



Vista de conjunto de juguetes

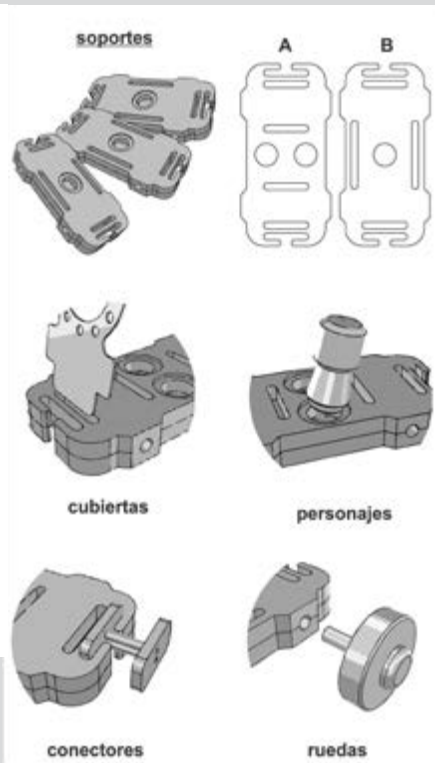
MOVI, VEHÍCULOS CONFIGURABLES  
 Bruno Corroppoli  
 Tableros (N.º 8), pp. 30-31, octubre 2017. ISSN 2525-1589  
[HTTP://PAPELCOSIDO.FBA.UNLP.EDU.AR/TABLEROS](http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/tableros)  
 FACULTAD DE BELLAS ARTES. UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

# MOVI, VEHÍCULOS CONFIGURABLES

**Bruno Corroppoli**

corropolibruno@gmail.com

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



Componentes y vinculaciones

MOVI es un juguete didáctico de construcción tridimensional enfocado en promover la indagación acerca de los ambientes naturales y artificiales del mundo cotidiano mediante la exploración sensorial. Esta idea resulta de un análisis de mercado que evidencia el avance tecnológico a partir de productos plásticos que desarticulan la creatividad de los niños.

En torno a la idea de exploración resulta significativo el aporte de Bruno Munari:

La exploración se da como primera instancia de juego siempre. El niño debe experimentar para conocer el objeto, tanto sus cualidades visuales como táctiles, texturas, relaciones de peso, dureza, flexibilidad, su olor, su sabor, etc. Una vez que pasa un tiempo extenso explorando el objeto, puede decirse que comienza el juego propiamente dicho, porque aunque para nosotros los niños jueguen de entrada, en realidad están estudiando como verdaderos científicos las reacciones del material frente a sus experimentos (1981: 235).

Con relación a esto, la propuesta de juego está orientada al usuario infantil, de los tres años en adelante, y se centra en configurar vehículos mediante la vinculación de piezas de diferentes materiales (espumas, gomas, maderas, textiles y traslúcidos). La composición comienza sobre soportes de madera a modo de chasis. Estos soportes, de dos tamaños diferentes, cuentan con una doble cara de interacción (adverso y reverso) para ampliar las posibilidades constructivas en las que se acoplan las siguientes piezas de construcción: cubiertas, personajes, ruedas y conectores.

Las cubiertas son elementos laminares concebidos en diferentes colores y realizados en materiales flexibles que pueden vincularse al soporte y entre sí. Los personajes son piezas de madera torneada que cuentan con un encastre en la parte inferior para



anclar al chasis. Están diferenciados por color, forma y tamaño para recrear diferentes personajes al momento del juego. Las ruedas se acoplan al soporte desde sus ejes de madera y, con tres motivos que varían en forma y materiales, permiten configurar los vehículos de manera creativa frente a la aventura. Por último, los conectores son elementos flexibles que permiten armar formaciones encadenadas entre vehículos para despertar el interés desde el comienzo del juego.

La flexión de los materiales en este proyecto es fundamental y todas las piezas de construcción de los vehículos se generan en función de esa premisa. Esto tiene como intención implícita la transformación de los objetos, que a los niños les atrae mucho y que, además, les proporciona nuevos parámetros acerca del comportamiento de los materiales que lo rodean.

Como conclusión del ejercicio podemos destacar la estrategia planteada por la cátedra, que gestionó visitas de niños al espacio de cursada permitiéndonos observar sus comportamientos y sus intereses frente a nuestras propuestas, y la presentación oficial de los proyectos en *Expo Lúdica 2016*, donde también pudimos estar en contacto con más pequeños inquietos. Dicha dinámica ha permitido verificar la idea y la propuesta del proyecto, con resultados muy positivos en la instancia de aprendizaje que visibilizan un potencial éxito del producto desarrollado.

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Munari, Bruno (1981). *Como nacen los objetos*. Barcelona: Gustavo Gili.