

## TABLA DE CONTENIDO

### 1. MARCO TEÓRICO

#### 1.1 OBJETIVO GENERAL

#### 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

#### 1.3 HIPÓTESIS

#### 1.4 JUSTIFICACIÓN

#### 1.5 LA FAMILIA

##### 1.5.1 Hogar Unipersonal

##### 1.5.2 Hogar Nuclear

##### 1.5.3 Hogar extenso

##### 1.5.4 Hogar compuesto

##### 1.5.5 La Situación actual de la familia en cuanto a comunicación

##### 1.5.6 El problema de la ausencia o falta de comunicación en la familia

##### 1.5.7 Desintegración

##### 1.5.8 El proceso completo de la comunicación

#### 1.6 LA COMUNICACIÓN

##### 1.6.1 ¿Qué es la comunicación?

##### 1.6.2 Importancia de la comunicación a nivel personal

##### 1.6.3 Importancia de la comunicación a nivel grupal

##### 1.6.4 Funciones de la comunicación

###### 1.6.4.1 Informativa

###### 1.6.4.2 Afectivo – valorativa

###### 1.6.4.3 Reguladora

###### 1.6.4.4 Controlar

###### 1.6.4.5 Motivar

1.6.4.6 Expresión emocional

1.6.4.7 Cooperación

1.6.5 Tipos de comunicación

1.6.5.1 Comunicación lingüística escrita

1.6.5.2 Comunicación lingüística oral

1.6.5.3 Comunicación no lingüística visual

1.6.5.4 Comunicación no lingüística gestual

1.6.5.5 Comunicación no lingüística acústica

1.6.6 Teorías de la comunicación

1.6.6.1 Teoría de la comunicación de la aguja hipodérmica.

1.6.6.2 Teoría de la comunicación funcionalista.

1.6.6.3 Teoría de la hipótesis de persuasión.

1.6.6.4 Teoría de la comunicación de los efectos limitados.

1.6.6.5 Teoría de la comunicación cultural o de estudios culturales.

1.6.7 Aplicación de las teorías de comunicación en el juego

1.6.8 Expertos

1.6.8.1 Escuela europea

1.6.8.2 Escuela Estadounidense

1.6.8.3 Escuela Latinoamericana

1.7 LÚDICA

1.8 JUEGO

1.9 DIDÁCTICA

1.9.1 Sustentación del juego desde la didáctica

2. MARCO CONCEPTUAL Y DESARROLLO DEL PROYECTO

2.1 GÉNESIS Y DESARROLLO DEL JUEGO

2.1.1 La Tertulia Familiar

2.1.2 Aplicación

2.1.3 La dinámica del juego

2.2 CONCEPTO DE DISEÑO DEL REPERTORIO OBJETUAL

3. GÉNESIS Y DESARROLLO FORMAL DEL PROYECTO

3.1 EXPLICACIÓN DEL ESTEREOTIPO DE LA CASA

3.1.1 Triangulo

3.1.2 Cuadrado

3.2 La carta cromática y sus significados

3.2.1 Blanco:

3.2.2 Morado o violeta

3.2.3 Verde

3.2.4 Negro

3.2.5 Café

3.2.6 Azul

4. FACTORES TÉCNICO PRODUCTIVOS Y COMPONENTES DEL PROYECTO

4.1 LISTA DE LOS COMPONENTES DEL JUEGO

4.2 CONDICIONES DE LOS MATERIALES

4.3 PROPIEDADES Y CONDICIONES

4.4 DETERMINANTES

4.4.1 De la dinámica

4.4.2 Del repertorio objetual

4.5 NORMATIVAS

5 FACTORES HUMANOS

5.1 FUNCIÓN

5.2 USO Y PRAXIS

5.2.1 Casita de Balotas

5.2.2 la Casita Temporizador

5.2.3 Casita de Cartas

5.3.4 Casa Tabla de Puntuación

5.4 DINÁMICA DEL JUEGO

5.5 PROTOCOLO DEL JUEGO

5.6 NORMAS Y REGLAS DEL JUEGO

5.7 ASPECTO ERGONÓMICO

6 ANÁLISIS DE MERCADO

6.1 COMPETENCIAS

6.2 CUADRO ESTRATÉGICO DEL MERCADO

7. PLANOS TECNICOS

8. BIBLIOGRAFIA