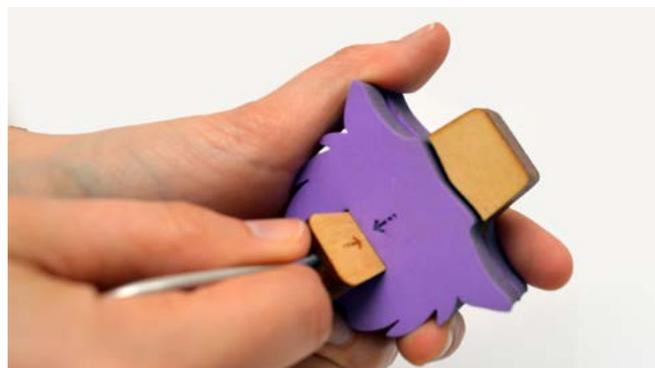


Figura 3. Detalle de pieza y situación de armado

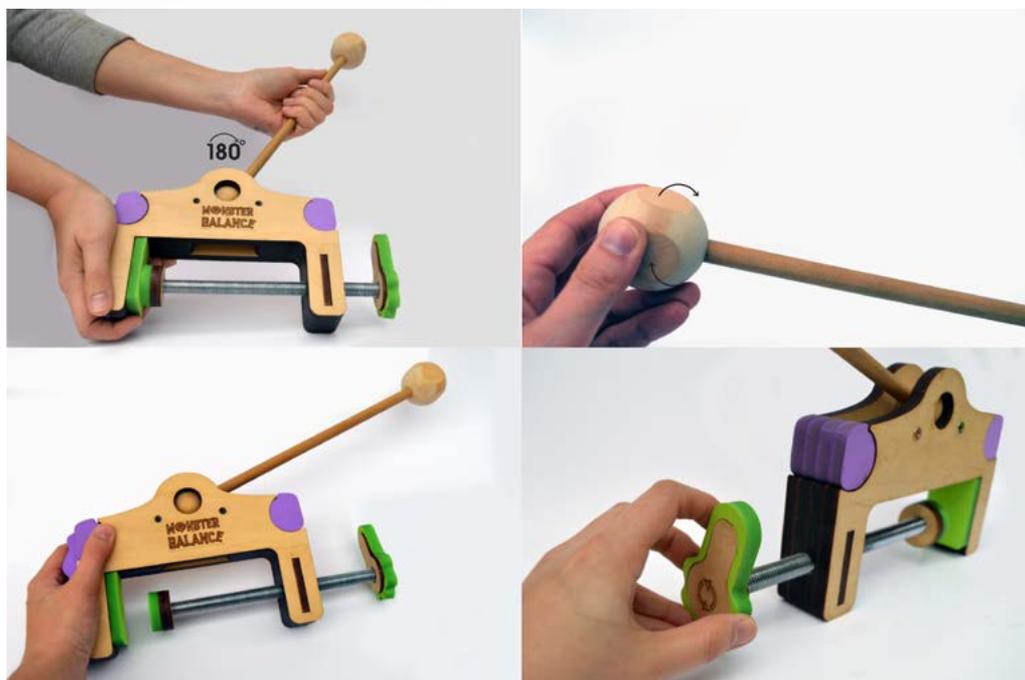


Figura 4. Configuraciones de morsa