

**Diseño de una estrategia lúdica pedagógica infantil para el cuidado de las  
mascotas**

**Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en Preescolar**

**Yeny Andrea Giraldo Pamplona**

**Jeimy Lorena Castaño Vallejo**

**Asesor**

**Robinson Darío Ortiz Sánchez**

**Corporación Universitaria Lasallista**

**Facultad de Ciencias Sociales y Educación**

**Licenciatura en Preescolar**

**Caldas - Antioquia**

**2015**

## Tabla de contenido

Planteamiento del problema y justificación .....	9
Objetivos .....	13
Objetivo General.....	13
Objetivos específicos .....	13
Antecedentes de investigación.....	14
Marco teórico.....	22
Pedagogía .....	22
Pedagogía activa .....	25
Desarrollo moral en el niño .....	27
Teoría del desarrollo moral en Piaget.....	27
Teoría del desarrollo moral en Kohlberg .....	30
Teoría del desarrollo moral en Carroll Gilligan.....	36
Semejanzas entre el enfoque cognitivo-evolutivo de Piaget y Kohlberg.....	38
Metodología.....	40
Tipo de investigación .....	40
Diseño de investigación.....	40
Población y muestra.....	41
Criterios de inclusión.....	41
Criterios de exclusión.....	42
Variables de estudio.....	42
Instrumentos de recolección de información.....	42
Contenido del juego .....	43
Instrucciones .....	43
Procedimiento de recolección de la información.....	49
Plan de análisis.....	49
Consideraciones éticas .....	49
Resultados.....	53
Resultados del diseño .....	53
Resultados de la implementación.....	55
Resultados en cuanto a la construcción y análisis de categorías .....	58

Discusión .....	69
Conclusiones.....	76
Recomendaciones.....	79
Referencias .....	81
Apéndices .....	87

**Tabla de gráficos**

Gráfico 1. <i>Esquema de antecedentes de investigación</i> .....	18
Gráfico 2. <i>División clásica de la Educación</i> .....	23
Gráfico 3. <i>Esquema de la categorización axial (categorías, categorías relacionadas y sub categorías)</i> .....	59

## Tabla de apéndices

Apéndice A. Ficha de antecedentes.....	87
Apéndice B. Tablero de juego .....	96
Apéndice C. Personajes.....	97
Apéndice D. Dado .....	98
Apéndice E. Tarjetas.....	99
Apéndice F. Fichas.....	100
Apéndice G. Consentimiento informado institución .....	101
Apéndice H. Consentimiento informado padres de familia .....	103

## Resumen

La presente investigación despliega el diseño, la elaboración y el pilotaje de la estrategia lúdico-pedagógica Huellas; esta herramienta es un juego de mesa que fomenta el respeto y cuidado hacia las mascotas. Para el cumplimiento de este objetivo se planteó un proyecto de tipo cualitativo el cual presenta un alcance descriptivo, la muestra para el pilotaje se encuentra conformada por cuatro niños pertenecientes al Hogar Infantil Pequeñas Travesuras y cuatro niños del Preescolar Pimponio, ambas instituciones ubicadas en el municipio de Caldas. La herramienta lúdico-pedagógica Huellas, consta de un tablero de juego, veinte tarjetas con imágenes de acciones y conductas hacia los animales, un dado, seis personajes que representan las fichas de cada jugador y veinte huellas; este material tiene dos modalidades de juego en las cuales aumenta el nivel de dificultad. Los resultados que surgieron a partir de una sesión de juego en cada institución, permiten hallar varias derivaciones respecto al diseño del juego, a las características de la implementación y a la construcción de análisis de categorías asociadas con el cuidado de las mascotas. Se encontró de gran utilidad el material ya que durante los primeros años de vida, los niños presentan una característica en el aprendizaje guiado a partir de un pensamiento concreto y de la percepción que tiene del mundo que los rodea y; debido a ello, al diseñar estrategias lúdico-pedagógicas para la primera infancia, se debe partir de principios referidos a este tipo de aprendizaje y diseñar elementos manipulativos, sensitivos, poco abstractos y que demanden en el niño aspectos cognitivos concernientes a su desarrollo.

**Palabras clave:** estrategia lúdico-pedagógica, juego, cuidado de las mascotas, diseño de herramientas, primera infancia.

### **Abstract**

The current research deploys design, elaboration, and a strategy related to game-based learning. This tool is a board game that promotes the respect and care of pets. In order to complete this task, a qualitative project that can provide much insight was founded. The model for the task encompasses four children from 'Hogar Infantil Pequeñas Travesuras' and four children from the preschool Pimponio, with both institutions located in the municipality of Caldas. The tool related to game-based learning is constituted of a board game, twenty cards with images of actions and treatments geared toward animals, a dice, six characters that represent the parts of each player, and 20 footprints; these materials have two methods of playing in which the level of difficulty increases. The results that were collected from one session of the game from each institution allow for diversity in terms of the game's design, the characteristics in which the game is played, and the way in which the categories related to the care of pets can be analyzed. It was found to be of great utility since children in their first years of life exhibit a characteristic of learning that is guided by factual thinking and their perception of the world that surrounds them. As a result, designing game-based strategies for children in early childhood should be in consideration of this kind of learning and design elements that are manipulative, sensitive, unabstracted, and that activate cognitive aspects in the child related to their growth.

**Keywords:** game-based strategy, game, care of pets, design of tools, early childhood



## Planteamiento del problema y justificación

A diario es frecuente encontrar cientos de animales en situación de abandono y de maltrato deambulando por las calles del país; si bien, algunas familias tienen en su hogar una mascota (perro o gato) son pocas las que están conscientes de la tenencia responsable de estas, aquellas que no lo están terminan dejando a sus animales en la calle, sin importar la suerte que estos puedan tener; según la secretaría de medio ambiente de la Alcaldía de Medellín, en un censo realizado en el 2012 a 740.008 familias se encontró que 150.780 de ellas tienen perros (equivalente al 20.3%) y 49.552 (equivalente al 6%) tienen gatos, en ambos casos, la mayoría de familias que viven con caninos o felinos se encuentran en el estrato socioeconómico 2; la cantidad de perros es de 54.270 y de gatos es 17.241; muchos de estos animales son vulnerados o terminan en situación de calle, de lo anterior surgió la necesidad de crear un centro de rescate que atendiera a estos seres desprotegidos.

En el 2012, el centro de bienestar animal La Perla y la Alcaldía de Medellín atendieron 22.047 caninos y felinos que se encontraban en situación de riesgo, sin embargo, esto no ha sido suficiente y algunos ciudadanos han creado otros albergues no gubernamentales, a pesar de esto muchos refugios se hayan en sobrepoblación y no pueden garantizar el bienestar animal debido a la falta de alimento y de espacio.

Se ha evidenciado que las rutas de atención para una investigación, denuncia, o datos de interés sobre el maltrato animal, son poco claras y muchas veces no se sabe con claridad a quien se debe acudir para gestionarlas.

Por lo anterior y la evidente cifra de animales con derechos vulnerados, consideramos que es esencial sensibilizar a la sociedad en el tema del respeto por estos y de la tenencia responsable. Es de interés hacer énfasis en la población de la primera infancia y es allí donde inicia la labor de los docentes de educación preescolar; es un reto que se vuelve cada vez más complejo debido a la sociedad en que se vivimos, que en algunas ocasiones enseña malas prácticas de crianza y se ve sumergida en la violencia, en el abandono, en el maltrato infantil y animal, además con grandes falencias en la educación, desigualdades y donde pocas personas se atreven a transformar la realidad. Por estos motivos es necesario diseñar materiales lúdico-pedagógicos para fomentar el respeto por los animales, donde los niños y niñas de la primera infancia identifiquen que estos seres vivos (perros y gatos) necesitan de cuidados, afecto y protección.

Los efectos de no educar a los niños en aspectos relacionados con el medio ambiente como: el cuidado del agua, la separación de residuos, el depósito de basura, y para lo que corresponde a este trabajo, el cuidado de las mascotas, genera grandes problemas tanto para el niño (debido a que en ocasiones los perros muerden a los niños por tener hambre y el niño quiere jugar con él) como de sanidad ambiental. Esto último es observado en ciertos lugares del país reflejándose en un caso mencionado por los medios de comunicación: se encuentra en la Costa Atlántica el desamparo y abandono de gran cantidad de perros y gatos en el polideportivo de la ciudad de Santa Marta, es lamentable como la ciudadanía y las autoridades se muestran indiferentes a un problema de tal magnitud en donde las enfermedades y las bacterias se propagan con gran facilidad. Como se viene observando, es válido realizar la siguiente pregunta:

¿Pueden los materiales lúdico-pedagógicos, motivar a los niños al respeto y cuidado de las mascotas?

La justificación de este trabajo radica en que si se fomenta desde niños el cuidado de los animales, se puede llegar a prevenir el abandono, el maltrato infantil-animal y muchas situaciones que involucran la integridad tanto de los niños como de las mascotas; en cuando a los primeros, el ser mordidos o arañados por perros o gatos puede generar dolor, infecciones, enfermedades e incluso reconstrucción facial y cicatrices para toda la vida; en cuanto a los segundos el ser golpeados y/o maltratados genera reacciones de defensa contra el agresor que puede desencadenar en conductas agresivas, por otra parte, si el animal está herido y no es llevado al veterinario, se puede formar una infección que luego se convertirá en un riesgo para la salud de las personas cercanas a este.

Es común observar en las noticias niños y adultos que han sido agredidos por sus mascotas, en muchas ocasiones estas agresiones son causadas por el trato inadecuado a dichos animales, por eso este proyecto se interesa en el respeto y tenencia responsable de estas, promoviendo un ambiente de juego y afecto entre dueño y mascota disminuyendo algunas agresiones.

Por otra parte, algunas mascotas (perros) son entrenadas para pelear contra otro animal, intimidar y facilitar el robo a las personas, siendo utilizadas con fines inapropiados y generando conductas permanentes de agresión. En vista de todo lo anterior, se hace esencial motivar a los niños al respeto de los animales procurando que dicho aprendizaje sea permanente y para toda la vida. Se hace énfasis en los niños y niñas de edad preescolar ya que están en una etapa de aprendizaje por imitación y

en donde sus dimensiones del desarrollo deben ser estimuladas por que de ellas dependerá el tipo de persona que será en un futuro, están en una edad donde la moral es entendida como lo bueno y lo malo y las conductas socialmente aceptadas apenas están siendo conocidas.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Diseñar una propuesta lúdico-pedagógica dirigida a la primera infancia, fomentado el respeto por la vida de los animales especialmente de perros y gatos.

### **Objetivos específicos**

- Analizar algunos materiales lúdico-pedagógicos basados en el respeto a los animales para guiarse en la elaboración de dicha propuesta.
- Pilotear la propuesta lúdico-pedagógica con un grupo de niños de la primera infancia.

## Antecedentes de investigación

Para los antecedentes de esta investigación, se realizó una búsqueda en la base de datos de la Corporación Universitaria Lasallista y también en revistas especializadas como Redalyc, Scielo y Dialnet. La búsqueda se realizó con dos variables; maltrato de mascotas domésticas y material lúdico-pedagógico, las cuales debieron buscarse por separado debido a que no se encontraron elementos que contuvieran ambos temas.

Para la selección de los artículos se tuvieron en cuenta archivos publicados desde el año 2000 hasta el año 2014; abarcando un rango amplio debido a que no se encontró gran cantidad de información referida a la segunda variable (material lúdico pedagógico). En cada uno de los artículos se debía evidenciar alguna de las variables anteriormente mencionadas.

Antes de iniciar la exposición del estado del arte, conviene mencionar la historia de *Hachikō* (1923-1935), un perro japonés de raza Akita, que esperó a su dueño, el profesor universitario Eisaburō Ueno por 9 años en una de las estaciones del tren de Tokio, luego que el profesor muriera y no regresara a la estación del tren como todas las tardes. *Hachikō* murió bajo la nieve en 1935 en el mismo lugar de la estación del tren en la que esperó por varios años a su amo. Este tipo de historias constituyen uno de ejemplos más significativos que ratifica los lazos profundos que pueden desarrollar el hombre y sus mascotas, para lograr esto se requiere de una tenencia responsable de los animales y de una actitud de respeto y protección hacia sus derechos, sin embargo en muchas ocasiones las personas olvidan que viven en un mundo donde no están solos, a diario comparten el hábitat con otros seres que no son humanos, estos seres

son los animales y tanto ellos como las personas tienen derechos que deben ser respetados en todas las circunstancias. Lamentablemente esto no hace parte de la realidad ya que el ser humano ha dispuesto de la naturaleza y de los animales para su conveniencia dejando a un lado que ellos también sienten dolor y tienen necesidades que deben ser suplidas por las personas, como lo son el afecto, la alimentación, la asistencia médica, etc.

Desafortunadamente muchas veces se cae en el error de creer que tener una mascota es como tener un juguete el cual se puede botar cuando ya no se quiere o está en mal estado y esta es la razón principal por la cual actualmente abundan en las calles perros y gatos que han sido abandonados y en su mayoría han sido maltratados. Cuando se adquiere una mascota, se debe ser consiente de los cuidados que esto implica, como por ejemplo, espacio adecuado, disponer de tiempo para sacarlo a pasear, jugar con él, entre otros. Al responder a estas exigencias los seres humanos también están ganando, ganan compañía, un amigo fiel, una sana convivencia, afecto, etc.

Durante varios años han sido evidentes diferentes formas de maltrato hacia los animales justificadas como prácticas culturales, de diversión, tradición, entre otras; sin embargo, también se han hecho notorias las consecuencias para los animales y se ha llegado a la conclusión que la mejor forma de acabar con estas prácticas es por medio de la educación, por lo anterior, se hace necesaria la creación de programas, estrategias, y/o talleres encaminados a promover el bienestar animal, donde los agentes socializadores deben trabajar conjunta y constantemente para fomentar actitudes de cuidado y respeto hacia otros seres vivos. Algunas actividades pueden ser:

organización y desarrollo de conferencias, exposiciones y materiales lúdico-pedagógico teniendo presente que al momento de diseñar, crear o adaptar un material, es necesario identificar que se quiere enseñar o aprender, a que público está dirigido, cuál es la materia prima que se va a elegir, entre otros; ya que de esto dependerá el tamaño, color, imágenes y a su vez, el éxito de este.

A medida que pasa el tiempo, algunos materiales evolucionan, se transforman y en algunos casos se deterioran hasta dañarse; por ello se hace esencial evaluar varias propuestas y elegir el más indicado, teniendo presente el impacto que este puede tener en la naturaleza y ecosistema. Es evidente que los materiales lúdico-pedagógicos cobran gran protagonismo en el proceso de enseñanza –aprendizaje, sin embargo no siempre se da el resultado esperado, por eso se debe realizar una evaluación de este, basado en criterios estipulados que permitan verificar si cumple o no con el objetivo planteado inicialmente y que son evidenciados en la revisión sobre el estado del arte de las investigaciones actuales.

De acuerdo a la relevancia de todo lo anterior, se ha decidido diseñar un material lúdico-pedagógico encaminado a fomentar el respeto por los animales.

Se encuentra respecto al estado del arte una gran división entre las investigaciones; ya que no se hallaron soportes que unen el maltrato de animales domésticos y material lúdico-pedagógico.

En relación al Material lúdico-pedagógico, se encontró que este tiene funciones de gran importancia, que contribuyen a la enseñanza, formación y aprendizaje de los individuos. También, ayudan a generar conciencia y además, son una forma innovadora y motivadora de transmitir la información.



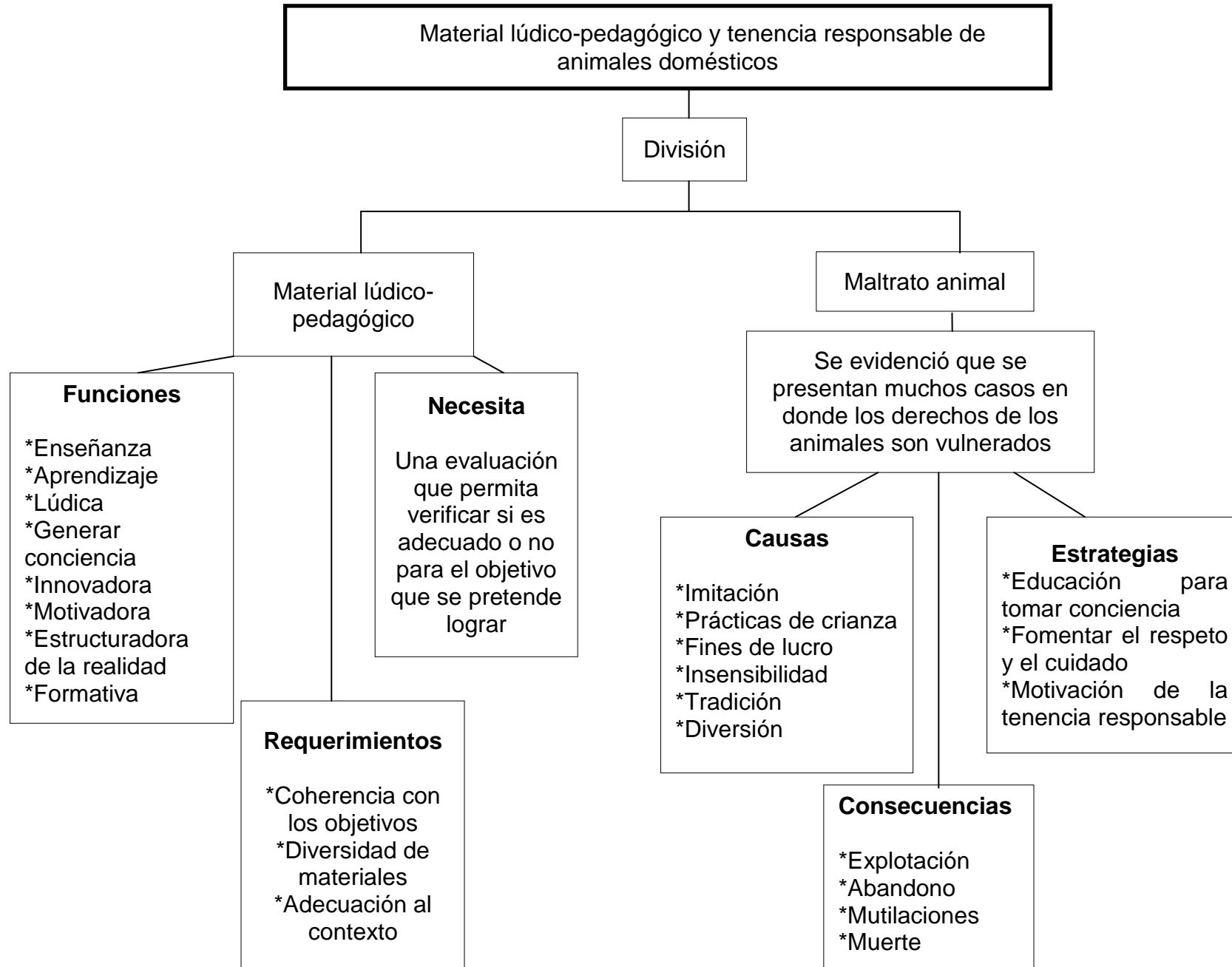
Para la elaboración y/o utilización de este material; es indispensable que haya una coherencia entre el objetivo que se pretende alcanzar y el objetivo del material. Igualmente; es de vital importancia que el material esté elaborado con elementos apropiados para la edad y el tipo de persona que va a tener acceso a él, es decir que debe ser tenido en cuenta el contexto sociocultural.

Finalmente, se encontró que este Material debe tener una evolución suficientemente buena que garantice que será apropiado para el público al que va dirigido y que permita alcanzar plenamente los objetivos planeados.

Por otra parte, respecto a la tenencia responsable de animales domésticos, se encontró que todavía en el siglo XXI existen muchísimos casos de violencia hacia los animales. Las principales causas que se pudieron identificar para que se dé el maltrato animal, son: imitación o prácticas de crianza, debido a que en muchas ocasiones los más pequeños pueden seguir los ejemplos que observan en sus barrios o en sus casas. Fines de lucro, es considerado una causa de maltrato hacia los animales ya que muchos de los dueños de animales de “raza” tienen el negocio de la venta de sus crías. Tradición, pues por la costumbre o la “elegancia” de la mascota en muchas ocasiones se practica la mutilación en perros y gatos.

Estas causas pueden llevar a consecuencias como la explotación animal, el abandono de las mascotas, mutilaciones y hasta la muerte de estos seres. Pero, existen algunas estrategias que pueden ayudar a disminuir o prevenir el maltrato animal; como la educación y sensibilización de las personas sobre la tenencia y el cuidado de los animales (que son seres que tienen sentimientos, sufren dolores, tristezas, entre otras emociones).

Gráfico 1. Esquema de antecedentes de investigación.



El ser humano no está solo en la Tierra, sino que también hay diferentes especies no humanas con las cuales comparte el planeta que habita. A lo largo de los años, el ser humano se ha tomado el poder de disponer sobre la vida de estas especies, pero ¿tiene el ser humano algún deber ético para con los animales con quienes convive en la Tierra? Si es así, cuáles son? Estos son algunos de los cuestionamientos planteados por Ugás (2008) quien propone que el ecologismo profundo y utilitarismo de intereses como marcos teóricos justifican la existencia de los derechos de los animales. Aunque esto es así, no se ve reflejado en la vida diaria, debido a que gran parte de los humanos demuestran no prestarle atención a estos seres con quienes convive, un ejemplo de ello es la situación actual por la que están pasando algunos animales domésticos, en especial los perros, gatos y palomas que se encuentran en una situación de maltrato, abandono y sobrepoblación, provocando a su vez factores de riesgo para la salud humana y un inmerecido sufrimiento animal (Jaramillo, 2007).

Siguiendo la línea de Ugás (2008), otros autores (Tafalla, 2012) brindan respuestas a las preguntas anteriormente mencionadas, pues apuesta a eliminar el maltrato animal y a hallar buenas formas de convivencia entre los humanos y los animales, por ejemplo en cuanto a los animales domésticos plantea que deben ser considerados como miembros de la comunidad y tratados y respetados como ciudadanos, quizás, solo así se dé un nuevo panorama para estos seres.

Para la creación de un panorama diferente de estos animales, autores como Quintanilla(2008) y Cano (2013) reconocen la educación como una herramienta que conlleva al cambio de la conducta no solo de la persona del presente sino también al

niño que es quien cuidara a futuro las mascotas domésticas, y la importancia y el papel que tiene la formulación y ejecución de programas educativos que promuevan la concientización y sensibilización de la conservación, cuidado y protección de los animales los cuales deben ampararse siempre en el derecho y el respeto hacia ellos.

Cada vez más, está tomando fuerza la creación de proyectos encaminados a la educación de las personas en cuanto al bienestar animal, implicando una participación activa y labor conjunta de distintos agentes como instituciones educativas, familias, centros culturales, y la misma sociedad que ha sido la culpable de causar dolor y sufrimiento desencadenando dicha problemática (Marijón, 2011; Perez y Guzmán, 2011). Además, se argumenta que para la ejecución de estos proyectos se hace necesaria la creación y revisión de diferentes estrategias y materiales en el proceso educativo, siendo notoria la necesidad de clarificar y contextualizar lo que se pretende lograr con estos (Méndez, 2001).

Autores como Batista (2003) y Méndez (2010) coinciden que un material pensado, planeado y diseñado cumple varias funciones de enseñanza, entre ellos la motivación, la formación y la lúdica, facilitando el desarrollo de la capacidad creativa e intelectual. En vista del protagonismo de estos materiales lúdico-pedagógicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se hace necesario realizar una evaluación en la cual se evidencie que éstos se ajustan a los objetivos, el contexto y al público al que van dirigidos.

Otras investigaciones como las de Quijano (2013) y Becerra (2014) plantean que es muy importante el diseño de material didáctico como aporte al abordaje de los problemas ambientales en entornos educativos y comunitarios, pues se debe pensar en

la materia prima a utilizar, el riesgo que pueden causar en la naturaleza o ecosistema, el aporte de información y capacitación que brindan, todo con el fin de crear conciencia sobre los problemas ambientales que se presentan en la actualidad, en este caso la sobrepoblación de animales callejeros y el maltrato animal.

## Marco teórico

### Pedagogía

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego paidos que significa niño y agein que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños. El término "pedagogía" se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos. (Heivia, 2009)

Se registra que la pedagogía tiene sus inicios a partir de los aportes de Juan Amos Comenio (1592-1670) quien “con su obra Didáctica Magna, contribuyó a crear una ciencia de la educación y una técnica de la enseñanza que coloca al alumno como centro del fenómeno educativo, haciendo que todo concurra a su servicio: maestros, textos, aulas y métodos” (Gutiérrez. 2004). Comenio, pretendía se promoviera el desarrollo de la comunidad y quería que la educación no se quedara solo en la escuela sino que se viviera también en los ámbitos comunes. Él, pensaba que si toda la sociedad viviera como una sola familia, con una misma lengua, una misma educación y un mismo gobierno; todo sería mucho mejor.

Decía que el niño se debe estimular positivamente para que este ame el conocimiento y el aprendizaje; y que debe aprender haciendo, es decir, utilizando todos sus sentidos.

Tras los aportes de Comenio, aparecen otros grandes pensadores que contribuyen con mucha más información a esta nueva ciencia.

Entre estos encontramos a John Locke (1632-1704) considerado uno de los más apreciados representantes de la corriente empirista inglesa y que a diferencia de Descartes, cree que el ser humano no tiene ideas innatas y que ellas tienen un origen en la experiencia. Además, divide la educación en tres aspectos así:

Gráfico 2. División clásica de la Educación.

<b>Educación Física</b>	<b>Educación Moral</b>	<b>Educación Intelectual</b>
Tiene como objetivo la salud, mejorar las habilidades del cuerpo. Es un complemento vital para la educación intelectual.	Tiene como objetivo el alma, adquirir las virtudes del espíritu.	Tiene como objetivo la mente, preparar el intelecto para aprender cualquier ciencia y obtener libertad en el pensamiento.

Al alcanzar estos tres objetivos, se pretende alcanzar el fin de adquirir buenos hábitos para así obtener la virtud de la autonomía. (Gallo. 2006).

Otro personaje importante fue Immanuel Kant (1724-1804) quien afirma que la educación es indispensable para el desarrollo de la humanidad y que esta nos lleva a mejorar el mundo. Su principal objetivo era convertir el mecanismo del arte de educar en una ciencia. Para él los jóvenes "habían de formarse con miras al desarrollo de un criterio propio y maduro en el futuro" (Unesco. 1993).

Kant tuvo una escuela de filosofía neokantiana y con esta pretendía desarrollar los conceptos de yo, sujeto, conciencia y diálogo; y con esto dio grandes aportes a la pedagogía, ya que exponía que los hombres debían ser personas sensatas, racionales y cultas.

Por otro lado, Jean-Jacques Rousseau (1712-11778) pretendía que la educación sea para una sociedad integrada por ciudadanos libres que participaran y sean democráticos; transmitiendo todo esto a través de su libro *El Emilio* en donde presenta una crítica de la pedagogía tradicional y establece características para una nueva educación en donde todos pueden desarrollarse libremente (Ayala). Más adelante, este libro inspira a la creación de una nueva corriente, la pedagogía Activa.

Para Rousseau, el entorno del alumno debe ser pedagógico para que favorezca el acceso a la libertad autónoma.

Finalmente, entre los más importantes de esta primera etapa de la pedagogía, aparece Johan Heinrich Pestalozzi (1746-1827) conocido como el padre de la pedagogía moderna; que al igual que Rousseau pretendía, que la pedagogía no se



basara solo en transmitir experiencias sino, que los implicados en ella puedan construir su libertad autónoma (Unesco. 1994).

### **Pedagogía activa**

Se entiende por pedagogía activa aquellas nuevas teorías o prácticas pedagógicas, en donde el niño es un sujeto activo y actor de su aprendizaje; por otra parte, el maestro es un guía y orientador en el proceso de aprender. Esto se logra en el contacto con la realidad y en lugares abiertos, campestres y/o experimentales donde el alumno tenga relación con el mundo (Calvache)

En esta corriente nueva de la pedagogía, se encuentran varios pedagogos de las cuales solo se destacaran algunos de ellos.

Las Hermanas Agazzi (1866-1945, 1951) introdujeron el método de Asilos Mompianos (en honor al lugar donde fue desarrollado). Está basado en la educación integral y su objetivo es “estimular, promover y potenciar la potencialidad del sujeto”. Este modelo, tiene un gran respeto hacia la naturaleza del niño. Aquí, el maestro se presenta sólo como una ayuda para que el niño crezca y se forme.

Lo principal en este método es:

- El aprendizaje a través de la observación
- Pensar haciendo y experimentando
- Se realizan actividades que provengan de la vida cotidiana (De la cruz, 2011)

Este método es todavía utilizado ya que al ser la observación y la experimentación sus principales características, permiten un desarrollo adecuado del estudiante.

También apareció John Dewey (1858-1952) quien afirmaba que los niños no llegaban a la escuela como pizarras vacías en donde los maestros podrían escribir sus lecciones.

Cuando el niño llega al aula “ya es intensamente activo y el cometido de la educación consiste en tomar a su cargo esta actividad y orientarla” (Dewey, 1899, pág. 25). Además, decía que cuando el niño llegaba a la escuela, llevaba consigo cuatro impulsos innatos que eran, el de comunicación, el de construcción, el de indagación y el de una expresión de forma precisa. Los maestros, deben realizar una tarea complicada la cual es reincorporar los temas de estudio en la experiencia (Unesco, 1999).

En esta corriente, apareció también María Montessori (1870-1952). Según Loyola (2003) para Montessori, los niños son como esponjas que absorben y el desarrollo de este pasa de manera espontánea. Su ideal era que el niño no se moldeara de igual manera que sus padres y profesores; dándole así la libertad de ser, desde los primeros años de vida. Su pedagogía se basaba en cultivar el deseo natural de aprender; y en esta metodología cada niño va construyendo su aprendizaje; además, los niños más grandes se pueden convertir también en guías que colaboran con los pequeños.

Los principios fundamentales son la libertad, la actividad y la individualidad; y el error es considerado como parte del aprendizaje, por lo tanto no es castigado sino por el contrario valorado.

Finalmente, de esta corriente tenemos a Ovidio Decroly (1871-1932) quien tiene como objetivo principal de la educación, educar para la vida, es decir, integrar al niño

en su entorno social y darle las herramientas para que se pueda satisfacer sus propias necesidades (Sandoval, 2003).

### **Desarrollo moral en el niño**

Varios autores han realizado diferentes investigaciones que han aportado a la creación y fundamentación teórica del modelo cognitivo – evolutivo del desarrollo moral en la psicología; inicialmente se retomarán aspectos de Piaget, continuando con Kohlberg y finalizando con Gilligan.

### **Teoría del desarrollo moral en Piaget**

Fue el autor pionero en abordar el desarrollo moral, Según Piaget (1932) toda moral consiste en un sistema de reglas y la esencia de cualquier moralidad hay que buscarla en el respeto que el individuo adquiere hacia estas reglas. En el transcurso de este trabajo se abordarán las reglas establecidas por los niños.

La mayoría de reglas morales que aprende el niño provienen del adulto, estas son invariantes y deben cumplirse al pie de la letra, sin embargo en el caso de los juegos sociales las reglas son elaboradas por ellos mismos. A medida que la vida social infantil se desarrolla, las reglas no permanecen igual ya que para los pequeños; la regla es una realidad sagrada porque es tradicional, y para los mayores, la regla depende del acuerdo mutuo. Los dos polos de esta evolución son: heteronomía y autonomía (Piaget, año). En cuanto a la primera, es un período que va hasta el final de la infancia y la obligación de cumplir la regla se basa únicamente en el respeto que se le tiene al

adulto, en cuanto a la segunda, se establece al final de la infancia y trae consigo la posibilidad de cambiar la norma, basada en un consenso y en la cooperación mutua.

Otro aporte muy importante en la teoría de Piaget es el paso del egocentrismo a la descentralización que es evidenciado cuando el niño comienza por atribuir su punto de vista a los otros, pero luego es capaz de considerar otros puntos de vista diferentes al suyo.

Siguiendo en la misma línea de lo anterior, Piaget realizó varias investigaciones referentes a las normas morales, en uno de sus estudios se interesó por la repercusión de la presión que ejercen los adultos en la conciencia infantil y en los juicios de los niños acerca de diferentes temas como el robo, las mentiras, etc. En este estudio Piaget distinguió la transición a dos etapas, la primera “realismo moral” a otra de “juicio autónomo”. El realismo moral se caracteriza por el carácter heterónomo del deber, se considera como bueno exclusivamente la obediencia a las normas del adulto; y por la concepción objetiva de la responsabilidad, en donde la conducta se valora en función del grado de fidelidad a la norma prescindiendo de las intenciones que la inspiran (Piaget, 1934). Referente a las opiniones y juicio de los niños, se encontró con respecto al tema del robo dos tipos de responsabilidad: objetiva y subjetiva, la primera se observa hasta los siete años y se refiere a juzgar la conducta en función de los resultados, y la segunda juzga los actos por la intención y las motivaciones del autor y aparece aproximadamente a los nueve años. En referencia a las mentiras, existe una regla de no mentir impuesta por presión del adulto, esta es sagrada para el niño, sin embargo, se puede llegar a la necesidad de decir la verdad y buscarla por sí mismo, siempre y cuando el individuo piense en la sociedad, una sociedad basada en

principios de reciprocidad y respeto mutuo, una sociedad de cooperación (Bassanta 2002).

Para concluir, se retoma el concepto de justicia desarrollado por Piaget, esta noción depende del respeto mutuo y de la solidaridad entre los niños.

Según Bassanta (2002) Las influencias de los adultos y de las normas pueden reforzar o dificultar tal desarrollo, pero son las relaciones de cooperación entre iguales las que influyen decisivamente en el desarrollo de la noción de justicia. A partir del estudio anterior, Piaget distinguió tres etapas, la primera, va desde los 6 hasta los 8 años y se caracteriza por comprender la justicia como obediencia, la desobediencia se considera como injusticia; la segunda etapa va desde los 8 años hasta los 11 y la justicia es entendida como igualdad, lo justo es un trato igual para todos sin tener presente las circunstancias personales de cada sujeto y la tercera y última etapa va desde los 11 años en adelante y la noción de justicia va ligada a la noción de equidad, surgen sentimientos como la compasión y el altruismo, que exigen la consideración de la situación concreta del otro como un caso particular de la aplicación de las normas.(Portillo, 2005; Brunneti, 2002).

Para la fundamentación de su teoría, Piaget (1954) creó historias las cuales al exponerlas a niños de diferentes edades logró identificar aspectos necesarios para su aporte teórico, dos de ellas son:

Historia 1: Al volver de la escuela, un niño cuenta que fue interrogado y que tuvo una buena nota, cuando no es verdad. Su mamá le da un chocolate para recompensarlo.

Historia 2: Al volver de la escuela, un niño encuentra un perro grande. Le cuenta a su mamá que vio un perro “grande como una vaca”. Alrededor de los 7 años, los niños hacen inmediatamente la diferencia adecuada. Pero entre los 2 y los 7 años, por lo general califican a la segunda mentira como más grave: -o bien” porque nunca se vio un perro así” mientras que obtener una buena nota “puede ocurrir”. -o bien, porque en el segundo caso, la mamá se dio cuenta enseguida de que no es verdad, mientras que en el primer caso no puede saberlo. Por lo tanto una afirmación es más mentirosa cuando su contenido es más inverosímil.

### **Teoría del desarrollo moral en Kohlberg**

Para estudiar el desarrollo moral, Kohlberg (1992) se basó en los soportes teóricos de Piaget, centrándose en el juicio moral como juicio de justicia y asumiendo que el niño en desarrollo es un filósofo que tiene en su mente una propia estructura, este es el primer supuesto de la vía cognitiva- evolutiva a la moralidad; se define la vía cognitiva como aquellas teorías que requieren un proceso representativo o codificador que interviene entre el estímulo y la respuesta (Baldwin, 1906, citado en Kohlberg, 1992) . De allí la razón por la cual algunos niños actúan y responden de acuerdo a su lógica interna y no de acuerdo a lo que espera la cultura o la sociedad. En cuanto al segundo supuesto, se apoyó en los estadios mencionados los cuales avanzan gradualmente. Según Kohlberg (1992) los estadios de juicios más altos tienen características formales que hacen ser morales y que son más precisos que el vago concepto de concienciación o internalización. Un acto puede ser definido como moral independientemente de variaciones culturales o puntos de vista de lo correcto.

El autor (Kohlberg, 1992) su libro Psicología del desarrollo moral abarca la moralidad humana y su desarrollo, entendiendo el desarrollo moral como socialización, entendida como el pensamiento sobre la personalidad y cultura, concebidos como modelos o estructuras capaces de abstraerse de los datos en bruto de los miles de conductas sociales en las que los individuos toman parte, por otro lado, en el mismo libro también puede encontrarse en un primer momento el estadio preconvencional donde el valor moral reside en acontecimientos externos cuasi-físicos, en los malos actos o en necesidades cuasi-físicas más que en las personas y estándares; este involucra los primeros dos subestadios, el primero es la moralidad heterónoma donde lo que está bien es evitar romper las normas sólo por el castigo, obedecer por obedecer y evitar causar daño físico a personas y a la propiedad. Las razones para actuar correctamente es evitar el castigo y el poder superior de las autoridades. En este subestadio 1 el punto de vista es egocéntrico, no considera los intereses de otros ni reconoce que sean diferentes de los propios; no relaciona dos puntos de vista. Vale más la consideración física de los hechos antes que los intereses psicológicos de los otros y se presenta una confusión de la perspectiva de la autoridad con la suya propia. En cuanto al subestadio 2, llamado individualismo, finalidad instrumental e intercambio, está bien seguir las normas sólo cuando es en inmediato interés de alguien, actuar para conseguir los propios intereses y necesidades y dejar que los demás hagan lo mismo. Es correcto lo que es justo, lo que es un intercambio, un acuerdo, un trato. Las razones para actuar correctamente son servir las necesidades e intereses propios en un mundo en el que hay que reconocer que otra gente tiene también sus intereses; la perspectiva social de este subestadio es individualista concreta, donde la conciencia de que todo el

mundo tiene sus intereses a perseguir y esto lleva a un conflicto, de forma que lo correcto es relativo (en el sentido individualista concreto). En el estadio preconveccional se encuentran la mayoría de niños menores de los 9 años, algunos adolescentes y adultos delincuentes.

El segundo estadio es el convencional donde el valor moral reside en interpretar roles buenos o correctos y en mantener el orden y las expectativas de los demás, en este estadio se involucran otros dos subestadios, el 3 y el 4; el subestadio 3 es llamado mutuas expectativas interpersonales, relaciones, y conformidad interpersonal, donde lo que está bien es vivir en la forma en que la gente de alrededor espera de uno o lo que la gente en general espera de su papel de hijo, hermano, amigo, etc. Ser bueno es importante y significa que se tienen buenas intenciones, preocupándose por los demás; significa también mantener unas mutuas relaciones de gratitud, lealtad y confianza. Las razones para actuar correctamente en este subestadio son la necesidad de ser una buena persona ante uno mismo y ante los demás. Cuidar de otros. Mantener la creencia en la regla de oro, deseo de mantener las normas y la autoridad que mantengan los estereotipos de buena conducta. En cuanto a la perspectiva social de este subestadio es la del individuo en relación con otros individuos. Es la conciencia de sentimientos compartidos que tienen preferencia sobre los intereses individuales donde se relaciona puntos de vista a través de la regla de oro concreta, poniéndose en el lugar de otra persona. No considera todavía la perspectiva del sistema generalizado. Referente al subestadio 4, llamado el sistema social y conciencia, lo que está bien es cumplir las obligaciones acordadas, se deben de mantener las leyes en casos extremos en donde entran en conflicto con otros deberes sociales establecidos. Está igualmente



bien contribuir al sociedad, al grupo, o a la institución. Las razones para actuar correctamente son mantener la institución en funcionamiento como un todo, evitar el colapso del sistema “si todo el mundo lo hiciera”, o el imperativo de conciencia para llevar a cabo las obligaciones marcadas por uno mismo. La perspectiva social de este subestadio 4 es hacer distinción entre el punto de vista de la sociedad y los motivos o acuerdos interpersonales. Toma el punto de vista del sistema que define las normas y los roles y considera las relaciones individuales según el lugar que ocupan en el sistema. En el estadio convencional se encuentran la mayoría de adolescentes y adultos de nuestra sociedad y de las otras sociedades. Para finalizar, se encuentra el estadio post-convencional o de principios, este es aquel donde el valor moral reside en la conformidad del ego con estándares, derechos o deberes compartidos o compartibles y se subdivide en los últimos dos subestadios; en cuanto al subestadio 5, es llamado contrato social o utilidad y derechos individuales, en este subestadio lo que está bien es ser consciente de que la gente mantiene una variedad de valores y opiniones, que la mayoría de los valores y normas son relativos a un grupo; estas normas relativas deberían, sin embargo, mantenerse en intereses de la imparcialidad ya que son el acuerdo social. Algunos valores y derechos no relativos como la vida y la libertad, deben también mantenerse en cualquier sociedad e independientemente de la opinión de la mayoría. En este subestadio las razones para actuar correctamente son tener un sentido de la obligación hacia la ley por el contrato social que uno tiene de hacer y ser fiel a las leyes para el bienestar de todos y la protección de los derechos de todo y tener un sentimiento de compromiso libremente aceptado hacia los amigos, la familia y obligaciones de trabajo. Un Interés por que las leyes y obligaciones se basen

en un cálculo racional de utilidad total, “lo mejor posible para el mayor número de gente”. La perspectiva social de este subestadio 5 es la de una conciencia individual racional de los valores y derechos anteriores a los contratos y compromisos sociales. Integra perspectivas por mecanismos formales de acuerdo, contrato, imparcialidad objetiva y debido proceso, considera los puntos de vista legal y moral; reconoce que a veces entran en conflicto y encuentra difícil integrarlos. En cuanto al último subestadio, el 6, es llamado principios éticos universales, allí, lo que está bien es seguir principios éticos auto-escogidos. Las leyes particulares o los acuerdos sociales son normalmente válidos porque se basan en tales principios; cuando las leyes violan estos principios, se actúa de acuerdo con el principio. Los principios son principios universales de la justicia: la igualdad de los derechos humanos y el respeto a la dignidad de los seres humanos como personas individuales. Las razones para actuar correctamente en este subestadio 6 son la creencia como persona racional en la validez de principios morales universales, y un sentido de compromiso social hacia ellos y la perspectiva social es de un punto de vista moral, del cual se derivan los acuerdos sociales. La perspectiva es la de cualquier individuo racional que reconoce la naturaleza de la moralidad o el hecho de que las personas son fines en sí mismas y deben ser tratadas como tales. En este estadio post-convencional se encuentran solo una minoría de adultos (Kohlberg 1967).

Retomando el primer estadio moral, se encuentran unas estructuras universales del entorno social que son básicas para el desarrollo moral, en las teorías cognitivas-evolutivas, se le da un significado a la palabra social como una característica humana de estructurar la acción y el pensamiento mediante la toma de rol, por la tendencia a reaccionar hacia el otro como hacia alguien igual que uno mismo y por la tendencia a

reaccionar a la conducta de uno en el papel del otro (Mead, 1934; Baldwin, 1906; Piaget, 1948, citados en Kohlberg 1992). Sin embargo, a ese significado se le suma el afecto y la imitación; pues antes de que uno pueda amar a otro o pueda imitar sus actitudes, debe tomar el rol del otro a través de procesos de comunicación (Mead, 1934; Kohlberg, 1966).

Para su fundamentación teórica, Kohlberg utilizó 9 dilemas los cuales aplicó por doce años a un grupo experimental de 50 hombres, a partir de dichas respuestas construyó su teoría en la cual plantea unos estadios y subestadios por los que pasan todas las personas independientemente de la cultura a la que pertenezcan, o al país que vivan. Uno de los más conocidos es el Heinz:

En Europa, una mujer estaba a punto de morir de un cáncer muy raro. Había una medicación que los médicos pensaron que la podía salvar. Era una forma de radio que un farmacéutico de la misma ciudad había descubierto recientemente. La medicina era cara de producir pero el farmacéutico cobraba 10 veces más de lo que a él le había costado elaborarla. El pagó 400 dólares por el radio y cobraba 4000 por una pequeña dosis. El marido de enferma, Heinz, acudió a todo el que conocía para pedir dinero prestado, e intentó todos los medios legales pero solo pudo conseguir unos 2000 dólares, que es justamente la mitad de lo que costaba. Heinz le dijo al farmacéutico que su mujer se estaba muriendo y le pidió que le vendiera el medicamento más barato o que se lo dejara pagar más adelante. Pero el farmacéutico dijo << No, yo descubrí la medicación y voy a sacar dinero de ella >>. Así, pues habiendo intentado todos los medios legales, Heinz desespera y considera el entrar por la fuerza en la tienda del hombre para robar la medicación para su esposa.

1. ¿Debe Heinz robar la medicación?
2. ¿Está bien o mal que él robe la medicación?
3. ¿Tiene Heinz el deber o moral de robar la medicación?.....

### **Teoría del desarrollo moral en Carol Gilligan**

Fue una investigadora que trabajó en conjunto con Kohlberg, sin embargo diferían en algunos aspectos debido a que Kohlberg basó gran parte de sus estudios en personas del sexo masculino dejando a un lado las similitudes o diferencias que se podrían presentar en el desarrollo moral de las mujeres, debido a lo anterior, Gilligan creó una teoría llamada Ética del cuidado, en la que concluyó que las personas de ambos sexos piensan diferente y esto no conlleva a que las mujeres sean incapaces de hacer razonamientos morales; aportó otra mirada, resaltando la existencia de una moral particular en las mujeres que es en sí, un nuevo modo de razonamiento moral y una fuente de intuiciones éticas auténticas y extremadamente valiosas, revelando la existencia de perspectivas diferentes que se caracterizaban por definir la moral en términos de relaciones interpersonales, en lugar de hacerlo centrándose en las reglas o principios abstractos (Fascioli, 2010; Cortés, 2009).

Gilligan (1985) desarrolla una nueva concepción de la moral, una concepción que se preocupa por la actividad de dar cuidado, centra el desarrollo moral en torno al entendimiento de la responsabilidad y las relaciones, así como la concepción de moralidad como imparcialidad une el desarrollo moral al entendimiento de derechos y reglas. El concepto central de su ética, la ética del cuidado es la responsabilidad, que surge de la conciencia de formar parte de una red de relaciones de interdependencia,

esto debido a que su identidad está fuertemente constituida de manera relacional, en relación a un otro, llámese hija o hijo, esposo, padres, amistades, etc. Para demostrar lo anterior, Gilligan elaboró tres períodos de desarrollo moral basados en la ética del cuidado, en el primer período la mujer se concentra en el cuidado de sí misma, la referencia es hacia el auto-interés y la sobrevivencia individual; esta etapa puede ser considerada egoísta por quienes ya la han superado, en el segundo periodo, el bien se identifica con el cuidado de los otros y el cuidado de sí misma pasa a un segundo plano, en esta etapa las personas se enfocan hacia la participación social (altruismo), hacia la auto-responsabilidad, a la protección hacia los dependientes y a los que están en desventaja; el tercer y último periodo consiste en aprender a cuidar de los demás como de sí misma, y a asumir la responsabilidad por sus opciones, hay una moralidad de la no-violencia, el foco está puesto en la negociación independiente de los conflictos (responsabilidad) (Fascioli, 2010; Marín 1993).

Aunque Gilligan fue colaboradora de Kohlberg, el cual había concluido que las mujeres alcanzaban un grado de desarrollo moral inferior al del hombre, sospechaba que esto se debía a un problema con la base empírica de la teoría; para demostrar aquello, en su libro *In a Different Voice* (1936).

Carol Gilligan detalla la resolución del dilema de Heinz según un niño y una niña de once años que, en el mismo dilema, ven dos problemas morales distintos. El niño ve una especie de problema matemático donde participan seres humanos, por lo que evalúa detalladamente el dinero que el farmacéutico dejaría de ganar con el robo del medicamento, a cambio del cual se salvaría una vida que “vale más que dinero”. Esta solución estaría

contemplando el principio de reversibilidad, ya que si el farmacéutico estuviera en el lugar de Heinz también pensaría lo mismo, por lo cual el niño obtendría un alto puntaje en el test de Kohlberg. En contraposición, la niña, en lugar de considerar datos tales como el dinero y el robo, presenta alternativas como conversar con el farmacéutico para convencerlo, pedir dinero prestado, etc. La niña no responde la pregunta directamente, se sumerge en el problema y explora las relaciones particulares. Al no solucionar el dilema, necesariamente debería obtener un puntaje menor.

Sin embargo, a pesar de las falencias encontradas por Gilligan en cuanto a la creación de los dilemas de Kohlberg se obtiene un gran aporte que da cuenta de que existe otra posibilidad de enfocar el desarrollo moral (Fombuena, 2006).

### **Semejanzas entre el enfoque cognitivo-evolutivo de Piaget y Kohlberg**

Puede evidenciarse que la teoría propuesta por Kohlberg (1992) continúa la línea de teorización del desarrollo moral del niño propuesto por Piaget, ambos proponen:

- Centrarse en el juicio moral en términos de juicio de justicia.
- Las activas construcciones del niño, a diferencia de los pasivamente aprendidos clichés morales del adulto, se centrarían en el sentido de justicia del niño.
- El niño en desarrollo es un filósofo que construía significados sobre categorías o cuestiones universales tales como la justicia.

Finalmente, coinciden en la metodología para desarrollar su teoría apoyados de la entrevista compuesta por diferentes dilemas hipotéticos.

En el presente trabajo se hace necesario indagar por el desarrollo moral en los niños; con ello se pretende entender su actuar en diferentes situaciones y la forma como se relacionan con los seres que lo rodean identificando algunos aspectos de acuerdo a la edad y al género que intervienen a la hora de tomar decisiones.

## **Metodología**

### **Tipo de investigación**

Esta investigación se inscribe dentro de los estudios cualitativos debido a que proporciona riqueza interpretativa, contextualización del entorno, detalles y experiencias únicas, plantea relaciones entre algunas categorías de análisis con el fin de llegar a proposiciones precisas y hacer recomendaciones específicas. Dentro del enfoque cualitativo existen marcos de interpretación que tienen como un común denominador el patrón cultura (Colby, 1996), que parte de la premisa que toda cultura tiene un modo único para entender situaciones y eventos, esta manera de ver el mundo, afecta la conducta humana. Se concluye con que los estudios cualitativos brindan la posibilidad de desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos (Sampieri, 2010).

### **Diseño de investigación**

Se desarrolla dentro del diseño transeccional o transversal en la cual los datos son recolectados en un solo momento, en un mismo tiempo y tiene como propósito describir variables y analizar su interrelación en un momento dado. Este diseño brinda la posibilidad de recoger los datos abarcando un solo grupo de de personas, comunidades o situaciones (Sampieri, 2010. Pag 492).

Para el análisis de la implementación del material lúdico-pedagógico, se parte de la propuesta de teoría fundada y se recurre a la codificación axial en la cual el investigador selecciona la categoría que considera más importante y la posiciona en el centro del proceso que se encuentra en exploración (se le denomina categoría central o



fenómenos clave). Posteriormente, relaciona la categoría central con otras categorías. Éstas pueden tener distintas funciones en el proceso: condiciones causales, acciones e interacciones, consecuencias, estrategias, condiciones contextuales y condiciones intervinientes (Sampieri, 2010. Pag 494).

### **Población y muestra**

La población a la que va dirigida la investigación son todos los niños y niñas matriculados en el hogar comunitario Pequeñas travesuras y preescolar Pimponio, ambos ubicados en el municipio de Caldas- Antioquia.

La muestra correspondió a 8 estudiantes (4 niñas y 4 niños) de cada una de estas instituciones; estos fueron elegidos estratégicamente ya que se requería niños y niñas con 6 meses de diferencia de edad, es decir, se eligieron dos niñas de 4 años, dos niños de 4 años y 6 meses, dos niñas de 5 años, dos niños de 5 años y medio y dos niñas de 6 años, esto con el fin de tener una muestra más significativa.

### **Criterios de inclusión**

- Niños con edades entre: 4 años, 4 años y medio, 5 años, 5 años y medio y 6 años.
- Niños que no presenten ninguna discapacidad cognitiva
- Niños que no presenten alteraciones comportamentales
- Niños que no hagan parte de programas de tenencia responsable o cuidado de los animales.

### **Criterios de exclusión<sup>1</sup>**

- Niños menores de 4 años y mayores de 6 años de edad
- Niños que presenten alguna discapacidad cognitiva
- Niños que presenten alteraciones comportamentales
- Niños que hagan parte de algún otro programa de tenencia responsable o cuidado de los animales.

### **Variables de estudio**

La variable pedagogía se evidenciará mediante el proceso de enseñanza y aprendizaje del resultado del material lúdico-pedagógico donde el niño tiene una participación activa. En cuanto al desarrollo moral este se verá evidenciado a través de las respuestas dadas a unas historietas construidas en base a la teoría moral de Kohlberg y Gilligan donde el entrevistado pondrá en juego su razonamiento.

### **Instrumentos de recolección de información**

El elemento principal para la recolección de información es el material lúdico-pedagógico creado para el propósito de esta investigación, y al cual se decidió nombrarle “Huellas”. Este consiste en un juego manipulativo y divertido que tiene fines educativos y puede ser utilizado de forma grupal entre amigos y familia. En este se debe alcanzar la meta superando una serie de preguntas que indican conductas

---

<sup>1</sup>Estos criterios no se presentan con el ánimo de excluir alguna persona; solo son términos que se plantean para tener un mayor control en la investigación.

adecuadas con las mascotas y solo quien demuestre un cuidado y tenencia responsable de éstas, podrá ser el ganador.

### **Contenido del juego**

- 1 Tablero de juego con 32 pasos (huellas) 30x45cm (apéndice B)
- 4 Personajes (2 niñas Celeste y Juanita, 2 niños Jacobo y Pipe) (apéndice C)
- 1 Dado de 6 caras (apéndice D)
- 20 Tarjetas (8 tarjetas perros, 8 tarjetas gatos, 1 tarjeta tortuga, 1 tarjeta iguana, 1 tarjeta mico, 1 tarjeta serpiente) 8x5 cm (apéndice E)
- 20 Fichas de huellas amarillas 4x4 cm (apéndice F)

### **Instrucciones**

#### ***Modalidad de juego 1 (dos participantes en adelante) Edad 4+:***

- 1 Mezcla las cartas y organízalas en un mazo.
- 2 Elige tu personaje favorito.
- 3 Cada jugador lanzará el dado y aquel que saque el número mayor iniciará el juego.
- 4 Lanza el dado de nuevo y avanza el número de casillas que éste indica (si caes en una huella de color amarillo deberás escoger una carta y decir si lo que allí ves es adecuado o inadecuado explicando el porqué, en caso de responder correctamente podrás avanzar o deberás retroceder según el caso; si respondes erróneamente perderás tu turno).

5 Quien responda más veces correctamente encontrará el camino para alcanzar el amor de Rufo y Coral, siendo el ganador.

***Modalidad de juego 2 (para dos jugadores) Edad 5+:***

1 Mezcla las cartas y elije 10 (10 para cada jugador).

2 Cada jugador lanzará una carta elegida aleatoriamente.

3 El jugador que haya lanzado la carta que tenga el signo + será el ganador del turno y se llevará ambas cartas (deberá responder porque es incorrecto hacer lo que tiene la carta del contrincante y porqué es correcto lo que indica su propia carta, solo así se podrá llevar las dos cartas).

4 En caso que ambas cartas tengan el signo - , ninguno podrá llevárselas y se acumularán para el siguiente turno.

5 En caso que ambas cartas tengan al signo +, ganará la carta que tenga el número mayor.

6 Una vez se hayan lanzado las primeas 10 cartas por cada jugador, ganará aquel que más cartas tenga en su poder.

Todas las cartas tanto las de conductas adecuadas como las inadecuadas tienen una intencionalidad y un contenido los cuales se describen a continuación; incluyendo algunos cuestionamientos que se deben hacer teniendo presente la edad de los jugadores:

*Niña peinando su gato, persona bañando un perro:* Es importante que los niños comprendan que la tenencia responsable de mascotas conlleva grandes responsabilidades; por ello se hace énfasis en el reconocimiento de las necesidades de estas; a través de estas cartas se incentiva al niño y niña a que reconozcan algunos

cuidados básicos a tener con los animales, como es mantenerlo limpio evitando así malos olores y posibles enfermedades para dichas mascotas. Con estas cartas se puede motivar al niño a través de algunas preguntas como : ¿ Sabías que los gatos y perros disfrutan que los peinen? ¿ Qué elementos utilizarías para bañar a un perro, cada cuando lo bañarías?..

*Niño jugando con un gato, Persona acariciando un gato:* por medio de estas cartas se fomenta en el niño la importancia de compartir tiempo con las mascotas, se demuestra que tanto ellas como nosotros disfrutamos jugar y estar con las personas que queremos. A los animales de compañía les encanta que los acaricien, pueden pasar minutos y minutos a nuestro lado en busca de juego o demostración de afecto a través de una caricia, una palabra, etc. Con estas cartas se puede motivar al niño a través de algunas preguntas como: ¿Crees que a un gato le gusta jugar? ¿Con qué crees que le guste jugar a un gato?

*Gato en el veterinario:* Es de vital importancia comprender que al igual que las personas, los animales también se enferman y sienten dolor , en algunas ocasiones este dolor puede ser atendido por las personas que conviven con las mascotas, sin embargo, en otras ocasiones cuando la enfermedad y heridas son graves se debe llevar el animal al doctor, este doctor no es el mismo de las personas, el doctor de animales se llama veterinario, este, ayudará a las mascotas a que no sientan dolor, los curará de infecciones y los ayudará a mantenerse sanos y saludables. Con esta carta se puede incentivar al niño a través de algunas preguntas como: ¿Si tienes un gato y se enferma a donde más lo puedes llevar? ¿Cómo se llama el doctor de los animales? ¿Los animales sienten dolor y se pueden enfermar?.

*Tortuga y Serpiente en su hábitat natural:* Con estas cartas se enseña a los niños y las niñas a que no todos los animales pueden vivir en nuestra casa; es decir, solo algunos son domésticos. Muchos animales requieren de un espacio amplio y libre por el cual desplazarse; necesitan un hábitat en particular de allí la importancia de proteger la naturaleza y la biodiversidad; incluso muchos de estos animales que no pueden estar en nuestra casa pueden ser venenosos. Con estas cartas se puede incentivar al niño a través de algunas preguntas como: ¿Por qué una serpiente no puede vivir en nuestra casa? ¿Dónde viven las tortugas? ¿Cómo se llaman los animales que pueden vivir en nuestra casa? ¿Vivirías con una serpiente, por qué?.

*Perro corriendo con otros perros:* tanto los animales como los humanos, necesitamos relacionarnos con los demás; en cuanto los animales esto los ayudará a no ser agresivos y a convivir con otras personas y mascotas, además algunos animales también se estresan, se aburren y necesitan hacer ejercicio, sacarlos a correr es una excelente idea para hacerlos felices y mantenerlos saludables. Con estas cartas se puede motivar al niño a través de algunas preguntas como: ¿Crees a los perros les gusta correr? ¿Por qué crees que es importante que tu perro comparta tiempo con otros perros?.

*Niño paseando el perro con collar, Persona recogiendo el popo del perro:* La primera infancia es una etapa ideal para fomentar en los niños hábitos que ayudarán a una sana convivencia y a una vida en sociedad, en cuanto a las mascotas es de suma importancia y respeto recoger las necesidades que estas hagan, así se cuida el ambiente y se mantiene el espacio limpio y agradable. Por otra parte, a algunas mascotas les gusta mucho saludar a las personas, lastimosamente algunos seres no

los toleran e incluso les molestan estos animales, para evitar problemas y dificultades se debe sacar a pasear el perro con collar, incluso así le estamos protegiendo su vida al momento de cruzar la calle y evitando un accidente. Con estas cartas se puede motivar al niño a través de algunas preguntas como: ¿Te gustaría ir al parque ir ver que las personas que tienen mascota no recogieron las necesidades de esta? ¿Qué puede pasar si sacas a tu perro sin collar? ¿Solo los adultos pueden recoger el popó del perro?.

*Perro sin comida, Perro herido y triste, Persona cortándole la cola a un perro:* existen infinitas formas de maltrato animal, y creemos que para disminuir estos hechos tan lamentables y denigrantes es necesaria una educación temprana en el cuidado y respeto a estos seres. Como se mencionó anteriormente hay cuidados básicos que debemos tener con los animales como lo es la alimentación y la salud, sin embargo muchas personas no son conscientes de esto y son indiferentes frente al hambre, el frío y el dolor de estos seres. Con estas cartas se puede motivar al niño a través de algunas preguntas como: ¿Por qué algunas personas le cortan la cola a los perros? ¿Sabes cuantas veces se le debe dar comida en día a los perros y gatos? ¿Crees que los perros se ponen tristes? ¿Qué pasa si un perro no come?.

*Mico en una casa familiar, Iguana encerrada en una jaula pequeña en una casa familiar:* Lastimosamente algunas personas utilizan a los animales para conseguir dinero, dejando a un lado las condiciones que estos requieren para su bienestar. Por más grande que sea nuestra casa, hay animales que necesitan un espacio diferente, necesitan vivir en su hábitat; incluso muchos de estos animales que la gente tiene en su hogar es ilegal y están en vía de extinción. Con estas cartas se puede motivar al

niño a través de algunas preguntas como: ¿Dónde crees que estaría mejor un mico, en nuestra casa o en el bosque? ¿ Por qué no está bien tener a una iguana encerrada en una jaula? ¿Qué animales crees que no pueden vivir en tu casa?.

*Gato en la calle, Gato bajo la lluvia, Niñ@ tirando agua al gato, Persona golpeando un gato:* Si bien, hay muchos animales los cuales no tienen casa, animales en situación de calle, estos merecen el mismo respeto que nuestros animales, es muy triste ver como algunas personas solo por maldad y goce maltratan a estos seres sin hogar, ya sea pegándoles, tirándoles piedras o agua, golpeándolos con objetos o dándoles patadas solo por diversión, por el contrario, nosotros los humanos deberíamos ser más solidarios y ayudarlos desde nuestro alcance, si no tenemos dinero para ello lo mínimo que podemos hacer es respetarlos. Con estas cartas se puede motivar al niño a través de algunas preguntas como: ¿Tu crees que el gato siente dolor si lo golpean? ¿Por qué las personas golpean a los animales? ¿Si ves un gato en la calle enfermo y herido que haces?.

Con este juego se pretende observar algunas características del aprendizaje a través de las reacciones, gestos y respuestas que los niños pueden dar al momento de estar jugando. Para esto se utilizarán otros instrumentos que permitan recolectar la información, entre ellos: entrevista no estructurada (consta de las preguntas anteriormente mencionadas que se realizan durante el juego), y la grabación de la sesión con una cámara Go pro by Hero (cámara con batería = 2.61 oz/ 74 g, óptica ultra fuerte f/ 2.8 6 elemento de lente, mp4 formato de archivo, 11, 8 5 MP resolución, adaptador de micrófono estéreo de 3,5 mm, micro SD hasta 64 GB clase 4 o superior).



### **Procedimiento de recolección de la información**

Para la recolección de la información se diligenciaron básicamente dos formatos:

El primero, dirigido a las instituciones, el cual contendrá información general de la actividad y la autorización para realizar la prueba piloto en dichos lugares (apéndice G). El segundo, dirigido a las familias de la muestra elegidas estratégicamente, el cual contendrá información general de la actividad y la autorización de ellos como padres y/o acudientes, la cual permite a sus hijos ser parte de esta investigación (apéndice H)

### **Plan de análisis**

Para el plan de análisis se recibirán datos no estructurados los cuales deberán ser estructurados por el investigador, organizándolos en categorías y temas. Primero se revisará todo el material (notas escritas, grabaciones, documentos, fotos ,etc, ) y se documentará paso a paso el proceso analítico, el segundo paso es transcribir los materiales de las entrevistas o de las grabaciones. En cuanto a la codificación de los datos se generará un mayor entendimiento del material analizado ya que se toma un segmento de contenido, se analiza, luego se toma otro, se analiza también y si ambos tienen similitudes se induce una categoría común, por el contrario si son distintos, se creará una categoría de cada uno (Sampieri, 2010).

### **Consideraciones éticas**

Para el presente trabajo, se tuvieron presentes varios principios de la bioética; los cuales se describen a continuación, extraídos de la RESOLUCION N° 008430 DE 1993 del 4 de octubre de 1993 de la República de Colombia, Ministerio de salud de

1993 y de los principios de la bioética y el surgimiento de una bioética intercultural (2010).

Principio de la confidencialidad- Artículo 9 “En las investigaciones en seres humanos se protegerá la privacidad del individuo, sujeto de investigación, identificándolo solo cuando los resultados lo requieran y éste lo autorice”. Para el cumplimiento de ello, se utilizarán seudónimos al referirse a cada sujeto protegiendo así su identidad.

Consentimiento informado - Artículo 14. “Se entiende por Consentimiento Informado el acuerdo por escrito, mediante el cual el sujeto de investigación o en su caso, su representante legal, autoriza su participación en la investigación, con pleno conocimiento de la naturaleza de los procedimientos, beneficios y riesgos a que se someter” por ello, se hizo necesario enviar cartas a los padres de familia de los sujetos que hicieron parte de la investigación ya que al ser menores de edad quienes autorizan dicha participación son los padres.

Participación voluntaria – Artículo 26 “Cuando la capacidad mental y el estado psicológico del menor o del discapacitado lo permitan, deberá obtenerse, además, su aceptación para ser sujeto de investigación después de explicarle lo que se pretende hacer. El Comité de Ética en Investigación de la respectiva entidad de salud deberá velar por el cumplimiento de éstos requisitos”, de acuerdo a ello, el niño está en condición de tomar la decisión de aceptar o no el hacer parte de dicha investigación, una vez que se le haya aclarado el procedimiento que debe seguir en caso de participar.

Investigación de mínimo riesgo – Artículo 28 “La intervención o procedimiento deberá representar para el menor o el discapacitado una experiencia razonable y comparable con aquellas inherentes a su actual situación médica, psicológica, social o educativa”, en esta investigación no se manipulan variables que afecten el estado físico y/o emocional de los participantes.

Principio de beneficencia “consiste en prevenir el daño, eliminar el daño o hacer el bien a otros... En el lenguaje habitual, la beneficencia hace referencia a actos de buena voluntad, amabilidad, caridad, altruismo, amor o humanidad. La beneficencia puede entenderse, de manera más general, como todo tipo de acción que tiene por finalidad el bien de otros” (Siurana, 2012). Se hace evidente que con la intervención y aplicación de este juego se brindan a los participantes aprendizajes que le servirán para vivir en sociedad, velando por el cuidado del medio ambiente y de los seres que habitan en este, también, se benefician con la adquisición de nuevas experiencias, que se espera sean significativas y se vean reflejadas en la toma de decisiones y de la vida en comunidad.

Según la UNESCO (2005) “En los casos correspondientes a investigaciones llevadas a cabo en un grupo de personas o una comunidad, se podrá pedir además el acuerdo de los representantes legales del grupo o la comunidad en cuestión. El acuerdo colectivo de una comunidad o el consentimiento de un dirigente comunitario u otra autoridad no deberían sustituir en caso alguno el consentimiento informado de una persona”. En esta investigación se tiene en cuenta el anterior apartado expuesto por la Unesco; por lo cual se tendrá certificación de los permisos tanto de los adultos

encargados de cada institución (madre comunitaria o funcionario de la Fundación Las golondrinas), como de los padres y/o acudientes de cada niño que participara en esta.

Por último, se tiene presente un aspecto muy relevante de la investigación y es la privacidad y la confidencialidad de la información, ya que “En la mayor medida posible, esa información no debería utilizarse o revelarse para fines distintos de los que determinaron su acopio o para los que se obtuvo el consentimiento, de conformidad con el derecho internacional, en particular el relativo a los derechos humanos”(Unesco, 2005) En este caso, por ser una investigación con personas menores de edad; se debe respetar este apartado y cumplir sin ninguna excepción ya que prevalecerá siempre la integridad del niño sobre cualquiera que sea la investigación.

## Resultados

El pilotaje del material lúdico-pedagógico realizado en dos instituciones con dos grupos de cuatro niños cada uno, permitió hallar varios resultados respecto al diseño del juego, a las características de la implementación y a la construcción de análisis de categorías.

### Resultados del diseño

En cuanto al diseño del material lúdico-pedagógico surgieron dificultades desde el comienzo del diseño virtual hasta la entrega física final. Inicialmente, se presentaron algunos inconvenientes con la persona que realizó el diseño virtual del juego, ya que se demoró con la entrega de este, es decir, no cumplió con la fecha pactada para dicha entrega, primero, en el diseño virtual la presentación de los modelos se atrasó una semana, se eligió uno y se sugirieron cambios que también tuvieron demoras de una semana más, en cuanto a la entrega física, esta tuvo un retraso de quince días debido a que la diseñadora al organizar las tarjetas tuvo dificultades para que la imagen de la parte delantera coincidiera con la huella de la parte trasera y al imprimirlas salieron trocadas, se tuvo que hacer nuevos cambios en la organización para el momento y forma de imprimir.

Por otra parte, en cuanto a las imágenes de las tarjetas se evidenciaba que en ocasiones no representaban lo que se quería transmitir, en algunos casos se evidenció que los niños confundían las acciones que se plasmaban en estas; un ejemplo de ello es cuando los niños dicen *“un niño está bañando al gato y el gato no se deja, al gato no le gusta bañarse porque el niño tiene un manguera”*, en esa imagen se pretendía representar un niño actuando inadecuadamente ya que moja a un gato con una

manguera solo por maldad, en ningún momento lo está bañando o limpiando, otro ejemplo es, “*hay un mono que está montado en una mesa y no sabe cómo bajarse*”, en este caso, la intención de la tarjeta era mostrar a un mono que se encuentra fuera de su hábitat natural, está en un lugar no apto para él, está en una casa de familia.

También, al momento de la entrega física del material lúdico-pedagógico por parte de la diseñadora, se evidenció una gran diferencia en el tono de los colores (verde, amarillo, café y gris) propuestos en el diseño virtual del tablero de juego, pues los colores impresos eran más opacos y menos llamativos.

Así mismo, al momento de la cotización del diseño del material lúdico-pedagógico se propuso un material grueso y resistente, sin embargo, al momento de realizar la impresión, la diseñadora manifestó que se debía aumentar el presupuesto pactado o cambiar el material por uno menos resistente ya que los costos se excedían en un alto valor, debido a lo anterior, se tomó la decisión de cambiar el material por uno más delgado.

Por último, se hallaron inconvenientes con los personajes (fichos) diseñados los cuales se usaban en representación de cada jugador, inicialmente, se habían construido dos caras de niños y dos de niñas en foami adheridas cada una a palos de paletas con una base de icopor, al momento de movilizar los personajes estos se caían debido a que el icopor no resistía el peso de la ficha; por lo anterior, se decidió hacer una modificación y se extrajo el palo de paleta y la base de icopor, quedando solamente la cara en foami. Esto se realizó en el V1, para el V2 se compraron unos muñecos de plástico que simbolizaban personas, sin embargo, estos muñecos eran confusos y no tenían correspondencia con el objetivo y tema del material lúdico-

pedagógico, por ello se decidió dejar las caras en foami y adicionar dos personajes más, ampliando las opciones, ya no eran cuatro personajes para elegir, sino seis.

### **Resultados de la implementación**

La implementación del material lúdico- pedagógico Huellas, se realizó en dos instituciones del municipio de Caldas, en un hogar comunitario y en un preescolar, ambos pilotajes arrojaron resultados relacionados con la necesidad de un lugar alejado de distractores, con la pertinencia en la cantidad de cuatro jugadores, en cuanto el tiempo aproximado para cada partida, entre otros.

En cuanto a la realización de la prueba piloto, se encontró que este material lúdico pedagógico debe usarse en un lugar con pocos distractores externos (juguetes, televisor, comida) que puedan alterar el ritmo del juego; en el V1, los jugadores estaban rodeados de juguetes, sillas, ropa secándose, ruidos de casas vecinas, etc, incluso pasó un joven el cual se quedó mirando desde la reja y hacía comentarios como “*uyyy, los están grabando, van a salir en televisión*”, esto llamaba la atención de los jugadores y los dispersaba; en algunos momentos se debía hacer un comentario para retomar la atención.

También se encontró que la aplicación de este material necesita un ambiente silencioso ya que esto facilita escuchar las respuestas, comentarios, aclaraciones y/o dudas de los jugadores; en algunas ocasiones estas se veían interferidas por diferentes ruidos, o se escuchan muy pasito, siendo confusas y en algunos momentos pasadas por alto.

Por otra parte, se pudo observar que casi todos los niños tenían una disposición adecuada para comenzar el juego, estaban en silencio, se mostraban ansiosos y con curiosidad y seguían las instrucciones, sin embargo, en algunas ocasiones sucedía que ellos tenían poca paciencia para esperar el turno o respetar el espacio del compañero para explicar las tarjetas. En muchas situaciones las respuestas se obtenían con una construcción colectiva, ya que todos daban su opinión acerca de lo vivido o lo conocido del tema aportando cada uno desde un punto de vista personal.

Otro aspecto hallado es que los niños, en especial los de cuatro años no distinguían la posición de sus personajes, pues a la hora de movilizarlos, tomaban los fichos de sus compañeros y lo hacían en una dirección errónea o saltando de huella amarilla en huella amarilla evitando caer en las huellas negras para así poder tomar varias tarjetas.

En la implementación de “Huellas”, se evidenciaron algunas diferencias entre las instituciones donde se realizaron las pruebas piloto. En el V1 se observó falencias en la ubicación espacial y en el conteo, pues no reconocían claramente el camino a seguir y tenían dificultades para el reconocimiento de los números, alterando el resultado del dado y de la cantidad de casillas a desplazarse, esto causó que el desarrollo del juego fuera menos ágil y necesitó de intervenciones constantes de los investigadores al momento de rectificar el número y huellas avanzadas. En cuanto al V2 se mostró que los niños se ubican correctamente en el espacio del tablero (aunque en dos ocasiones también se perdieron) y que dominan adecuadamente el conteo del uno hasta el cinco.

En el V1 la duración del juego fue de 30 minutos, sin embargo, en vista de que se estaba extendiendo tanto se tomó la decisión de extraer una huella amarilla para



agilizar un poco la llegada a la meta, En el V2 la duración fue de 20 minutos los cuales desde un principio estaban estipulados como tiempo aproximado. En ambas instituciones la cantidad de jugadores fue de cuatro personas, y se tuvieron la misma cantidad de huellas amarillas, (10), exceptuando por el V1 que comenzó con 11 pero luego se omitió una.

El material lúdico pedagógico Huellas, expone dos modalidades de juego, sin embargo en la segunda modalidad hubo una modificación en la primera institución por causa de las falencias en el reconocimiento de los números y en el conteo, pues era necesario evidenciar que número era mayor y cual era menor para concluir quien debía quedarse con las cartas; en el V1 cada niño lanzaba una carta y decía si lo que allí observaba era una conducta adecuada o inadecuada con los animales, dejando a un lado los números e implicaciones que estos tenían. En el V2 la segunda modalidad de juego explicada en las instrucciones se pudo realizar sin inconveniente alguno, pues los niños tenían gran facilidad para identificar conductas adecuadas e inadecuadas hacia los animales e identificaban que número era mayor que otro.

En la misma línea, se pudo verificar con las actitudes de los niños participantes que esta estrategia es adecuada para dicha edad (4 años en adelante), que aporta diversión pero también aprendizaje para transformar la vida en sociedad. El cuidado de las mascotas es un tema muy amplio que se presta para presentarlo de manera lúdica y pedagógica facilitando la comprensión y la disposición por parte de los jugadores.

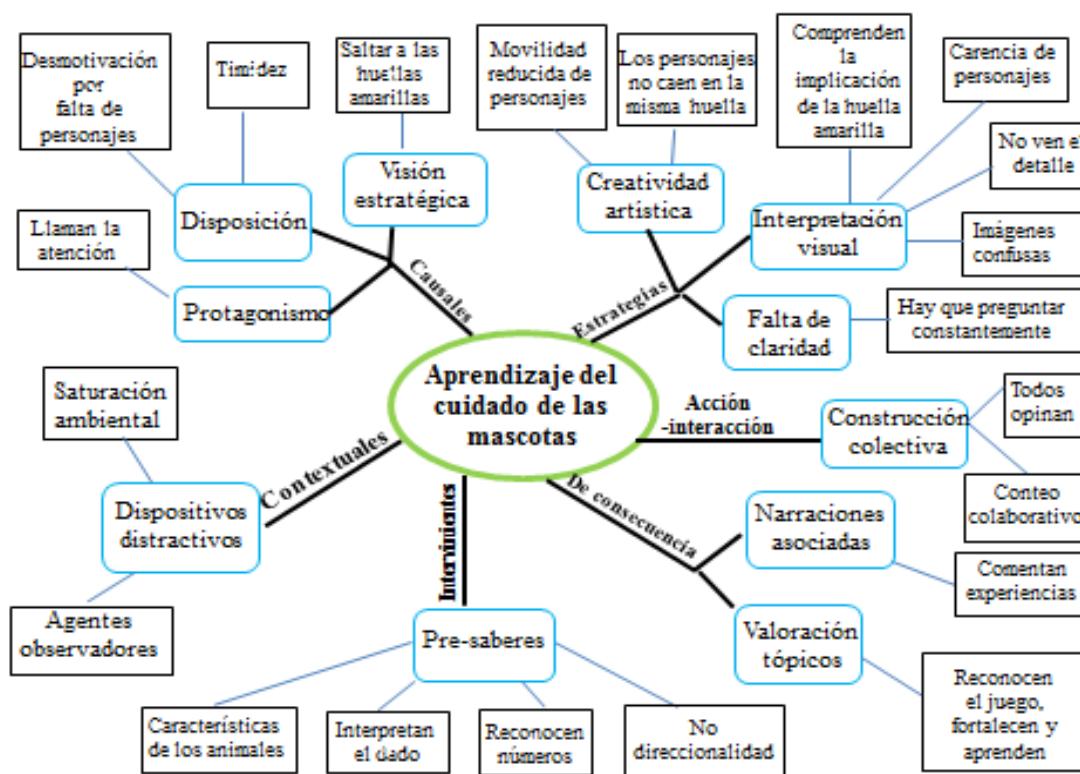
Huellas, está diseñado para niños de 4 años en adelante y con algunos conocimientos previos en cuanto reconocimiento de números, características de los perros y gatos, etc; no obstante, también se presta para realizar modificaciones

espontáneas adaptadas según las condiciones del público al que dicho material está dirigido.

### **Resultados en cuanto a la construcción y análisis de categorías**

Para la distribución de los resultados hallados, inicialmente, se procedió a extraer una categoría central la cual se denominó: *el aprendizaje del cuidado de las mascotas*; a partir de esta, se presentan categorías relacionadas que tienen conexión directa con la categoría central y denotan diferentes aspectos relacionados con el aprendizaje de los niños, estas categorías se componen a su vez de subcategorías que tienen código invivo de los niños y las niñas.

Gráfico 3. Esquema de la categorización axial (categorías, categorías relacionadas y sub categorías)



Una de las relaciones evidenciadas se identifica como *estrategias*, estas son concebidas como la implementación de acciones que se relacionan con la categoría central, interacciones y consecuencias.

De esta relación surgieron tres categorías relacionadas; la primera se nombró *Interpretación visual* y en ella se evidenció que los niños comprenden la implicación que conlleva caer en una huella amarilla, es decir, son conscientes que deben tomar una tarjeta; un ejemplo de esto es cuando los niños dicen “*cuando cae huella amarilla es tarjeta*” “*caí en una huella amarilla, una tarjeta*” si en algún caso ellos no decían nada al caer en una huella amarilla, se les preguntaba ¿qué pasó?, ¿qué sucede con las huellas amarillas?, y esto facilitaba el reconocimiento del paso a seguir, sin embargo,

dichas preguntas solo fueron necesarias a inicios del juego ya que a medida que transcurría la partida los niños iban interiorizando las consecuencias de caer en las huellas amarillas. Cuando caían en estas huellas y debían tomar una tarjeta, algunas de esas imágenes se presentaban confusas y alteraban las respuestas esperadas y se debía recurrir a indagar más sobre lo observado, por ejemplo: en una de las tarjetas hay un niño maldadoso mojando a un gato con una manguera, lo esperado era que los niños identificaran esta conducta como inadecuada, pero uno de los niños la interpretó como adecuada debido a que la asoció con bañar al gato y por lo tanto el número (#) asociado a la imagen era contradictorio con la respuesta positiva, un ejemplo de esto es cuando los niños dicen *“hay un gato, un muchacho, una canilla, el muchacho está lavando el gato, uno debe bañar a los gatos porque si se monta con pies sucios, ensucia la cama”* *“un niño está bañando al gato y el gato no se deja, al gato no le gusta bañarse porque el niño tiene un manguera”*, en estos casos ocurrían dos opciones, o se indagaba al niño para que por si mismo descubriera que dicha tarjeta representaba una conducta negativa o se aceptaba la respuesta cuando la justificación era válida y por lo tanto describía una conducta positiva, dejando pasar a un segundo plano lo que realmente se pretendía mostrar en la imagen, con las respuestas de los niños se pudo evidenciar que sus opiniones estaban basadas en comentarios que estos han escuchado de adultos tales como *bajen al gato que ensucia la cama*

También, se observó que muy pocas veces se fijaban en los detalles más relevantes de la imagen, por ejemplo: una de ellas ilustraba una niña sacando al perro hacer sus necesidades al parque, dejando en el lugar las deposiciones hechas por su mascota. Al describir la imagen, una niña mencionaba los elementos que allí veían

exceptuando las deposiciones del perro *“hay una niña y un perro, el perro está paseando por la manga, con la niña no pasó nada”* en vista que las respuestas no llegaban al lugar deseado, se intervino haciendo varios aportes como por ejemplo, miren que hay alrededor de la niña, que hay en la manga, miren, la niña no limpió el popó, eso está bien hecho o mal hecho, *“mal hecho porque lo tenía que limpiar”* *“limpiar el popó es de buena educación”* para llegar a esta respuesta se hizo un trabajo colaborativo debido al poco detalle observado en la imagen, y con los aportes de cada niño se construyó la respuesta, esto sucedió en más de una tarjeta.

Al momento de elegir los personajes, faltaban un niño y una niña por elegir el de su preferencia, la dificultad radicaba en que solo quedaban dos personajes de niñas por lo cual se hizo una intervención para facilitar que el niño se sintiera conforme con el personaje “elegido”, ¿tu tienes hermanitas? *“no”* ¿y primitas? *“no”*, ¿tienes mamá? *“sí”* ¿cuál se parece más a tu mamá? ¿Cuál personaje te gusta más? *“a sí, se parece a mi mamá”*, esta situación se presentó en el caso del V1, con el fin de extinguir dicha situación para el V2 se dispusieron 6 personajes en vez de cuatro, evitando así, repetir la misma situación y propiciando más opciones a la hora de elegir, esto posibilitó una verdadera elección por parte de los jugadores y no una obligación a jugar con el personaje que le “tocara”, también en la adición de los nuevos personajes se decidió incorporar niños y niñas con diferente color de piel, rosado, café, entre otros, debido a que en muy pocas ocasiones en estos juegos se dispone de personajes morenos y posiblemente futuros jugadores se pueden sentir incluidos al reflejarse en dichos personajes y no excluidos al no encontrar personajes de su color de piel.

En la misma línea, la segunda categoría relacionada se nombró *falta de claridad*, durante el juego se debían realizar una mayor cantidad de preguntas con respecto a las estipuladas, pues los niños daban respuestas muy generales, un ejemplo de ello es cuando los niños dicen “*un perro corriendo, un perro caminando, con cuatro patas, tiene una cola*”, cuando sucedía esto se recurría a señalar el detalle relevante e indagar a todos o jugadores haciendo preguntas como ¿qué le pasa en esta pata? “*está aporreado*” ¿será que ya llevaron a este perro al veterinario? “*si*” “*no*” ¿uno a donde debe llevar a los animales cuando están enfermos y heridos? “*al veterinario para que se cure*” como a este perro no lo han llevado, está triste. Otro ejemplo es, “*hay un mono*” ¿y qué está pasando con ese mono?, “*está montado en una mesa y no sabe cómo bajarse*”, ¿está feliz o está triste?, “*está triste*”, miren que más hay, “*hay una ventana*”, entonces ese mono está en una casa, ¿será que está en una selva ese mono?, “*no*”, ¿entonces dónde estará?, “*en una casa*”, ¿será que nosotros podemos tener monos en nuestra casa? , “*no*”, ¿por qué no?, “*Porque tienen que estar en la selva*”.

La última categoría relacionada se nombró *Creatividad artística* y de ella surgieron dos subcategorías, en estas se evidenció la dificultad que tenían los niños al momento de desplazar los personajes, ya que la base de estos era icopor y no resistía tal peso, debido a ello, se vio la necesidad de parar el juego y modificar los fichos, retirando la base de icopor y el palo de paleta a los cuales estaban adheridos los personajes, una vez terminada la modificación se comenzó una nueva partida, no obstante, este cambio no fue suficiente ya que los fichos eran grandes y no cabía más de uno en la misma casilla, esto causó desorientación y confusión al momento de un

empate en cualquier huella ya que cuando sucedía esto los niños saltaban la casilla correspondiente contando una de más o retrocedían, en el caso del V1 se presentó un triple empate y se debió intervenir explicando que todos estaban en la misma casilla así sus personajes no cupieran en la huella y algunos quedarán fuera del tablero.

La segunda relación evidenciada fue *acciones e interacciones*, esta resulta de la categoría central, de las condiciones contextuales e intervinientes, así como de las estrategias.

De esta relación se extrajo una categoría relacionada llamada *construcción colectiva*; la cual hace referencia a la participación espontánea de la mayoría de los niños para dar respuesta a preguntas dirigidas a un jugador en específico; irrespetando en algunos casos el turno de sus compañeros de juego, uno ejemplo de ello es “*hay una niña y un perro*” “*hay una niña paseando a un perro*” vamos a escuchar lo que nos dice Sebastián “*el perro se hizo popó*” ¿y qué pasa con la niña? “*La niña..*” Solo va a responder Sebastián “*la niña va a recoger el popó, eso está bien hecho porque recoger el popo es parte de buena educación*”. En esta situación se pudo evidenciar que los niños modificaron conjuntamente las reglas del juego.

Una de las subcategorías creadas se llamó *conteo colaborativo*, esta hace alusión especialmente al V1 ya algunos niños al no saber contar, decían el número erróneo de las casillas que debían avanzar, para evitar esto, una vez que el jugador terminara su conteo, se realizaba de nuevo pero esta vez entre todos, un ejemplo de ello es “*uno, dos, tres, cinco*” ¿te salió cinco? “*si*” vamos a contar entre todos “*uno, dos, tres, cuatro*”, debido a la dificultad con el conteo, al momento de desplazar el personaje, el compañero más cercano a la niña que no sabía contar, le ayudaba en caso de que

se equivocara. En esta subcategoría se pudo identificar que los niños actuaron con responsabilidad objetiva, es decir juzgan la conducta es función de los resultados, ya que no importaba modificar una regla, si al final se lograría un mejor resultado.

La tercera relación se nombró *consecuencia* y esta resulta de las acciones e interacciones y del empleo de las estrategias.

En esta relación se identificaron dos categorías relacionadas, la primera llamada *Valoración de los tópicos* en la cual los niños reconocieron que este juego pedagógico les aporta nuevos conocimientos y les fortalece los adquiridos previamente; un ejemplo de ellos es cuando los niños dicen “ *hay una tortuga que está nadando en el mar*”, “*eso está mal hecho porque tienen que estar en una manga*”, les voy a contar, también hay tortugas que son marinas y viven en el mar, les gusta nadar, ¿ustedes han visto a Nemo? “*si*”, ¿han visto que tiene una amiga tortuga?, “*si*”, esa es una tortuga marina así como la de esta imagen, entonces esto está bien hecho porque ella está en su hábitat natural.

Al finalizar el juego como se ve en el V2 cada niño compartió lo aprendido durante el juego, por ejemplo, “*yo aprendí a no abandonarlos y a cuidarlos mucho*”, “*yo aprendí a acariciarlos*”, “*yo aprendí a bañarlos y a peinarlos*”, “*yo a llevarlos con una cuerda*”, “*cuando hace popó le limpio el popó*”.

La segunda categoría relacionada se llamó *narraciones asociadas*, y en esta, los niños relacionaban algunas imágenes con sus experiencias o deseos personales, por ejemplo, “*mi tía Lina tiene un perro*”, “*yo pongo mucho cuidado porque una gente no limpia el popó de algunos perros*”, “*yo quiero una tortuga*”, en el caso de este último código invivo se hizo necesaria la intervención en cuanto la pertinencia de tener una



tortuga en nuestra casa, se hizo una corta explicación del porqué las tortugas no deben estar en nuestras casas y cuál es el hábitat apropiado.

La cuarta relación se llamó *condiciones intervinientes*, esta también influye a otras y mediatiza la relación entre las condiciones causales, las estrategias, la categoría central, las acciones e interacciones y las consecuencias.

En esta relación solo surgió una categoría relacionada la cual se nombró *Pre-saberes* y cuatro subcategorías las cuales tuvieron algunas variaciones en ambos videos. En cuanto a lo semejante, se encontró que todos los niños conocían las diferentes características de los animales presentes en el juego, como por ejemplo “*los perros y gatos necesitan una casa*”, “*los perros y gatos comen cuida y toman agua*”, en este aspecto hubo una excepción ya que algunos niños no conocían las iguanas y en dicha tarjeta, decían “*hay una lagartija*” en este caso se intervino y se explicó que dicho animal era una iguana y se mencionó algunas de sus características.

Una de las subcategorías se nombró *no direccionalidad*, debido que a la hora de desplazar los personajes, los niños se confundían ya que no sabían cual dirección seguir, unos se desplazaban hacia adelante, otros hacia atrás, otros cambiaban de línea, saltando 6 o más casillas, sin embargo, al iniciar el juego se indicó el camino, pero no fue suficiente; solo después de la mitad del juego los niños interiorizaron el recorrido y el sentido de las huellas.

Por otra parte, en el V1 se presentó por parte de algunos niños, confusión en cuanto a la identificación de los números y esto dificultó el avance del juego, pues no solo contaban erróneamente sino que desconocían el número de la tarjeta y no sabían cuando debían avanzar, en esos casos, se daba un mayor apoyo por parte de los

investigadores, un ejemplo de ello cuando se preguntaba ¿Cuál número es este? “6” vamos a preguntarle a los amigos “No es el 6, es el 5” esto y esto dificultó un poco el avance del juego; por el contrario, en el V2 todos los niños demostraron conocimiento por los números vistos en el juego y necesarios para el conteo realizado para la movilización de los personajes, en este grupo las intervenciones y verificación de los números no se hizo necesaria.

Finalizando con las subcategorías, en el V1 se presentaron algunas confusiones en el momento de manipular el dado, pues al contar la cantidad de dedos de la huella se daba un resultado erróneo, por el contrario, en el V2 se evidenció que los niños interpretaban correctamente el dado, dando el resultado con la cantidad correcta.

La quinta relación evidenciada se identifica como *causales*, esta influye y afecta a la categoría central.

En esta relación se destacaron tres categorías relacionadas, la primera se nombró *Disposición*, en esta se pudo evidenciar en el V1 que al principio de la actividad algunos niños se notaron tímidos y callados, un caso en particular es el de una niña que al realizarle preguntas se sonreía, jugaba con sus manos tapándose la cara y no respondía, sin embargo, después de cierto tiempo todos se tornaron más tranquilos y participativos. En el V2 los niños no mostraron timidez, por el contrario se mostraron muy participativos y comprometidos desde el comienzo del juego.

También se observó en el V1, que algunos niños estaban un poco desmotivados por el hecho de no tener la ficha o el personaje de su preferencia; incluso una vez finalizada la primera ronda, un niño dijo “yo quiero este” pero no podía porque ya había

comenzado el juego y ese era el personaje de otro compañero, no obstante, al igual que en la situación anterior con el transcurrir del juego esto pasó a un segundo plano.

La segunda categoría relacionada se le dio el nombre *visión estratégica*, ya que se observó que en algunos momentos los niños contaban de manera equivocada intencionalmente con el fin de caer en una huella de color amarillo y así poder tomar una tarjeta, pues se mostraban emocionados y con gran curiosidad para descubrir qué imagen tenía cada tarjeta, en estos casos se hizo necesaria algunas observaciones tales como “*recuerden que solo caemos en la huella amarilla, cuando al contar huella por huella, el resultado nos da ahí, no podemos saltar de huella amarilla en huella amarilla*”.

Para finalizar, la última categoría relacionada se nombró Protagonismo ya que en el V1 se identifica un jugador que busca constantemente llamar la atención lanzando el dado de manera inadecuada, jugando en la silla y recostándose en la mesa, hacía comentarios como “*sigo yo*”, ¿es tu turno? “*si*”, ¿seguro? “*si*”, cuando en realidad no lo era y él era consciente de ello, incluso después de muchas interrupciones se vio la necesidad de decirle “*debemos esperar nuestro turno, hay que respetar las reglas del juego sino no podemos jugar*”.

La última relación hallada se nombró *condiciones contextuales*, estas forman parte del ambiente o situación y enmarcan a la categoría central, pueden influir a cualquier categoría influyendo la principal.

En esta relación, se presentó una categoría relacionada llamada *dispositivos distractivos* los cuales hacen referencia a la *saturación ambiental*, en el V1, el lugar que se destinó para el pilotaje del material tenía muchos juguetes cercanos, se

escuchaba el televisor en cual estaban presentado el programa Pepa, el cual es uno de los programas favoritos de muchos niños y niñas, y era inevitable que los jugadores en algunos momentos intentaran mirar al televisor, también se oían las conversaciones de las personas de las viviendas aledañas, el lugar tenía fácil acceso para cualquier persona externa a los jugadores, por ejemplo, en este video llegaron dos niños e interrumpieron el juego con preguntas como "*¿Qué es esto?*", "*¿Cuándo sigo yo?*" "*Me toca a mí*"., inclusive un niño intentó llevarse un personaje y el tablero de juego, por último, en este video se escucha cuando una persona que pasaba cerca y observó a los jugadores dice "*uyyy, los están grabando, van a salir en televisión*", en cuanto al V2, el lugar era más tranquilo y privado, no habían tantos juguetes alrededor, sin embargo pasaban algunas profesoras e interrumpían preguntando "*¿cómo le está yendo a mis niños?*", por último, igual que en el V1 se muestra cuando niños que no eran jugadores, se interesan por conocer el juego Huellas.

## Discusión

A la hora de diseñar “Huellas”, se hizo evidente la importancia y el alcance que tienen los materiales lúdico-pedagógicos en el aprendizaje de los niños, para un óptimo aprovechamiento de este, a la hora de diseñarlos hay que tener en cuenta si los participantes deben cumplir o no ciertas características o condiciones de edad, conocimientos previos, condiciones físicas, entre otros; Vázquez (2012) señala que los materiales didácticos desarrollan capacidades y habilidades que permiten realizar nuevos aprendizajes, la elección de estos debe hacerse en función de los objetivos educativos que se quieren alcanzar, del nivel de desarrollo del niño y del tipo de situaciones que se pretende establecer.

Al momento de diseñar el material lúdico-pedagógico se crearon normas y reglas necesarias para llevar a cabo durante el juego y cumplir así con el objetivo de dicho material. Dentro de las reglas se encuentra lanzar el dado una vez por turno, tomar una tarjeta solo al momento de caer en una huella amarilla, etc, de acuerdo con Sarlé (2012) todo juego, de alguna manera es reglado. Estas reglas, ya sean externas (convencionales) o internas del propio juego, se ponen en evidencia al observar a los niños jugar. La presencia de estas reglas, conocidas y compartidas, les permite a los niños jugar en forma conjunta.

Por otra parte, se observó que este material propicia el aprendizaje de una mejor manera y hace que las cosas impalpables se vuelvan tangibles y comprensibles, de acuerdo con Fernández (2010), se considera que esta forma de enseñanza-aprendizaje es mucho más efectiva y entretenida para las personas que participan en ellas (agentes directos e indirectos), al respecto, Mira (1989) apunta a que la formación

de conceptos se da a partir de experiencias con material concreto: el niño construye los conceptos primarios partiendo de la relación que establece con experiencias concretas basándose en la acción y apoyándose en la percepción.

Del mismo modo, es considerado que si se involucra estrategias intangibles con materiales didácticos se puede obtener mejores condiciones para el aprendizaje, de acuerdo a ello durante el juego se plantean cuestionamientos y situaciones hipotéticas en los cuales los niños deben recurrir a imaginar que podría suceder y responder.

En la presente estrategia, se evidenció lo que Fernández (2010) nombra como “Funciones de los recursos didácticos... Innovación, Motivación, Estructuración de la realidad, mediación de procesos cognitivos, orientación del aprendizaje y función formativa” en los cuales indica que los elementos didácticos elaborados deben ser diferentes a los acostumbrados, deben tener procesos cognitivos, con cercanía a la realidad, también deben estimular las actividades mentales que generen nuevos conocimientos, estas características se hacen evidentes en el material “Huellas” donde se presenta una realidad de la sociedad actual como conductas adecuadas e inadecuadas hacia las mascotas, también, este material brinda la oportunidad de nuevos conocimientos de animales poco conocidos para algunos niños y niñas y de prácticas necesarias para su bienestar, durante el juego, se dan espacios de cuestionamientos que requieren de procesos cognitivos para su solución; pues, es importante que el material lúdico-pedagógico tenga todos estos elementos para tener un aprendizaje seguro.

En la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas se ha observado que los materiales y productos deben ser resistentes y además, llamativos, esto se refleja

en la presente investigación en los momentos donde los niños se muestran atraídos por los elementos del juego y las características que este presenta. Autores como Ayala, Quijano, Ruge (2011) consideran que es de vital importancia tener elementos aptos y seguros para las personas que utilizan las estrategias elaboradas, por esto se deben hacer con materiales que protejan el medio ambiente y tengan mayor duración en su vida útil. También, debe considerarse antes de la elaboración del material, que este realmente si sea útil y contenga aportes positivos a la sociedad.

Con el presente proyecto se realizó una búsqueda de antecedentes, en donde se pudo evidenciar que el aprendizaje del cuidado de las mascotas es un tema primordial en la sociedad actual y por esto se tomó la decisión de elaborar el material lúdico, el cual servirá para futuros aprendizajes en las aulas, a causa de ello, Fernández (2010) sugiere que los materiales estén siempre a la disponibilidad de los alumnos con la intención de conocerlos mejor, sin embargo, con “Huellas” dicha disponibilidad debe estar supervisada por un adulto ya que la pérdida de alguna de sus fichas puede alterar el desarrollo del juego, pues en los preescolares es común encontrar materiales que pierden su verdadera función y se vuelven poco útiles, de acuerdo con Vásquez (2012) el material constituye un instrumento de primer orden en el desarrollo de la tarea educativa, ya que es utilizado por los niños para llevar a cabo su actividad, su aprendizaje, por ello se hace énfasis en la importancia de conservar todo el contenido de “Huellas” y de hacer uso adecuado de este, asegurando así aprendizajes significativos en los jugadores.

Durante la aplicación del material, algunas reglas se modificaban por momentos, debido a que algunos jugadores se mostraban confundidos e incapaces de resolver

algunos problemas o simplemente a la hora de realizar el conteo; Sarlé (2012) señala que dentro del juego se establece un marco de comunicación y colaboración entre los jugadores; este marco interactivo facilita el intercambio de puntos de vista y el surgimiento de un área desarrollo potencial, como un espacio en el cual unos niños enseñan a otros; dentro de las reglas que presentaron variaciones se encuentra la que indica que solo responde las preguntas el jugador el cual tomó la tarjeta, está presentó cambios ya que en ocasiones se hacía necesaria la construcción colectiva de la descripción de la imagen o de las respuestas a los cuestionamientos presentados.

Al realizar la prueba piloto del material lúdico- pedagógico, se compartieron diferentes recuerdos de la realidad de los jugadores, debido a que algunas tarjetas, llevaron a los niños a recordar un hecho, una mascota o persona en particular, de acuerdo con Fonseca (2000) los niños muestran una expresión gráfica muy comparativa con la adquisición del lenguaje oral, buscan una simbolización, comienzan a establecer relaciones con la realidad.

Al analizar el ambiente utilizado para la prueba piloto del material lúdico- pedagógico se encontró que el lugar contenía muchos distractores como ruido, juguetes llamativos, programa de televisión elegido por los niños, agentes externos que producían ruido e intervenían en la concentración de los participantes, Según Jaramillo, es relevante considerar el espacio, la distribución del mobiliario, ya que estos elementos contribuyen a las relaciones interpersonales que se dan dentro del aula, favorecen la construcción del conocimiento y contribuyen al éxito de las situaciones de aprendizaje y las relaciones sociales.



En cuanto a las respuestas y aportes que realizaban los niños durante el juego, se encontró que algunos al momento de recurrir a su vocabulario, se quedaban cortos y sus palabras eran poco comprensibles, esto se hizo evidente en el V1 donde los niños que se encuentran allí son porque sus padres deben ir a trabajar y no pueden cuidarlos. De acuerdo a Murillo (2000), citada por Fonseca, respecto del vocabulario que utilizan los niños entre los cuatro y los cinco años, la especialista lo cataloga de carácter contextual, es decir del medio que los rodea: su aula, su casa, su comunidad, y enfatizan que el desarrollo del lenguaje depende en gran medida de la estimulación que se le brinde al niño.

Finalizada la aplicación de la prueba piloto, se encontró que el material lúdico-pedagógico tiene un tiempo de duración aproximado entre los 25 y 30 minutos por partida, esto debe variar en consecuencia de la edad de los participantes, ya que a mayor edad, mayor es el tiempo de atención voluntaria y concentración de los niños, en el caso de los jugadores con los cuales se realizó la prueba piloto, se hallaban entre las edades de 4 años y 5 años con 6 meses, de acuerdo con Lucena (2014) a partir de los cuatro años, hay un aumento de conductas de autorregulación y autocontrol que facilitan la atención voluntaria, aparecen conductas de atención libre y control de la atención; en la misma línea, Fonseca (2000), manifiesta que los niños entre cuatro y cinco años demuestran períodos de atención que pueden oscilar entre 15 y 20 minutos en una misma actividad, no obstante, por lo evidenciado en la prueba piloto este rango de tiempo se extiende hasta los 30 minutos aproximadamente, posiblemente en consecuencia a que dicho material atrajo el interés de los niños, su diversión y lúdica hicieron de ese tiempo un espacio propicio para el entretenimiento y el aprendizaje.

Según Núñez (2002) durante este período (4-5 años) al niño le gusta practicar el juego solitario y el juego paralelo, sin embargo empieza a hacerse evidente los primeros rasgos del juego de asociación donde hay mayor interacción con sus iguales compartiendo el material de juego. A esta edad los niños también comienzan a manifestar gusto por los juegos competitivos y disfrutan mucho de las dramatizaciones, esto se identificaba cuando algunos niños se mostraban ansiosos por tomar el dado y lanzarlo varias veces para avanzar rápidamente y llegar de primeros a la meta, queriendo saltar en algunos momentos el turno de los otros jugadores, al respecto Fonseca (2000) agrega que a los niños de esta edad les gusta estar con sus iguales, participan con ellos, ya saben que pertenecen a un grupo, lo entienden con bastante claridad, sin embargo son retadores entre ellos mismos, en cuanto a las dramatizaciones, al momento en que los jugadores describían que estaba sucediendo en la imagen, realizan dicha conducta, por ejemplo, en la tarjeta donde hay un niño acariciando un gato, ellos mismos se acariciaban o simulaban tener un cepillo y se peinaban.

En la presente investigación, se coincide con Ovidio Decroly y su objetivo principal de educación, educar para la vida, ya que con este tipo de actividades se abordan temas sobre el medio ambiente y cuidado hacia los animales; esto permite integrar al niño en el entorno y a la comunidad, teniendo en cuenta aspectos de la vida en sociedad que le permitirá desenvolverse y tener herramientas adecuadas para su vida.

De acuerdo con María Montessori, se concluye que el ambiente en el que se realice cualquier tipo de actividad lúdica y/o pedagógica, debe responder a las

necesidades de dicho suceso y los materiales e implementos necesarios, con el fin de asegurar la optimización de dicha actividad, contribuyendo al éxito de las situaciones de enseñanza- aprendizaje. En la misma línea de esta autora, se evidenció que los niños con más capacidades pueden servir de guías a los más pequeños y así construirse un aprendizaje colaborativo que beneficia a ambas partes. Finalmente, en la misma corriente y evidenciando lo que manifiesta Montessori, se concluye que el error forma parte importante del aprendizaje; ya que se observó que entre pares pueden corregirse situaciones antes presentadas.

## Conclusiones

A través del tiempo se han investigado los beneficios y el alcance del uso de materiales didácticos para la enseñanza y el aprendizaje de diferentes temas como: cuidado del medio ambiente, respeto por la naturaleza, cuidado de sí mismo y de los demás, sistemas valores, y el cuidado de las mascotas. Muchos estudios enfatizan en la relevancia de los aspectos lúdicos y pedagógicos de los instrumentos con los que se pretenden lograr los objetivos. Es decir que dichos instrumentos deben presentar claridad durante su diseño, en los objetivos que se desean alcanzar y en las características del público al que va dirigido, con el fin de optimizar dicho material.

Trabajar con material lúdico-pedagógico y juegos reglados, acarrea además de gran conocimiento y diversión, elementos que fortalecen las dimensiones del desarrollo de los seres humanos, pues en estos juegos se aprende a respetar normas, a escuchar la opinión de los demás, a tener límites, a trabajar en equipo y a cooperar buscando el bien común.

Durante los primeros años de vida, los niños presentan una característica en el aprendizaje guiado a partir de un pensamiento concreto, de la percepción que tiene del mundo que lo rodea y de la exploración a partir de su cuerpo; debido a ello, al diseñar estrategias lúdico-pedagógicas para la primera infancia, se debe partir de principios referidos a este tipo de aprendizaje y diseñar elementos manipulativos, sensitivos, poco abstractos y que demanden en el niño aspectos cognitivos concernientes a su desarrollo.

Para que una estrategia lúdico-pedagógica sea útil debe ser llamativa para los jugadores, tener en cuenta las características y condiciones de la edad de las personas

a la que va dirigida, brindar la posibilidad de crear relación con situaciones cotidianas y generar nuevos conocimientos que fortalecen a los individuos a nivel cognitivo.

Algunos autores sugieren dejar a libre disponibilidad los materiales de juego y aprendizaje a los estudiantes, sin embargo, en algunas ocasiones esta disponibilidad debe ser supervisada por un adulto ya que se pueden encontrar materiales que cuentan con fichas o piezas pequeñas que fácilmente se pueden perder alterando el sentido y función del material, incluso utilizadas de forma inadecuada.

A la edad de los cuatro años, los niños y las niñas han dejado a un lado su etapa egocéntrica y comienzan a reconocer al otro, a participar en grupo y trabajar conjuntamente para alcanzar una meta u objetivo, esto puede ser evidenciado cuando un niño no sabe una respuesta o procedimiento y otros de su misma edad ayudan voluntariamente a resolver el problema, también se encuentra que el mismo busca por si solo la ayuda de otros.

El cuidado y bienestar de las mascotas es un tema de importante actualmente, por ello se considera que debe ser trabajado desde las edades preescolares tanto en el sector público como en el sector privado, ya que es solo a través de la educación que algunos errores cometidos como prácticas inadecuadas con estos animales puedan ser remediadas. Además, el cuidado de las mascotas puede incluso reducir la agresión de estas hacia sus dueños, en este caso los niños.

La realización de cualquier actividad educativa debe tener disponible un ambiente que responda a las necesidades de dicho suceso y los materiales e implementos necesarios, con el fin de asegurar la optimización de dicha actividad, contribuyendo al éxito de las situaciones de enseñanza- aprendizaje.

Existe diferencia significativa entre los niños que cuentan con el apoyo constante y permanente de sus padres en relación con aquellos que no lo tienen, los primeros en su mayoría se muestran seguros, muy receptivos, participativos y comunicativos, mientras que los segundos se muestran tímidos e inseguros.

Es de gran importancia darle un sentido más pedagógico a los hogares comunitarios, ya que los niños que se encuentran allí pasan largas horas jugando en su mayoría sin componentes educativos, afecta su desarrollo integral. Esto no indica que el juego como actividad de entretenimiento sea perjudicial, lo que se indica es que el juego con un contenido pedagógico tiene mayores beneficios en cuanto al aprendizaje.

Los niños y las niñas a partir de los cuatro años tienen mayor control en cuanto a su atención voluntaria y esto facilita la utilización de recursos y actividades que tengan una duración aproximada entre los 20 y 25 minutos, tiempo propicio para el aprendizaje y la diversión.

Finalmente, el error forma parte importante del aprendizaje; ya que se observó que entre pares pueden corregirse diferentes situaciones y este nuevo concepto puede ser más significativo.

## Recomendaciones

Una vez finalizado el proyecto de investigación, se considera de suma importancia hacer énfasis en algunos aspectos en los cuales se hallaron falencias y proponer alternativas para mejorar posteriores investigaciones e intervenciones.

En cuanto al diseño del material lúdico-pedagógico se sugiere adicionar flechas o numeración que indiquen cual es el sentido y dirección del camino a seguir para llegar a la meta, pues en muchas ocasiones los niños se mostraban confundidos y tomaban una ruta errónea, unos retrocedían, otros saltaban algunas casillas, interfiriendo con la trayectoria real. Las nuevas adiciones podrían hacer que los niños utilicen las flechas para guiarse espacialmente y facilite que la atención se enfoque en el contenido del juego.

Igualmente, se encontró una falla en el tamaño del tablero de juego (30x45 cm) ya que para la edad a la que se encuentra dirigido (4+) los materiales deben ser grandes, facilitando la comprensión de este y permitiendo una mayor claridad en el desplazamiento; además al realizar el juego de forma grupal, los niños tienden a presentar conflictos por el espacio reducido debido al tamaño del tablero. El nuevo tamaño puede ser aproximadamente 45cm x 55 cm.

También, se recomienda realizar cambios en las fichas de juego ya que estas son muy grandes y no son estables, esto dificulta el desplazamiento durante el juego y el agarre de los personajes. Por otra parte, debido al tamaño de las fichas, cuando ocurre un empate se presenta gran confusión ya que en cada casilla solo cabe un personaje y los niños no saben dónde ubicarse; por todo lo anterior, los personajes deben ser más pequeños y estables.

Por otra parte, “Huellas” es un juego diseñado inicialmente para niños de cuatro años en adelante, sin embargo, fácilmente puede ser jugado por niños hasta los 10 años haciendo pequeñas variaciones en las reglas y mayor énfasis en la modalidad de juego 2. La dificultad del juego es gradual y esto permite hacer adecuaciones de acuerdo con las edades y etapas de desarrollo en la que se encuentren los jugadores.

Durante el pilotaje de “Huellas”, se presentó dificultades en uno de los grupos ya que algunos niños no contaban con los saberes previos necesarios durante el desarrollo del juego, es decir, el material lúdico-pedagógico requiere de reconocimiento de números (1 al 10), conteo hasta el número 10, direccionalidad, identificación en cuanto jerarquía y valor de un número en relación a otro, etc, por ello, se sugiere la verificación de saberes previos de los jugadores antes de comenzar la partida.

En uno de los lugares donde se realizó el pilotaje, el ambiente presentaba agentes distractores que interferían en la concentración de los jugadores y por ende en el desarrollo adecuado de este, entre ellos, se encontraba un televisor en el cual estaban transmitiendo un programa agradable para los niños (Peppa), también se escuchaba constantemente el ruido y las conversaciones de las personas que pasaban cerca del lugar (adultos, otros niños) y había muchos juguetes junto a los jugadores (carritos, muñecas, pelotas). Con el objetivo de lograr un pleno desarrollo del juego, se recomienda hacer uso de este en un lugar adecuado el cual sea tranquilo, con buena ventilación y luminosidad y silencioso.



## Referencias

Areta, Marijó. (2011). *Proyecto de Prevención y Concientización sobre el maltrato animal*. Recuperado de [http://montecaserosonline.com/vernota.asp?id\\_noticia=3867](http://montecaserosonline.com/vernota.asp?id_noticia=3867)

Ayala Morales, Erika. (S.F) *Análisis teórico práctico de Juan Jacobo Rousseau*. Recuperado de <http://www.juridicas.unam.mx/publica/librev/rev/facdermx/cont/258/art/art6.pdf>

Ayala , C., Quijano, A. & Ruge , C. M. (2011). Los materiales como medio para estimular procesos de creación. DEARQ - *Revista de Arquitectura / Journal of Architecture*, (8) 44-53. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=341630317006>

Batista, José. (2003). *Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos en Educación Infantil y Primaria*. Recuperado de [http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6611/Criterios\\_didacticos.pdf?sequence=2](http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6611/Criterios_didacticos.pdf?sequence=2)

Becerra, Julián; Torres, Nadia. (2014). El diseño de material didáctico como aporte al abordaje de los problemas ambientales en entornos educativos y comunitarios. *Revista Educación*, (38) 1-18 Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44031370001.pdf>

Castellanos, Mauricio. (2013). *Respeto hacia los animales*. (Tesis). Universidad del Quindío. Quindío, Colombia.

Centro de investigación en pólizas de salud de UCLA (S.F). *Apéndice d: consideraciones éticas en investigaciones con seres humanos*. Los Ángeles. UCLA Center for Health Policy Research. Recuperado de: [http://healthpolicy.ucla.edu/programs/health-data-espanol/Documents/apendice\\_D\\_elaborando.pdf](http://healthpolicy.ucla.edu/programs/health-data-espanol/Documents/apendice_D_elaborando.pdf)

Cerdas Núñez, J., Polanco Hernández, A. & Rojas Núñez, P. (2002). El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo-lingüístico. *Revista Educación*, (26) 169-182. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44026114>

De la cruz Ceinos, Sonia. (2012). Pioneras en educación infantil: desde la perspectiva histórica de las Agazzi y Macmilan hasta la actualidad (Tesis de pregrado) E. U. De Educación de Palencia. Uva. España

Fascioli, Ana (2010). Ética del cuidado y ética de la justicia en la teoría moral de Carol Gilligan. *Revista ACTO* (12) 41-57. Recuperado de <http://actio.fhuce.edu.uy/Textos/12/Fascioli12.pdf>

Fauna. (2012). *Medellín, ejemplo mundial de protección a animales*. Recuperado de <http://www.faunacolombia.org/index.php/actualidad/5-actualidadnacional/1417-medellin-ejemplo-mundial-en-proteccion-de-animales>

Fernández, Ana (2010). *Recursos didácticos: Elementos indispensables para facilitar el aprendizaje*. México. Limusa.

Gallo Cadavid, Luz E. (2006). El pensamiento educativo de John Locke y la atención a la educación Física. *Educación física y deporte* (25) 97-114. Recuperado de

<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/viewFile/2990/2713>

Garrido Vergara, Luis. (2011). Habermas y la teoría de la acción comunicativa. *Razón y palabra*. (75) Recuperado de [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/ultimas/38\\_Garrido\\_M75.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/ultimas/38_Garrido_M75.pdf)

González Martínez, Luis. (2006). La pedagogía crítica de Henry A. Giroux. *Revista Electrónica Sinéctica*. (29) 83-87. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99815739014>

Henao, Alejandra. (2012). La política pública de protección a los animales en el municipio de Medellín: un análisis desde el enfoque de redes y desde un enfoque cognitivo. (Tesis de pregrado). Universidad de Antioquia. Antioquia, Colombia

Hevia Bernal, Daysi. (S.F) *Arte y pedagogía*. Recuperado de [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte\\_y\\_pedagogia.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf)

Huby, Gutiérrez, Ana M. (S.F) *Juan Amos Comenio: concepto y naturaleza de la pedagogía*. *Quipukamayoc*. 101-104 Recuperado de <http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/quipukamayoc/2004/primero/a14.pdf>

Ison, M. S. (2009). *Abordaje psicoeducativo para estimular la atención y las habilidades interpersonales en escolares argentinos*. *Persona*, (12) 29-51. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=147117618002>

Jaramillo, Pilar. (2007). Revista Centro de Bienestar animal "La Perla". *Revista CES medicina veterinaria y zootecnia*. (2) 66-69. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/3214/321428097008.pdf>

Kohlberg, Lawrence (1992). *Psicología del desarrollo moral*. Sevilla. Ediciones Desclee de Brower

Laorden, Cristina (1995). *El desarrollo moral de la infancia y preadolescencia: razonamiento, emoción, conducta*.

Rojas, Enrique. (2009). *Paz animal*. Recuperado de <http://historico.elpais.com.co/paionline/calionline/notas/Septiembre132009/valle1.html>

Asociación defensora de animales y del ambiente. (S.F). Mascotas, maltrato cotidiano. Recuperado de <http://www.adacolombia.org/quiero-saber/problematICA/mascotas>

Fauna (2012). *La Fundación Franz Weber la premió por la Perla y sus demás programas en favor de la dignidad animal. En fauna Colombia*. Recuperado de <http://www.faanacolombia.org/index.php/actualidad/5-actualidadnacional/1417>

Méndez Garrido, Juan M. (2001). El papel de los materiales curriculares en la intervención educativa. *Revista de educación*. (3), 221-229. Recuperado de <http://www.uhu.es/publicaciones/ojs/index.php/xxi/article/view/593>

Méndez, Juan (2010). Pautas y criterios para el análisis y evaluación de materiales curriculares. *Educación*. Recuperado de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3451/b15760480.pdf?sequence=1>

Pérez García, Liumar; Ribot Guzmán, Eduardo; Joa Rodríguez, Rafael; Romero Hernández, Yenise. (2011). Bioética, un reclamo coherente para el bienestar animal. *Revista Electrónica de Veterinaria*, (12) 1-10. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=63622039007>

Quintanilla, Rosario. (2008). La Protección a los Animales. *Revista Electrónica de Veterinaria*. (10). 1-9, Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=63617111006>

Ramírez Espejo, Pilar. (2009). Una maestra especial: María Montessori. *Innovación y experiencias educativas*. (14). Recuperado de [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_14/PILAR\\_RAMIREZ\\_2.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/PILAR_RAMIREZ_2.pdf)

Rodríguez Salguero, Gloria L. (2009). La confidencialidad en el ámbito de la salud y sus valores implícitos: secreto, intimidad y confianza (tesis de maestría) Universidad El Bosque. Bogotá, Colombia.

Sacristán, Gimeno. (1984). *Stenhouse, L: Investigación y desarrollo del curriculum*, Morata, Madrid.

Sandoval Rodríguez, Katia. (2003). *Ovide Decroly Renaix*, 1871, Bruselas, 1932. Recuperado de <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/d/decroly.htm>

Sarlé, Mónica (2012). *Juego y aprendizaje escolar, los rasgos del juego en la educación infantil*. Ediciones novedades educativas. Buenos aires-Argentina

Siurana Aparisi, Juan C. (2010). *Los principios de la bioética y el surgimiento de una bioética intercultural*. *Veritas*. (22), 121-157. Recuperado de [http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-92732010000100006&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-92732010000100006&script=sci_arttext)

Tafalla, Marta. (2012). Sue Donaldson y Will Kymlicka, Zoopolis. A Political Theory of Animal Rights. *Dianoai*. (57). 231-237. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-24502012000200013&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-24502012000200013&script=sci_arttext)

Ugás Tapia, Francisco. (2008). Ecologismo profundo y utilitarismo de intereses como marcos teóricos que justifican la existencia de los derechos de los animales.

*Revista de Filosofía, Derecho y Política* (8), 135-179. Recuperado de <http://universitas.idhbc.es/n08/08-08.pdf>

Unesco. (2001). Immanuel Kant. Paris. *Unesco: oficina internacional de la educación*. (23) 837-854 Recuperado de: <http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/kants.pdf>

Unesco. (1999). Jean-Jacques Rousseau. Paris. *Unesco: oficina internacional de la educación*. (24) 435-448 Recuperado de: <http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/rousseau.PDF>

Unesco. (1994). Johan Heinrich Pestalozzi. Paris. *Unesco: oficina internacional de la educación*. (24) 299-313 Recuperado de: <http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/pestalozzis.PDF>

Unesco. (1999). John Dewey. Paris. *Unesco: oficina internacional de la educación*. (23) 289-305 Recuperado de: <http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/deweys.pdf>

Jaramillo, Leonor. (S.F) *Disposición de ambiente en el aula*. Recuperado de <http://ylang-ylang.uninorte.edu.co:8080/drupal/files/DisposicionAmbienteAula.pdf>

Vásquez Avellaneda, D. M. & Navarrete Peñuela, M. (2010). El Maltrato animal. Una reflexión desde la sostenibilidad y las tradiciones culturales. *Ingeniería de Recursos Naturales y del Ambiente*, (9). 39-43 Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=231116434005>

Vázquez, Alejandra (2012). *Organización en el aula en educación infantil. Técnicas y estrategias para optimizar los recursos en el aula de educación infantil*. México. Editorial Limusa.

## Apéndices

### Apéndice A. Ficha de antecedentes

CATEGORÍAS	FUENTES (ARTÍCULOS, TESIS)	PROBLEMA	REFERENTE CONCEPTUAL O TEÓRICO	PROPUESTA METODOLÓGICA	TENDENCIAS
1 Animales (maltrato de animales domésticos)	Ugás Tapia, Francisco. (2008). Ecologismo profundo y utilitarismo de intereses como marcos teóricos que justifican la existencia de los derechos de los animales. Revista de Filosofía, Derecho y Política, N° 8, pag 135-179. Recuperado de <a href="http://universitas.idhbc.es/n08/08-08.pdf">http://universitas.idhbc.es/n08/08-08.pdf</a>	El ser humano no está solo en la Tierra, sino que también hay diferentes especies no humanas con la cual comparte el planeta que habita. A lo largo de los años, el ser humano se ha tomado el poder de disponer sobre vida de estas especies, pero ¿tiene el ser humano algún deber ético para con los animales con quienes convive en la Tierra? Si es así, cuáles son?	Revista de Filosofía, Derecho y política.	Investigación cualitativa. Enfoque etnográfico	Vivimos en un mundo donde no estamos solos, a diario compartimos nuestro hábitat con otros seres que no son humanos, estos seres son los animales y tanto ellos como nosotros tenemos derechos que deben ser respetados en todas las circunstancias, lamentablemente esto no hace parte de la realidad ya que el ser humano ha dispuesto de la naturaleza y de los animales
	Jaramillo, Pilar. (2007). Revista CES Medicina Veterinaria y Zootecnia. Centro de	Los animales domésticos, en especial los perros, gatos y palomas están pasando por	Revista CES Medicina Veterinaria y Zootecnia	Investigación cualitativa. Enfoque fenomenológico.	

	<p>Bienestar animal “La Perla”. vol. 2, N° 1. Recuperado de <a href="http://www.redalyc.org/pdf/3214/321428097008.pdf">http://www.redalyc.org/pdf/3214/321428097008.pdf</a></p>	<p>una situación de maltrato, abandono y sobrepoblación, esto provoca factores de riesgo en la salud humana y un inmerecido sufrimiento animal; generado entre otros factores, por la falta de educación en el manejo responsable de las mascotas.</p>			<p>para su conveniencia dejando a un lado que ellos también sienten dolor y tienen necesidades que deben ser suplidas por las personas, como lo son el afecto, la alimentación, la asistencia médica, etc.</p> <p>Desafortunadamente muchas veces se cae en el error de creer que tener una mascota es como tener un juguete el cual se puede botar cuando ya no lo queremos o está en mal estado y esta es la razón principal por la cual actualmente abundan en las calles</p>
	<p>Tafalla, Marta. (2012). Sue Donaldson y Will Kymlicka, Zoopolis. A Political Theory of Animal Rights. Dianoi. Vol 57. N°69. Recuperado de <a href="http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-24502012000200013&amp;script=sci_arttext">http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-24502012000200013&amp;script=sci_arttext</a></p>	<p>Zoopolis es un libro que no solo apuesta a eliminar el maltrato animal sino también a hallar buenas formas de convivencia entre los humanos y los animales, por ejemplo en cuanto a los animales domésticos plantea que deben ser considerados como</p>	<p>Revista Dianoi</p>	<p>Investigación cualitativa. Enfoque estudio de caso</p>	<p>Desafortunadamente muchas veces se cae en el error de creer que tener una mascota es como tener un juguete el cual se puede botar cuando ya no lo queremos o está en mal estado y esta es la razón principal por la cual actualmente abundan en las calles</p>



		miembros de la comunidad y tratados y respetados como ciudadanos			perros y gatos que han sido abandonados y en su mayoría han sido maltratados. Cuando se adquiere una mascota, se debe ser consciente de los cuidados que esto implica, como por ejemplo, espacio adecuado, disponer de tiempo para sacarlo a pasear, jugar con él, entre otros. Al responder a estas exigencias los seres humanos también están ganando, ganan compañía, un amigo fiel, una sana convivencia, etc.
Caro Castellanos, Mauricio. (2013). Respeto hacia los animales. Pp 1-13. Recuperado de <a href="http://issuu.com/julimauca/docs/actividadsemana4googledocs">http://issuu.com/julimauca/docs/actividadsemana4googledocs</a>	A través del tiempo se ha evidenciado las diferentes formas de maltrato hacia los animales pero solo hasta hace algunos años se ha dado importancia al papel de la formulación y ejecución de programas educativos que promuevan la concientización y sensibilización de la conservación, cuidado y protección de los animales.	Artículo de trabajo de grado de la Universidad del Quindío	Investigación cualitativa. Enfoque etnográfico		
Quintanilla, Rosario. (2008). La Protección a los Animales. <i>Revista Electrónica de Veterinaria</i> . vol.9, N° 10B. pp. 1-9, Recuperado de <a href="http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=636">http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=636</a>	La educación es una herramienta muy importante ya que esta conlleva al cambio de la conducta no solo de la persona del presente sino también del	<i>Revista Electrónica de Veterinaria</i>	Investigación cualitativa. Enfoque estudio de caso		Dura

	17111006	<p>futuro.</p> <p>La educación para la protección animal debe ampararse siempre en el derecho y el respeto, pero también en la explicación y aclaración de viejos mitos con relación a especies que con el transcurrir de los siglos han sufrido simplemente por una mala educación.</p>			<p>nte varios años han sido evidentes diferentes formas de maltrato hacia los animales justificadas como prácticas culturales, de diversión, tradición, entre otras; sin embargo, también se han hecho notorias las consecuencias para los animales y se ha llegado a la conclusión que la mejor forma de acabar con estas prácticas es por medio de la educación.</p> <p>Actualmente se hace necesaria la creación de programas, estrategias, y/o talleres encaminado</p>
	<p>Pérez García, Liumar; Ribot Guzmán, Eduardo; Joaquín Rodríguez, Rafael; Romero Hernández, Yenise. (2011). Bioética, un reclamo coherente para el bienestar animal. <i>Revista Electrónica de Veterinaria</i>, pp1-10. Recuperado de <a href="http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=63622039007">http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=63622039007</a></p>	<p>Existen diferentes formas de maltrato animal y por ello es necesario tomar medidas, como por ejemplo, la aplicación de programas de promoción y prevención encaminados a la educación de las personas en cuanto al bienestar animal y que</p>	<p><i>Revista Electrónica de Veterinaria</i></p>	<p>Investigación cualitativa. Enfoque etnográfico</p>	<p>as para los animales y se ha llegado a la conclusión que la mejor forma de acabar con estas prácticas es por medio de la educación.</p> <p>Actualmente se hace necesaria la creación de programas, estrategias, y/o talleres encaminado</p>

		implique la labor conjunta de distintos agentes como instituciones educativas, familias, centros culturales, etc.			sa promover el bienestar animal, donde los agentes socializadores deben trabajar conjunta y constantemente para fomentar actitudes de cuidado y respeto hacia otros seres vivos. Algunas actividades puedes ser: organización y desarrollo de conferencias, exposiciones, materiales lúdico-pedagógico entre otras.
	Areta, Marijó. (2011). Proyecto de Prevención y Concientización sobre el maltrato animal. Recuperado de <a href="http://montecaserosonline.com/vernota.asp?id_noticia=3867">http://montecaserosonline.com/vernota.asp?id_noticia=3867</a>	Una de las herramientas más poderosas para prevenir la crueldad hacia los animales es la educación, por ello, se hizo necesaria la creación de un proyecto de prevención y concientización sobre el maltrato animal que promueve la participación activa en la sociedad de los alumnos sobre esta problemática.	Documento electrónico	Investigación cualitativa. Enfoque fenomenológico.	
2 .Infancia (materia lúdico-pedagógico)	Ayala , C., Quijano, A. & Ruge , C. M. (2011). Los materiales como medio para estimular procesos de creación. DEARQ -	Los materiales que se usan para la creación de un proyecto, deben ser pensados desde el comienzo de	Revista de Arquitectura / Journal of Architecture, (8) 44-53.	Investigación cualitativa. Enfoque estudio de caso.	Al momento de diseñar, crear o adaptar un material, es necesario tener presente que se

	<p>Revista de Arquitectura / Journal of Architecture, (8) 44-53. Recuperado de <a href="http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=341630317006">http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=341630317006</a></p>	<p>este y no solo al final; estos evolucionan cada día y en algunos casos se debe repensar la utilización dichos materiales, ya en ocasiones pueden causar un riesgo para el ecosistema y no van en la línea del objetivo al que se pretende llegar.</p>			<p>quiere enseñar o aprender, a que público está dirigido, cuál es la materia prima que se va a elegir, entre otros; ya que de esto dependerá el tamaño, color, imágenes y a su vez, el éxito de este.</p>
	<p>Batista, José (2003). Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos en Educación Infantil y Primaria. Recuperado de <a href="http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6611/Criterios_didacticos.pdf?sequence=2">http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6611/Criterios_didacticos.pdf?sequence=2</a></p>	<p>Para que un material cumpla varias funciones de enseñanza, requiere ser motivador, innovador y formativo. Se debe evitar caer en la utilización de este como un objeto propicio para la quema de tiempo, por el contrario, al contener un aspecto lúdico y didáctico, facilita el desarrollo de la capacidad creativa e intelectual.</p>	<p>Arc hivo institucional de la Universidad de Huelva.</p>	<p>Investigación cualitativa. Enfoque fenomenológico</p>	<p>A medida que pasa el tiempo, algunos materiales evolucionan, se transforman y en algunos casos se deterioran hasta dañarse; por ello se hace esencial evaluar varias propuestas y elegir el más indicado, teniendo</p>

		Para la realización de dicho material, es necesario basarse en el esquema “reflexión-producción reflexión” entendiendo el último, como evaluación.			presente el impacto que este puede tener en la naturaleza y ecosistema.  Los materiales lúdico-pedagógicos cobran gran protagonismo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, sin embargo no siempre se da el resultado esperado, por eso se debe realizar una evaluación de este, basado en criterios estipulados que permitan verificar si cumple o no con el objetivo planteado inicialmente.
	Méndez, Juan Manuel. (2001). El papel de los materiales curriculares en la intervención educativa. Recuperado de: <a href="http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/334/b11993133.pdf;jsessionid=5EE695D8E3CB98E47DAF55EB7C6391BA?sequence=1">http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/334/b11993133.pdf;jsessionid=5EE695D8E3CB98E47DAF55EB7C6391BA?sequence=1</a>	Se destaca el papel fundamental de los materiales curriculares en el proceso educativo. Primeramente, se proyecta el diseño de materiales adecuados para la educación y la enseñanza. También, es notoria la necesidad de clarificar y contextualizar lo que se pretende lograr con estos nuevos materiales curriculares. Se finaliza con la exposición de un ejemplo que nos muestra lo que se quiere	XXI, Revista de educación. Universidad de Huelva	Investigación cualitativa. Enfoque fenomenológico	

		llegar a obtener con el nuevo material.			
	Méndez, Juan (2010). Pautas y criterios para el análisis y evaluación de Materiales curriculares. Recuperado de <a href="http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3451/b15760480.pdf?sequence=1">http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3451/b15760480.pdf?sequence=1</a>	Los materiales educativos son esenciales en el proceso enseñanza-aprendizaje, por ello es necesario realizar una evaluación ya que en muchas ocasiones se ha evidenciado que algunos materiales no se ajustan a los objetivos, ni al contexto, ni a al público al que va dirigido. Crear y evaluar materiales requiere de una formación previa.	Curso electrónico de la Universidad de Huelva.	Investigación cualitativa. Enfoque estudio de caso.	
	Becerra, Julián; Torres, Nadia. (2014). El diseño de material didáctico como aporte al abordaje de los problemas ambientales en entornos educativos y comunitarios.	Es importante la elaboración de material didáctico que aporte información y además ayude en la capacitación de personas de todas las edades y	Revista Educación. Universidad de Costa Rica.	Investigación cualitativa. Enfoque fenomenológico	

	Recupera do de: <a href="http://www.redalyc.org/pdf/440/44031370001.pdf">http://www.redalyc.org/pdf/440/44031370001.pdf</a>	estratos sociales. Esto con el fin de crear conciencia sobre los problemas ambientales que se presentan en la actualidad.			
--	---	---	--	--	--

## Apéndice B. Tablero de juego





## Apéndice C. Personajes



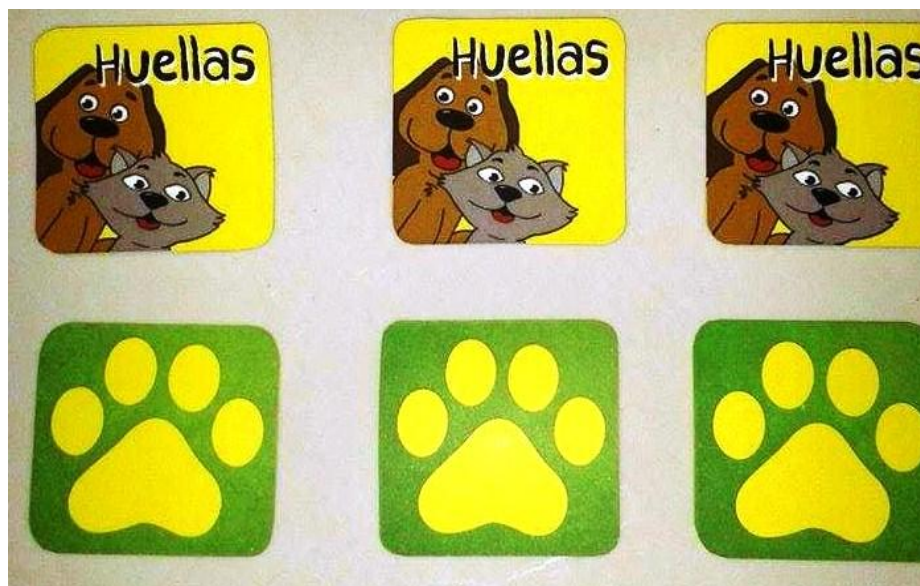
## Apéndice D. Dado



## Apéndice E. Tarjetas



Apéndice F. Fichas



## Apéndice G. Consentimiento informado institución

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

“Diseño de una estrategia lúdico-pedagógica infantil para el cuidado de las mascotas”

Este formulario de consentimiento informado es para la directora - \_\_\_\_\_ del preescolar \_\_\_\_\_, a quien le vamos a solicitar que autorice la participación de cuatro niños entre los 4 y 6 años de edad en la investigación “Diseño de una estrategia lúdico-pedagógica infantil para el cuidado de las mascotas” realizada por las Docentes en formación **Andrea Giraldo** y **Lorena Castaño**, estudiantes de Licenciatura en preescolar de la Corporación Universitaria Lasallista.

El objetivo de este estudio es diseñar y aplicar un juego lúdico-pedagógico denominado “HUELLAS”. Este pretende fomentar en los niños el respeto y cuidado hacia los animales, consiste en un juego de mesa en el que participan cuatro niños al tiempo.

Para recolectar información sobre las respuestas, interacción, aprendizaje y otros aspectos relacionados con el desempeño del niño es fundamental la grabación de la sesión.

La decisión de que sus estudiantes participen es voluntaria. Al participar en esta investigación los niños no experimentarán riesgos que puedan afectar la salud emocional o física, por el contrario, se divertirá, aprenderá y pasará un rato agradable con sus amigos.

He leído la información proporcionada, consiento voluntariamente que mi niño/a participe en este estudio.

Cualquier inquietud respecto al procedimiento, no dude en hacerla saber a los investigadores.

---

Andrea Giraldo Pamplona

---

Lorena Castaño Vallejo

## Apéndice H. Consentimiento informado padres de familia

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**CORPORACIÓN  
UNIVERSITARIA  
LASALLISTALleva el conocimiento  
*por siempre*

“Diseño de una estrategia lúdico-pedagógica infantil para el cuidado de las mascotas”

Este formulario de consentimiento informado es para padres de niños entre los 4 y 6 años de edad que asisten al Hogar Comunitario Pequeñas Travesuras y al preescolar Pimponio, a quienes les vamos a solicitar que participen en la investigación “Diseño de una estrategia lúdico-pedagógica infantil para el cuidado de las mascotas” realizada por las Docentes en formación **Andrea Giraldo** y **Lorena Castaño**, estudiantes de Licenciatura en preescolar de la Corporación Universitaria Lasallista.

El objetivo de este estudio es diseñar y aplicar un juego lúdico-pedagógico denominado “HUELLAS”. Este pretende fomentar en los niños el respeto y cuidado hacia los animales, consiste en un juego de mesa en el que participan cuatro niños al tiempo.

Para recolectar información sobre las respuestas, interacción, aprendizaje y otros aspectos relacionados con el desempeño del niño es fundamental la grabación de la sesión.

La decisión de que su hijo participe es voluntaria. Al participar en esta investigación el niño no experimentará riesgos que puedan afectar la salud emocional o

física, por el contrario, se divertirá, aprenderá y pasará un rato agradable con sus amigos.

He leído la información proporcionada, consiento voluntariamente que mi niño/a participe en este estudio.

Cualquier inquietud respecto al procedimiento, no dude en hacerla saber a los investigadores.

---

Andrea Giraldo Pamplona

Cel: 3004431067

CC. 1017213896

---

Lorena Castaño Vallejo

Cel: 3136049944

CC. 1041231458