

ÍNDICE GENERAL

	PP.
INTRODUCCIÓN	10
1. UNIDAD DE ANÁLISIS	13
2. MARCO DE REFERENCIA	15
2.1. CONCEPTOS BÁSICOS	15
2.1.1. Concepto de sociedad	15
2.1.2. Convivencia y sociedad humana	17
2.1.3. Vínculo social: aprendizaje recíproco	18
2.1.4. Métodos aprendizaje: Constructivismo	21
2.1.5. El juego	23
2.1.6. Juegos Infantiles	25
2.1.7. El juego como valor socializador	27
2.1.8. Juegos Infantiles (Grupos)	28
2.1.9. El juego como generador de vínculo Social	30
2.1.10. Juegos Cooperativos	32
2.1.11. Disciplina del Juego	34
2.2. DESCRIPCIÓN DEL FENÓMENO	36
2.3. OBJETIVOS	38
2.3.1. Objetivo General	38

2.3.2. Objetivos Específicos	38
2.4. ALCANCES Y LÍMITES DEL PROYECTO	39
2.4.1. Límites del proyecto	39
2.4.2. Alcances del Proyecto	40
3. MARCO TEÓRICO	42
3.1. POSTURA DE DISEÑO	42
3.2. METODOLOGÍA	42
3.3. HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS	44
3.3.1. Método de Observación Descriptiva	44
3.3.2. Actividades de Contexto	44
3.3.3. Interrogación	45
3.4. METODOS DE APRENDIZAJE	46
3.4.1. Aprendizaje Colaborativo	47
4. MARCO CONCEPTUAL	49
4.1. USUARIOS	49
4.1.1. Perfil de Usuario	49
4.1.2. ¿Cómo son?	50
4.1.3. Características Psicológicas	51
4.1.3.1. De 3 a 4 años	51
4.1.3.2. De 4 a 5 años	51
4.1.3.3. De 5 a 6 años	52
4.2. CONCEPTO DE DISEÑO	53
4.2.1. Línea de Trabajo	53
4.2.2. Decálogo de Valores (Juego)	56

5. DESARROLLO DE DISEÑO	58
5.1. VARIABLES	58
5.2. PLANTEAMIENTO Y DESARROLLO DE LA PROPUESTA	58
5.3. REQUERIMIENTOS	68
5.3.1. REQUERIMIENTOS DE USO	68
5.3.2. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	68
5.3.3. REQUERIMIENTOS ESTRUCTURALES	69
5.3.4. REQUERIMIENTOS FORMALES	69
5.4. RESULTADO FINAL	70
6. MODO DE JUEGO	78
7. CONCLUSIONES	79
BIBLIOGRAFÍA	81
ANEXOS	83
- CRONOGRAMA	84
- CRITERIOS DE EVALUACIÓN	85
- SISTEMA DE REGISTRO	86
ÍNDICE DE IMÁGENES	87