

INTRODUCCIÓN	4
JUSTIFICACIÓN	5
PROPÓSITO DE DISEÑO cruce de variables	10
OBJETOS COTIDIANOS	12
EMOCIONES	17
OBJETOS EMOCIONALES radio - connotaciones reloj - connotaciones	18
EL JUEGO radio - conceptos reloj - conceptos	21
OBJETOS ÚTILES	26
PROPUESTA	29
CONCLUSIÓN	38
BIBLIOGRAFÍA	39

contenido