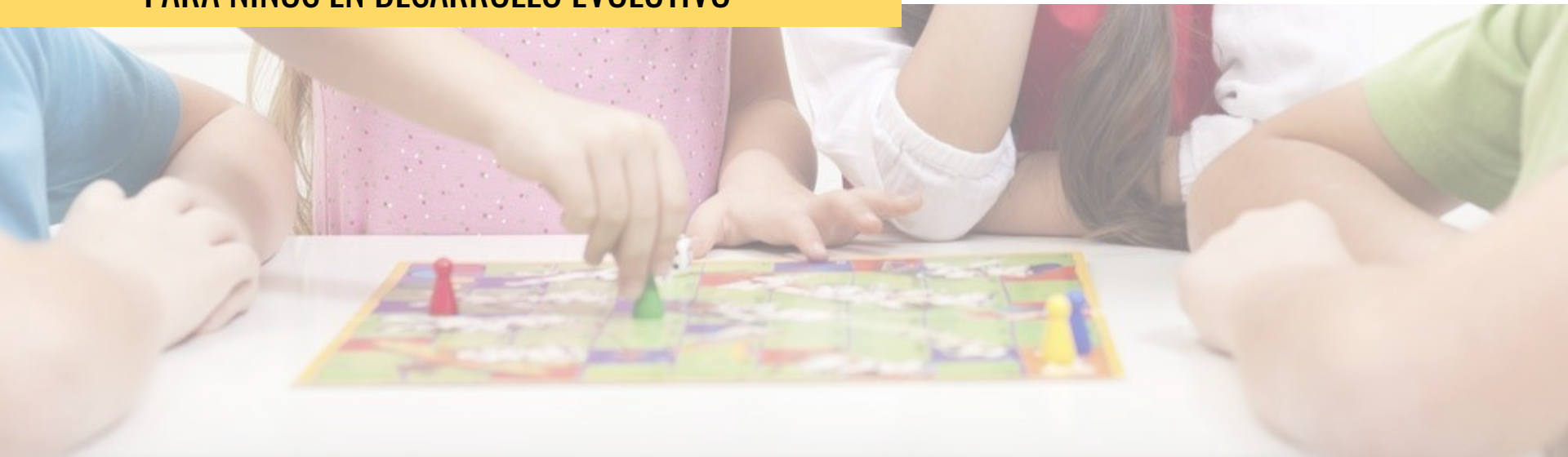


MEMORIA DE TÍTULO

**SISTEMA COMUNICACIONAL PARA FOMENTAR LA
TENENCIA RESPONSABLE DE MASCOTAS, CON UN
ENFOQUE ESPECIAL EN GATOS DOMÉSTICOS,
PARA NIÑOS EN DESARROLLO EVOLUTIVO**

Alumna: Javiera Hernández Martínez
Profesor guía: Alejandro Osorio Morán
2023



Gracias a mis gatos, por
amarme y aguantar todo el
amor que les doy.
Gracias a Lukas que me cuida
del cielo perruno.
Gracias a mi familia por
dejarme tenerlos a todos.
Gracias a mi profesor que ha
sido un excelente guia.
Gracias a todos, pero por
sobretudo,
Gracias a mi.



ÍNDICE

Resumen	Pág. 4	Formulación del proyecto	Pág. 24
Contexto	Pág. 5 - 7	- Necesidad.	Pág. 24
Marco teórico	Pág. 8	- Problema.	Pág. 24
1.- Tenencia responsable y no responsable de mascotas.	Pág. 8	- Oportunidad.	Pág. 24
1.1.- Gatos domésticos.	Pág. 9 - 10	- Propuesta conceptual.	Pág. 25
2.- Niños en desarrollo evolutivo.	Pág. 11	- Objetivos:	Pág. 25
2.1.- Lenguaje del procesamiento de información.	Pág. 12	- General.	Pág. 25
2.2.- Características de usuario.	Pág. 13	- Específicos.	Pág. 25
3.- Juego educativo en el desarrollo de los niños.	Pág. 14 - 15	Desarrollo formal	Pág. 26
3.1.- Colores en el aprendizaje de los niños.	Pág. 16	- Desarrollo del sistema - producto.	Pág. 26
3.2.- Métodos de enseñanza en el sistema educativo.	Pág. 17	- Desarrollo mapa modelo de negocio CANVAS.	Pág. 27
3.2.1.- Métodos de enseñanza para niños entre 5 a 10 años.	Pág. 18	- Desarrollo de marca.	Pág. 28
4.- Formas de jugar en la actualidad.	Pág. 19 - 20	- Desarrollo tableros.	Pág. 29 - 33
Estado del arte	Pág. 21 - 23	- Desarrollo cartas.	Pág. 34 - 43
1.- Mascotas.	Pág. 21	- Desarrollo Tótem.	Pág. 44
2.- Más mascotas.	Pág. 22	- Instrucciones.	Pág. 45 - 46
3.- Peppa pig - Veterinaria.	Pág. 22 - 23	- Packaging.	Pág. 47 - 48
		Implementación en las clases de clases.	Pág. 49
		- Uso y observaciones.	Pág. 49
		Bibliografía - Linkografía	Pág. 50 - 51

RESUMEN

La educación de los niños sobre la tenencia responsable de mascotas es de suma importancia en la formación de ciudadanos responsables y compasivos. En este proyecto, se llevará a cabo un enfoque lúdico y participativo para fomentar este aprendizaje. A través del desarrollo de un juego didáctico, se pretende proporcionar a los niños una plataforma educativa que les permita explorar de manera entretenida y comprometida las necesidades de los animales domésticos, en particular, los gatos.

Este juego, diseñado con el objetivo de ser interactivo y atractivo, no solo transmite conocimientos sobre las necesidades esenciales de las mascotas, sino que también impulsará el desarrollo de habilidades de empatía y responsabilidad en los niños.

A medida que los pequeños participen en el juego, se les brindará la oportunidad de ponerse en el lugar de sus amigos peludos y entender mejor. Los niños aprenderán a considerar el bienestar de las mascotas como una responsabilidad compartida y a tomar decisiones éticas en su cuidado.

En última instancia, este juego no solo tiene como objetivo educar, sino también inspirar una nueva generación de amantes de los animales, comprometidas con el respeto y la tenencia responsable de las mascotas, y conscientes de que las decisiones que tomen afectan directamente la calidad de vida de estos seres queridos en nuestras vidas."



CONTEXTO

El ser humano ha buscado crear y mantener fuertes lazos con la naturaleza, reconociendo la vital importancia de estar en armonía con todo lo que nos rodea. Esta conexión profunda se establece no sólo a través de las plantas que habitan en nuestro entorno, sino también a través de los animales y su diversidad.

Los entornos naturales, como los bosques, lagos, montañas, entre otros, nos conectan con la majestuosidad de la tierra, los cuales nos dan la capacidad de purificar el aire, proporcionar refugio y embellecer nuestro hábitat. Siendo este un recordatorio constante de la importancia de mantener el equilibrio con la flora.

El aporte de la biodiversidad a la vida del ser humano y sus procesos productivos es múltiple. El contacto y la percepción del humano con el ambiente lo mantiene en armonía, es por eso que es crucial para su desarrollo mantener contacto con las plantas y animales de manera cercana, ya que nos ayuda a nuestra salud. (Heidegger, 1962).

De esta forma con el paso del tiempo, a través de la siembra en los hogares y la domesticación de algunos animales, el atento cuidado y la observación de su desarrollo, el ser humano ha experimentado la gratificación de formar parte del ciclo vital y comprende la delicada interconexión que sustenta a todas las formas de vida. (Heidegger, 1962)

La responsabilidad en la tenencia de los recursos naturales y la fauna se presenta como un imperativo ético y práctico. El entendimiento de que nuestra interacción con la biodiversidad tiene un impacto directo en la salud del ecosistema y, por ende, en nuestra propia calidad de vida, implica la necesidad de una gestión consciente y responsable.

Si hablamos de tenencia responsable podemos decir que es un dicho utilizado con mucha frecuencia hoy en día en Chile y el mundo. Sin embargo, no significa únicamente tener un animal en condiciones aceptables como alimento y un techo, sino que también, satisfacer sus necesidades sumamente básicas, ya sea el alimento, agua, hogar, atención médica y bienestar.

En Chile el año 2017 se promulgó la Ley 21.020, conocida como "Ley de tenencia responsable de mascotas y animales de compañía" o "Ley Cholito" buscando promover la protección y bienestar de los animales, ya sea por los dueños, respondiendo a identificar y registrar

a sus mascotas, esterilizarlos, educarlos y a su cuidado personal. También la Ley establece la obligación de los municipios a implementar programas de control de animales callejeros en poblaciones y brindar servicios veterinarios accesibles.

LEY CHOLITO APROBADA
¿QUÉ CONTEMPLA LA TENENCIA RESPONSABLE DE ANIMALES DE COMPAÑÍA?

QUIENES NO INSCRIBAN A SUS MASCOTAS PODRÍAN SER SANCIONADOS CON MULTAS DE HASTA \$700 MIL

- 1 LAS MASCOTAS DEBEN INSCRIBIRSE EN UNA PLATAFORMA DEL MINISTERIO DEL INTERIOR (operativa en 180 días)
- 2 LOS DUEÑOS SERÁN RESPONSABLES DE SU ALIMENTACIÓN Y MANEJO SANITARIO
- 3 LOS DUEÑOS DEBERÁN RESPONDER CIVILMENTE POR DAÑOS QUE PROVOQUE SU MASCOTA
- 4 EN CASO DE EXTRAVÍO, EL ANIMAL PUEDE SER DEVUELTO A SU DUEÑO
- 5 SE PROHIBE EL SACRIFICIO COMO SISTEMA DE CONTROL DE LA POBLACION ANIMAL
- 6 LOS MUNICIPIOS PODRÁN RESCATAR A LOS ANIMALES SIN IDENTIFICACIÓN, ENTREGÁNDOLOS A ORGANIZACIONES PROMOTORAS DE LA TENENCIA RESPONSABLE

FUENTE: SUBDERE.GOV.CL | ILUSTRACIÓN: CASPA | bbc1

"Ley Cholito" ¡APROBADA!

TRES EJES DE LA LEY DE TENENCIA RESPONSABLE DE MASCOTAS

- Control de la población animal
- Identificación y registro de animales de compañía
- Educación de la ciudadanía

Agregando a lo anterior es importante destacar que en Chile existen organizaciones de defensa animal, las cuales trabajan activamente en impulsar la tenencia responsable, la esterilización y adopción de animales abandonados. Si bien durante la pandemia de COVID-19, el encierro y soledad llevó a más personas a tomar la decisión de adoptar una mascota o ser un hogar temporal para ellos.



La Dra. Paola Ledesma (2020), médico veterinario señala que el vínculo emocional que se puede llegar a generar entre una mascota y su amo genera bienestar físico y emocional a través de la liberación de hormonas y neurotransmisores, generando sensaciones de felicidad y beneficiando la salud de ambos.

En 2021 se evidenció a través del registro nacional de mascotas que alrededor de 50 mil gatos fueron adoptados, siendo un 18,4% hembras y 81% machos. María Troncoso, subsecretaría de Desarrollo Regional y Administrativo aseguró que “las mascotas se han vuelto parte importante de las familias de los chilenos”.

“En la pandemia aumentó la adopción o cuidado temporal de mascotas en un 50% más de lo habitual” comenta Catalina en una entrevista sobre la “Adopción de mascotas” para la Facultad de Ciencias Veterinarias y Pecuarias de la Universidad de Chile. Catalina es la presidenta y fundadora de la “Fundación garras y patas” quien lleva más de 10 años rescatando gatos y perros.

Por ende podemos estar de acuerdo en que los animales se convierten en compañeros de hogar, aportando alegría y bienestar a las personas.

A pesar de ello, tampoco se trata de llegar y llevarse un gato o una mascota a casa, sino que debe existir un compromiso real. Los felinos domésticos; así como las mascotas en general, requieren de cuidados especiales y esenciales como todo ser vivo, ellos han sido animales de compañía por siglos aportando beneficios a nuestra salud y estas organizaciones de defensa animal se han hecho cargo de escoger un dueño apropiado y responsable, que esté dispuesto a un seguimiento y le condicione un espacio agradable a su mascota.

En la medida que han aumentado los estudios y conocimientos de estos seres, aumentan sus necesidades y requerimientos sobre cómo complacer su vida junto a los humanos. No obstante, por otra parte, la ONU (Organizaciones de las Naciones Unidas) ha hecho estudios para evaluar el crecimiento de la población

humana y menciona en su página web que ha alcanzado los 8.000 millones a mediados de noviembre del año 2022 y se esperan 10 mil millones más de personas que vivan en ciudades en el año 2050. Por lo que podemos decir que una de las mayores consecuencias ya vistas en todo el mundo es la reducción de metros cuadrados de las viviendas.

“En nuestro país, según un estudio de la Universidad de Chile, el 56% de las viviendas de Santiago tiene menos de 70 metros cuadrados...todo esto representa un tremendo desafío...”, comentó Isabel Palma (2021).

Por ende, las organizaciones procuran que la persona que se haga responsable de una mascota pueda proporcionarle una tenencia agradable. De no ser así, se generan problemas, ya sea ambientales, como por ejemplo, entre los años 2000 y 2016 el SAG (Servicio Agrícola y Ganadero) y CONAF (Corporación Nacional Forestal) registró un total de 466 ataques a fauna nativa por parte de los felinos.



Plano vivienda. (s.f.). [Plano vivienda]. Recuperado el 10 de Julio, 2023, de <https://www.pinterest.cl/pin/78257087255229778/>

En Valparaíso el 14,89% corresponden a ataques a aves playeras y mamíferos (Barrera, 2018). También pueden comenzar los problemas sanitarios y sociales, la mala convivencia entre humanos y gatos en espacios inadecuados puede traer riesgos como transmisiones de enfermedades zoonóticas, es decir, enfermedades transmisibles desde animales a humanos (Dabanch, 2003). Por lo que no ser consciente de la tenencia responsable de mascotas y disponibilidad para atender necesidades básicas de cada animal puede llevar a una mala experiencia y provocar el desinterés y abandono de animales.

Por consiguiente, es fundamental que todos los miembros de la familia, incluyendo a los niños, se comprometan a contribuir por una mejor convivencia y respeto hacia sus nuevos felinos. Hay que tener siempre presente que los animales no son juguetes ni están para nuestra entretenimiento y cuando hablamos de responsabilidad hacemos referencia a la capacidad de asumir las consecuencias y decisiones buscando el bien propio junto al de los demás. La responsabilidad se va adquiriendo, por imitación del adulto en el caso de los niños. López (2015) plantea la importancia de generar en los niños el concepto de responsabilidad frente al cuidado adecuado que requieren las mascotas, para tal objetivo, es necesario un proceso formativo y de sensibilización que inicia en los hogares, continúa en las Instituciones Educativas y permanece en la sociedad, generando así una relación respetuosa y de bienestar entre unos y otros.



Educar a hijos. (s.f.). [Educar a hijos y padres sobre tenencia responsable]. Recuperado el 20 de Octubre, 2023, de <https://especiespro.es/articulos/salud-y-bienestar/educar-a-ninos-y-a-padres-para-minimizar-el-riesgo-de-mordeduras/>



Enseñar a los niños a cuidar adecuadamente a los gatos les permitirá comprender sus responsabilidades y entender la importancia del bienestar que merece todo ser vivo. Es crucial educar a los niños sobre la importancia de brindar atención, cariño y cuidados básicos, promoviendo así un vínculo saludable y responsable entre ellos y sus gatos. Al fomentar la tenencia responsable desde temprana edad, estamos formando futuros adultos que entienden y valoran el compromiso que implica cuidar y respetar a las mascotas que nos acompañan en nuestras vidas. Asimismo, contribuimos a crear una sociedad más compasiva y responsable hacia los animales.



Tenencia responsable. (s.f.). [Tenencia responsable de mascotas]. Recuperado el 20 de Octubre, 2023, de <https://radiopolar.com/perrita-chichi-junto-a-la-municipalidad-de-natales-ensenan-a-los-ninos-y-ninas-sobre-la-tenencia-responsable-de-mascotas/>

MARCO TEÓRICO

1.- Tenencia responsable y no responsable de mascotas

La Organización Mundial de Sanidad Animal (OMSA, 2009) define la tenencia responsable de animales como un principio de bienestar animal, donde el propietario acepta cumplir y satisfacer las necesidades comportamentales, ambientales y físicas de todos sus animales.

Para ello, el dueño debe proporcionarles los recursos necesarios para que mantengan un nivel aceptable de salud y bienestar en su ambiente y para prevenir los riesgos que el animal pueda presentar para la comunidad, otros animales o para el medio.

Puntos de aspectos básicos y fundamentales que define la OMSA sobre la tenencia responsable:



1.- **COMPROMISO:** la tenencia responsable implica un compromiso por parte del propietario para cuidar adecuadamente a su mascota durante toda su vida. Esto implica proporcionarle alimentación adecuada, refugio, atención veterinaria, ejercicio y estimulación mental.



2.- **SALUD Y BIENESTAR:** los propietarios responsables deben asegurarse de que sus mascotas estén sanas y tengan acceso a atención veterinaria regular. Esto incluye vacunaciones, desparasitación, chequeos médicos periódicos y atención médica oportuna en caso de enfermedad o lesiones.



3.- **ALIMENTACIÓN ADECUADA:** proporcionar una dieta equilibrada y adecuada a las necesidades nutricionales de la mascota es esencial para su salud y bienestar. Los propietarios deben tener en cuenta la edad, tamaño, especie y condiciones de salud específicas de su mascota al elegir los alimentos.



4.- **EJERCICIO Y ENRIQUECIMIENTO:** las mascotas necesitan ejercicio diario para mantenerse físicamente activas y mentalmente estimuladas. Los propietarios responsables deben brindar oportunidades de juego, paseos y actividades adecuadas para la especie y edad de su mascota.



5.- **IDENTIFICACIÓN Y CONTROL:** es importante que las mascotas estén debidamente identificadas mediante microchips o placas de identificación. Además, se debe mantener un control adecuado sobre ellas, ya sea mediante correa, vallado en el caso de perros o gatos, o mantenerlos en un ambiente seguro.



6.- **REPRODUCCIÓN RESPONSABLE:** los propietarios responsables deben tomar decisiones conscientes sobre la reproducción de sus mascotas. Esto implica esterilizar o castrar a los animales que no se utilizarán para la cría responsable y evitar así la proliferación descontrolada de animales sin hogar.



7.- **EDUCACIÓN Y SOCIALIZACIÓN:** los propietarios responsables deben educarse a sí mismos, sus hijos y a sus mascotas. Esto incluye aprender sobre las necesidades específicas de la especie, comportamiento animal, entrenamiento adecuado y socialización con otros animales y personas.



8.- **PREVENCIÓN DE MALTRATO Y ABANDONO:** la tenencia responsable implica tratar a los animales con respeto y compasión. Los propietarios deben evitar cualquier forma de maltrato, abuso o negligencia hacia sus mascotas y tomar medidas para prevenir el abandono.

Cuando no se adquieren estos compromisos y la realización de los puntos anteriores se reconoce como tenencia no responsable, lo que trae consecuencias negativas para los animales y ayuda a contribuir a problemas de gran alcance,

como el abandono o la sobrepoblación. Es por eso que fomentar la educación sobre la tenencia responsable es un aspecto clave para abordar el problema mencionado.

1.1.- Gatos domésticos

Los gatos domésticos, son mamíferos cuadrúpedos que poseen cola, sea cual sea su raza, son todos miembros de una misma especie, en latín, *Felis silvestris catus*, perteneciente al orden Carnívora, familia Felidae. Han mantenido una relación con los humanos desde hace mucho tiempo. Los felinos, en latín *felinus* son una familia de mamíferos extremadamente especializados y a la vez los más evolucionados de todos los carnívoros. Su fuerza, morfología e inteligencia, sumadas a una extrema agudeza sensorial, proporcionan a estos mamíferos cierta supremacía universal. (Sanchez R., Alfonso E.)

Estatua de Bastet. Los egipcios consideraban a los gatos como manifestaciones de la diosa Bastet (representante del amor y armonía).



Estatua Bastet. (s.f.). [Diosa Bastet, protectora de los hogares y templos]. Recuperado el 10 de Julio, 2023, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Bastet>

El origen exacto de la domesticación del gato se desconoce, sin embargo existen antecedentes de que uno de los primeros procesos ocurre en el antiguo Egipto asociado al desarrollo de la civilización. La cohabitación de los gatos y los hombres empezó probablemente con la aparición de la agricultura: el almacenaje de cereal atrajo a los ratones, que a su vez atrajeron a los gatos, su depredador natural. National Geographic opina que el hombre reconoció y valoró las habilidades para cazar y proteger considerándolo un animal sagrado.

A pesar del tamaño mediano y grande que muchos de los felinos poseen en la naturaleza, el crecimiento de un gato doméstico no suele aumentar de la talla mediana, siendo ideales para tener en casa.

Los gatos domésticos presentan una variedad de razas, además de ser cazadores innatos gracias a su elasticidad y flexibilidad aparte de otras características físicas como lo es su visión, ya que es particularmente eficaz de noche, logran tener una visión mucho más nítida que la de sus víctimas. También poseen un oído muy agudo y un increíble olfato. Al igual que todos los felinos, son ágiles y

rápidos y sus largas colas les ayudan a tener equilibrio. Tienen garras retráctiles, una lengua áspera y



Gatos. (s.f.). [Razas de gatos]. Recuperado el 10 de Julio, 2023, de <https://www.feelcats.com/razas-gatos/>

La dieta de los gatos domésticos al igual que toda la familia felidae se mantiene carnívora, su intestino está desarrollado para digerir carne cruda. Su lengua áspera los ayuda a limpiar hasta dejar solo el hueso y a la vez para acicalarse a sí mismos. No obstante, sus dietas han ido cambiando durante los años y varían entre los aperitivos que el humano ha

bigotes que les otorgan la función sensitiva.

National Geographic comenta que el aspecto físico de los gatos es uno de los más atractivos, ya que la mayoría poseen un pelaje suave de variados colores, lo que hace verse esponjosos y adorables. Los gatos son animales muy independientes pero sociales y extremadamente territoriales, se comunican entre ellos marcando árboles, postes o muebles con sus garras o con su orina, además de cambios en sus expresiones corporales, tales como engrifarse o inclinar la cabeza como signo de enojo y defensa. Con los humanos han evolucionado para comunicarse haciendo sonidos conocidos como el ronroneo, maullidos y hasta chillidos.

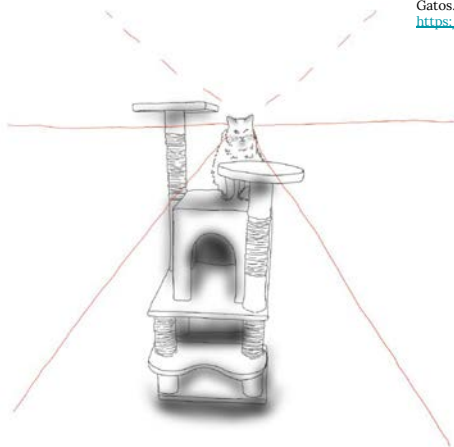
creado para su óptima alimentación. Adicionalmente suelen comer plantas, pero es variado entre gatos. Existen plantas ideales para ellos como la famosa: Hierba Gatera, que es derivada de la menta.

A pesar del paso de los años siendo domesticado, la mayoría de los gatos se enfrentan a retos diariamente al vivir en una casa, un departamento o, en general, cualquier entorno humano. Aunque algunas razas suelen estar más evolucionadas y adaptadas a la convivencia gato-humano, el estilo de vida humano va en contra de la naturaleza animal. Es importante que al considerar un gato como mascota, la estabilidad y el control de su espacio son los motores para su bienestar y las formas de reacción a sus molestias pueden ser, marcando con su orina, arañando los muebles, escondiéndose más de lo normal y

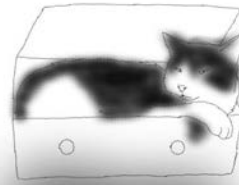
generando conflicto entre las mismas mascotas de la casa. A través de la historia y la cultura se dice que por su agilidad, fortaleza y por su habilidad de caer sobre sus patas, tienen 7 vidas, 9 en el mundo anglosajón, en ambos casos un número atribuido a la buena suerte. (Univision, 2016)



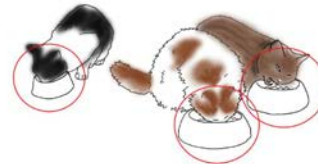
Gatos. (s.f.). [Espacio reducido]. Recuperado el 10 de Julio, 2023, de <https://zonagatos.com/tener-un-gato-en-un-piso/>



Proporcionar un entorno adecuado es esencial cuando tienes un gato doméstico. Esto implica contar con muebles que favorecen su desarrollo y preservan su esencia como animal con instintos de exterior. Dado su carácter natural, los gatos tienen una afinidad por las alturas, lo que les brinda una perspectiva del espacio y la sensación de control sobre él.



Observar gatos a veces se hace un trabajo fácil, ya que son seres tranquilos y pueden permanecer en una misma posición por horas. Es por eso que es propicio proporcionarles varios espacios durante el hogar que acojan su estadía por toda su área de recorrido diario. Ya sean cajas, camas, rascadores o repisas, ya que prefieren los lugares estrechos y con poca luz. En el mercado existen una gran variedad de productos para satisfacer las necesidades de los gatos y de igual forma uno puede improvisar con cosas que uno tenga en la casa.



Los gatos exhiben un fuerte sentido de territorialidad. Utilizan los olores para discernir lo que es ajeno y mantener su distancia. Por esta razón, resulta crucial proporcionar platos de comida individuales para cada gato y así evitar posibles conflictos. Es esencial para mantener la paz y el bienestar en el hogar multi gatuno.

La presencia de mobiliario alto no solo es un placer para ellos, sino que también contribuye a su seguridad y tranquilidad. Estos espacios elevados les ofrecen un refugio donde pueden estar en paz, ya que son zonas que impregnan con su olor, creando así su propio espacio personal. Esto se convierte en su refugio, su zona de confort donde pueden relajarse y recargar energías.



Es fundamental proporcionar a nuestros gatos juguetes que los estimulen y promuevan el ejercicio. Esto desempeña un papel crucial en su desarrollo físico, especialmente considerando que los gatos de interior tienden a tener un nivel de actividad más bajo, lo que aumenta su susceptibilidad a la obesidad, además de los beneficios físicos, estos juguetes también fortalecen el vínculo entre el dueño y la mascota.

2.- Niños en desarrollo evolutivo

Los primeros años de vida del niño constituyen un periodo importante de desarrollo y evolución. Durante este proceso se estructuran y le dan firmeza a elementos fundamentales para el desarrollo de la personalidad, que se verán reflejados en sus procesos de

socialización y aprendizaje. (Campo, L.A. 2014).

Los cambios evolutivos experimentados a lo largo del ciclo vital, han dado pie a la organización de diferentes periodos de desarrollo, tales como:



1.- **DESARROLLO FÍSICO:** el cual implica cambios en la estructura y funciones del cuerpo a medida que crecen. Incluye aspectos como el crecimiento corporal, el desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas, y la adquisición de habilidades sensoriales, como la visión y el oído.



2.- **DESARROLLO COGNITIVO:** son los cambios en los procesos mentales y la adquisición de conocimientos. Esto abarca el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la resolución de problemas y la capacidad de atención.



3.- **DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL:** refiere a los cambios en las habilidades sociales y emocionales de los niños. Implica el desarrollo de habilidades de interacción social, la comprensión de las emociones propias y de los demás, y la capacidad para regular las emociones.



4.- **DESARROLLO MORAL:** se relaciona con la adquisición de normas, valores y principios éticos. Implica la capacidad de distinguir entre el bien y el mal, tomar decisiones y desarrollar un sentido de responsabilidad hacia los demás.



5.- **DESARROLLO DEL LENGUAJE:** involucra la adquisición y el uso del lenguaje verbal y no verbal. Los niños pasan por diferentes etapas, desde la producción de sonidos y palabras hasta la construcción de oraciones más complejas y la comprensión de conceptos abstractos.



6.- **DESARROLLO PSICOSOCIAL:** se enfoca en la interacción entre el individuo y su entorno social. Incluye el desarrollo de la identidad personal, la formación de relaciones sociales, la integración en grupos y la adquisición de roles sociales.



7.- **INFLUENCIAS AMBIENTALES:** el desarrollo evolutivo de los niños está influenciado por una amplia gama de factores ambientales, como la familia, la cultura, la educación, la comunidad y los medios de comunicación. Estos factores pueden tener un impacto significativo en el desarrollo físico, cognitivo, socioemocional y moral de los niños.

Es importante tener en cuenta que el desarrollo es un proceso individual y que los niños pueden mostrar variaciones en el ritmo y secuencia de los hitos del desarrollo. No obstante, de igual forma existen visiones generales sobre el desarrollo evolutivo de los niños.



Niños. (s.f.). [niños en desarrollo evolutivo]. Recuperado el 10 de Julio, 2023, de <https://alohaecuador.com/como-ayudar-tu-hijo-tenga-bu-en-desarrollo-cognitivo/>

El desarrollo se entiende como un proceso continuo, ordenado y secuencial, no obstante si el niño no alcanza las metas esperadas de acuerdo a su periodo evolutivo, aparecerán alteraciones en su desempeño posterior. El periodo desde el nacimiento hasta los siete años se considera fundamental por la influencia que ejerce en su desarrollo a nivel intelectual, psicosocial y emocional (Larreameindy-Joernes & Puche, 2008).

Por eso es necesario conocer las condiciones educativas y los métodos a los que cada niño es más sensible, para estimular y potenciar aquellas áreas o zonas de desarrollo que más necesite, ya sea lenguaje, habilidades sociales, grado de autonomía, relaciones interpersonales, entre otras. (García, 1992).

2.1.- Lenguaje del procesamiento de información

Los niños procesan, almacenan y utilizan la información. El lenguaje implica la entrada de información (estímulos auditivos y visuales), su procesamiento en la memoria de trabajo y su almacenamiento en la memoria a largo plazo para su posterior recuperación y uso.

El lenguaje le permite al niño integrar todos los factores que constituyen su organismo y controlar el pensamiento que dirige la conducta motriz, dando

lugar a la reflexión y anticipación de una situación o acto. Específicamente esto posibilita el desarrollo de tareas de autocuidado y autonomía, prácticas de habilidades de atención, alimentación, vestido, responsabilidad personal y aseo. (Palau, 2005).

Según David J. Huanca, pediatra neurólogo, los componentes de los cuales consta el lenguaje en el proceso de desarrollo son:

- 1.- FONOLÓGICO: sonidos del habla y configuración de sílabas.
- 2.- MORFOLÓGICO: organización interna de las palabras.
- 3.- SINTÁCTICO: forma en que las palabras se combinan en una oración.
- 4.- SEMÁNTICO: significado de las palabras.
- 5.- PRAGMÁTICO: uso social del lenguaje.

Del mismo modo la comprensión de la lectura surge por medio de un aprendizaje que integra diversos conocimientos, ya sea el de vocabulario, estructura de expresión verbal, razonamiento verbal, conocimiento del contexto y al crecer conjuntamente conforman e incrementan las capacidades estratégicas propias para la comprensión de la lectura.

La lectura fluida tiene varios antecedentes que contribuyen al éxito en su aprendizaje, tanto en la comprensión como en la decodificación. Estos antecedentes previos son de dos tipos: los que contribuyen al reconocimiento por separado de la palabra impresa, que antecede a la decodificación y los que contribuyen a la identificación del significado en el conjunto de un texto, que antecede a la comprensión. (Scarborough, 2002).

Scarborough (2002) planteó una explicación del aprendizaje inicial de la lectura llamado "la metáfora del lazo". En este modelo, la conciencia fonológica (capacidad de reconocer, identificar y manipular sonidos que componen a las palabras), la decodificación (capacidad de relacionar letras con los sonidos que producen, reconocer y nombrar correctamente las palabras) y el reconocimiento visual de palabras que se hacen familiares y que pasan a asociarse también por significado o contexto, se articulan estas habilidades y se da un incremento en la automatización en el reconocimiento de palabras o decodificación automatizada. Sin embargo, si una de estas habilidades no consolida bien su aprendizaje, entonces puede perjudicar el aprendizaje de otras habilidades más adelante, provocando dificultades para leer en momentos posteriores. La primera socialización de un niño es el núcleo familiar, su primer ambiente de contacto del cual aprenderá sus posteriores conductas, enseñanzas, valores y costumbres, es allí donde se transmite la cultura con la que el niño se enfrentará a la sociedad.

De esta forma, la familia es el primer núcleo protector del niño, responsable de garantizar las condiciones para un desarrollo físico y psíquico y en armonía con su medio. (Ruiz, Roper, Amar & Amaris, 2003).



Familia. (s.f.). [familia en lectura grupal]. Recuperado el 10 de Julio, 2023, de <https://www.clunivarsal.com/estilo-de-vida/36681/las-conductas-de-los-ninosdepende-del-ambito-familiar>

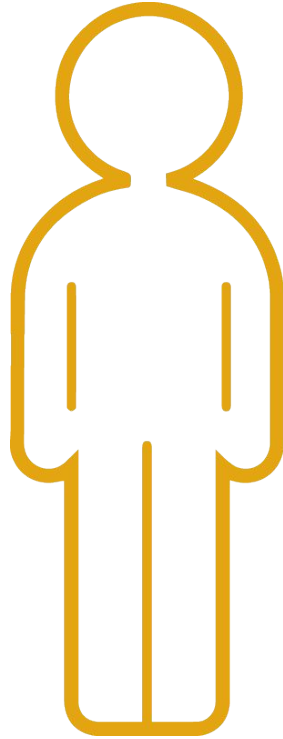
Los niños deben tener oportunidades de lectura convencional o esto traerá consecuencias en el futuro de ellos. Fortalecer las habilidades y condiciones para el aprendizaje antes de que el cerebro cierre sus periodos críticos de maduración. Es importante destacar que ir a establecimientos educacionales y relacionarse socialmente con compañeros de su misma edad contribuye al desarrollo social y cognitivo de ambos (Hartup, 1992, citado por Herrero & Pleguezuelos, 2008).

2.2.- Características de usuario

Niños en desarrollo apasionados por aprender y divertirse. Con alto interés en todo lo que los rodea.

Edad promedio entre 7 a 10 años. Capaces de comprender sonidos y palabras sencillas y comunes a su edad con su significado, como por ejemplo: gato, casa, comida, agua. Sabe leer y escribir con dificultad pero entiende el significado de las palabras escritas.

Su capacidad psicomotriz le permite regular movimientos sencillos, como tomar piezas, moverlas, colocarlas o sacarlas. Mantiene un buen nivel de reacción y equilibrio. Comprende instrucciones y es capaz de replicarlas, así mismo como puede comentarlas a través del habla.



3.- Juego educativo en el desarrollo de los niños

El juego es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. Los niños juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar, comprender y poner en práctica sus descubrimientos, aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven. El derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU en 1959 “El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzará por promover el goce de este derecho”.

El psicólogo Jean Piaget (Corona, G. 2022) describe el juego en su “teoría del juego”, como una actividad importante en el desarrollo cognitivo



Juego. (s.f.). [Juego sensoriomotor]. Recuperado el 10 de Julio, 2023, de <https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/1a%20primavera-y-el-despertar-de-los-sentidos/>

de los niños. Durante el juego, los niños interactúan con su entorno, experimentan situaciones y resuelven problemas, lo que les permite construir y organizar su conocimiento. El juego proporciona oportunidades para el pensamiento abstracto, la resolución de problemas y la exploración creativa. 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 sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

JUEGO SENSORIOMOTOR : durante los primeros dos años de vida, los niños participan en el juego sensoriomotor. En esta etapa, el juego se centra principalmente en la exploración sensorial y la acción física. Los niños se involucran en actividades como manipular objetos, golpear, agitar y chupar. A través de estas acciones, ellos desarrollan su coordinación motora y comienzan a comprender las propiedades físicas de los objetos.



Juego. (s.f.). [Juego simbólico]. Recuperado el 10 de Julio, 2023, de <https://www.bebesymas.com/momentoschicco/como-fomentar-el-juego-simbolico-y-por-que-es-tan-importante-para-tu-peque>

JUEGO SIMBÓLICO : a partir de los dos años de edad, los niños comienzan a participar en el juego simbólico. En esta etapa, el juego implica la representación de roles y situaciones imaginarias. Los niños comienzan a usar objetos como representaciones simbólicas de otros objetos y personas. Por ejemplo, pueden usar una caja vacía como si fuera un automóvil y fingir conducir. El juego simbólico ayuda a los niños a desarrollar su pensamiento simbólico, su imaginación y su capacidad para representar el mundo a través de símbolos.



Juego. (s.f.). [Juego de reglas]. Recuperado el 10 de Julio, 2023, de <https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas/>

JUEGO DE REGLAS : a partir de los 7 años este juego desempeña un papel importante en el desarrollo cognitivo y social de los niños. A través de la participación en juegos de reglas, los niños desarrollan habilidades como la comprensión de normas y reglas, el razonamiento lógico, el autocontrol, la empatía y la capacidad de cooperar y resolver conflictos de manera constructiva.

A través del juego, los niños practican y refuerzan habilidades sociales, aprenden a comunicarse, negocian roles y construyen el significado compartido. El juego también facilita la internalización de conocimientos y la regulación emocional a medida que los niños interactúan con otros y se

involucran en escenarios imaginarios según Vygotsky (Corona, G. 2022). Los niños desarrollan habilidades cognitivas y sociales fundamentales para su crecimiento y madurez a través del juego.

El aprendizaje se estimula mejor mediante las actividades lúdicas. Esto les permite adquirir habilidades que fortalecen el trabajo en equipo y fomentan la creatividad y la innovación. Jugar ayuda a crear vínculos afectivos que generan en ellos seguridad y estabilidad, lo cual los protege contra el estrés y los ayuda a generar resiliencia emocional.

Algunas contribuciones del juego en los niños, que podemos referir, son las siguientes:



1.- **CONTRIBUCIONES FÍSICAS** : posibilita diferentes movimientos que ejercitan a los niños, mejorando su coordinación psicomotriz. Esto les permite dormir mejor durante la noche y tiende a disminuir el riesgo de sobrepeso y obesidad. El desarrollo sensorial y mental les permite aprender a discriminar formas, tamaños colores, olores y texturas.



2.- **CONTRIBUCIONES AFECTIVAS** : les permite experimentar y reconocer diversas emociones, como sorpresa, alegría, tristeza, asombro, miedo, entre otras.



3.- **CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN** : elementos innatos del juego que propician la interacción con pares y adultos. Por ende, el juego repercute en el establecimiento de vínculos afectivos que propician la cooperación, la empatía y la seguridad de los niños.

Ofrecer a un niño la oportunidad de jugar, es una de las mejores maneras de ayudarlo a crecer y a que pueda convertirse en un adulto curioso, más creativo, sano y feliz. (UEES, 2021).



3.1.- Colores en el aprendizaje de los niños

Según Heller (2004), el color es un factor clave en el comportamiento de las personas y tiene una enorme incidencia en la memoria. Al respecto, Embry (1984) demuestra que para los que deben aprender sus lecciones, el color mejora el aprendizaje del 55% al 78%. El color es inherente a todo lo que

se ve y se elabora, pero también, según Meghani (2009), el color desempeña una función relevante en la emoción, la productividad y el enfoque, la comunicación y organización y el aprendizaje cultural y simbólico que será crucial para sus prósperas vidas.



1.- EMOCIONES : los colores pueden evocar diferentes emociones y afectar el estado de ánimo de los niños. Por ejemplo, los tonos cálidos como el rojo y el amarillo suelen asociarse con la energía y la excitación, mientras que los tonos fríos como el azul y el verde se asocian con la calma y la relajación. Utilizar colores apropiados puede ayudar a crear un entorno emocionalmente favorable para el aprendizaje.

2.- ATENCIÓN Y ENFOQUE : los colores pueden captar la atención de los niños y aumentar su enfoque en una tarea o material de aprendizaje. Se ha observado que los colores brillantes y contrastantes pueden ser más estimulantes y atraer la atención de manera efectiva. Sin embargo, es importante evitar el uso excesivo de colores llamativos, ya que esto puede distraer y dificultar la concentración.

3.- ORGANIZACIÓN Y CATEGORIZACIÓN : los colores pueden ser utilizados para organizar y categorizar la información, lo que facilita la comprensión y retención de los conceptos. Asignar colores diferentes a categorías o elementos específicos puede ayudar a los niños a identificar relaciones y conexiones visuales entre ideas, facilitando así el procesamiento y la recuperación de información.



4.- SIGNIFICADO CULTURAL Y SIMBOLISMO : los colores también pueden tener significados culturales y simbólicos que influyen en la percepción y el aprendizaje de los niños. Por ejemplo, en algunas culturas, el color verde se asocia con la naturaleza y la esperanza, mientras que el color rojo puede evocar emociones relacionadas con el peligro o la alerta. Es importante considerar el contexto cultural y las connotaciones asociadas a los colores al utilizarlos en el aprendizaje de los niños.

A principios del siglo XX, Rudolf Steiner (Zelanski, 2001), creador del sistema educativo Waldorf, concebía los colores en las salas de clases como factor clave en el aprendizaje de los niños, pues activa la concentración, creatividad y la relajación entre estudiantes.

Los colores en sí mismos proporcionan información acerca de los objetos ya que estos se asocian con atributos de acuerdo con la experiencia que tenga el individuo con la categoría. Los colores tienen un significado que señala los atributos de los objetos; estos pueden ser atributos generales, en la medida en que los colores tienen significados que son comunes para todos los individuos (el cielo, los árboles, la tierra, el sol, la sangre), en tanto las categorías de colores son socialmente construidas (Goodwin, 2000) u otros significados que dependen de la experiencia particular del individuo (Donis, 2020).



Juegos. (s.f.). [Juegos waldorf]. Recuperado el 10 de Julio, 2023, de <https://www.narava.es/celebraciones/3478-calendario-waldorf.html>

También puede suceder que en la medida en que los colores se atribuyen a productos de una categoría particular estos se asocian con sabores, aromas y algunas características de desempeño. Estas asociaciones con el color se establecen por la experiencia con los productos; es decir, gracias al contacto con los productos el individuo adquiere la capacidad de relacionar el color, la forma y la función.

3.2.- Métodos de enseñanza en el sistema educativo

El sistema educativo chileno abarca varios niveles, cada uno con un enfoque específico en el desarrollo de habilidades académicas y profesionales:



EDUCACIÓN BÁSICA: Este nivel se centra en el desarrollo de habilidades académicas básicas, como la lectura, la escritura y las matemáticas. La educación básica en Chile es fundamental para sentar las bases del aprendizaje.



EDUCACIÓN MEDIA: En la educación media, el enfoque se desplaza hacia el desarrollo de habilidades académicas más avanzadas, como las ciencias y las humanidades. Los estudiantes se preparan para la educación superior y la vida adulta.



EDUCACIÓN SUPERIOR: En la educación superior, los métodos se centran en el desarrollo de habilidades profesionales y de investigación, preparando a los estudiantes para carreras específicas y la generación de conocimiento.

El sistema educativo chileno ha experimentado importantes cambios en los métodos de enseñanza en todos los niveles. Actualmente, se han implementado enfoques más activos y

participativos que permiten a los estudiantes aprender de manera más significativa y lúdica.

Algunas tendencias incluyen:



AUMENTO DEL USO DE TECNOLOGÍAS: Las tecnologías educativas se utilizan cada vez más en el aula para apoyar el aprendizaje, permitiendo un acceso más amplio a recursos y contenidos educativos.



EL ENFOQUE EN EL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS: Esta metodología activa impulsa a los estudiantes a aprender resolviendo problemas, fomentando la resolución de situaciones del mundo real.



EL ENFOQUE EN EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: Involucra a los estudiantes en la investigación y solución de problemas, promoviendo la aplicación de conocimientos en contextos prácticos.

Además de estos métodos tradicionales, el sistema educativo chileno también ha abierto espacio para enfoques alternativos, como la pedagogía Montessori, el método Waldorf, el método Reggio Emilia, el método Sudbury y la pedagogía Doman. Estos modelos educativos están en constante evolución para satisfacer las demandas cambiantes de las nuevas generaciones, priorizando no solo el conocimiento sino también el desarrollo de habilidades, herramientas, experiencia

y competencia emocional. Es importante destacar que, si bien estos enfoques pedagógicos alternativos ofrecen ventajas, su acceso a menudo está condicionado por el costo de la matrícula, lo que significa que no todos los estudiantes pueden beneficiarse de ellos. Por lo tanto, el sistema educativo tradicional chileno busca evolucionar y mejorar la calidad de la educación para todos los estudiantes, independientemente de su origen socioeconómico. (Fernanda Ibáñez, 2020).



Análisis del contexto de la educación en Chile. Nuevos pilares para los métodos de enseñanza por un informe en conjunto de OCDE y UNESCO.
<https://www.sepade.cl/web/analisis-de-contexto-de-la-educacion-en-chile/>

3.2.1.- Métodos de enseñanza para niños de 5 a 10 años

Los niños entre 5 a 10 años se encuentran en una etapa de desarrollo en la que aprenden de forma activa y participativa, lo cual se combina con los enfoques pedagógicos que fomenten su desarrollo cognitivo, social y emocional. Los métodos más efectivos para este grupo de edad son aquellos que:

- Son atractivos y motivadores: Los niños están más dispuestos a aprender cuando la actividad es divertida y estimulante.
- Son prácticos y relevantes: Los niños aprenden mejor cuando pueden aplicar los conocimientos a situaciones reales.
- Son colaborativos: Los niños aprenden mejor cuando trabajan juntos.

La idea de implementar nuevos métodos y enfoques en la educación primaria en Chile es darle énfasis a la educación socioemocional, buscando que los niños aprendan a identificar y gestionar sus emociones, a desarrollar empatía y habilidades que le permitan resolver conflictos contribuyendo a su bienestar y desarrollo.

En este rango de edad, fomentar el aprendizaje activo, creativo (actividades artísticas, musicales, de expresión corporal y proyectos que fomenten su imaginación) y de experimentación mantiene a los niños comprometidos y motivados, lo que les ayuda a aprender y comprender mejor los temas. (Guiainfantil,2020)

Un gran ejemplo de aprendizaje es a través del juego lúdico, algunas características son:

Participación Activa: Los estudiantes participan activamente en actividades de juego que están diseñadas para ser educativos y divertidos al mismo tiempo.



El juego involucra a los estudiantes en lugar de hacerlos espectadores pasivos. Estas son algunas características que se generan a través del juego lúdico:



- Exploración: Los estudiantes exploran conceptos, ideas y habilidades a través de la experimentación y la resolución de problemas que surgen durante el juego. Esto fomenta la curiosidad y la creatividad
- Contexto Significativo: El juego proporciona un contexto significativo en el que los estudiantes pueden aplicar lo que han aprendido en situaciones de la vida real o en escenarios simulados.
- Interacción Social: Muchas actividades lúdicas involucran interacción social, lo que ayuda a desarrollar habilidades de comunicación, colaboración y resolución de conflictos.
- Motivación: El juego es intrínsecamente motivador para la mayoría de los niños. A través del juego, los estudiantes pueden estar más motivados para aprender y participar activamente en las lecciones.
- Desarrollo de Habilidades: El juego lúdico puede ayudar en el desarrollo de una amplia variedad de habilidades, que van desde las habilidades motoras hasta las habilidades cognitivas, emocionales y sociales.
- Flexibilidad: El aprendizaje a través del juego lúdico es altamente adaptable y puede aplicarse a una variedad de temas y niveles de edad, desde la educación preescolar hasta la enseñanza superior.

Este enfoque pedagógico reconoce que el juego es una forma natural de aprendizaje para los niños y, por lo tanto, lo integra en el proceso de enseñanza para hacer que el aprendizaje sea más efectivo y significativo.

Jimena, psicopedagoga, quien ha hecho una publicación en la página web [guiainfantil](#) menciona que es importante que los profesores escojan métodos de enseñanza adecuados a las necesidades y niveles de sus estudiantes mejorando y alentando a su aprendizaje.

4.- Formas de jugar en la actualidad

Hablar de los beneficios del juego es mencionar una infinidad de aspectos que tienen que ver con su desarrollo. El juego los fortalece físicamente, los ayuda a estimular su lenguaje, los hace más sociables, les motiva la creatividad y, sobre todo, les ayuda a conocer e interpretar el mundo (Semana, 2003).

Las formas de jugar y los juguetes se han transformado a medida que las sociedades, y por supuesto los niños, han cambiado. Los pasatiempos de hoy son diferentes a los que se realizaban hace 30 o 40 años atrás, es por eso que podemos resumir la evolución de los juegos y juguetes en tres palabras: tradiciones, televisión y tecnología.

Los juegos de antaño, que posiblemente los niños de hoy no conocen, fueron los que marcaron a una generación que hoy en día se pregunta ¿A qué juegan los niños?, ya que no se ven grupos de niños jugando en las calles como antiguamente, ya sea que estén corriendo, gritando y riendo.

Si bien, la televisión comparte una posición similar a la del computador o celular, siempre y cuando este se pueda conectar a internet y así entrar a una red de infinitas posibilidades para los niños, haciéndolo más atractivo y adictivo. Además, las tendencias que uno puede encontrar a través de estas tecnologías, ya sean juegos famosos, programas de animación que todo el mundo está viendo o aplicaciones que mantiene a los espectadores más activos e insertos en ellos, ya que en su mayoría los niños buscan parecerse a sus ídolos que aparecen en televisión o programas de internet.

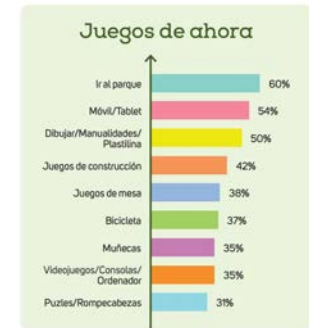
Estas tendencias inquietan a padres y educadores que observan cómo los niños pasan a un plano más individual.



Alvaro Franco, psiquiatra infantil, considera que es cierto que el exceso de un determinado juego puede afectar el desarrollo de los pequeños, pero también se ha demostrado que hay aspectos positivos que deben ser tenidos en cuenta. "Los juegos de video exigen una coordinación y atención que contribuyen a desarrollar la capacidad visomotora de los niños (coordinación entre la vista y las manos), y en un mundo que exige cada vez más el uso de estos aparatos con esas características puede ser una ventaja. Franco, experto en niños y adolescentes, opina que en el caso de Pokémon o Dragon-Ball, y los juegos de rol, éstos desarrollan la competitividad a través de la estrategia y también ejercitan su memoria, porque logran recordar con precisión todos los personajes con sus respectivos poderes, como cuando uno se aprendía la formación completa de varios equipos de fútbol".

Por otra parte, existe una preocupación en torno al tema de la seguridad o limitación de los espacios, por lo que aquellos juegos de calle o de "barrio" se han ido perdiendo.

Un estudio hecho por AIJU "Nuevos juguetes y nuevas formas de jugar" ha evidenciado a través de un gráfico como con el paso de los años han ido aumentando los juegos más sedentarios, individuales y de interior. A pesar de eso, la bicicleta, la pelota, las muñecas, bloques siguen siendo productos con los que más juegan actualmente y continúan siendo atractivos. A través de estos juegos y juguetes los niños expresan sus ideas, recrean escenarios e inventan historias que hacen fluir su imaginación.



AIJU "Nuevos juguetes y nuevas formas de jugar" gráfico, 2018

AIJU (s.f.). [nuevos juguetes y nuevas formas de jugar]. Recuperado el 22 de agosto, 2023, de <https://www.guiainju.com/nuevas-formas-de-jugar-antes-y-ahora/#:~:text=Mientras%20que%20las%20actividades%20de,ver%20en%20el%20siguiente%20ogr%C3%A1fico>.

Hay que aceptar que los juegos que juegan los niños varían según su edad, intereses y preferencias. Algunos niños prefieren jugar a juegos físicos, mientras que otros prefieren jugar a juegos digitales. Algunos niños prefieren jugar a juegos solitarios, mientras que otros prefieren jugar en grupo. Por eso es importante que los

padres animen a sus hijos a jugar a una variedad de juegos, tanto físicos como digitales. Los juegos pueden ayudar a los niños a desarrollar una variedad de habilidades, incluyendo la coordinación, la resolución de problemas, la cooperación y la creatividad.



JUEGOS TECNOLÓGICOS: Como se ha señalado previamente, los juegos tecnológicos desempeñan un papel fundamental al posibilitar y mejorar la coordinación entre la vista y las habilidades manuales de los niños. Además de contribuir a fortalecer su memoria, también los mantiene en alerta ante cualquier acontecimiento que

pueda ocurrir en relación al juego en el que estén. Es cierto que muchos de los juegos populares en la actualidad se caracterizan por su estrategia y su ritmo acelerado, permitiéndoles la capacidad de reaccionar y pensar con más agilidad. No obstante, es importante recordar que los niños requieren estímulos fuera de las pantallas para desarrollar sus habilidades en su entorno.



JUEGOS AL AIRE LIBRE: Mediante la tecnología, los humanos desarrollan habilidades que también pueden haber sido estimuladas de manera física en su entorno, pero los resultados no son idénticos. Aunque pueden demostrar agilidad digital al teclear, las destrezas manuales requeridas para actividades artesanales son

considerablemente diferentes. Esta diferencia puede generar estrés e incluso un progreso más lento en su desarrollo. Por esto resulta crucial motivar a los niños a participar en una variedad de juegos y actividades.



JUEGOS DE INTERIOR Y/O EN SOLITARIO: Cada juego posee habilidades diversas, algunas más desafiantes que otras, y todos ellos ofrecen oportunidades para adquirir conocimientos únicos. De manera similar, en todos estos juegos se requiere exhibir destrezas variadas que contribuyan al desarrollo cognitivo del jugador. Por ejemplo,

los juegos de mesa enseñan a los niños a pensar de manera estratégica para avanzar y alcanzar los objetivos. Además, fomentan la colaboración en equipo de forma física y directa, la manipulación de diversos materiales y formas, así como también a mejorar la capacidad de identificación e interpretación.



JUEGOS CON MASCOTAS

Se han mencionado algunos tipos de juego, como los juegos tecnológicos, los juegos al aire libre y los juegos de interior. Estos juegos, ya sea en conjunto o solitario, enseñan a los niños a participar de manera respetuosa, ágil y divertida. Por ejemplo, los juegos al aire libre enseñan a los niños a

trabajar en equipo y a seguir reglas, mientras que los juegos de interior enseñan a los niños a resolver problemas y a pensar creativamente fomentando la manera en que los niños deben interactuar con el mundo que los rodea, incluyendo a sus mascotas y todos los seres vivos en la realidad.



Es de suma importancia que los padres o tutores asuman un papel fundamental al enseñar a los niños el respeto y la empatía, siendo aún más efectivo a través de la diversión que proporcionan los juegos. Es crucial que los niños comprendan que cada ser vivo tiene su propia individualidad, especialmente en el caso de las mascotas. Es esencial inculcarles que no deben tratar a los animales como juguetes o peluches, evitando cualquier tipo de maltrato, como tirarlos, empujarlos o golpearlos. Asimismo, es necesario enseñarles a cuidar sus posesiones y tratarlas con consideración.

Es responsabilidad de los adultos mostrar de manera pacífica cómo deben tratarse a los animales y cómo satisfacer sus necesidades básicas.

Imágenes de Google e Instagram.

ESTADO DEL ARTE

Los niños son naturalmente curiosos y tienen una inclinación innata a aprender a través del juego. Una de las formas en que se entretienen y se relacionan con su entorno es a través de actividades lúdicas. Al mismo tiempo, se ha vuelto cada vez más evidente que la educación de los niños en la tenencia responsable de mascotas no solo es esencial para el bienestar animal, sino que también se vincula con cuestiones contemporáneas de gran importancia. Se han implementado en algunos programas educativos actividades prácticas que conectan a los niños con cuestiones sociales y medioambientales actuales. Por ejemplo, la visita a refugios de animales y la participación en programas de voluntariado les brindan la oportunidad de experimentar de primera mano las responsabilidades y el cuidado de los animales. Además de desarrollar habilidades sociales, estas iniciativas cultivan la conciencia y la responsabilidad en los niños, inculcando en ellos valores de empatía y respeto hacia los seres vivos.

En este sentido, se han desarrollado juegos educativos, tanto en formato físico como digital, que aprovechan esta inclinación de los niños por el juego para enseñarles sobre las necesidades de los animales y las responsabilidades asociadas a su cuidado. Estos juegos no solo son entretenidos, sino que también proporcionan una plataforma de aprendizaje divertida y participativa. Podemos decir que a través del juego y la conexión con temas contingentes, los niños pueden aprender de manera atractiva y comprometida sobre la tenencia responsable de mascotas, desarrollar habilidades sociales y conciencia sobre la importancia de su papel en la sociedad y el cuidado del medio ambiente.

Algunos ejemplos de juegos educativos físicos que promueven el cuidado de mascotas:

1.- Mascotas



Mascotas. (s.f.). [Juego de cartas para toda la familia]. Recuperado el 04 de Julio, 2023, de <https://atomo-games.com/es/nuestros-juegos/1-mascotas.html>



Descripción del juego por internet:

- "¿Seguro que puedes cuidar a tu mascota?. Debes demostrar que eres el mejor cuidador dándole de comer, aseándola, jugando con ella y comprándole una casita, pero...quizás no sea suficiente. Los demás intentarán enfadarla, enfermar y ¡hasta robártela!. llevando a cabo todo tipo de acciones". - MASCOTAS es un divertido juego de cartas para toda la familia desde lo más pequeños en adelante gracias a las mecánicas adaptables en función del tipo de jugador. (Átomo Games).

Este juego ofrece a los niños la oportunidad de asumir el rol de cuidador de una mascota, tomando decisiones que satisfagan las necesidades básicas y enseñándoles responsabilidad. La descripción del juego deja en claro cómo se puede lograr esto. Aunque el juego presenta sólo cuatro mascotas exóticas, como un hámster, un pez, una tortuga y un chihuahua (un tipo específico de perro que requiere cuidados particulares), se puede considerar que el juego tiene algunas limitaciones en cuanto a las mascotas más comunes en los hogares, como los gatos. Sin embargo, el juego enseña las necesidades básicas que todas las mascotas requieren, por lo que su interpretación puede ser aplicada a cualquier tipo de mascota.

Si bien sería genial si el juego incluye más variedad de animales domésticos, es importante destacar que su objetivo principal es enseñar las necesidades básicas de las mascotas de manera generalizada. A través de este enfoque, los niños pueden desarrollar habilidades de cuidado y responsabilidad que pueden aplicar a cualquier mascota que tengan en sus hogares.

En resumen, aunque el juego se centra en mascotas exóticas y podría ser más diverso en cuanto a las opciones de animales, sigue siendo una herramienta útil para enseñar las necesidades básicas de cualquier mascota y fomentar la responsabilidad en los niños.

2.- Más mascotas



Descripción del juego por internet:

- ¿Seguro que sabes cuidar a tu mascota... y a sus bebés? - **MÁS MASCOTAS** es una expansión para el divertidísimo juego MASCOTAS. En esta expansión (requiere del juego original para jugarse) encontrarás dos mascotas más para cuidar, sus bebés, así como nuevos personajes y nueva forma de jugar.

En esta secuela del juego MASCOTAS, nos encontramos con una familia más grande y un mayor número de animales para cuidar. Ahora, contamos con 6 adorables mascotas, cada una de ellas acompañada de sus propios bebés. Como se mencionó anteriormente, este juego es una continuación del juego original y no puede ser jugado por sí solo. Además, en esta nueva entrega, las dificultades se han incrementado. En lugar de jugar con una sola carta como en el juego anterior, ahora debemos jugar con 2 cartas, lo que añade un nivel de complejidad adicional. Esto puede resultar un poco desafiante para un niño de 5 años, la edad mínima recomendada para disfrutar del juego. Por lo tanto, es recomendable que el niño juegue acompañado de un adulto.



Mascotas. (s.f.). [Juego de cartas para toda la familia]. Recuperado el 04 de Julio, 2023, de <https://atomo-games.com/es/nuestros-juegos/1-mascotas.html>

3.- Peppa pig - Veterinaria



Descripción del juego por internet:

- Entra en esta oficina con Peppa Pig, conoce las tareas diarias de un veterinario y descubre lo importante que es esta profesión para ayudar a los animales. Con este juguete de veterinario para niños puedes aprender todo sobre las mascotas, algunos conceptos clave y fingir que eres un verdadero veterinario. - Con este juguete de animales, Peppa Pig y Science4you, podrás, con mucha diversión e imaginación, analizar una radiografía y aprender a poner un vendaje, conocer los animales domésticos y conceptos clave como anatomía, nutrición, comportamiento e incluso genética, identificar las distintas especies de animales domésticos y cómo mantenerlos felices y sanos y aprender cómo nacen los perros y los gatos y por qué pueden ser tan diferentes de sus padres



Google. (s.f.). [Juego de mesa]. Recuperado el 04 de Julio, 2023, de <https://www.entrekids.cl/producto/peppa-pig-veterinaria-juego-de-mesa-science-4-you-wish-trade>

El objetivo del juego es enseñar a los niños, a través de la práctica, cómo se atiende a un animal en un veterinario y cuáles son los cuidados que requiere, destacando que no es una tarea sencilla. El juego es muy didáctico, incluyendo adhesivos, un libro para colorear e instrumentos utilizados por los veterinarios, así como un maletín, guantes, mascarilla, jeringas y otros elementos. Sin embargo, una limitación del juego es que no contiene reglas o al menos eso logra contemplarse en su descripción y un video publicitario, lo que puede resultar en una experiencia insatisfactoria, ya que un niño puede saltarse muchas partes del cuidado del animal si no hay alguien que lo guíe.

A pesar de la poca variedad existente de juegos de mesa que promuevan el cuidado de mascotas, estos resaltan diferentes tipos de juego, ya sea de cartas o de rol relacionados con mascotas, incluyendo su potencial educativo. Al asumir el papel de cuidador de una mascota y satisfacer sus necesidades básicas, los niños también se enfrentarán luego a la responsabilidad adicional de cuidar a los hijos de las mascotas.

Es importante tener en cuenta que estos juegos se centraron en mascotas exóticas, que son menos comunes en los hogares y requieren cuidados más específicos. Esto puede agregar cierta dificultad para que los niños aprendan sobre el cuidado de animales que ven a diario, como gatos o perros. Sin embargo, con mayor razón es crucial proporcionarles guía y reglas claras para que comprendan cómo actuar correctamente y eviten confusiones o descuidos. En el caso del juego de Peppa Pig que simula ser un veterinario, los niños deben aprender a

interpretar las expresiones de las mascotas, ya que no pueden comunicarse verbalmente. Por lo que lo ideal sería que tuviera una guía adicional y reglas claras para enseñar a los niños cómo abordar los problemas de salud de las mascotas de manera adecuada.

Si bien estos juegos de mesa enfocados en el cuidado de animales brindan complejidad para fomentar el razonamiento y la toma de decisiones de los niños, están diseñados para la edad mínima de 4 o 5 años. Sin embargo, realizar las tareas requeridas por el juego sin la supervisión de un adulto puede tener resultados no deseados. Es importante que los niños aprendan sobre el cuidado de los animales, reflexionen y reciban retroalimentación para asegurar que actúen correctamente, en lugar de simplemente colocar elementos en su lugar por instinto.



FORMULACIÓN DEL PROYECTO

En un trabajo de investigación, los conceptos de necesidad, problema y oportunidad son fundamentales para identificar y justificar la relevancia del estudio.

NECESIDAD: La necesidad se refiere a una carencia o situación problemática que requiere ser abordada. En el contexto de la investigación, se busca identificar una necesidad existente en un área específica de estudio. Puede surgir de la observación de una problemática en la sociedad, la identificación de una brecha en el conocimiento o la detección de una demanda no satisfecha.

PROBLEMA: El problema es una situación específica que se considera un obstáculo o desafío a resolver. En un trabajo de investigación, se define el problema de investigación de manera precisa y clara. Implica una pregunta o una afirmación que requiere ser investigada para obtener respuestas, soluciones o mejoras en un determinado campo de estudio.

OPORTUNIDAD: La oportunidad se refiere a una situación favorable que se presenta en el contexto de la investigación. Puede estar relacionada con la posibilidad de generar avances científicos, descubrimientos, innovaciones o mejoras significativas en un área determinada. La identificación de una oportunidad puede surgir a partir de la detección de vacíos en el conocimiento existente, la aplicación de nuevas tecnologías o la necesidad de actualizar o mejorar prácticas existentes.

Para los padres es complicado negar el deseo a sus hijos de tener un animal en casa. La idea de tener una mascota requiere de una adaptación tanto del animal, como de la familia, y es con el problema usual que se encuentran frecuentemente estas familias, situaciones que no imaginaban y responsabilidades no conscientes

antes de pensar en tener una mascota y de las cuales los niños no son parte al momento de enfrentarlas. (Marta, 2017). Esto lleva a perder el interés y cariño por la mascota y proceder a abandonarlo, ya sea de forma afectiva, sin alimentación o agua, no preocupándose por su higiene y en el peor de los casos, abandonarlo.

Para adquirir conocimientos sobre felinos y sus cuidados, es importante que cada persona se comprometa a buscar información por sus propios medios. Esto puede implicar la búsqueda en internet, la lectura de libros especializados o incluso consultar a expertos en el campo. Sin embargo, es comprensible que para un niño esta tarea pueda no resultar tan interesante o motivadora. Como ya se mencionó anteriormente, es fundamental adquirir un mayor conocimiento sobre las necesidades de los gatos y las mascotas en general. Sin embargo, para los niños puede resultar desafiante encontrar esta actividad interesante, debido a su capacidad de concentración limitada según estudios (Folgado, 2021).

En promedio, un niño de 7 años puede mantener su atención entre 15 y 30 minutos, mientras que un niño de 10 años puede hacerlo entre 20 y 50 minutos. Por lo tanto, es crucial diseñar actividades que sean fáciles, divertidas y, sobre todo, educativas para mantener su interés y aprovechar al máximo su tiempo de atención.

Es importante destacar que las mascotas son fundamentales en el desarrollo social, intelectual y afectivo de los niños, refleja una serie de efectos positivos en ellos: ya sean terapéuticos, fisiológicos, psicológicos y psicosociales, lo cual se refleja positivamente en sus etapas posteriores demostrando gran responsabilidad, respeto y aprecio por los demás seres vivos (Hugues B. 2012).

Al observar la carencia educativa del estado del arte de juegos de mesa que enseñe sobre el cuidado de mascotas, se da la oportunidad para proponer el diseño de un sistema comunicacional interactivo dirigido a niños en periodo evolutivo, con el objetivo de promover y concienciar de manera divertida y sencilla sobre la tenencia y crianza responsable de gatos, que son una mascota doméstica común. Esto busca que la información sea fácil de comprender para los niños, ya sea a través de colores, conceptos, ilustraciones y que puedan transmitirla a otros, como su familia y amigos, generando así un aumento en el conocimiento e interés por la tenencia responsable.

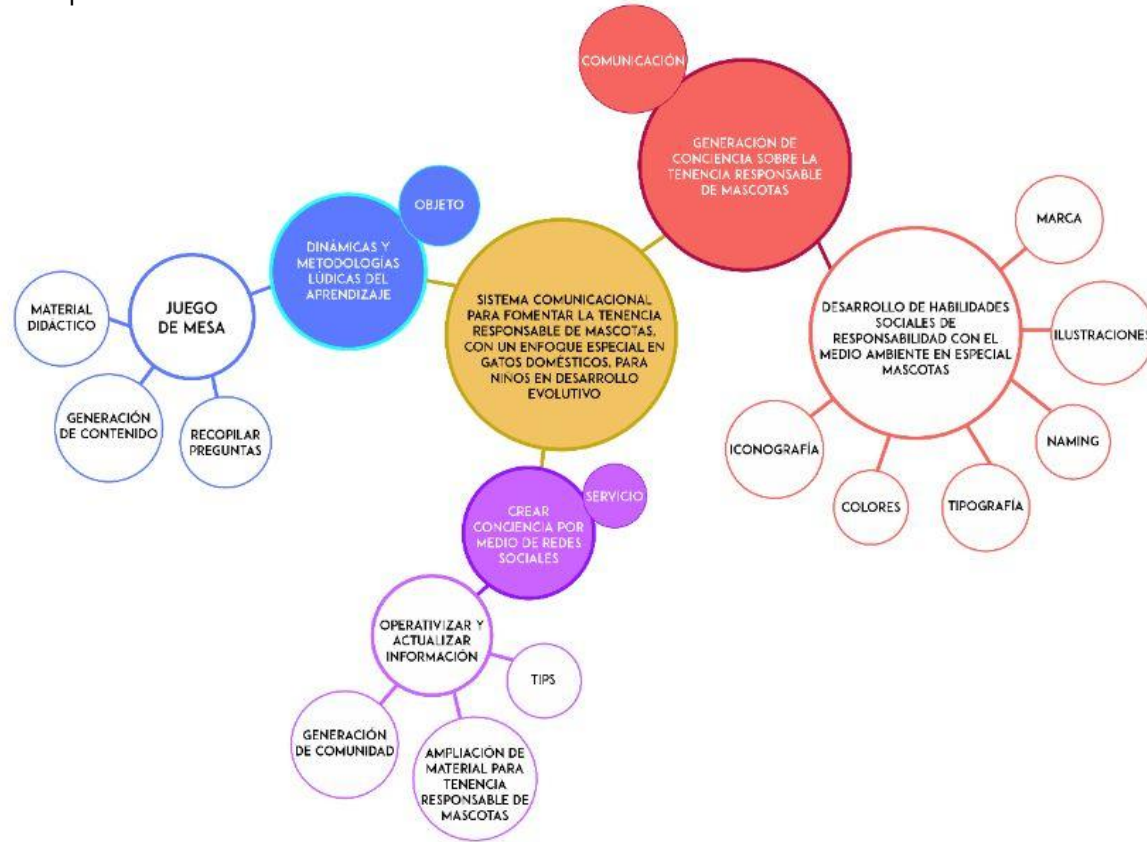
Propuesta conceptual

Sistema comunicacional de recursos didácticos y recreativos para niños y niñas brindándoles un espacio interactivo, donde podrán aprender de forma única y educativa acerca del cuidado y respeto hacia los seres vivos, estimulando el interés y conocimiento sobre la tenencia responsable de mascotas.

Objetivos

- | | |
|-------------|---|
| General | Desarrollar métodos didácticos, a partir de las necesidades básicas y esenciales de los gatos que permitan una conexión entre los usuarios y sus mascotas. |
| Específicos | <ol style="list-style-type: none">1.- Determinar cuales son las necesidades básicas y esenciales de los gatos, para desarrollar métodos didácticos simples y divertidos.2.- Estructurar una estética visual que permita generar un diálogo de concientización y acercamiento al compromiso social desarrollado por el proyecto.3.- Gamificar situaciones cotidianas de la convivencia social entre personas y mascotas, para agilizar los procesos de transferencia de tenencia responsable.4.-Incorporar activamente el juego como herramienta pedagógica, con el fin de enriquecer el proceso de aprendizaje y fomentar la participación de los estudiantes. |

Desarrollo Mapa Sistema - producto



Desarrollo mapa modelo de negocio CANVAS





MIAUMANIA

El nombre se compone de dos palabras clave “MIAU”, que se reconoce como la palabra escrita del maullido de los gatos y “MANÍA”, una obsesión o afición por un tema o cosa determinada. Esto le da sentido al juego, que su tema principal es referente a gatos y lo será durante todo el juego, por lo que de solo leer el nombre podemos tener idea de que puede tratar el tema principal. ¡gatos!

Primeros bocetos del logo.



1er intento.
Colores y manchas representativas de gatos comunes; naranjas y tricolor.
- Variaciones.

4to intento.
Se realizó un cambio radical al utilizar colores brillantes y variados, desprendiéndose del diseño de textura del gato y eliminando la representación del gato que sustituye a las letras 'i'. Este nuevo diseño busca expresar la diversidad presente en los niños a través de una amplia gama de colores y tonalidades. Se compone de un contorno que le otorga mayor visibilidad incluso en fondos muy coloridos. Este diseño ha sido seleccionado como el logotipo oficial para el juego.



Evolución digital del logo del juego.



Variaciones en blanco y negro y lineales.

2do intento.
Siguiendo con la temática de colores representativos de gatos comunes, en esta ocasión el diseño de manchas abarca la totalidad de la palabra, otorgándole una mayor visibilidad. Esta elección busca destacar la conexión directa con la apariencia distintiva de los gatos, a la vez que Refuerza la identidad visual del juego de manera llamativa y clara.

3er intento del primero. Colores simples y con borde grueso pero con un gato incluido como intervención en la “i”.

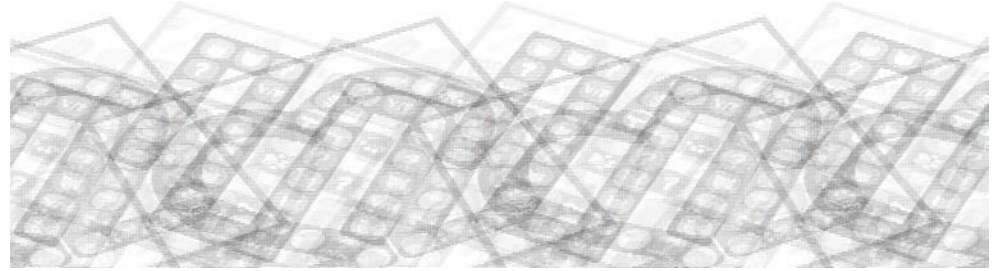
Se mantuvo la huella como reemplazo del punto de la “i”

Desarrollo de tableros

Primeros bocetos de caminos del tablero.



Tableros oficiales.



La determinación de los caminos resultó compleja, dado que cada uno debía alinearse con la temática específica del tablero al que estaba destinado. Cada uno se diseñó para reflejar y complementar la esencia de la temática correspondiente, garantizando así una experiencia coherente y enriquecedora para los jugadores

El diseño del tablero en tonos amarillos se centra en promover la higiene y fortalecer la conexión entre el gato y su dueño. La disposición simétrica del camino, con múltiples filas, añade dinamismo a la experiencia del juego, fomentando la participación activa y brindando oportunidades para mejorar tanto el comportamiento del gato como la interacción entre este y su propietario.



El tablero con tonalidades azuladas, se orienta hacia la salud médica y las enfermedades comunes que pueden afectar a un gato. El diseño del camino representa una cruz, simbolizando la protección a los enfermos, lo cual se vincula de manera efectiva con la medicina. Esta representación visual facilita la asimilación de conceptos relacionados con la salud y refuerza la importancia de cuidar y proteger al felino contra posibles enfermedades.



El tablero de tonos rojos se centra en la alimentación de los gatos domésticos, representa visualmente por un corazón. Esta elección simbólica busca establecer una conexión con el cuerpo y sus órganos, transmitiendo la importancia de una nutrición saludable para el felino. Además, el diseño del corazón añade un toque de ternura y entretenimiento a la experiencia del juego, haciendo que aprender sobre la alimentación adecuada sea tanto informativo como encantador.



Desarrollo de tableros

Detalles que se comparten en los tableros.

Iconografía

Tipografía GUMBALL ROUNDED



A	B	C	D	E	F	G	H	I	0	1	2	3	4	5	6	7	8
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	9	.	,	;	:	\$	#	'	!
S	T	U	V	W	X	Y	Z	"	/	?	%	&	()	@		



Signo de pregunta

Cada vez que el jugador caiga en este casillero, deberá sacar una carta que contiene el mismo signo y contiene una pregunta con alternativas.

Letra T

Caer en este casillero significa "TRAMPA", esta casilla significa que el jugador pierde un turno por no estar pendiente de su mascota.

V/F

Cada vez que el jugador caiga en este casillero deberá sacar una carta que contiene V/F que significa "Verdadero y falso" y contiene una afirmación la cual puede ser real o no.



Tipografía amigable y con un estilo infantil. Al darle colores a las letras, logramos que sea más adorable y entretenida.

Los cuadros de texto que representan las 'trampas' en el juego ilustran situaciones en las que el gato puede estar involucrado, afectando tanto al felino como a su dueño. Este casillero implica la pérdida de un turno para el jugador, enfatizando el impacto de estas situaciones en el transcurso del juego.



Los casilleros marcados con la letra 'T' se distribuyen alrededor del camino en los tableros, de manera que cualquier jugador puede encontrarse con ellos durante su jugada..

Desarrollo de tableros

Iconografía del tablero

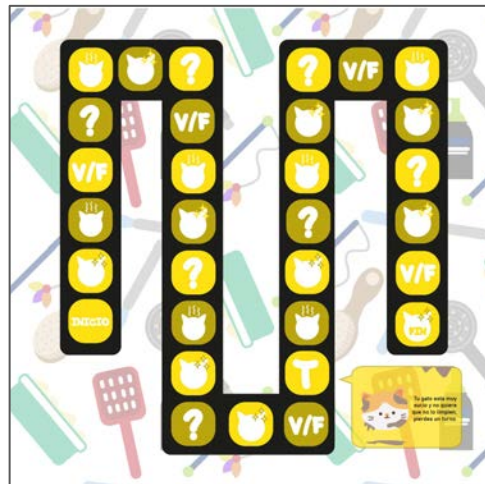
Los casilleros principales presentan de manera visual la distinción entre un gato sucio y otro limpio. La representación de un gato en malas condiciones de higiene y otro bien cuidado se enfoca en el tema central del tablero, que se especializa en abordar la limpieza y el comportamiento que puede tener un gato doméstico.



La iconografía específica indica que si un jugador pierde, debe retroceder hasta el gato sucio más cercano, mientras que si gana, avanza hasta el gato limpio más cercano. La dinámica para ganar o perder se determina al responder correctamente o incorrectamente las preguntas de las cartas respectivamente.



En este espacio, se pueden apreciar diversas variaciones de colores antes de seleccionar el definitivo.



Medidas del tablero: 25 x 25 cm.
Grosor: 3 mm.
Peso: 90 g.

Materiales: Cartón compacto o prensado y adhesivo pvc.



#F6DF17 #B9A417 #1C1C1A

Iconografía del fondo

Elementos de higiene para mascotas domésticas:

- Shampoo - Jabón
- Cepillo
- Lima
- Pala para limpiar arenero
- Arenero
- Juguete
- Ducha



Estos productos presentan variaciones de tonalidad en el mercado, y para simplificar la elección, se optó por destacar tonos comunes y fáciles de reconocer.

La elección se ha centrado en lograr una variación entre los colores primarios, considerando que hay tres tableros en total. El tablero de salud médica ha adoptado tonos y colores azulados, los cuales son comúnmente asociados al área de la medicina, mientras que el tablero de higiene ha optado por una paleta que incluye tonos amarillos, cafés y negros, reflejando así colores asociados con objetos de limpieza, ya sea la arena sanitaria y tonalidades más oscuras que sugieren un aspecto más sucio.

Desarrollo de tableros

Iconografía del tablero

Los casilleros principales se representan con huellas de patitas, siendo evidente que una de ellas presenta una herida. En concordancia con el tema del tablero, esta herida simboliza la posibilidad de alguna enfermedad asociada. Por otro lado, una pata sin herida representa buenas condiciones de salud.



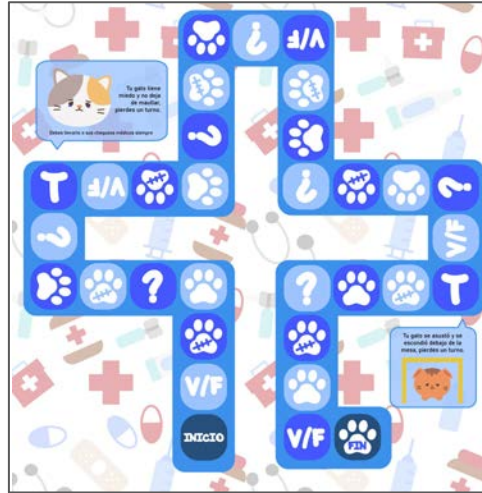
La iconografía específica indica que si un jugador pierde, debe retroceder hasta la huella dañada más cercana, mientras que si gana, avanza hasta la huella sana más cercana. La dinámica para ganar o perder se determina al responder correctamente o incorrectamente las preguntas de las cartas respectivamente.



En este espacio, se pueden apreciar diversas variaciones de colores antes de seleccionar el definitivo.



#9EC2DD #3C51A2 #398CBF



Medidas del tablero: 25 x 25 cm.
Grosor: 3 mm.
Peso: 90 g.

Materiales: Cartón compacto o prensado y adhesivo pvc.

Iconografía del fondo

Elementos de medicina para mascotas:

- Otoposco
- Cápsulas
- Frasco de fármacos
- Estetoscopio
- Cruz roja
- Jeringa
- Parche curita
- Termómetro
- Maletín de primeros auxilios



Se han seleccionado productos utilizados en el ámbito de la medicina, tanto para humanos como para animales, incorporando utensilios representativos del área. Esta elección busca garantizar una identificación universal con los elementos utilizados en el juego, estableciendo así una conexión visual efectiva con la temática.

El color predominante es el azul y sus variedades, las cuales se asocian comúnmente con la calma, la serenidad y la tranquilidad. Azul un color que puede reducir la ansiedad y el estrés, y se ha utilizado en áreas de atención médica para crear un ambiente relajante, es por eso que en concordancia en el tablero y su temática este es el color elegido.

Desarrollo de tableros

Iconografía del tablero

Los casilleros principales se ilustran con peces, evidenciando claramente la presencia de un pez muerto con huesos y un ojo en 'x', como en las caricaturas que indican la falta de vida, en contraste con un pez en buen estado. Esta representación, especialmente en el contexto del tablero de alimentación, alude a la diferencia entre algo descompuesto, no apto para el consumo, y algo fresco y comestible.



La iconografía específica indica que si un jugador pierde, debe retroceder hasta el pez descompuesto más cercano, mientras que si gana, avanza hasta el pez sano más cercano. La dinámica para ganar o perder se determina al responder correctamente o incorrectamente las preguntas de las cartas respectivamente.



En este espacio, se pueden apreciar diversas variaciones de colores antes de seleccionar el definitivo.



Medidas del tablero: 25 x 25 cm.
Grosor: 3 mm.
Peso: 90 g.

Materiales: Cartón compacto o prensado y adhesivo pvc.



#F5D79D #FA8B44 #BD1221

Iconografía del fondo

Productos alimenticios para gatos:

- Saco de pellet
- Pollo
- Agua
- Queso
- Carne roja
- Atún en lata
- Zanahoria
- Pescado



Se han elegido cuidadosamente productos que son comunes en los hogares y que un gato doméstico puede ingerirse fácilmente. Estos alimentos no solo son accesibles, sino que también aportan nutrientes beneficiosos para el organismo de los gatos, ofreciendo una variación respecto a su comida habitual.

La paleta de colores en este tablero se caracteriza por tonalidades cálidas y rojizas, que simbolizan el interior del organismo. Esta elección se basa en la representación visual de los órganos, donde predominan los tonos rojos, brindando una asociación directa con la anatomía interna.

Desarrollo de cartas

Detalles

Las cartas han sido diseñadas con la forma de una pata de gato, destacando las huellas del felino para una identificación fácil. Esta elección no solo ofrece reconocimiento instantáneo, sino que también añade un toque visual agradable para mejorar la experiencia a la vista y en el juego.

Las cartas al momento de jugar deben estar con las preguntas hacia arriba.

El cuadro situado junto al signo de interrogación corresponde a una pregunta que ofrece dos alternativas como respuesta, y el jugador debe seleccionar la opción que considere correcta



Tamaño
10 X 5 cm.

Al reverso de estas cartas, se encuentran las respuestas indicando si la afirmación es verdadera o falsa, acompañadas de una breve explicación que aclara la razón. Esta información adicional busca ofrecer una comprensión más profunda y educativa durante el juego.

En el reverso de la tarjeta, en la zona donde se encuentra la huella, se incluirá la respuesta correcta junto con una breve explicación que respalde la elección acertada. Esto proporciona no solo la solución, sino también una comprensión adicional sobre la respuesta correcta.

De manera similar a las cartas de preguntas, las cartas de verdadero y falso presentan afirmaciones que el jugador debe evaluar para determinar si es real o no. En este caso, el jugador debe cuestionarse si la afirmación es verdadera o falsa y proporcionar la respuesta correspondiente. Además, es importante destacar que estas cartas también deben estar orientadas hacia arriba exponiendo la afirmación y no las respuestas.

Desarrollo de cartas

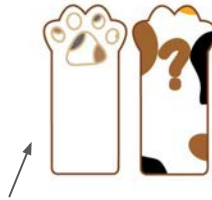
Cartas y tableros

Cada tablero cuenta con sus propias cartas que presentan preguntas específicas según el tema del tablero, con la excepción de las cartas de verdadero y falso. Estas últimas contienen afirmaciones generales que se aplican a todos los tableros, sirviendo para reforzar las preguntas.

La diversidad de colores en las cartas se ha seleccionado con el propósito de permitir el reconocimiento de diferentes tipos de gatos, manteniendo al mismo tiempo una personalidad animada, ilustrativa y fantástica. Esta variedad cromática busca enriquecer la experiencia visual del juego.



En el tablero de higiene, las cartas se representan mediante gatos de tres colores, también conocidos como colicó o carey. Estos gatos, que comúnmente nacen hembras, presentan una rareza estadística donde sólo 1 entre 3000 puede ser macho. Además, se les atribuye la característica de ser considerada como amuletos de buena suerte



En el tablero de alimentación, las cartas se representan mediante gatos de color café, conocidos como gatos habana. Estos gatos se caracterizan por ser cariñosos y activos, añadiendo una dimensión emocional al tema del juego.



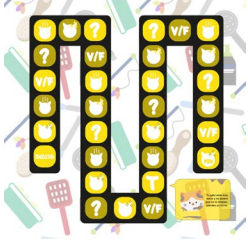
En el tablero de salud médica, las cartas se presentan en tonalidades azules con manchas, para darle un toque animado y fantástico al juego, además de armonizar visualmente con el color predominante del tablero. Esta elección estética busca brindar cohesión y atractivo visual al conjunto del juego.



Las cartas de verdadero y falso, que son compartidas entre los tres tableros, adoptan un tono naranja, inspiradas en los gatos rubios conocidos por ser extrovertidos, sociales y muy activos. Esta elección de color busca reflejar no solo la vitalidad, sino también las características de sociabilidad y energía asociadas a estos felinos, agregando una dimensión de personalidad al juego.



Desarrollo de cartas

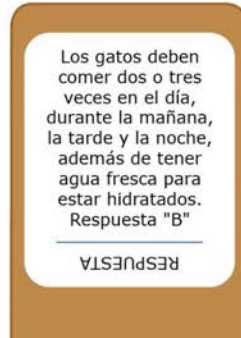
Ejemplos
Tablero Higiene

Tipografía
VERDANA - 9 pt.

El lenguaje empleado en las cartas está diseñado para que un niño de 8 años pueda comprenderlo de manera autónoma y desarrollar conciencia sobre lo que está leyendo. La elección de palabras y la estructura de las oraciones buscan facilitar la comprensión y promover la participación activa del niño en el juego, fomentando al mismo tiempo su conciencia e interés sobre los temas presentados en las cartas.

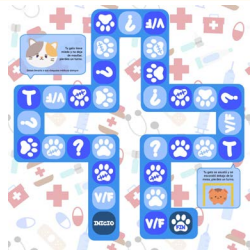


Desarrollo de cartas

Ejemplos
Tablero Alimentación

Tipografía
VERDANA - 9 pt.

Ejemplos Tablero Salud Médica



¿Es bueno que los gatos tengan crías por su propia naturaleza?

A) Sí, porque es su naturaleza.
B) No, hay que controlarlo.

RESPUESTA

Es importante controlar la población de gatos para evitar problemas de comportamiento y abandono.
Respuesta "B"

Es importante controlar la población de gatos para evitar problemas de comportamiento y abandono.
Respuesta "B"

RESPUESTA

¿Qué hay que hacer si tu gato tiene mal aliento?

A) Ignorarlo, es natural.
B) Llevarlo al veterinario.

RESPUESTA

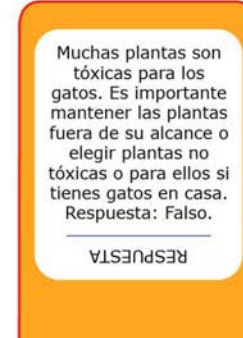
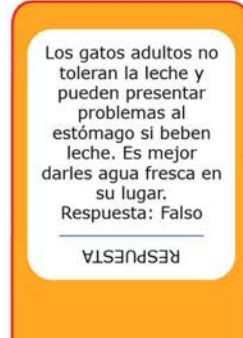
El mal aliento se produce por bacterias que entran en el hocico del animal, es importante llevarlo al veterinario antes que sea más grave.
Respuesta "B"

El mal aliento se produce por bacterias que entran en el hocico del animal, es importante llevarlo al veterinario antes que sea más grave.
Respuesta "B"

RESPUESTA

Tipografía
VERDANA - 9 pt.

Desarrollo de cartas

Ejemplos
Tablero Salud Médica

Tipografía
VERDANA - 9 pt.

Desarrollo de cartas

Preguntas tablero "HIGIENE"

El lenguaje empleado en las cartas está diseñado para que un niño de 8 años pueda comprenderlo de manera autónoma y desarrollar conciencia sobre lo que está leyendo. La elección de palabras y la estructura de las oraciones buscan facilitar la comprensión y promover la participación activa del niño en el juego, fomentando al mismo tiempo su conciencia e interés sobre los temas presentados en las cartas.

1.- ¿Cuál es una buena manera de mantener el pelaje de tu gato limpio y suave?

- A) Cepillarlo todos los días.
- B) Dejar que el lo haga solo.

Respuesta: Es bueno para los gatos ayudarlos a retirar el pelo que se les va cayendo y así evitar que los traguen y formen bolas de pelo en su interior. Respuesta "A"

2.- ¿Cómo se debe limpiar la caja de arena de tu gato?

- A) Cambiar la arena una vez al mes.
- B) Retirar los desechos diariamente y cambiar la arena.

Respuesta: Es importante mantener limpia la caja de arena de los gatos para prevenir enfermedades que puedan quedar ahí y además evitar malos olores en el hogar. Respuesta "B"

3.- ¿Qué es bueno para mantener las uñas de tu gato cortas y saludables?

- A) Dejar las uñas de forma natural.
- B) Proporcionar un rascador adecuado y recortar las uñas con un especialista.

Respuesta: Las garras de los gatos sirven para cazar y trepar, pero cuando es un gato doméstico que no tiene la necesidad es bueno proporcionar un rascador para evitar que rasque los muebles del hogar y en caso de ser necesario ir con un especialista a que corte sus uñas. Respuesta "B"

4.- ¿Por qué es importante proporcionar a tu gato un lugar tranquilo y cómodo para descansar?

- A) Los gatos no necesitan lugares para descansar
- B) Para que tu gato se sienta seguro y cómodo en su hogar.

Respuesta: Al igual que los humanos, una mascota necesita su espacio y tranquilidad. Proporcionarle su espacio mejorará su estado de ánimo y se sentirá seguro y parte del hogar. Respuesta "B"

5.- ¿Los gatos pueden convivir con plantas de todo tipo?

- A) Los gatos no se sienten atraídos por las plantas
- B) Algunas plantas son tóxicas para los gatos

Respuesta: Existe una variedad de plantas que pueden causar alergias o enfermedades a los gatos, es por eso que es recomendable investigar con anticipación. Respuesta "B"

6.- ¿Dónde es un lugar seguro para que un gato duerma y se relaje en casa?

- A) En su cama o refugio.
- B) En la lavadora.

Respuesta: Tal como los humanos, los gatos necesitan un espacio solo para ellos y es importante proporcionarles una cama en un lugar tranquilo para que se sientan seguros. Respuesta "A"

7.- ¿Dónde debes colocar la caja de arena en el interior de la casa para promover su seguridad y comodidad?

- A) En la cocina junto a la comida
- B) En un lugar tranquilo y accesible

Respuesta: A los gatos les gusta hacer sus necesidades en un lugar tranquilo y poco visible, ya que es un momento íntimo para ellos tal como para los humanos, por eso hay que dejar su caja de arena en un lugar en el que se sienta cómodo. Respuesta "B"

8.- ¿Cuál es una forma de mantener a tu gato seguro cuando viajas en auto?

- A) Usar una transportadora de gato.
- B) Dejar que se siente donde quiera.

Respuesta: El gato es un animal que puede asustarse con mucha facilidad y en un viaje en auto pueden suceder muchas cosas, por eso es recomendable llevarlo seguro en una transportadora con supervisión. Respuesta "A"

Desarrollo de cartas

Preguntas tablero "ALIMENTACIÓN"

1.- ¿Cuál es una recomendación importante al alimentar a tu gato con comida húmeda enlatada?

A) No dar comida húmeda, solo comida seca.

B) Comprobar la fecha de vencimiento y almacenar adecuadamente en el refrigerador.

Respuesta: Siempre hay que mirar la fecha en la que el alimento puede vencerse y cual es la mejor forma de almacenarlo una vez que esté abierto, los gatos pueden comer comida húmeda siempre y cuando se tengan esas precauciones. Respuesta "B"

2.- ¿Se le puede dar comida de adulto a un gato bebé?

A) No, los gatos bebés tienen una comida diferente.

B) Si, es nutritivo para su crecimiento.

Respuesta: Cada animal tiene alimento según su edad, los bebés luego de beber leche materna se deben alimentar con comida especial para ellos y en los productos se indica que es un alimento únicamente para gatos bebés. Respuesta "A"

3.- ¿Cuál es la mejor forma de alimentar a un gato?

A) Los gatos pueden comer cualquier comida que les guste. B) Alimentos abundantes en proteínas (Carne - Pollo - Pescado).

Respuesta: Los gatos son carnívoros por naturaleza y requieren alimentos abundantes en proteínas, es importante revisar los ingredientes de los alimentos envasados o darles carne o pollo cocido. Respuesta "B"

4.- ¿Qué deberías hacer si quieres cambiar la comida de tu gato a una nueva?

A) Introducir la nueva comida de a poco.

B) Cambiarla sin problema.

Respuesta: Para evitar problemas estomacales y ayudar al gato a acostumbrarse a nuevos sabores, lo ideal es mezclar la comida nueva con la antigua de a poco hasta llegar a hacer el cambio completamente. Respuesta "A"

5.- ¿Cuál es una razón importante para evitar darle chocolate a un gato?

A) Los chocolates son sabrosos y nutritivos para los gatos.

B) Los chocolates son tóxicos para los gatos.

Respuesta: El chocolate a un gato puede causarle muchos problemas de salud e incluso causarle la muerte. Ellos deben alimentarse con alimento especial para gatos o carnes en buen estado. Respuesta "B"

6.- ¿Cuántas veces al día es recomendable alimentar a un gato adulto?

A) Una vez al día.

B) Dos o tres veces al día.

Respuesta: Los gatos deben comer dos o tres veces en el día, durante la mañana, la tarde y la noche, además de tener agua fresca para estar hidratados. Respuesta "B"

7.- ¿Cuál es una buena opción para premiar de vez en cuando a tu gato?

A) Trozos de carne o croquetas para gatos.

B) Un chocolate o helado.

Respuesta: Existen variedades de productos para premiar a los gatos que pueden comprarse y alimentos en casa que los gatos pueden comer, es importante investigar qué cosas pueden y no pueden comer los gatos. Respuesta "A"

8.- ¿Cuál es una señal de que tu gato necesita cambiar su alimento?

A) Esta durmiendo mucho.

B) Cambio en su pelaje y peso.

Respuesta: Ver como un gato está cambiando su pelo brillante a uno seco y se le está cayendo más de lo normal es una buena señal para darse cuenta que algo malo está pasando y es probable que sea su alimentación o alguna otra enfermedad, por eso es que debe ir al veterinario a consultar antes de intervenir sin conocimiento. Respuesta "B"

Desarrollo de cartas

Preguntas tablero "SALUD MÉDICA"

1.- ¿Cuál es una señal de que tu gato podría tener bolas de pelo en el estómago?

- A) Ronronea constantemente.
- B) Vomita y ha dejado de comer.

Respuesta: Cepillar el pelo de los gatos diariamente ayudará a evitar que los gatos puedan ingerir pelo y formar bolsas de pelo. Cepillandolo ayudará a prevenir que se enfermen del estómago. Respuesta "B"

2.- ¿Cuál es una buena forma de evitar pulgas y garrapatas en tu gato?

- A) Dejar que se vayan solas.
- B) Usar tratamientos para pulgas.

Respuesta: Llevar a tu gato al veterinario y pedir que le eche o recomiende un antiparasitario ayudará a que no le salgan mas y cuidar su piel y organismo de pulgas y garrapatas. Respuesta "B"

3.- ¿Qué es importante para mantener los dientes de tu gato limpios y saludables?

- A) No es necesario preocuparse por la salud dental de los gatos.
- B) Cepillar los dientes de tu gato regularmente o proporcionar juguetes dentales.

Respuesta: Acostumbrar a los gatos a cepillar sus dientes evitará que en el futuro tenga infecciones en su boca y ofrecerles juguetes o comida especial para la salud dental también los ayudará, pero lo más importante es hacerle chequeos en el veterinario. Respuesta "B"

4.- ¿Qué debes hacer si encuentras una garrapata en tu gato?

- A) Ignorarla, ya que las garrapatas son inofensivas.
- B) Retirarla cuidadosamente con unas pinzas y limpiar la zona de la picadura.

Respuesta: Una garrapata puede causar alergias y heridas en la piel de un gato, es por eso que para prevenir y evitar que se les peguen a tu gato, llevarlo al veterinario y usar antiparasitarios. Respuesta "B"

5.- ¿Qué puede tener mi gato si está vomitando y tiene diarrea?

- A) Infección al estómago.
- B) Solo tiene sueño.

Respuesta: A veces los gatos comen lagartijas, ratones o bichos y puede provocarles una infección y enfermarse, por eso es que hay que estar pendiente de ellos y evitar que coman cualquier cosa. Respuesta "A"

6.- ¿Qué hay que hacer si tu gato tiene mal aliento?

- A) Ignorarlo, es natural.
- B) Llevarlo al veterinario.

Respuesta: El mal aliento se produce por bacterias que entran en el hocico del animal. es importante llevarlo al veterinario antes que sea más grave. Respuesta "B"

7.- ¿Cuál de los siguientes signos podría indicar que tu gato está enfermo?

- A) Dormir mucho.
- B) Falta de apetito permanente.

Respuesta: El primer signo de que un gato está enfermo es cuando pierden el apetito, es super importante observar el comportamiento que tienen diariamente y darse cuenta que es lo que está cambiando, así uno conoce bien a su gato. Respuesta "B"

8.- ¿Cuál de las siguientes es una señal de que un gato podría tener problemas al orinar?

- A) Ronronear constantemente.
- B) Sangrado, dificultad y dolor al orinar.

Respuesta: Los gatos que están saludables no tienen problemas ni sienten dolor cuando van al baño, en caso de presentar una enfermedad, el gato podría gritar cuando orine o dejar sangre, en estos casos hay que llevarlo de inmediato al veterinario. Respuesta "B"

Desarrollo de cartas

Afirmaciones “VERDADERO Y FALSO”

1.- Dejar salir a tu gato al exterior sin supervisión es seguro y beneficioso para su salud.

Respuesta: Dejar que tu gato doméstico salga al exterior sin supervisión puede ser peligroso para su seguridad debido a posibles riesgos como el tráfico de vehículos y otros animales, con posibles enfermedades. Es más seguro mantener a los gatos en un entorno controlado o utilizar un área segura al aire libre. Respuesta “Falso”

2.- Es importante proporcionar juguetes para mantener activo mental y físicamente a tu gato.

Respuesta: Proporcionar juguetes y un ambiente activo es esencial para mantener a los gatos estimulados y felices. Esto ayuda a prevenir el aburrimiento y el comportamiento destructivo. Respuesta “Verdadero”

3.- Los gatos pueden comer cualquier tipo de pescado sin preocupaciones.

Respuesta: Algunos tipos de pescado, como el atún enlatado, pueden ser alto en sodio (sal) y no deben ser parte del principal alimento de un gato. Puede ocasionar enfermedades en su sistema digestivo, siempre es mejor que consultes con un veterinario sobre una dieta equilibrada. Respuesta “Falso”

4.- Los gatos no necesitan atención médica regular ni vacunas.

Respuesta: Los gatos requieren atención médica regular, incluyendo vacunas y chequeos veterinarios para mantener buena salud y prevenir enfermedades. Respuesta “Falso”

5.- Los gatos solo salen en las noches.

Respuesta: Los gatos salen en el día y en la noche. Sin embargo, pueden adaptarse a los horarios de sus dueños y pueden estar activos durante el día o la noche. Respuesta “Falso”

6.- Es importante cepillar el pelo de tu gato regularmente para evitar la formación de bolas de pelo.

Respuesta: El cepillado regular ayuda a reducir la cantidad de pelo que un gato ingiere al lamerse y puede prevenir la formación de bolas de pelo. Respuesta “Verdadero”

7.- Los gatos pueden comer plantas de interior sin ningún problema.

Respuesta: Muchas plantas de interior son tóxicas para los gatos. Es importante mantener las plantas fuera de su alcance o elegir plantas no tóxicas o especiales para ellos si tienes gatos en casa. Respuesta “Falso”

8.- Dejar que tu gato arañe muebles y objetos es una buena forma de mantener sus garras saludables.

Respuesta: Es importante proporcionar a tu gato un rascador adecuado para que pueda afilar sus garras sin dañar muebles u objetos. Respuesta “Falso”

9.- Se puede acostumbrar a un gato a bañarse, lavar sus dientes, cortar sus uñas desde pequeño.

Respuesta: Los gatos pequeños son fáciles de adiestrar y se les puede acostumbrar a muchas cosas beneficiosas para su salud. Respuesta “Verdadero”

10.- Los bigotes de los gatos no tienen utilidad en sus vidas.

Respuesta: Los bigotes ayudan a los gatos a percibir su alrededor. Respuesta “Falso”

Desarrollo Tótem

Detalles

El tótem que cada jugador utilizará es un gato en impresión 3D, y cada uno será pintado de manera única, representando diferentes tipos de gatos. En cada tablero, hay dos tótems, y el juego en su totalidad incluye seis, permitiendo que hasta seis niños jueguen simultáneamente en distintos tableros. Esta elección ofrece una experiencia personalizada y diversa para cada jugador, añadiendo un toque especial y colorido al juego.

TÓTEM RENDER



TÓTEM EJEMPLO PINTADO



Los tótems, modelados en impresión 3D, pueden recibir pintados distintivos que reflejan la identidad de cada gato. Por ejemplo, uno puede tener tonos naranjas y rayas para representar un gato rubio, mientras que otro puede tener manchas cafés y negras para simular un gato de tonos oscuros. Estos detalles básicos y variados no solo agregaran diversidad visual al juego, sino que también permitirán a cada niño identificar fácilmente su tótem único durante la partida.

EJEMPLO DE PINTADO



Desarrollo Tótem

Detalles

En la sección de 'PREPARACIÓN', que es lo primero que el niño verá al abrir el díptico, se presentan los pasos fundamentales que debe tener en cuenta antes de comenzar a jugar. Esta información inicial proporciona una guía clara y concisa para que el niño se prepare adecuadamente.

Después, se detalla cómo deben estar dispuestos el tablero, las cartas y los tótems antes de iniciar el juego. Esta sección brinda una visualización clara y práctica, asegurando que el niño tenga una comprensión completa de la disposición inicial antes de embarcarse en la experiencia de juego.

Las instrucciones del juego son esenciales para iniciar una partida, asegurando una comprensión paso a paso de lo que se debe hacer. En el caso de este juego diseñado para niños, las instrucciones han sido elaboradas cuidadosamente, explicando el significado de cada elemento de manera clara y accesible. Esto permite que los niños puedan comprender de manera autónoma cómo jugar y disfrutar plenamente de la experiencia de juego.

PREPARACIÓN

-  Primero deben hacer grupos de 2 personas por tablero.
-  Cada uno debe elegir un tótem (gato) y colocarlo en el lugar de inicio del tablero.
-  Ordenar las cartas por color de acuerdo al tablero y tema. (Preguntas - Verdadero y Falso)
-  Verifica que todas las cartas miren hacia el mismo lado y estén correctamente ordenadas.

EJEMPLO

  La cartas se colocan mirando con el signo de pregunta hacia arriba.

  La tótem(gatos) van siempre en el inicio.

  La cartas se colocan mirando con el V/F hacia arriba.

  Gana quién llegue primero al final.

¿CÓMO JUGAR?

 Todos los tableros tienen cartas respectivos a su temática y las cartas V/F sirven para todos.



 Luego de tener todo en orden, deben saber que significa cada casillero del tablero y carta.

-  ¡¡Aquí es donde comienza la aventura!!
-  En estas casillas debes escoger cartas de color anaranjadas donde también dicen "V/F" para que puedas identificartas.
-  En estas casillas debes escoger cartas que tienen el signo "?" y correspondan al tablero que estas jugando.
-  La casillas con una letra "T", significan TRAMPA, un casillero que provocará que pierdas un turno por no estar al 100% del cuidado de tu gato.
-  ¡Aquí gana el jugador que ha demostrado saber más de gatos y sobre lo que hay que hacer para mejorar la calidad de vida de su mascota!
-  Estas casillas indican cuando hay que avanzar y retroceder. Cada vez que un jugador acierte una pregunta, puede avanzar a la pata, al pescado o al gato limpio, ya que indica que lo ha hecho bien, mientras que el jugador que no logre responder adecuadamente retroce a la pata dañada, pescado podrido o gato sucio, ya que esta indicando que le ha ido mal y debe mejorar para la próxima pregunta.

Posteriormente, se indican qué cartas pertenecen a cada tablero, asegurando así que los temas no se mezclen ni se confundan durante el juego, facilitando la identificación y utilización adecuada de las cartas según el tema correspondiente.

En esta sección, se explica el significado de cada casillero del tablero junto con su descripción correspondiente, para una comprensión clara y detallada de cada elemento del juego.

Desarrollo Tótem

Detalles

En esta sección, ubicada en la parte trasera del díptico, se explica qué casilleros corresponden a avanzar y retroceder, de acuerdo a si el jugador responde correctamente o incorrectamente las preguntas.

Finalmente, se detalla cómo funcionan las cartas, enfatizando que cada una contiene información real. Se explica que todas las cartas contienen preguntas o afirmaciones y, en el reverso, se encuentra la respuesta correspondiente. Para mayor claridad, se proporciona un ejemplo visual de cómo se presenta la información en las cartas, asegurando así una comprensión completa

Avanzarás a medida que respondas bien las preguntas.

AVANZAR A LA HUELLA SIGUIENTE QUE CORRESPONDA

RETROCEDER A LA HUELLA ANTERIOR Y QUE CORRESPONDA

Luego de aprender el significado de cada casillero es muy importante saber sobre esto:

CARTAS

Todas las cartas tienen las preguntas donde también se encuentra el signo * ? * o * V/F *, por lo que esta parte es la que debe mirar hacia arriba y dejarlas junto al tablero como hemos indicado antes.

Detrás de cada carta se encuentra la respuesta y la explicación de porque es esa. Es importante que la lean en voz alta para que todos escuchen y

Cuando ya estén claros con todos los mecanismos del juego, cada uno de los jugadores tirará el dado y el número mayor es quien comenzará la nueva aventura.

¡A DIVERTIRSE Y APRENDER!

Este juego contiene información real con la intención que todo el que lo juegue pueda aprender sobre como cuidar y asistir a las necesidades básicas de un gato doméstico y mascotas en general.



Portada del díptico.
Contiene las ilustraciones del fondo de los tableros y logotipo.

Packaging

Detalles

La tapa de la caja presenta la edad ideal para los jugadores, la cantidad de jugadores, el logo del juego, una frase desafiante y un fondo que muestra las ilustraciones de los tableros para generar intriga. Esta combinación de elementos busca atraer la atención, comunicar claramente las características del juego y crear un sentido de anticipación entre los posibles jugadores.



Medidas de la caja: 26 x 26 x 6 cm.
Grosor: 3 mm.
Peso: 135 g.

Materiales: Cartón compacto o prensado y adhesivo pvc.



Medidas de la caja: 25,5 x 25,5 x 6 cm.
Grosor: 3 mm.
Peso: 130 g.

Materiales: Cartón compacto o prensado y adhesivo pvc.

En el reverso de la caja, se ofrece una breve descripción de los elementos que contiene el juego en general. Se incluyen ilustraciones, se especifica la edad recomendada y la cantidad de jugadores. Además, se proporciona una advertencia sobre pequeños productos para prevenir posibles accidentes con niños menores de 3 años.

Packaging

Mockup



IMPLEMENTACIÓN EN LAS SALAS DE CLASES

Uso y observaciones.

La implementación de juegos en las clases de primaria ha demostrado ser beneficiosa al estimular y resolver problemas en la enseñanza de los niños. Es una forma dinámica y divertida de aprender para ellos.

Introducir MiauMania en las aulas no solo brindará diversión durante las horas escolares, sino que también proporcionará a los niños conocimientos sobre la tenencia responsable de gatos domésticos. Esto no solo fomentará la conciencia sobre el cuidado de mascotas, sino que también inculcará el respeto hacia todos los animales y seres vivos

Aprender a jugar MiauMania es fácil y está diseñado para que un niño pueda jugar de manera autónoma con sus compañeros, sin necesidad de la ayuda de un adulto. No obstante, siempre es importante que los adultos estén presentes para responder cualquier duda que pueda surgir.

En el contexto de la sala de clases, los niños formarían grupos y comenzarían a jugar, siempre con la supervisión del profesor. Después de completar las partidas, el profesor buscaría evaluar si los niños han adquirido conciencia sobre la tenencia responsable de gatos domésticos.

Para lograr esto, cada niño o grupo que haya jugado un cierto tablero podría ser invitado a realizar una presentación oral. En esta presentación, podrían compartir los elementos principales que aprendieron durante el juego, qué hacer en diversas situaciones, medidas preventivas, cosas que no se deben hacer y sugerencias sobre cómo mejorar la convivencia con gatos en el hogar, entre otros temas relevantes.

BIBLIOGRAFÍA - LINKOGRAFÍA

- ChileAtiende. (n.d.). Ley de Tenencia Responsable de Mascotas y Animales de Compañía (Ley Cholito). Gob.cl. <https://www.chileatiende.gob.cl/fichas/51436-ley-de-tenencia-responsable-de-mascotas-y-animales-de-compania-ley-cholito> - Chile, C. N. N.
- Paola Ledesma (2020). Efecto positivo de la pandemia: Adopción de mascotas aumentó en un 50%. CNN Chile. https://www.cnnchile.com/pais/adopcion-mascotas-aumentaron-50-por-ciento_20201011/
- Registro nacional revela aumento en tendencia de adopción de gatos como mascotas. (n.d.). Subdere.cl. <https://www.subdere.cl/sala-de-prensa/registro-nacional-revela-aumento-en-tendencia-de-adopcion-de-gatos-como-mascotas>.
- United Nations. (n.d.). Día Mundial de la Población | Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/observances/world-population-day> - Palma I. (2021). El nuevo paradigma de los espacios reducidos en el mundo inmobiliario. Pauta. <https://www.pauta.cl/ciudad/industria-inmobiliaria-espacios-reducidos-tiny-houses-isabel-palma>
- ÁVILA, F.S. (2021). "TENENCIA IRRESPONSABLE DE ANIMALES DE COMPAÑÍA COMO PROBLEMÁTICA SOCIAL Y ECOLÓGICA: EL CASO DE EL PERRO (Canis familiaris) Y EL GATO (Felis catus) EN LA LOCALIDAD DE COYA, REGIÓN DEL LIBERTADOR GENERAL BERNARDO O'HIGGINS, CHILE", <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/179715/Tenencia-irresponsable-de-animales-de-compania.pdf?sequence=1>
- López, T. G. (2015). 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 la parroquia La Merced, en la ciudad de Ambato. <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12446/1/FCHE-EPS-609.pdf>
- [OMSA] Organización Mundial de Sanidad Animal. 2009. Directrices sobre el control de las poblaciones de perros vagabundos. París: OIE. Volumen I: Consideraciones generales. 19p. https://www.woah.org/fileadmin/Home/esp/International_Standard_Setting/docs/pdf/E_TAHSC_Sept_2009_Part_A_b.pdf
- García-Alandete, J. (2014). Psicología positiva, bienestar y calidad de vida. Revista Enclaves del Pensamiento. Revista de filosofía, arte, literatura e historia
- [ICAM] International Companion Animal Management Coalition. (2011). Guía para el manejo humanitario de las poblaciones caninas. Londres. <https://www.icam-coalition.org/wp-content/uploads/2019/09/ICAM-ManejoHumanitario-2020.06.21.pdf>
- Sánchez R., Alfonso E., Algunos antecedentes sobre el origen y la reproducción del gato doméstico (Felis catus). TECNO VET: Año 4 N°2, agosto 1998 https://web.uchile.cl/vignette/tecnovet/CDA/tecnovet_articulo/0,1409,SCID%253D9557%2526ISID%253D457,00.html
- National Geographic. (2018, January 26). La patita Kitty ha sido acogida por una familia de gatos. National Geographic.
- Gato doméstico. (2022, May 3). National Geographic. <https://www.nationalgeographic.com/animales/gato-domestico>
- Univision, P. (2016, November 4). ¿El gato tiene 6, 7 o 9 vidas? Una mirada al mito en busca de la respuesta. Univision. <https://www.univision.com/entrenamiento/cultura-pop/elgato-tiene-6-7-o-9-vidas-un-a-mirada-al-mito-en-busca-de-la-respuesta>
- Vanguardia, L. (2021, November 30). Los gatos ponen en jaque a varias especies: estas son las que pueden extinguirse por su culpa. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vivo/mascotas/20211130/7891026/gatos-ponen-jaque-especies-peligro-extincion-pmv.html>
- Pavés, V. (2022, March 24). Los gatos asilvestrados, un peligro ecológico: ya han extinguido 33 especies animales. Información. <https://www.informacion.es/medio-ambiente/2022/03/24/gatos-asilvestrados-peligro-ecologico-han-64231068.html>
- CAMPO TERNERA, LA, (2014). EL DESARROLLO DEL AUTOCONCEPTO EN NIÑOS Y NIÑAS Y SU RELACIÓN CON LA INTERACCIÓN SOCIAL EN LA INFANCIA. Psicogente , 17 (31), 67-79. <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497551994006.pdf>
- Larreamendy- Jones, J. & Puche, R. (2008). Claves para pensar el cambio. Bogotá: Uniandes - Cesó <https://cienciasociales.uniandes.edu.co/publicaciones/claves-para-pensar-el-cambio/>
- Heidegger, M. (1962). Ser y tiempo. México: FCE.
- D'Angelo, O. (2002). Subjetividad Social, Desarrollo y Retos de la Complejidad. Cuba: Ciencias Sociales.
- Semana. (2003, 13 de abril). ¿A qué juegan los niños? Revista Semana. <https://www.semana.com/especiales/articulo/a-que-juegan-ninos/57499-3/>
- García, E.M y Magaz, A (1992). Aprendiendo a comunicarse con eficacia. Madrid: CEPE.
- Palau, E. (2005). Aspectos básicos del desarrollo infantil. La etapa de 0 a 6 años. Barcelona: Ediciones CEAC. <https://books.google.com.pe/books?id=IkupHJydSUIc&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- Huanca, David (2008) Neurólogo, P., Psicología Infantil, M. G., En Medicina, D., Rebagliati, N. E., & Resumen, M. (n.d.). Desarrollo del lenguaje Language development. Ardilladigital.com. <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/LOGOPEDIA/DESARROLLO%20LENGUAJE/Desarrollo%20del%20lenguaje%20-%20Huanca%20-%20art.pdf>
- García Madruga, J. A.; Gómez I. y Carriedo, N. (2002). Adquisición y desarrollo de la comprensión lectora. En F. Gutierrez; J. A. García Madruga y N. Carriedo (Eds.), Psicología evolutiva II. Madrid: UNED
- Scarborough, H. (2002). Connecting Early Language and Literacy to Latter Reading (Dis) abilities: Evidence, Theory and Practice. En Neuman, S.B. y Dickinson, D.K. (Eds.). Handbook of Early Literacy Research, (pp. 97-110). New York: Guilford Press.

BIBLIOGRAFÍA - LINKOGRAFÍA

- Ruiz, M., Ropero, C., Amar, J. & Amarís, M. (2003). Familia con violencia conyugal y su relación con la formación del auto concepto. En *Psicología desde el Caribe*, 11, 1-23. <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/psicologia/artic le/view/1741>.
- Campo, L.A. (2014). El desarrollo del autoconcepto en niños y niñas y su relación con la interacción social en la infancia. En *Psicogente*, 17(31), 67-79.
- Herrero, M. & Pleguezuelos, C. (2008). Patrones de conducta interactiva en contexto escolar multicultural. En *Psicothema*, 20(4), 945-950. <http://www.psicothema.com/pdf/3580.pdf>.
- Valls, R., Soler, M. & Flecha, R. (2008). Lectura dialógica: Interacciones que mejoran y aceleran la lectura. En *Revista Iberoamericana de educación*, 46, 71-87. <http://www.rieoei.org/rie46a04.pdf>.
- Blajman, J. E., Astesana, D. M., Blanche, G. P., Scharpen, A. R., Kabaradjian, S., Soto, L. P., Frizzo, L. S., & Signorini, M. L. (2012). Estrategia para generar conductas responsables en la tenencia de mascotas. *ExT: Revista de Extensión de la UNC*, 4(2). <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ext/article/view/1133>
- Gil, D., & del Carmen, A. (2016). Funciones básicas y atención-concentración en niños y niñas del 2º grado de una I.E estatal distrito de Huanchaco de la provincia de Trujillo. Universidad Privada Antenor Orrego - UPAO. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/2295>
- TALAMOH. (2018, 26 de marzo). Nuevas formas de jugar. Antes y ahora - Guía de Juegos y Juguetes . Guía de Juegos y Juguetes; AIJÚ. <https://www.quiaaiju.com/nuevas-formas-de-jugar-antes-y-ahora/>
- Día Universal del Niño, 20 de noviembre. (n.d.). <https://www.un.org/es/events/childrenday/declaration.shtml>
- Corona, G. (2022, December 13). Teoría Del Juego - Piaget, Vigotsky, Freud. Beneficios. Javired. <https://psicologistica.com/teoria-del-juego-piaget-vigotsk-y-freud-beneficios/>
- Bucm, E. (n.d.). BUCM :: E-Innova BUCM :: Biblioteca Complutense. Ucm.es. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/ar t431.php>
- Francesc. (2022, June 30). La teoría sociocultural de Vygotsky: ¿Cómo la aplicamos en clase? Additio App. <https://additioapp.com/la-teoria-sociocultural-de-vygotsk-y-como-la-aplicamos-en-clase/>
- UEES. (2021, July 1). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. UEES - Universidad Espíritu Santo; Universidad Espíritu Santo - UEES. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejora r-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Embry, D. (1984). e Persuasive Properties of Color. USA: Marketing Communications
- Meghani, A. (1 de julio de 2009). Color your world. School Planning & Management. Recuperado de <https://bit.ly/2x9SdtU>
- Vidal Rojas, R. A., & Vera Avendaño, C. (2020). Influencia del color del aula en los resultados de aprendizaje en 3º año básico: estudio comparativo en un colegio particular subvencionado en Santiago de Chile. *Revista Educación*, 91–113. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.37283>
- Arboleda Arango, A. M. (2008). Percepciones Del Color Y De La Forma De Los Empaques: Una Experiencia De Aprendizaje. *Estudios gerenciales*, 24(106), 31-45. [https://doi.org/10.1016/s0123-5923\(08\)70030-5](https://doi.org/10.1016/s0123-5923(08)70030-5)
- Zelanski, P y Fisher, M.P. (2001). Color. Madrid: Tursen-Hermann Blume
- Goodwin, Ch. (2000). Practices of color classification. *Mind, Culture, and Activity*, 7(1&2), 19 - 36
- De aprendizaje para impartir, “evaluación de Sesiones. (n.d.). UNIVERSIDAD PERUANA CAYETANO HEREDIA. Edu.Pe. https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8172/Evaluacion_RamosArones_Nice.pdf?sequence=1
- Donis, D. (2000). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gil.

