



# PLATÓ

Módulos vinculantes entre el juego y el  
aprendizaje

Catalina Paz Vergara Riveros.

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

Escuela de Arquitectura y Diseño.

Diseño Industrial.

Profesor guía: Sr. Arturo Daniel Chicano Jiménez.

Mayo 2019.



## Agradecimientos

A mis padres; Alejandra y Marcelo, hermanos; Consuelo, Diego y Damián, abuelos; Nelly, Tito y Nacy, y a mis tías, Juliana y Alejandra, por darme el apoyo incondicional que recibí a lo largo de los años.

A mis amigas; Javiera, Maite, Carolina, Catalina, Camila y Marcela, por recordarme siempre que puedo lograr lo que me proponga.

A Arturo, mi profesor guía, quién guió, apoyó y nutrió el desarrollo de este proyecto.

A mis profesores y compañeros de carrera, por siempre aportar su conocimiento, sus opiniones, su amabilidad y disposición.

A quienes estuvieron siempre junto a mí, incluso pese a la distancia; Daniela C., Jennifer, Emily, Candela y Daniela G.

A mi equipo, quienes me ayudaron en mi entrega final; Elizabeth, Ingrid, Cristina, Javier y Nicolás.

A todos ustedes, gracias por ser parte de este proyecto y de mi vida universitaria.



## Prólogo

Los niños juegan y en sus mirada sus gestos definen el inicio del juego, la mirada así se hace inicio . Mirar hoy es un hacer permanente mediado por nuestros teléfonos celulares, todo se mira a través de él, mirar a través de un teléfono celular sería entonces ese inicio del juego de hoy.

Se trata aquí de proponer , a través de un teléfono celular , poner en juego esta primera mirada que da inicio.

Este proyecto quiere dar inicio al conocimiento del cine, hacer cine jugando. Jugar al cine requiere de un espacio , de un modo del espacio más propio del cine , digamos de su plató. Este espacio es la cancha de juego , que queda trazado desde los elementos que lo constituyen para que todas las miradas distintas que el

Cine permite , puedan existir también en el jugar de los niños de las escuelas de Chile.

Este proyecto pretende entonces dotar de elementos de soporte para las cámaras de Filmación (teléfonos celulares) y de sus naturales distinguos que permiten realizar una u otra toma en cada una de sus especificidades.

Arturo Chicano Jiménez.



## Introducción

Este proyecto se desarrolla bajo la investigación de conceptos del juego, objeto y aprendizaje. Comprende aristas de análisis del taller de cine para niños de Alicia Vega como un vínculo que da cabida al plató, cuyo objetivo es adaptar un ambiente, volviéndolo apto para convertirse en un espacio escénico.

Luego de presentar los conceptos acuñados por Heidigger, Huizinga, Piaget y Vygotsky, pasamos al campo de la observación, en el cual vuelve a aparecer el juego y, como una condición, la mirada.

Es entonces que el juego, la mirada, el aprendizaje y el objeto se convierten en conceptos constantes a lo largo de la investigación, mientras que el cine se vuelve el vínculo que crea un espacio para darle cabida a la visión de plató que se detallará en las siguientes páginas.

El juego, el objeto y el aprendizaje encuentran un vinculo en el cine gracias al taller de cine para niños de Alicia Vega, espacio en el que la mirada parece dar inicio al aprendizaje por medio de los objetos.

Es por eso, que este espacio en el que se encuentra este nexo permite dar cabida a la idea de crear un módulo que le permita a quien lo use conseguir un nuevo soporte para la mirada, aportando la materialidad y el medio para brindarle soporte a la tecnología existente; logrando así llevar el plató a un aula de clases o el patio de un colegio, contribuyendo al aprendizaje de los niños de una manera didáctica y creativa, convirtiendo el plató en el vínculo entre el juego y el aprendizaje.

## Índice

<b>13</b>	<b>01. El juego, el aprendizaje y el objeto</b>
14	¿Qué entendemos por juego?
15	Juego por Johan Huizinga.
20	Aprendizaje según Jean Piaget.
22	Aprendizaje según Vygotsky.
24	Objeto según Heidigger.
<b>27</b>	<b>02. El cine como nexo</b>
28	Alicia Vega, taller de cine para niños.
32	El cine como vínculo objeto-aprendizaje.
38	Objetos para filmar
40	Objetos para filmar desarrollados en la EAD



48	Tipos de tomas (movimientos de cámara).
50	Tipos de tomas (movimientos de lente).
<b>53</b>	<b>03. Observación</b>
54	Juego como campo de observación.
62	Mirada que da inicio.
66	Mirada como campo de observación.
68	Tecnología como soporte de la mirada.
<b>77</b>	<b>04. Prototipado y maquetación</b>
78	Pensamiento y forma, prototipo nº1.
82	Registro fotográfico prototipo nº1.
84	Prototipo nº1, versión ajustable por contrapeso.

86	Prototipo nº2.
88	Protoripo nº3.
90	Registro fotográfico prototipo nº3
<b>97</b>	<b>Plató</b>
98	Pensamiento y forma.
100	Esquemas y medidas: Modelo grúa.
102	Axonométricas modelo grúa.
104	Esquemas y medidas: Modelo 1.
106	Axonométricas modelo 1.
108	Registro fotográfico del plató.

112	Conclusiones y comentarios.
123	Bibliografía.



## Colofón

La presente edición fue impresa el 30 de mayo del año 2019, en el servicio de ploteo CVPLOT, ubicado en Álvares 32, Viña del Mar, Región de Valparaíso.

Se utilizó impresora Láser color, ocupando papel bond de 106 gr (hilado 6).

Diagramada en el programa InDesign CC 2017, fotografías e imágenes retocadas y editadas en Adobe Photoshop CC 2017 e Illustrator CC 2017.

Se utilizó tipografía Lato en sus variantes regular para títulos y notas, bold para subtítulos, light para el cuerpo de texto e itálica para citas.

Empastada por el Sr. Adolfo Espinoza B.