

BIOPOLIS. DISEÑANDO EL FUTURO

María de los Ángeles Galván

Tableros (N.º 11), pp. 6-8, 2020. ISSN 2525-1589

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

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



Figura 1. Presentación de Biopolis

BIOPOLIS DISEÑANDO EL FUTURO

María de los Ángeles Galván | galvanangeles93@gmail.com

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

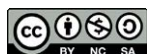
Con el objetivo de desarrollar el pensamiento lógico matemático de niños de entre ocho y doce años, dentro de una institución, se propuso un juego grupal reglado que los invite a resolver de manera estratégica las dificultades propuestas.

Biopolis es una ciudad diseñada del futuro [Figura 1] que se basa en un desarrollo urbano sostenible, en donde se sectorizan industria, campo, barrio y ocio en torno a la metrópolis como punto conector. A través de edificios modernos de diferentes alturas es posible colocar puentes que permiten a un vehículo llegar a destino sin interponerse con los peatones y ciclistas que circulan debajo.

Es un juego para dos o más personas, por lo que cuenta con instrucciones para avanzar por etapas, paso a paso, a lo largo de un tablero [Figura 2] que indica a cada jugador dónde debe colocar su próximo edificio, siempre a partir de fines sustentables.



Figura 2. Vista del tablero



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

Las leyes de la física afectan la ruta que el vehículo toma, que posee curvas y cruces, por lo que los niños deberán experimentar con alturas y ángulos para controlar la velocidad del mismo [Figura 3].

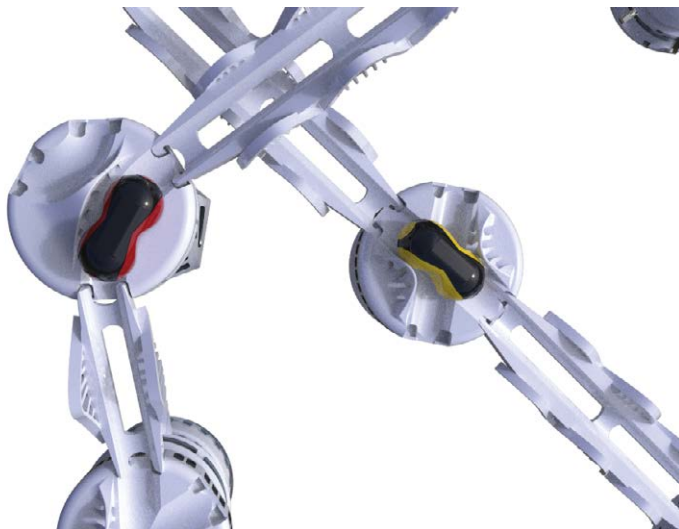


Figura 3. Detalle del tablero: cruces y curvas

Además de presentar un juego reglado y controlado, Biopolis permite desarrollar la imaginación del niño a través de una construcción abierta, diseñando su propia metrópolis en cada jugada y experimentando así con la gravedad. Los puentes y los edificios están impresos en 3D. Cada modelado tiene características particulares por lo que con cada impresión se pueden aprender diferentes virtudes de esta tecnología. Los vehículos, para rodar, cuentan cada uno con dos canicas estándar que se encastran a presión en la carcasa impresa en 3D [Figura 4].



Figura 4. Vista de puentes, edificios y vehículos

Gracias al esfuerzo de los docentes hemos podido llevar a cabo una sesión de comprobación, lo que nos permitió identificar virtudes y desventajas para continuar con el desarrollo de nuestro juego [Figura 5].



Figura 5. Sesión de comprobación