


## Tabla de Contenido

<b>1.Introducción</b>	1
<b>2.Marco teórico</b>	2
2.1.Juego	2
2.1.1.Beneficios del juego	2
2.1.2.Juego Social	2
2.2.Catarsis	3
2.3.Violencia	3
2.4.Comunicación	4
2.4.1.Colegio	4
2.4.2.Códigos	5
2.5.Gesto	5
2.5.1.Kinesia	6
<b>3.Marco Conceptual</b>	7
3.1.Tema	7
3.1.1.Título	7
3.2.Justificación	7
3.2.1.¿Por qué?	7
3.2.2.¿Para qué?	7
3.2.3.¿Cómo?	7
3.3.Contexto	8
3.3.1.Descripción	8
3.3.2.Población	8
3.3.3.Micro contexto	8
3.3.4.Actividades	9
<b>4.Desarrollo del proyecto</b>	10
4.1.Contexto Salón	10

4.2.Factor humano	11
4.2.1.Antropométrico	11
4.2.1.1.Tabla Peso-Altura	11
4.2.1.2.Tabla Alcance-Anchura	11
4.2.1.3.Tabla Ancho-Largo mano	12
4.2.2.Usuario activo	12
4.2.3.Usuario pasivo	12
4.2.4.Gesto	13
4.2.5.Requerimientos de diseño	14
4.2.6.Proxémica	15
4.2.7.Propuesta inicial	15
4.2.7.1.Actividad	15
<b>5.Propuesta final</b>	<b>17</b>
5.1.propósito	17
5.2.Interfaz	17
5.3.Contexto interfaz	18
5.4.Complementos	19
5.4.1.Personaje	19
5.5.Desarrollo actividad	20
5.5.1.Identidad grafica	20
5.5.2.Actividad	20
<b>6.Factor productivo</b>	<b>25</b>
6.1.Prototipo	25
6.2.Contexto y medidas	25
6.3.Personajes	26
6.4.Desarrollo de la actividad	27
6.4.1.Actividad	27
6.4.1.1.Selección	27
6.4.1.2.Posición	27





6.4.1.3.Cooperación	27
6.4.1.4.Objetivo	28
6.4.1.5.Representaciones	29
6.4.1.6.Finalización	29
<b>7.Anexos</b>	<b>30</b>
7.1.Sistema de registro	30
7.2.Criterios de evaluación	31
7.3.Cronograma	32
<b>8.Aporte al Diseño Industrial</b>	<b>35</b>
<b>9.Articulación futuros proyectos</b>	<b>36</b>
<b>10. Conclusiones</b>	<b>37</b>
<b>11.Bibliografía</b>	<b>38</b>
<b>12.Tabla de imágenes</b>	<b>40</b>

