

TABLA DE CONTENIDO

| | Pág. |
|---|------|
| Resumen | 9 |
| Introducción | 10 |
| 1. Marco teórico | 11 |
| 1.1 Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia | 11 |
| 1.2 El juego simbólico | 13 |
| 1.3 Homo ludens el juego como fenómeno cultural | 14 |
| 1.4 Gramática de la fantasía | 15 |
| 1.5 Escuelas para las familias | 15 |
| 1.6 Escuela de padres | 16 |
| 1.7 Ficha integral | 17 |
| 2. Marco conceptual | 19 |
| 2.1 Clasificación de los actores del proyecto y su comunicación | 19 |
| 2.2 Presentación formal del jardín | 19 |
| 2.3 Trabajo de campo | 21 |
| 2.4 Interacción de padres en el taller | 23 |
| 2.5 Oportunidad de diseño | 23 |
| 2.6 Fundamentos | 24 |
| 2.7 Objetivos y metas | 24 |
| 3. Generación del concepto de diseño | 26 |
| 4. Desarrollo formal | 27 |
| 4.1 Objeto mediador | 27 |
| 4.2 Interacción de padres en taller propuesto | 31 |
| 5. Factores Humanos | 32 |
| 5.1 Planeamiento estructura | 32 |
| 5.2 Flujo de actividades objeto mediador | 33 |
| 6. Comprobación del proyecto | 34 |
| 7. Conclusión | 37 |
| 8. Anexos | 38 |
| 9. Bibliografía | 39 |