

Tabla de contenido

1. Resumen	4
2. Introducción.....	5
3. Justificación.....	8
4. Importancia para el diseño industrial tadeista.....	10
5. Acápite de Resultado	11
6. Cronograma Dinámico.....	15
7. Marco Teórico.....	17
7.1 Concepto de juego.....	17
7.2 Relación entre objeto lúdico-didáctico.....	20
7.3 Proceso y aprendizaje en el niño con objetos lúdico-didácticos.....	23
8. Marco referencia - Que está pasando en el contexto (Fenómeno).....	25
Explicación del fenómeno.....	25
8.1 Investigación de juegos y objetos lúdico-didácticos.....	35
8.2 Análisis de la actividad con el tangram	37
8.3 Conclusiones y problemática	39
9. Propuesta de diseño	40
9.1 Objetivos	40
9.2 Objetivos Específicos	41
9.3 Propuesta	41
9.4 . componentes del aula	42
9.5.2 análisis morfológico.....	43
9.5.3 Pirata robótico en busca de creaturas increíble.....	46
9.5.4 Elemento de juego	47
9.5.5 Secuencia de uso	52
10. Glosario	54
11. Bibliografía	55
11.1 Imágenes.....	55