

Estrategia lúdica para niños de 5 a 7 años en el uso y cuidado de mascotas

Sara Patricia Cisneros Ortega

Lic. En Filosofía y Letras

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Efrain Alonso Nocua Sarmiento

Magíster en Gestión de la Tecnología Educativa

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., Junio, 2021

Resumen

Desde la línea de “Investigación sobre la pedagogía de la lúdica” de la Fundación Universitaria Los Libertadores, se contempla la oportunidad de trabajar, explorar e implementar *estrategias lúdicas para el uso y el cuidado de una mascota en el hogar*. Teniendo en cuenta lo anterior, el siguiente proyecto tiene como fin optar por el juego como una herramienta que permite a *niños y niñas entre los 5 y 7 años de edad*, comprender y adoptar como propias las obligaciones que traen consigo la tenencia y manutención de un animal doméstico. Las mascotas o animales domésticos requieren de cuidados especiales tales como limpieza, adiestramiento, alimentación, entre otros. Mediante las dinámicas pedagógicas se busca ampliar la participación de los niños en la ejecución de los distintos oficios para suplir dichas necesidades.

El objetivo fundamental de estas dinámicas es concientizar a los niños sobre las diferentes necesidades físicas y mentales que poseen sus mascotas; construyendo habilidades sociales aptas para la convivencia responsable. Se busca con estas actividades que los niños interactúen hasta por 30 minutos diariamente con su mascota y se establezcan nexos o conexiones muy fuertes entre los dos, facilitando el proceso de *aprendizaje pedagógico* y el *descubrimiento guiado*. Estas actividades a su vez, permiten establecer valores interpersonales tales como autocuidado, responsabilidad y respeto por la naturaleza en todo aspecto.

Palabras clave: Explorar – Cuidados – Necesidades – Mascota.

Abstract

From the line of “Research on the pedagogy of play” at the Los Libertadores University, the opportunity to work, explore and implement *playful strategies for the knowledge and responsibility of caring for a pet at home is contemplated*. Taking into account the above, the following project aims to opt for play as a tool that allows *children between 5 and 7 years of age*, to understand and adopt as their own the obligations that the possession and maintenance of a domestic animal entail.

Pets or domestic animals require special care such as cleaning, training, feeding, among others. Through pedagogical dynamics, it seeks to expand the participation of children in the execution of different trades to meet these needs.

The fundamental objective of these dynamics is to make children aware of the different physical and mental needs that their pets have, building social skills suitable for responsible coexistence. These activities are intended for children to interact with their pet for up to 30 minutes daily and establish very strong links or connections between the two, facilitating the *pedagogical learning process* and *guided discovery*. These activities in turn allow us to establish interpersonal values such as self-care, responsibility and respect for nature In all aspects.

Keywords: Explore - Cares - Needs – Pets.

Tabla de contenido

	Pág.
1.Problema	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2Formulacion del problema	12
1.3Objetivos	10
1.3.1Objetivos general	10
1.3.2Ojetivos específicos	10
1.4 Justificación	11
2.Marco referencial	12
2.1 Antecedentes investigativos	12
2.2 Marco teórico	15
3.Diseño de la investigación	19
3.1 Enfoque y tipo de investigación	19
3.2 Línea de investigación institucional	21
3.3 Población y muestra	23
3.4 Instrumentos de investigación	23
4.Estrategia de intervención	25
5.Conclusiones y recomendaciones	27
Referencias	30
Anexos	31

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Tener un animal no es un juego, es de gran responsabilidad, dedicación y mucha paciencia, una mascota llena de alegría el corazón de los pequeños y de los hogares. Casi todos los niños pasan por la etapa de querer una mascota, normalmente el animal preferido es un perro, pero también hay quienes quieren un gato, un hámster, un pajarito o un pez. Sea como sea, lo habitual es que este sentimiento aparezca en la edad infantil y que se vea influenciado por el hecho de tener amigos o conocidos con mascotas, las series de dibujos que ve y su pasión por los animales.

Sin embargo, es posible que las familias no compartan las ganas de tener un animal en casa. Los motivos de la resistencia pueden ser muy variados: por la responsabilidad que conlleva, por el dinero que implica su cuidado, por espacio en casa o incluso por alergia hacia el pelo de algunos animales. Es precisamente por las familias y los niños, por la carencia en la preparación y concientización que implica tener una mascota en casa, que surge la necesidad de generar estrategias lúdicas de sensibilización especialmente para niños y niñas de 5 a 7 años; generando hábitos de compromiso y responsabilidad del cuidado de las mascotas de manera consciente.

Por otro lado, cuando hablamos de responsabilidad hacemos referencia que es la capacidad de asumir las consecuencias de las acciones y decisiones buscando el bien propio junto al de los demás. La responsabilidad se va adquiriendo, por imitación del adulto y por la aprobación social, que le sirve de refuerzo. Y también es importante enseñarles que tiene unos deberes que contribuyen a que las cosas marchen mejor. Desde las cosas más simples, como no tirar las cosas al suelo, no pisar los jardines, alzar sus juguetes, hasta la preocupación por los demás.

El niño siente satisfacción cuando actúa responsablemente y recibe aprobación social, que a su vez favorece su autoestima, es por esto que nosotros buscamos generar esta importancia tanto en los padres de familia como en los niños sobre el tener una mascota en casa, pues no es simplemente con quererla, sacarla y darle comida sino que implica otros factores en general que buscamos dar a conocer.

Se identificó que uno de los grandes problemas que se tienen en las casas es el hecho de no saber qué responsabilidad tienen los hijos sobre las mascotas, pues muchas veces observamos que muchos de ellos la desean por el hecho de sentirse solos, o simplemente por tener alguien con quien jugar en los ratos libres, además de esto, debemos tener en cuenta que los niños de acuerdo a la edad que se encuentran deben afrontar ciertas responsabilidades, como por ejemplo: los niños entre cinco y seis años pueden ser responsables de tareas domésticas sencillas: limpiar el polvo, recoger la mesa, preparar su ropa para vestirse, buscar lo que necesita para una actividad concreta, No hay que olvidar que el niño sigue imitando al adulto y es él, quien debe dar ejemplo. El niño sigue reglas sencillas, intenta ser autónomo y puede rebelarse frente a las presiones de los adultos en asuntos como disciplina, autoridad y normas sociales. A partir de los cinco años comienza a despertar la intencionalidad, asimila algunas normas y se comporta de acuerdo con ellas.

Entre seis y siete años de edad, los niños comienzan a ser capaces de controlarse en desplazamientos muy conocidos y próximos tales como el colegio, la casa de amigos que vivan en el mismo bloque de viviendas, casa de algunos familiares, puede disponer de algún dinero semanal y aprender a administrarlo, cumple las órdenes al pie de la letra, generalmente hasta los ocho años, forman grupos de relación con compañeros del mismo sexo, aprende costumbres sociales relacionadas con el saludo, la despedida, el agradecimiento y por último actúan de forma

responsable si se le ofrecen oportunidades para ello, es por tal motivo que la importancia de la responsabilidad se debe trabajar desde edad temprana si queremos sensibilizar a los niños que las mascotas no son juguetes y no se desean solo por jugar o pasar el rato, si no que por el contrario son seres humanos que necesitan muchas cosas más. Para el Dr. Eugenio M. Rothe, psiquiatra infantil y profesor de Psiquiatría y Salud Pública de la Escuela de Medicina Herbert Wertheim/Florida International University (Miami), nos dice que las mascotas representan uno de los primeros vínculos afectivos en la vida de un niño, este aprende a quererlas y a tratarlas con respeto, cariño y afecto, lo cual le enseña también el valor de la empatía, esto es, la capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos, ponerse en el lugar del otro, y así comprender, a una edad temprana, a tratar a un animal como él quisiera ser tratado. Es decir, “al aprender a tener compasión y respeto por su mascota, el niño está cultivando valores básicos que lo ayudarán luego a respetar a los demás y a vivir en sociedad”, pero como bien se ha dicho si este trabajo no se realiza en conjunto con la familia y el sentido de responsabilidad se podría percibir una mala experiencia la cual conlleva a frustración por parte de la familia y decepción por parte del niño que tanto anhela su mascota.

La escuela, y concretamente la Educación Infantil, está llamada a jugar un papel relevante en el aprendizaje de valores como: la empatía, el respeto y la responsabilidad en el cuidado de otro ser vivo, así como favorecer la participación en experiencias que impulsen el amor a los animales y el ejercicio de la compasión, (Mosterín,2014). Estas iniciativas ayudan a construir una nueva conciencia social hacia el cuidado del entorno y los animales que lo habitan.

A pesar de ser esta una necesidad ampliamente demandada, el sistema educativo y el modelo de enseñanza tradicional manifiestan una falta de compromiso con todo lo relacionado a la protección y cuidado de los animales.

La educación para el trato y cuidado de los animales sigue siendo una tarea realizada, mayoritariamente, fuera de las aulas y con poca implicación de los padres y la comunidad en especial; según el Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal, (Diciembre 2019), Alcaldía de Bogotá en una encuesta realizada a 3.123 personas de 19 localidades urbanas, se encontró que el 63.8% define a una mascota como parte de la familia, un 33.0% la define como un animal de compañía o una compañero de vida; en otra pregunta realizada el 80% de la población justifica el abandono de una mascota, cuando no lo puede cuidar, o cuando está enfermo o viejo.

Más de 137.000 perros y gatos fueron recogidos el año pasado según destaca el Estudio de Abandono y Adopción de la Fundación 2016. Es un dato preocupante y que constata que el abandono sigue siendo un problema estructural que precisa una mayor intervención y cooperación de todos los agentes implicados para lograr disminuir esta cifra y que se pueda asegurar el bienestar de perros y gatos en nuestra sociedad. Por otra parte, albergues y fundaciones animalistas han acogido a más de 22.000 perros y gatos que se encontraban en situación de riesgo, claro está, que muchos de estos refugios se hallan en sobrepoblación y no pueden garantizar el bienestar animal debido a la falta de alimento y de espacio.

Gracias a la encuesta realizada por el grupo de estudiantes de Especialización, se resalta que la responsabilidad con las mascotas, no es un tema que usualmente se trate en el aula de clase como prioridad en la enseñanza de los niños, y carece como apoyo para el padre de familia en la concientización al tener un animal en casa. Así mismo, el tener una mascota en casa trae grandes beneficios para el desarrollo de los niños, les enseña a tener y fortalecer el espíritu de la

responsabilidad , a compartir el amor que tienen para dar , a preocuparse por otro ser vivo, y a tener autonomía con el cuidado de sus mascotas.

Se realizó la siguiente encuesta a 20 niños de 5 a 7 años con 10 preguntas para conocer la importancia de tener una mascota en casa y saber sus responsabilidades. A continuación miraremos las gráficas de la encuesta. Con los resultados de la encuesta realizada a los niños de 5 a 7 años llegamos a la conclusión de que el perro es una de las mascotas con mayor aceptación en hogares ubicados en la zona urbana, permitiendo mayor comodidad en su manutención y participación por parte de los integrantes de una familia promedio. Los niños entre los 5 y 7 años de edad, crean lazos muy fuertes con estas mascotas y a su vez, ponen en práctica valores fundamentales como la responsabilidad, el respeto y el amor.

Fomentar el cuidado de los animales y el respeto para que los niños se concienticen de la importancia que tienen las mascotas en nuestro entorno y que no olviden en ningún momento que se trata de un ser vivo, que siente y sufre cuando no se le da la importancia y el cuidado que ellos merecen.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera la lúdica permite la sensibilización de niños(as) entre 5 y 7 años, sobre el cuidado y responsabilidad de tener una mascota?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Elaborar estrategias lúdicas de aprendizaje para facultar a niños y niñas de habilidades sociales que sensibilicen a sus participantes sobre el cuidado responsable de tener una mascota en casa.

1.3.2 Objetivos específicos

Identificar el nivel de responsabilidad que tienen los niños(as) con sus mascotas e intervenir en el proceso de manera pedagógica.

Elaborar actividades lúdicas que permitan promover la responsabilidad y participación activa en el cuidado de las mascotas.

Establecer instrumentos de evaluación y concientización para el seguimiento de las actividades desarrolladas.

1.4 Justificación

En el presente proyecto se ha querido trabajar en las dificultades de participación en el cuidado de animales domésticos por parte de niños y niñas entre los cinco y siete años de edad. El desconocimiento de dichas necesidades establece la importancia de una acción pedagógica basada en la lúdica, que permite adquirir habilidades sociales y culturales que determinen la apropiación de ciertos roles para un óptimo cuidado de la mascota en pro de quienes conviven alrededor.

De acuerdo a la caracterización de la población infantil y sus familias, se llegó a pensar sobre la importancia de llevar al aula de clase estrategias lúdicas para sensibilizar a los niños y sus familias sobre la importancia en la preparación anticipada y la toma de decisión al tener una

mascota en casa. Con este proyecto buscamos sensibilizar y educar bajo los valores de la responsabilidad, el cuidado y protección de nuestras mascotas logrando seres humanos con mayor empatía de la vida en cualquier especie.

El aprendizaje es el proceso por el cual se adquiere conocimiento o destrezas obtenidas como resultado de la experiencia. Se pueden obtener modificaciones conductuales o de valor lo cual se puede determinar con la adquisición de una habilidad. El aprendizaje es un método de retención de información y la adaptación del conocimiento en los distintos campos y contextos lo cual lo determina como significativo. El aprendizaje significativo se desarrolla cuando una idea concreta empieza a formar parte de la estructura cognitiva del individuo, estableciendo la misma como fundamental y adaptándose como destreza.

Por lo tanto, es fundamental como educadores asumir un rol diferente para cuestionar e indagar las diversas problemáticas que atañen a los discentes, es por eso, que es primordial fundamentarse sobre los nuevos recursos, métodos y estrategias para movilizar los aprendizajes, de esta manera, se contribuirá al fortalecimiento de la práctica pedagógica y la reflexión de la misma.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Para los antecedentes de esta investigación se realizó una búsqueda en la base de datos de la Fundación los Libertadores, revistas especializadas como Redalyc, Scielo y Dialnet. Se tomaron dos variables; responsabilidad con mascotas y estrategias lúdicas, las cuales se buscaron por separado debido a que no se encontraron contenidos que recogieran los dos temas. Revisados los antecedentes investigativos se han encontrado los siguientes trabajos con similitud a una variable del tema investigado. Dentro de estos se referencian tres investigaciones, a nivel internacional, nacional y local.

En primer lugar, a nivel internacional, se encuentra “El cuidado de las mascotas y su relación con el concepto de la responsabilidad en niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Mayor Ambato, escuela de Educación Básica “Eugenia Mera” de Ambato-Ecuador. (Endara Ortega Á. R., 2015) aproximándose a la problemática de la responsabilidad al tener mascotas en casa por medio de las siguientes preguntas ¿El cuidado de las mascotas se relaciona con el concepto de la responsabilidad, en niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Mayor Ambato, escuela de Educación Básica —Eugenia Meral de la Parroquia la Merced, en la ciudad de Ambato? (Endara Ortega Á. R., 2015). Este trabajo de investigación se basa en la observación y constituye una herramienta fundamental para los docentes y padres de familia para fomentar el cuidado adecuado de las mascotas desarrollando la responsabilidad y autonomía en los niños y niñas. (López Torres, 2015).

A nivel nacional, se encontró el trabajo de grado de la Corporación Universitaria Lasallista de Caldas- Antioquia, año 2015. “Diseño de un estrategia lúdica pedagógica infantil

para el cuidado de las mascotas” (Giraldo Pamplona & Castaño Vallejo, 2015), este referente de investigación habla de una metodología cualitativa y se desarrolla dentro de un diseño metodológico transversal, en la cual los datos son recolectados en un solo momento, en un mismo tiempo y tiene como propósito describir variables y analizar su interrelación en un momento dado. ” (Giraldo Pamplona & Castaño Vallejo, 2015). En este sentido se propone lo *lúdico-pedagógico* para la enseñanza basados en el respeto a los animales. Su principal objetivo es diseñar una propuesta lúdico- pedagógica dirigida a la primera infancia, fomentando el respeto por la vida de los animales, especialmente perros y gatos.

Por otro lado a nivel local, se encontró el trabajo de Grado para optar para el título de Magíster en Bioética, de la universidad del Bosque; “La Ética de la responsabilidad y el respeto a las mascotas- como formas de vida-, como solución al maltrato y abandono de las mismas” (Medina Bojacá,2015) en donde se destaca la Tenencia Responsable de Mascotas, (TRM) como la condición bajo la cual una persona acepta y se compromete a asumir una serie de derechos, deberes, y obligaciones, enfocadas en la satisfacción de las necesidades físicas, psicológicas y ambientales de su mascota; así como la prevención del riesgo (potencial de agresión, transmisión de enfermedades o daños a terceros) que ésta pueda generar a la comunidad o al medio ambiente, bajo el marco jurídico de la legislación pertinente” (Medina Bojacá, 2015).

Otro trabajo relevante es “Identificación de factores educativos en cultura ciudadana sobre tenencia responsable de caninos en una Institución de Educación Superior de Bogotá. (Paez,2018), en este la autora concluye que: Es necesario que los centros educativos introduzcan normas de comportamiento responsable como tenedor de mascotas en pro de mejorar la cultura ciudadana, que son necesarias para lograr desde la formación académica superior el bienestar animal. Esto también se logra con hábitos relacionados con la adecuada interacción entre

ciudadanos con respecto a la tenencia de mascotas caninas. Dicha interacción obedece a la concientización en la tenencia de mascotas a través de la educación como principal herramienta de transformación cultural, estableciendo el estudio de factores biológicos, sociales y psicológicos antes de que un grupo familiar o individuo adquiriera un animal de compañía. (Paez, 2018).

2.2 Marco teórico

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y palpitaciones internas individuales. Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala cómo el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que

tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

La relación del ser humano con los animales de compañía puede resultar en una tenencia responsable e irresponsable, siendo esta última una de las principales causas de abandono de perros y gatos en las calles de Bogotá (Gamba, 2016).

La protección animal es un acto del ser humano, mientras que el bienestar animal es una condición que varía en cualquier animal viviente” (Broom, 2007). La tenencia responsable de animales de compañía es el conjunto de responsabilidades que asume una persona y su familia cuando decide tener un animal como compañero de vida. Cuando se habla de responsabilidades deben tenerse en cuenta aquellas que garantizan la salud y el bienestar del animal, implica el compromiso de adoptar las medidas necesarias para evitar que estos, se conviertan en potenciales agresores y causen daños a otras personas o a la propiedad de otros, además de prevenir y controlar los riesgos que éstos pudieran representar para sí mismo, las personas, otros animales o el medio ambiente. y aquellas que promueven la convivencia ciudadana armónica. Existen estudios que han logrado establecer que las personas vinculan un animal a sus vidas principalmente porque buscan compañía y afecto, pero por lo general, desconocen las responsabilidades que suponen su tenencia, máximo si se trata de animales no convencionales para la compañía (Nassar-Montoya, 1999; Edgar y Mullan, 2011).

En un estudio realizado recientemente en Mosquera, Cundinamarca, se concluyó que la falta de conocimiento acerca de los cuidados de tenencia responsable de un animal de compañía es consecuencia de la creciente población canina callejera, ya que se ve al perro como un animal de compañía que en caso de mal comportamiento, reproducción o muda de casa, se ve la

posibilidad del abandono como alternativa, aumentando considerablemente esta población a falta de un control natal o esterilización canina (Gutiérrez, 2018).

Los perros también desarrollan fuertes vínculos con los adultos, al igual que los lobos, su especie ancestral. El efecto de intimidad entre dueño y mascota ocurre de manera espontánea. El dueño habla y acaricia a su mascota, con un lenguaje corporal relajado que se da sólo cuando aquel lo quiera y necesite, ya que su mascota siempre está dispuesta a jugar y a ser acariciada. Las relaciones con otros humanos no son necesariamente tan espontáneas y libres como las que se pueden establecer con una mascota. Adicionalmente, este efecto de intimidad se ve fuertemente soportado en la capacidad de comunicación entre humanos y animales. Los perros han mostrado una habilidad especial para comprender señales verbales y no verbales de los humanos, que han constituido la base de múltiples tipos de relaciones entre estas dos especies (Gutiérrez G, 2007, p.169).

La interacción con una mascota puede proveer diferentes beneficios para la salud. Favorece la prevención de diversos tipos de enfermedades, ayuda a contrarrestar la enfermedad y facilita la rehabilitación, mediante una variedad de mecanismos que apenas ahora empiezan a ser explorados. La interacción con animales promueve la actividad física, ayuda a centrar la atención, estimula la interacción social, mejora el sentido del humor, favorece el contacto físico, el juego y las demostraciones de afecto tanto con la mascota como con otras personas. En consecuencia, parece servir como protector de las personas contra la soledad y la depresión. También favorece la independencia, el sentido de valor y utilidad para otros, y la motivación. Finalmente, incentiva un estado afectivo positivo, un aumento de la autoestima y un sentido de logro.

Mediante el artículo, “la importancia de cuidar a los animales” su autora menciona que todos los animales necesitan cariño, amor y respeto. Hay que educar a los niños y hacerles entender que las mascotas deben respetarlas y no hacerles daño. Ya que estas mascotas aportan a los niños una serie de comportamientos y valores positivos para su desarrollo (Colectivo Tándem.2017).

“El niño que cuida a una mascota sabe que lo que hace importa, y por eso querrá hacer más de eso. Mientras más se alimente, pasee o se una emocionalmente con la mascota, más seguro se sentirá”. De hecho, los estudios realizados por el Waltham Center han demostrado que los niños con mascotas tienen niveles más altos de autoestima que aquellos sin mascotas (Shari,2017).

La investigación presentada por Dewey, se fundamenta de manera pedagógica ya que los docentes utilizan metodologías, técnicas, planificaciones que cubren las necesidades del cuidado de las mascotas en los niños y niñas por medio de la sensibilización.(Dewey, 2014). En conclusión, es importante establecer estrategias pedagógicas para aumentar la afectividad y autoestima en los niños, factores importantes para el crecimiento personal, al igual que para su desarrollo social lo cual les permite ser aceptado dentro de un grupo y participar sin problemas en diferentes actividades que le permitan conocer sus habilidades.

Para Dewey la educación es una constante reorganización o reconstrucción de la experiencia a partir de esto su principal preocupación fue poder desarrollar una educación que pudiera unir la tradicional separación entre la mente y el cuerpo, entre la teoría y la práctica o entre el pensamiento y la acción, ya que él pensaba que al hacer esta separación, llamada “natural” la educación, para él tendía a ser académica y aburrida, alejada de los intereses reales de la vida: Cada vez tengo más presente en mi mente la imagen de una escuela; una escuela cuyo

centro y origen sea algún tipo de actividad verdaderamente constructiva, en la que la labor se desarrolle siempre en dos direcciones: por una parte, la dimensión social de esta actividad constructiva, y por otra, el contacto con la naturaleza que le proporciona su materia prima”(Dewey, 2014).

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El proyecto pedagógico con metodología cualitativa, nos permite identificar en este grupo poblacional los diferentes comportamientos frente a dinámicas de cuidado de la mascota, su desarrollo en el hogar como principal contexto social y el impacto cultural que este ocasiona en la comunidad. Se puede definir como un proceso *inductivo* mediante la ejecución de talleres pedagógicos y encuestas cuya finalidad es indagar sobre las experiencias sociales y personales obtenidas por cada uno de los estudiantes.

El tipo de investigación realizada establece un modelo descriptivo de la información generada por los participantes a través de encuestas, nos permite comprender el proceso que llevan a cabo en el proceso idiográfico.

Teniendo como base el aprendizaje por apropiación el cual se fundamenta en el descubrimiento guiado a través de la interacción social, sin dejar de reconocer el aprendizaje por invención; Ausubel (1961) pretende liberar el aprendizaje receptivo y contrarrestar la valoración negativa que del mismo se tiene para ello se propone desmitificar el aprendizaje por descubrimiento y apoyar sus argumentos en posturas pragmáticas. Por esta razón como precursor del aprendizaje significativo afirma que: El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que él aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra.

Por lo anterior el ser humano tiene la disposición de aprender sólo aquello a lo que le encuentra lógica, tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido siendo el único y auténtico aprendizaje, el significativo cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, oportuno para aprobar un examen, para ganar una materia, entre otros. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional, lo da la relación del nuevo conocimiento con saberes anteriores, situaciones cotidianas, con la propia experiencia, en contextos reales.

Por esta razón el aprendizaje significativo con base en los conocimientos previos que tiene el individuo, más los conocimientos nuevos que va adquiriendo estos dos al relacionarse, forman una conexión importante y es así cómo se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

3.2 Línea de investigación institucional

A través de la aplicación y referenciación de encuestas, podemos determinar la población a quien va dirigida la actividad, determina las necesidades frente a la problemática y preferencias de los participantes. Las encuestas de medición y participación en las actividades nos permiten establecer las habilidades adquiridas de los participantes a través de la ejecución de las dinámicas. Las encuestas de conformidad con la actividad, nos permite establecer de manera asertiva las dificultades y falencias presentadas en el desarrollo final de la dinámica, evaluando de manera más detallada el proceso que se lleva a cabo con los niños.

El docente tiene como función orientar y construir los conceptos que permitan el crecimiento cognitivo de cada estudiante fomentando la cultura y los buenos hábitos. De tal forma, Rodríguez (1988), define al docente como la persona que guía indica y conduce de manera procesal hacia el conocimiento capaz de usar su libertad su dignidad personal dentro de

un clima de igualdad de oportunidades y actuando en calidad de actor social con ética pedagógica.

Un académico formado para el óptimo acompañamiento de los estudiantes brinda de manera responsable un seguimiento especializado y dado para la orientación pedagógica.

Teniendo en cuenta la interventoría del docente y la formulación de estrategias didácticas podemos desarrollar habilidades de relación en primera instancia con la mascota y como finalidad la interacción socio-afectiva que harán de sus labores cotidianas de cuidado, manutención y disciplina muy divertidas. El plan de intervención del docente incluye mediciones pertinentes al desarrollo del ejercicio mismo y su retroalimentación a través de guías, material de apoyo, videotutoriales que permiten evidenciar los objetivos planteados por la actividad pedagógica.

En este sentido, Bourdieu (1981), reconoce que el *habitus es* un sistema de estructuras de pensamiento, de percepción, de evaluación y de acción de las prácticas humanas. Desde este punto se establece la necesidad de una acción pedagógica evaluativa que sirva como puente entre la consecución de los saberes. Esto significa que la intervención y evaluación son parte inherente de nuestra vida, ya que continuamente estamos expuestos a evaluaciones de todo tipo (laborales, académicas, sociales, etc), donde intrínsecamente evaluamos nuestras acciones y decisiones.

3.3 Población y muestra

Corresponde a la zona ubicada entre la Avenida Central Villavicencio al norte y Río Tunjuelito al sur, Río Tunjuelito al oriente y Avenida Karrera 86 y Karrera 82B al occidente.

El subgrupo tomado como muestra son los niño(a)s entre 5 y 7 años de edad, pertenecientes a la Institución educativa *Liceo Nueva Britalia*, ubicado en la Calle 47 B Sur # 81 H – 35 Sur en el sector de Britalia, tomando los grupos de segundo y tercer grado de escolaridad, seleccionando los estudiantes que conviven con una mascota de manera permanente. Se trabajará inicialmente con veinte niños(as) con supervisión de un adulto responsable.

3.4 Instrumentos de investigación

Se establecen instrumentos tecnológicos como herramientas acordes al seguimiento, apoyo y desarrollo de las actividades lúdicas propuestas, muy acordes a las restricciones debido a la pandemia COVID 19.

Se establecen guías de trabajo con material de apoyo frente a las diferentes necesidades que posee la mascota. Estas pueden evidenciar a través de dispositivos tecnológicos tales como *teléfonos celulares, tabletas, computadores*, fotografías o vídeos de los objetivos propuestos en la actividad.

Video: El lenguaje audiovisual está muy presente en la vida de los alumnos, pero no tanto en las aulas. Crear un video, grabado o de animación, les permitirá desarrollar su alfabetización audiovisual, expresar lo que saben de una manera distinta, trabajar la competencia digital y la creatividad, y aprender a estructurar y sintetizar la información.

Galería de fotos: Otra manera de aprender es hacer fotografías y mostrar a través de las imágenes los conceptos aprendidos. Sobre todo si se incluyen explicaciones como pies de fotos.

Mural digital: Organizar las ideas en un póster también puede servir a tus alumnos para plasmar lo que saben.

Blog: Individual o colectivo, las bitácoras permiten a los estudiantes publicar y compartir conocimientos, ideas y opiniones. Mediante esta transmisión de contenidos demuestran sus conocimientos y, a la vez, siguen aprendiendo.

Revista o diario escolar digital: Mediante su creación los alumnos pueden mostrar cómo se planifican, organizan y desarrollan un determinado tema, escriben sus aportes frente a las dinámicas, ilustran las diferentes necesidades que percibieron en su participación y organizan foros de participación bajo lineamientos del docente.

Las nuevas herramientas tecnológicas facilitan a los alumnos el desarrollo de estas y otras creaciones antes impensables en el aula de clase, permitiendo mayor interacción por parte de los niño(a)s frente al desarrollo de las actividades de su cotidianidad y evidenciando la corresponsabilidad de la escuela en el desarrollo de sus habilidades socio-culturales.

4. Estrategia de intervención

El proyecto pedagógico pretende desarrollar habilidades y herramientas socio culturales que fomenten el buen desarrollo convivencial, fundamentado en principios y valores éticos tan inherentes como la vida misma.

Encuentra la golosina

Esta actividad estimula el olfato de la mascota, manteniendo su nivel de concentración al máximo debido al incentivo alimenticio, permitiendo contribuir a la estabilidad emocional del perro, generando comportamiento dócil y evitando alteraciones del carácter del animal.

Qué necesitamos para jugar:

CAJA DE HUEVOS

PINGPONES (6)

GOLOSINAS FAVORITAS DE TU MASCOTA

Cómo jugar:

- Retira a tu perro a una distancia prudente del cartón de huevos
- Esconde en una de las cavidades del cartón de huevos una golosina
- Tapa todas las cavidades con los pingpones
- Permite que tu perro busque la golosina y la coma.
- Repite este ejercicio 5 veces

El escondite

La diversión juega un factor fundamental en el desarrollo del perro; esta actividad fomenta el desgaste energético de la mascota, a través de la actividad física se observará un cambio de comportamiento por parte de la mascota y la reducción de daños en el inmueble.

Qué necesitamos para jugar:

HABITACIONES DE LIBRE ACCESO PARA TU MASCOTA

PARTICIPACIÓN SUPERVISADA

Cómo jugar:

- Si tu perro ya conoce órdenes básicas como “quieto”, podrás jugar con él sin problemas.
- Le das al perro la orden de “quieto” y le distraes mientras te aproximas a tu escondite.
- Llámale una primera vez para que se ponga en marcha y te encuentre. Vuelve a llamar una segunda y tercera vez, hasta que de con tu escondite.

Enseña a tu perro a guardar sus juguetes

Entre las actividades para perros que existen, este juego le permite al perro identificar el lugar adecuado donde deben guardarse los objetos que usa para su entretenimiento, evitando posibles accidentes, limpieza y orden.

Qué necesitamos para jugar:

Caja de cartón mediana

Juguetes del perro

Golosina favorita de tu mascota

Cómo jugar:

- Pídele a tu perro que recoja un juguete y lo traiga a ti, para lo cual tendrás la caja enfrente.
- Ordena a tu perro que suelte el juguete dentro de la caja.
- Dale una golosina a tu perro como premio y repite el ejercicio hasta que sea capaz de guardar sus juguetes por sí mismo.

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

El desarrollo de actividades lúdicas como herramienta para el fortalecimiento de hábitos de cuidado y manutención de mascotas por parte de niños, posee gran acogida debido a sus dinámicas activas. La participación en las obligaciones diarias con la mascota, presenta un cambio temporal que debe ser fortalecido diariamente con un acompañamiento constante por parte de un adulto responsable.

Se considera que las estrategias implementadas por un lado, posibilitaron procesos de construcción de sistemas de significación e interpretación y producción de buenos hábitos para con su mascota, propiciando así la participación, reflexión crítica y comprensión de contenidos inherentes en la sana convivencia; y, por el otro lado, hubo construcción de supuestos teóricos referentes a valor cultural de las mascotas,, dado que los niño(a)s descubrieron y se apropiaron de nociones científicas gracias a la fotografía y en particular al cuidado de una mascota que fue de gran interés. En este sentido, se concluye que las estrategias pedagógicas fueron efectivas y servirán de ayuda para los docentes, en tanto se permitió la reflexión en torno a la práctica pedagógica, además, los profesores continuamos manifiesto la necesidad de seguir aplicando este tipo de acciones para brindar ideas, facilitar los aprendizajes en los estudiantes y por qué no en sus mascotas.

5.2 Recomendaciones

Dado que las dinámicas fueron diseñadas para niños y niñas entre cinco y siete años de edad, es recomendable que se divulguen las estrategias implementadas y se promuevan en otro tipo de entornos diferentes al escolar.

Es conveniente que se continúe con el proceso de investigación, para determinar la eficacia de las acciones propuestas en la práctica pedagógica teniendo en cuenta las restricciones que se deben por motivo de la pandemia *Covid 19* y, por otro lado, indagar si la guía sirvió de ayuda y orientación para el fortalecimiento de las prácticas docentes.

Se sugiere ajustar los tiempos y los recursos metodológicos para la realización de las estrategias pedagógicas, para cumplir con los objetivos de cada asignatura. Se considera fundamental adaptar las acciones propuestas a los contextos, con el propósito de respetar los intereses y las necesidades de los estudiantes con sus mascotas.

Referencias

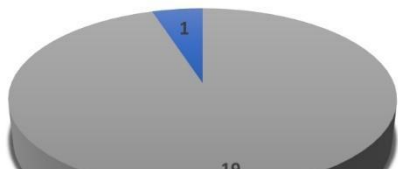
- AUSUBEL, D.P., Novak, J.D. y Hanesian, H. (1983). Aprendizaje por descubrimiento, pp. 447-535. En Id. Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo (2ª ed.) México: Trillas.
- BRUNER, J.S. (1969). Hacia una teoría de la instrucción. México: Uteha.
- BRUNER, J.S., Goddnow, J. y Austin, G.A. (1978). El proceso mental en el aprendizaje. Madrid: Narcea.
- GUTIERREZ, C. H. (2002) La evaluación como experiencia total. Logros, objetivos, procesos, competencia y desempeño. Santa Fe de Bogotá: Nomos.
- Jesús Mª, N. G. (1996) La Autoevaluación del profesor. Madrid: Española.
- PERRENOUD, P. (2007) Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar. Barcelona: Graó.
- PIAGET, J. (1978). Equilibración de las estructuras cognitivas. Madrid: Siglo XXI.
- POPEER, K.R. (1977). La lógica de la investigación científica. Madrid: Tecnos.
- RODRIGUEZ, M. L. (1988) Orientación educativa. Barcelona: Ceas
- RODRIGUEZ Neira, T. (1994). Modelos de enseñanza. Principios Básicos I. Monografía 24 de Aula Abierta. Oviedo: Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Oviedo.
- RODRIGUEZ Neira, T. (1996). Modelos de enseñanza. Principios Básicos II. Monografía 28 de Aula Abierta. Oviedo: Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Oviedo.
- VYGOSKY, L.S. (1977). Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. Buenos Aires: La Pléyade.

Anexos

Anexo 1. Gráfica de resultados de las encuestas

ENCUESTA 1

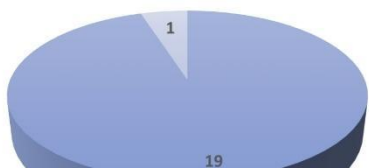
1. TE GUSTARÍA TENER UNA MASCOTA?



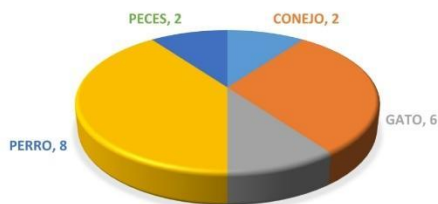
2. QUE EDAD TIENES?



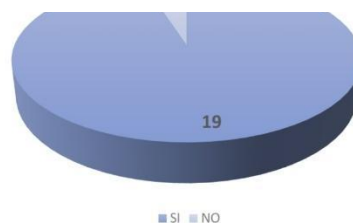
3. EN QUE TIPO DE VIVIENDA HABITAS?



4. QUE MASCOTA TE GUSTARÍA TENER EN CASA?

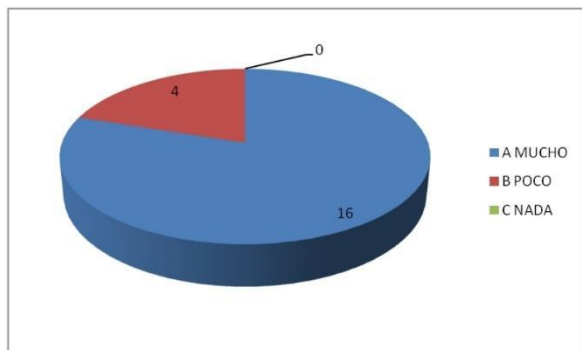


5. EN CUANTAS ACTIVIDADES DE CUIDADO DE TU MASCOTA PARTICIPAS A DIARIO?

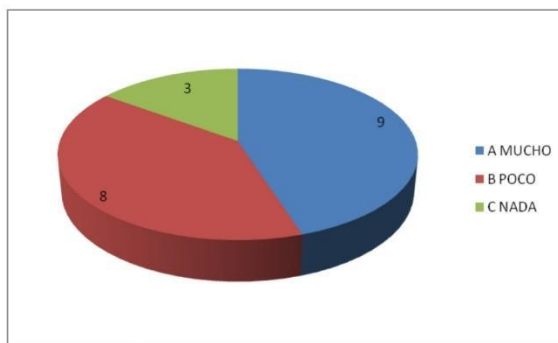


ENCUESTA 2

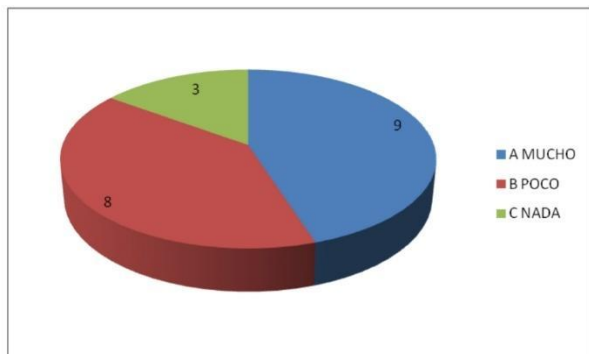
1. ¿Cuánto tiempo juegas con tu mascota?



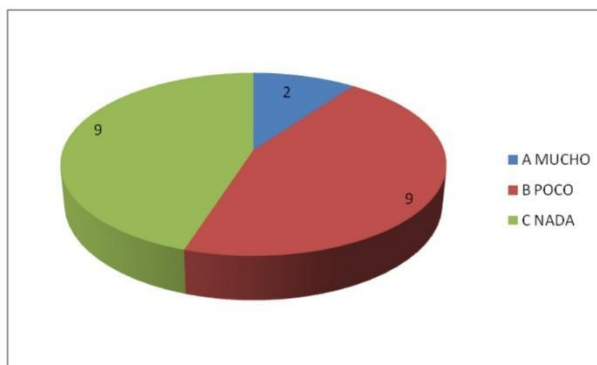
2. ¿Ayudas a recoger los juguetes de tu mascota?



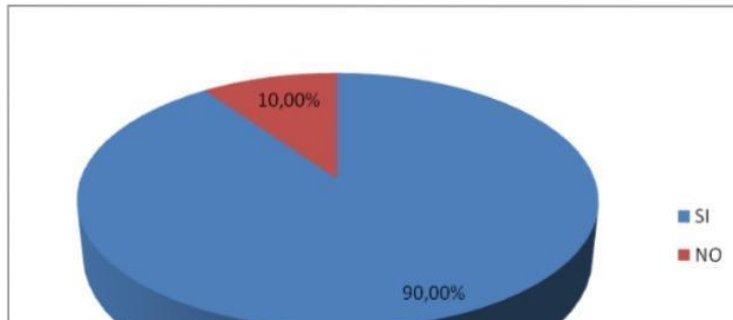
4. ¿Participas en actividades tales comodarle comida y agua a tu mascota?



5. Le enseñas trucos o comandos nuevos a tu perro?

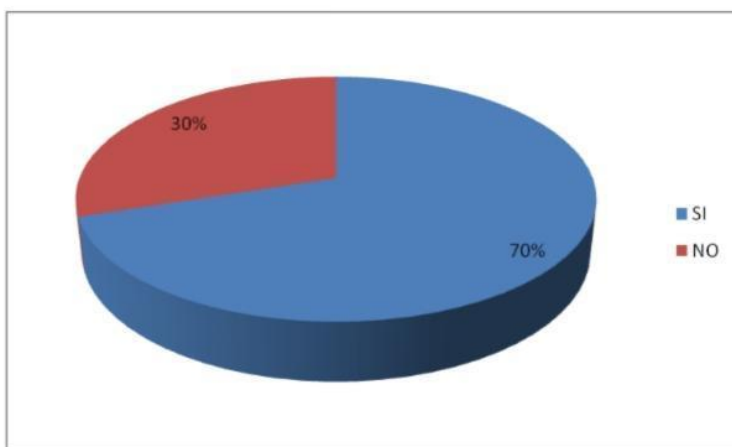


1. ¿Las actividades fueron de fácil desarrollo?



Resumen Estadístico	
Media	0,5
Error típico	0,4
Mediana	0,5
Moda	#N/A
Desviación estándar	0,56568542
Varianza de la muestra	0,32
Curtosis	#¡DIV/0!
Coefficiente de asimetría	#¡DIV/0!

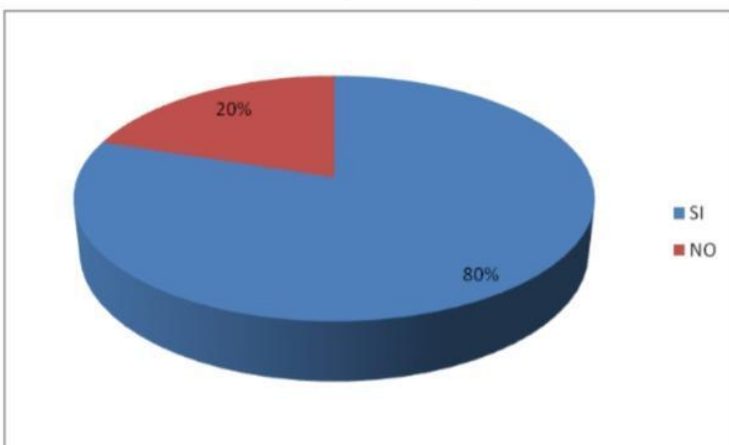
3. ¿Tu mascota pudo realizar las actividades?



Resumen Estadístico	
Media	0,5
Error típico	0,2
Mediana	0,5
Moda	#N/A
Desviación estándar	0,28284271
Varianza de la muestra	0,08
Curtosis	#¡DIV/0!
Coefficiente de asimetría	#¡DIV/0!
Rango	0,4
Mínimo	0,3
Máximo	0,7
Suma	1
Cuenta	2

4. ¿Comprendes las necesidades que tiene tu mascota (recreación-alimentación-higiene)?

5. ¿Consideras importante ayudar con el cuidado de tu mascota?



Resumen Estadístico	
Media	0,5
Error típico	0,3
Mediana	0,5
Moda	#N/A
Desviación estándar	0,42426407
Varianza de la muestra	0,18
Curtosis	#¡DIV/0!
Coefficiente de asimetría	#¡DIV/0!
Rango	0,6
Mínimo	0,2
Máximo	0,8
Suma	1
Cuenta	2

ENCUESTAS

Encuesta de conformidad

¿Te gustaría tener una mascota?

- a) Si
- b) No

¿Juegas con tu mascota?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

¿Qué tipo de vivienda habitas?

- a) Urbana
- b) Rural

¿Qué mascota te gustaría tener en casa?

- a) Conejo
- b) Gato
- c) Aves
- d) Perro

¿En cuántas actividades de cuidado de tu mascota (comer-jugar-correr-pasear-limpieza), participas diariamente?

- a) Ninguna actividad
- b) Solo una actividad
- c) En todas las actividades

¿Conoces la responsabilidad y cuidados que requiere una mascota?

- a) Si
- b) No

Encuesta de Medición

¿Cuánto tiempo juegas con tu perro?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

¿Ayudas a recoger los juguetes de tu mascota?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

¿Participas en el baño de tu perro?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

¿Le enseñas trucos o comandos nuevos a tu mascota?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

¿Participas en actividades tales como darle comida y agua a tu perro?

- a) Mucho

- b) Poco
- c) Nada

Encuesta de conformidad

¿Las actividades fueron de fácil desarrollo?

- a) Si
- b) No ¿Por qué?

¿Te divertiste en la actividad?

- a) Si
- b) No ¿Por qué?

¿Tu mascota pudo realizar las actividades?

- a) Si
- b) No ¿Por qué?

¿Comprendes las necesidades que tiene tu mascota (*recreación-alimentación-higiene*)?

- a) Si
- b) No ¿Por qué?

¿ Consideras importante ayudar con el cuidado de tu mascota?

- a) Si
- b) No ¿Por qué?