



Proyecto de Aplicación Profesional

App/Videojuego Güeyitas

Integrantes

Valentina Donoso

Natali Flores

Adriana González

Paola Peralta

Estefanía Salmon

Gui de Tesis

Anyelina Veloz

Asesor de Tesis

Andrés Nader

Año

Guayaquil -Agosto-2016

Índice

1.	Resumen	5
2.	Introducción	7
2.1	Planteamiento del Problema.....	7
2.2	Antecedentes	7
2.2.1	Definición de fauna urbana	7
2.2.2	Definición de maltrato animal.....	8
2.2.3	Leyes de protección animal en el Ecuador.....	8
2.2.4	Organizaciones de protección animal en el Ecuador	9
2.2.5	Aplicaciones/tecnología como recurso educativo	10
2.2.6	Proyectos similares de aplicaciones en el Ecuador o el mundo	11
2.2.7	¿Qué es una aplicación?	13
2.2.8	¿Qué es un videojuego móvil?	13
2.2.9	Nativos digitales	15
2.3	Conclusiones de antecedentes.....	15
2.4	Justificación del Proyecto	17
2.5	Declaración de Propósito	17
2.6	Glosario de conceptos teóricos y técnicos	18
3	Diseño Metodológico	19
3.1	Objetivo General de Investigación	19
3.2	Objetivos Específicos de Investigación.....	20
3.3	Tipo de Estudio y Enfoque.....	20
3.4	Unidad de análisis justificación y su descripción.....	21
3.5	Técnicas.....	23
3.5.1	Observaciones.....	23
3.5.2	Entrevistas	24
3.5.3	Cuestionario.....	25
3.6	Muestra escogida y justificación	25
4	Resultados	27
4.1	Lenguaje apropiado para aplicaciones y juegos virtuales	27
4.1.1	Actividades actuales de docencia para desarrollo de aprendizaje en niños.....	29
4.2	Colores y niños pre escolares y escolares	30
4.3	Características sociales en niños entre los 4 a 7 años	31
4.4	Resultados de entrevistas con expertos.....	34
4.5	Resultado de Grupo Objetivo	38

4.6	Resultados de Encuestas a Padres	39
4.7	Resultados de Entrevistas a Padres	40
4.8	Resultados de Entrevistas a Docentes.....	43
4.9	Testeo #1.....	44
4.10	Testo #2.....	45
4.11	Ventajas y desventajas de dispositivos	46
4.12	Conclusiones Estratégicas	47
5	Proyecto	50
5.1	Descripción del Proyecto.....	50
5.2	Objetivo general del proyecto.....	52
5.3	Objetivos específicos del proyecto.....	52
5.4	Concepto de comunicación	52
5.5	Plan de Comunicación	52
5.6	Tácticas.....	53
5.6.1	Evento de lanzamiento:	53
5.6.2	Presencia en redes sociales:	53
5.6.3	Presencia en Escuelas	53
5.6.4	Talentos de televisión	53
5.6.5	Estrategia de Financiamiento	54
5.6.6	Patrocinadores y Auspiciantes potenciales	54
5.7	Tipos de Patrocinio.....	54
5.8	Concepto Creativo.....	56
5.9	GÜEYITAS - Resumen	56
5.10	Personajes.....	56
5.11	Descripción primer nivel	60
5.11.1	Desarrollo de Juego (Gameplay del nivel 1)	63
5.11.2	Quiz: Nivel 1	63
5.11.3	Descripción Segundo Nivel	64
5.11.4	Desarrollo de Juego (Gameplay del nivel 2)	66
5.11.5	Quiz: Nivel 2	66
6	Audiovisual y Multimedia.....	67
6.1	Diseño Grafico	67
6.1.1	Color	67
6.1.2	Tipografías	68
6.1.3	Logo	69

6.1.4	Escenografía	69
6.1.5	Escaleta narrativa del juego	70
6.1.6	HUD	71
6.2	Ficha Técnica	73
7	Cronograma de Trabajo y Roles	74
8	Presupuesto	76
9	Bibliografía	77
	Referencias bibliográficas	79
10	ANEXOS	80
10.1	Encuesta a padres	81
10.2	Entrevista: Dirigida a padres	84
10.3	Preguntas al Grupo Objetivo	86
10.4	Entrevista: Leonardo Anselmi	87
10.5	Transcripción	89
10.5.1	Transcripción de URRRA	89
10.5.2	Transcripción de TEA Mónica Chonillo	93
10.5.3	Transcripción de Guia de Titirivon – Guadalupe Chávez	97
10.5.4	Transcripción del Veterinario Alonso Veloz – Animal Town.....	101
10.5.5	Transcripción entrevista con la Psicóloga educativa Azucena Dillon	105
10.5.6	Transcripción de Entrevista a Rescate Animal.....	107
10.5.7	Transcripciones de Entrevistas de Leonardo.....	118
10.6	Evidencia del Testeo 1.....	127
10.7	Gráficos	128

1. Resumen

Al plantear el presente proyecto, se pensó en direccionarlo únicamente al sector de Miraflores y así volver a éste un barrio amigable con los animales, libre de abandono o maltrato animal; sin embargo, al realizar un análisis demográfico en el sector, se pudo concluir que dentro del mismo hay una presencia mínima de menores de edad y sus residentes son en mayoría adultos mayores. Al ser esta una aplicación pensada para niños, se decidió asumir el riesgo de ampliar este proyecto y aplicarlo a todos los niños de la ciudad de Guayaquil, que se encuentren en el rango de entre 4 y 7 años de nivel socioeconómico medio y medio-alto.

Se realizó investigación cualitativa entrevistando a profesionales en áreas relacionadas con el tema central del proyecto. Se trató con Psicopedagogos, principales Fundaciones de rescate animal de la ciudad de Guayaquil, Veterinarios especialistas en caninos y felinos, y a una Psicopedagoga con experiencia en la ejecución de un proyecto de similares características con el presente.

Del mismo modo se estudió al grupo objetivo primario, los niños. Esto permitió conocer sus gustos y preferencias. Paralelamente también se estudió a sus padres quienes son nuestro grupo objetivo secundario, por ser los encargados de inculcar valores de convivencia en sus hijos; ellos a través de entrevistas y encuestas permitieron conocer el uso que le daban los menores a sus dispositivos, la interacción que mantienen en este contexto y todo lo referente al cuidado y la atención de mascotas en casa.

Una vez concluida la investigación, se concretaron formas y contenidos para hacer un videojuego de tipo Platformer 2D, que al final denominamos Güeyitas en honor a una de las características del protagonista y a la ciudad de Guayaquil. Este juego tendrá como principal objetivo educar a los niños en el cuidado de los animales, y el trato y convivencia responsable con los mismos.

Este proyecto está pensado como un aporte para solucionar un problema social latente en nuestra comunidad en el que todos somos responsables, el maltrato hacia animales de compañía. Al trabajar con los niños se corrige el problema desde la raíz de la sociedad, ya que ellos son ese futuro inmediato capaz de actuar y cambiar la realidad actual.

El videojuego será de descarga gratuita. Contará con una serie de niveles, dentro de los cuales por medio de comandos, el niño podrá saltar obstáculos dependiendo de la historia que se desarrolle en cada uno de ellos. Se aplica este formato ya que los niños con los que se realizó la investigación son nativos digitales y se ha buscado el más atractivo camino para llegar a ellos; de esta forma se espera que un momento de entretenimiento incorporen nuevos saberes a una cultura de guayaquileños más responsables, amorosos y equitativos socialmente.

2. Introducción

2.1 Planteamiento del Problema

Ausencia de herramientas educativas para niños que incentiven un cambio social para mejorar el trato y convivencia responsable con animales, en la ciudad de Guayaquil.

2.2 Antecedentes

La ciudad de Guayaquil es un escenario de distintos tipos de maltrato animal hacia los animales de compañía, la mayoría de estos casos se da por la ignorancia alrededor de la problemática, específicamente por desconocimiento de los cuidados básicos que requiere un animal de familia, así como de las leyes existentes de protección animal.

Se define como necesario que en nuestra ciudad se empiece a educar a la ciudadanía sobre el cuidado, responsabilidad y amor que implica convivir con otros animales.

2.2.1 Definición de fauna urbana

Se entiende por fauna urbana a todos aquellos animales que son de tipo doméstico y que habitan en sitios urbanizados como perros, gatos, pájaros, conejos, tortugas, entre otros.

2.2.2 Definición de maltrato animal

Se considera maltrato animal aquel que es causado por las personas, el mismo que implica comportamientos que causan dolor innecesario, sufrimiento y estrés al animal. En muchas ocasiones el maltrato se asocia en nuestro medio a falta de conocimiento por parte de la persona que tiene un animal y no incurre en lo básico sobre cuidados para éste. En algunos casos el maltrato se deriva de la negligencia, en otros por maldad.

Según los expertos veterinarios y Fundaciones de protección animal entrevistados, se mencionan dos clases de maltrato, el maltrato indirecto el cual las mismas personas a veces se excusan porque se olvidaron o la flojedad de los cuidados básicos es decir de bañarlo, de alimentarlo, de llevarlo al veterinario; el maltrato directo puede ser el abandono voluntario de no brindar los cuidados básicos, mutilación, tortura o asesinato malicioso del animal.

2.2.3 Leyes de protección animal en el Ecuador

Actualmente en Ecuador no existe una ley específica que procure la protección de los animales, sin embargo, en febrero del 2009 se creó un Acuerdo Interministerial para la Convivencia Responsable de perros, el cual entró en vigencia en agosto del mismo año. Dentro de los puntos a destacar en éste, se rigen obligaciones como otorgar una correcta condición de vida, tener la cantidad adecuada de número de perros según las normas de bienestar animal, entre otras. Las prohibiciones que impone este acuerdo, está el maltrato de todo tipo, el abandono, encadenar o enjaular permanentemente en

terrazas, patios, o parecidos, envenenarlos y hasta el uso de su imagen como símbolo de peligro.

El código penal y civil de nuestro país sanciona la zoofilia, muerte de un animal doméstico, la convivencia de animales domesticados en bienes declarados en propiedad horizontal. En las ordenanzas de Quito, Ambato, Cuenca y Loja, existen multas para aquellos que realicen algún tipo de maltrato o abuso hacia el animal, que pueden alcanzar hasta los 700 dólares.

El año 2014 fue presentado a la Asamblea Nacional el proyecto de Ley Orgánica de Bienestar Animal (LOBA), impulsado desde la sociedad civil, en busca de la regulación sobre el comercio de mascotas en los espacios públicos, exhibición en vitrinas para su venta, disección de animales vivos y fortalecimiento en gran medida de leyes y medidas respecto a la protección de la vida de los animales, así como también tratando de promover la adopción de animales de compañía, previa esterilización.

2.2.4 Organizaciones de protección animal en el Ecuador

En nuestro país dentro de las fundaciones más relevantes que brindan protección animal tenemos: URRA, que es la Unidad de rescate y recuperación animal de la Prefectura del Guayas, quienes reciben denuncias de animales que han sido maltratados y tratan de asignarlos a hogares temporales hasta que encuentren el que sería el hogar permanente del animalito. También se conoce a Rescate Animal, la cual es una fundación que nació en Guayaquil con el objetivo de luchar por el bienestar de los animales y fomentar una cultura de tolerancia y respeto hacia ellos. Cabe destacar

que RA trabaja de la mano con URRA. Y por otro lado tenemos a TEA, que es la fundación por el trato ético a los animales, y son los primeros y únicos en resolver legalmente casos de abuso animal, pues su mayor compromiso y razón de ser. Se sabe de la existencia de otras fundaciones como FADA (Fundación amigos de los animales) y grupos de personas naturales como Amigos con Cola, Giva, Jóvenes rescatando huellitas, entre otros, que se organizan y dedican esfuerzos a trabajar en pro del bienestar animal en la ciudad.

Vale mencionar en esta categoría a ERAH, que es la primera oficina pública enfocada en el estudio de la Relación entre animales y humanos y tiene como objetivo abordar el vínculo existente entre la violencia contra animales y la violencia interpersonal, demostrando que aquel que realice algún tipo de violencia ya sea física o psicológica hacia un animal, es posible que tenga conductas agresivas y violentas hacia humanos.

2.2.5 Aplicaciones/tecnología como recurso educativo

En la última década la tecnología ha tenido un gran impacto en la sociedad, por ello cada vez más los niños están sumergidos en ella. Hoy es normal ver a niños usando Ipad, computadoras, celulares, etc.

Por esto mismo la educación ha implementado la tecnología como un recurso educativo, una mejor manera de llegar a los niños de ahora. En los últimos diez años han sido extraordinariamente fecundos los avances tecnológicos aplicables a la

educación para poder ofrecer lo mejor y lo más importante en experiencias para los alumnos y hacer esto extensivo a un número cada vez mayor. Está absolutamente comprobado que el uso de los «multimedia» mejora el aprendizaje de los alumnos y al mismo tiempo reduce el tiempo de instrucción y los costos de la enseñanza.

Los alumnos requieren para su futuro profesional de la utilización de los medios tecnológicos, ya que aportan enormemente en su habilidad de percepción y aprendizaje; por lo tanto, en los requerimientos didácticos individuales.

2.2.6 Proyectos similares de aplicaciones en el Ecuador o el mundo

Para el desarrollo del presente proyecto se ejecutó una investigación a través de internet y no se encontraron videojuegos o App que se enfoquen principalmente en la protección animal, sino que estas manejan un concepto dirigido a ser una fuente de entretenimiento para niños pequeños. Entre los más populares encontramos a “*Talking Tom*” que se aleja de la realidad por completo. Este juego al ser catalogado mascota virtual es más un juguete que escucha lo que el jugador dice y lo repite en su propia voz graciosa, esta característica incita a los niños a decir groserías por diversión. A demás los alimentos disponibles van desde leche hasta grandes copas heladoselinos). Por último, también incita violencia en los jugadores, ya que si golpeas al gato Tom repetidamente con el dedo, este cae hacia atrás inconsciente por unos segundos.

Se encontraron otros juegos como “Mimitos” (desarrollado y publicado por Ediciones Babylon), que comienza con un vídeo animación donde se adopta un gatito abandonado lo que permite relacionarlo con el proyecto “Güeyitas”, pero en el

transcurso del videojuego no se vuelve a encontrar el tema de protección animal ya que el cuidado que se le proporciona a la mascota no es el adecuado, aquí se observa, que le brindan alimentos como caramelos, leche, manzana entre otros, tienen al alcance de poner cualquier medicina sea de tipo jarabe o inyección, por lo que el juego no le proporciona una verdadera enseñanza al jugador.

Hay más juegos como “My Virtual Pet” o “My Littlest Pet Shop” que sí tratan de cuidar una mascota pero al igual que los otros, siguen con el problema de que los cuidados no son los apropiados o el material no es completo para causar una reacción en el jugador.

Por otro lado juegos como “*My Poo*” o “*Khuthulu*” son juegos de mascota virtual que se alejan de la realidad de los perritos o gatitos con criaturas fantásticas que no brindan ningún otro propósito más que el entretenimiento del niño y alejarse de la realidad de las necesidades de una mascota de verdad.

En el Ecuador no existen aplicaciones de mascota virtual o de cuidado animal. Sin embargo existe una App para niños llamada Titirivón, hecha por alumnos de la Universidad Casa Grande, que está dirigido a niños de 5-7 años y está enfocado a la enseñanza y desarrollo de estos niños por medio de cuentos/obras de títeres de Ana Von Buchwald, que tomamos como punto de partida en la elaboración de un lenguaje apropiado para niños pequeños.

2.2.7 ¿Qué es una aplicación?

Una aplicación o un software, de acuerdo al Diccionario de la Real Academia Española (2015), “es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.” Éste se utiliza como herramienta para la realización de tareas, trabajos, entre otros, y se la puede utilizar en la computadora y otros dispositivos electrónicos como celulares, Tablet, IBook, etc.

2.2.8 ¿Qué es un videojuego móvil?

Un videojuego móvil está programado para ser descargado en el celular y el videojuego tiene las mismas funciones que en otro dispositivo; según un estudio realizado por la Universidad Alicante (2015), el primer videojuego móvil fue creado en los años 80 por Nokia, era un juego llamado Snake el cual trataba de una víbora que tenía que seguir un cuadrado para que crezca. Desde ese momento todas las empresas creadoras de celulares comenzaron a crear juegos en el celular debido a que las personas comenzaron a darle otro uso al móvil.

Desde ese entonces las empresas como Siemens, Motorola, entre otros, comenzaron a tener la opción de poder descargar juegos con la plataforma Java o Symbian. Con el pasar de los años los móviles y la plataforma Java iban evolucionando, de la misma manera se encontraban más videojuegos en los celulares con una mejor resolución como por ejemplo tener un juego en 3D.

Pero en el 2007 al estar en las tiendas el iPhone y en el 2008 el App Store en donde las personas pueden comprar o conseguir aplicaciones gratis, las personas

comenzaron a querer tener este dispositivo ya que podían conseguir cualquier videojuego móvil.

En la actualidad existen diferentes tipos de videojuego como los de acción, aventura, estrategia, simulación, deportes, carreras, entre otros. Los juegos más descargados de acuerdo a los tipos de videojuego que existen y debido a su popularidad fueron, Clash of Clans, Candy Crush, Game of War, Subway Surfers en los cuales también las mujeres son una de las cuales descargan este tipo de videojuego en el móvil como Candy Crush, Subway Surfers, Angry Birds a diferencia de los hombres que pueden estar interesados en The walking Dead, entre otros. En este año uno de los juegos más popular es Pokemon Go en el cual hombres y mujeres lo han descargado.

El videojuego será un éxito entre los niños de 4 a 7 años, quienes según expertos entrevistados están en una edad en la que van aprender y a receptor cualquier información que se les brinde, al ser niños nativos digitales nacieron con la capacidad de usar los dispositivos electrónicos de una manera muy fácil y natural.

Se cree que esta aplicación les interesará también a sus padres y docentes debido a que no existe un videojuego de este tipo, en el que se enseñe sobre la convivencia responsable con los animales. Comparando con otros juegos como Talking Tom, Mimitos entre otros en los que involucran a los animales de familia, esta propuesta es educativa ya que que los juegos mencionados no dan la información de los cuidados correctos a las mascotas. En esta propuesta se abarca una guía correcta en el cuidado de un animal de familia con el consejo de veterinarios expertos en el tema.

El tipo de videojuego, Plataforma 2D, es una de las plataformas preferidas por el grupo objetivo, por lo que se augura que el resultado sea favorable en el aprendizaje y comprensión del tema.

2.2.9 Nativos digitales

La expresión de Nativos Digitales fue creada por Marc Prensky en el año 2003, quien los identifica como personas que han nacido y crecido con la red y la tecnología, son niños que desde pequeños ya usan aparatos electrónicos, no es sorprendente ver a un niño de 5 años prendiendo su Tablet y seleccionando el juego que desea, estos niños aprenden de una manera diferente y se relacionan más con la tecnología al momento del aprendizaje.

Sin embargo los Nativos Digitales también presentan varias desventajas. Si se descuidan los padres, esta generación puede ser absorbida por la tecnología y entrar a un ensimismamiento. Estos niños son una generación que aprende y juega de diferente manera a otra época, donde ahora se aburren con la educación tradicional y aprenden más rápido con ayuda de videos, música y entrenamiento tecnológico.

De acuerdo al INEC el 18,1% de los hogares tiene al menos un computador portátil, 9,1 puntos más que lo registrado en 2010. Mientras el 27,5% de los hogares tiene computadora de escritorio, 3,5 puntos más que en 2010.

2.3 Conclusiones de antecedentes

En el país existe por parte de la ciudadanía un desconocimiento y falta de interés en lo que al cuidado y convivencia responsable de animales respecta. Las personas no conciben esta problemática como social, pero es un tema que afecta a todos como sociedad. Para que exista un cambio cultural la problemática y las soluciones deben ser concebidas como algo colectivo.

La realidad es que es complicado desarrollar un cambio de mentalidad en los adultos. Los esfuerzos de Fundaciones y grupos independientes que trabajan a favor de los animales, ejecutan acciones y campañas buscando concienciar al adulto viendo pocos resultados aún. Es por ello que este proyecto está pensado para niños de 4 a 7 años, para que desde muy pequeños se involucren con la convivencia responsable y la vayan desarrollando durante su crecimiento. Se espera que el niño logre que el adulto se involucre con él en el proceso del juego, lo que permitirá lograr cierta empatía con la mascota y su entorno en el ámbito real.

Este proyecto busca conseguir el aval de fundaciones de reconocimiento en el país para que la aplicación se afiance en la sociedad a través del tiempo, así se concienciará al niño a fin que en la vida cotidiana se sensibilice ante la problemática de abandono y maltrato animal, y considere prioritario que debe brindar su contingente en la solución de esta situación. El niño deseará no ver animales en sufrimiento y contribuirá siendo el portavoz acerca de los cuidados que se debe tener con la mascota, como buena alimentación, o control veterinario.

2.4 Justificación del Proyecto

Se considera la creación del videojuego como un aporte importante para disminuir el problema de maltrato animal, que desde hace algunos años es latente en nuestra sociedad. Nuestra propuesta es trabajar directamente con niños en formación para que el cambio social sea de abajo hacia arriba. De acuerdo a Mirta Gonzales Suárez Directora de la Fundación Coppa (Coordinadora de profesionales por la prevención de abusos) “el cambio de una sociedad debe darse cambiando a los niños”, los niños son como una esponja y absorben todo el conocimiento que se le brinde de una buena manera, buenos ejemplos y buena enseñanza para así formar un adulto que contribuya y valore su sociedad.

Es necesario generar desde y hacia los ciudadanos una conciencia social, que implique la concepción de convivencia sin ningún tipo de maltrato animal. Por esto se decidió usar como media una herramienta divertida y tecnológica, ya que los niños que son nuestro público principal son nativos digitales, quienes perciben los videojuegos como algo natural ya que han nacido y crecido junto a esta tecnología.

2.5 Declaración de Propósito

El propósito del proyecto es lograr que exista un cambio cultural desde las bases de la sociedad, los niños. Por ello nos dirigimos a pequeños en formación y a sus padres.

Límites y alcances: Como estudiantes, el tiempo para buscar financiación del proyecto se han tornado complicados pues el país atraviesa un período de crisis que afecta a todos los estratos. Además de esto nos enfrentamos a un año en el que sufrimos

un terremoto en una provincia cercana a Guayas –Guayaquil, lo que también ha sumado al ambiente de crisis económica.

Oportunidades en el mercado: Hay creciente interés por el tema de los animales, por ello existen cada vez más grupos de personas naturales que se organizan e involucran en la búsqueda de soluciones a la problemática.

2.6 Glosario de conceptos teóricos y técnicos

Convivencia Responsable: Según el entrevistado Leonardo Anlsemi, la palabra convivencia se traduce a vivir con. En Latinoamérica se convive con cientos de animales que están deambulando por las calles. Por lo que cuando se habla de convivencia responsable se refiere a todos aquellos cuidados que se tiene, no sólo con el animalito con el que se convive en casa, sino también con aquellos que viven por fuera y que puede manifestarse a través de poner un recipiente con agua en la puerta cuando hace calor, colocar un recipiente con comida o tener cuidado cuando al conducir se avista un animal que está cruzando la calzada.

Animales de Familia: Según el entrevistado Leonardo Anlsemi, incluir el concepto de familia a los animales, ya que los mismos son parte de ella y deben ser tratados como tal.

Cinematic: Según estudios de la Universidad Alicante (2015), también conocido como cinemática. Es una escena animada donde el jugador no tiene control de la acción. Generalmente se usan planos y escenas propias del cine, y sirve para narrar la historia y poner al jugador al tanto de los eventos que hayan sucedido antes, los que vayas a suceder próximamente, o bien para poner énfasis en momentos importantes del juego.

Plataformer 2D: Según estudios de la Universidad Alicante (2015), son un género de videojuegos del cual consiste en caminar, correr, saltar o escalar sobre una serie de plataformas, mientras recogen algún objeto y en alguna parte del juego se encuentran con el enemigo con el fin de completar el nivel del juego.

Juego Indie: Según estudios de la Universidad Alicante (2015), los juegos *indie* o son aquellos juegos que son desarrollados por pequeños equipos de personas o compañías de bajo monto. Estos juegos suelen ser más cortos y poseen menos contenido que un juego comercial.

HUD: Según estudios de la Universidad Alicante (2015), se le llama informática o HUD (Heads-Up-Display) a toda información que está presente durante todo el gameplay. Por lo general vienen en forma de iconos, números, barras, tiempo, mapas; toda la información que sea necesaria dependiendo del juego.

3 Diseño Metodológico

3.1 Objetivo General de Investigación

Determinar el contenido idóneo para una aplicación/ videojuego dirigida a niños de 4 a 7 años de la ciudad de Guayaquil, que cree conciencia sobre la convivencia y cuidado responsable con animales de familia.

3.2 Objetivos Específicos de Investigación

- ✓ Explorar las preferencias y actitudes del grupo objetivo frente al cuidado y convivencia con perros y gatos.
- ✓ Conocer los usos y motivaciones que tienen los niños de 4 a 7 años, frente a los dispositivos móviles.
- ✓ Identificar a la competencia directa e indirecta de aplicación/ videojuego.
- ✓ Identificar la plataforma más usada por el grupo objetivo.
- ✓ Conocer la postura de los padres, docentes y especialistas respecto al uso de dispositivos electrónicos como recurso educativo en los niños.
- ✓ Determinar escenarios propicios para la interacción e integración de actividades que impliquen trabajo de aprendizaje conjunto, entre padres e hijos.
- ✓ Conocer la opinión de expertos alrededor de la problemática del maltrato animal y principales sugerencias para el bienestar de los animales de compañía.

3.3 Tipo de Estudio y Enfoque

La investigación realizada fue de tipo exploratoria, ya que se quiere descubrir cuáles son los intereses, gustos, que es lo que llama más la atención, que actividades realizan en el día a día, descubrir si las mascotas y los dispositivos electrónicos funcionan juntos y llaman la atención. “Los estudios exploratorios sirven para familiarizarse con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular, indagar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados”. (Hernández, 2016)

El enfoque elegido es mixto, ya que existen herramientas tanto cuantitativas como cualitativas. El primer enfoque permite tomar decisiones en base a los resultados de encuestas realizadas a padres de familia. A través de las mismas se pudo conocer si los niños se involucran en el cuidado de sus mascotas, si poseen dispositivos electrónicos, y si ellos controlan el tiempo que lo utilizan o las aplicaciones a las que tienen acceso por medio de los mismos.

Sin embargo cabe recalcar que el enfoque que prevalece en esta investigación es el cualitativo, el cual nos permite conocer con mayor profundidad los por qué de las preferencias y percepciones de los niños y padres frente al tema central, así como las explicaciones de los distintos profesionales que están en relación cercana con la problemática y colaboraron con entrevistas a profundidad.

3.4 Unidad de análisis justificación y su descripción

Niños de 4 a 7 años de edad de la ciudad de Guayaquil, de nivel socioeconómico medio - medio alto, que acuden a escuelas privadas ubicadas en el rango C o D. Viven con su familia generalmente conformada por mamá, papá, ellos y en ocasiones hermanitos. Entre las actividades que realizan en su día a día están: ir a la escuela, hacer deberes, ver televisión, practicar deporte y jugar en la Tablet.

Son niños que gustan de la tecnología. Tienen a su alcance un dispositivo móvil, la mayoría una Tablet, ya que sus padres o familiares se la obsequiaron. Tienen una

mascota en casa, a la cual quieren mucho y comparten momentos con ella. Saben que los perros o gatos, necesitan un cuidado adecuado, pero son sus padres quienes en general se encargan de las mismas.

Unidad de Análisis	Técnica	Herramientas	Características
Niños	Cualitativa	Observación participativa 1 -Testeo: 23 niños 2- Testeo: 25 niños	4 a 7 años de edad
Padres	Cualitativo Cuantitativo	Se realizaron 23 entrevistas y 106 encuestas	Padres de familia residentes en la ciudad de Guayaquil, con hijos de 4 a 7 años de edad, con acceso a internet y dispositivos móviles
Profesionales	Cualitativo	Entrevistas	-Representantes de Fundaciones (URRA, Rescate Animal, TEA) -Veterinaria y Zootécnica

			- Psicopedagogía - 5 Docentes de escuelas en la ciudad de Guayaquil -Líder de las campañas de corrida de toros en Cataluña, Leonardo Anselmi
--	--	--	--

3.5 Técnicas

3.5.1 Observaciones

Se realizó una observación con niños de 4 a 7 años de edad, en la ciudad de Guayaquil en la cual se les mostraron los dibujos de dos perros para que ellos indiquen cual les gustaba más; adicional se tomaron en cuenta los comportamientos y reacciones que tuvieron al jugar con ciertas aplicaciones, con el objetivo de conocer los intereses y aceptación de los dibujos (línea gráfica), y los tipos de aplicaciones que más jugaban.

Luego de realizar el estudio al grupo objetivo, por medio de observaciones participativas se obtuvo información para la planificación del videojuego. Se descubrieron los juegos favoritos de cada niño, y por ende el tipo de juego que más gustaba. Se comprobó la destreza de los pequeños al momento de manipular las Tablets que les proporcionamos. Se conocieron los cuidados que los niños consideran importantes para con los animales, y si se involucraban en éstos. Al consultarles sobre sus colores favoritos se obtuvo una idea más clara de los colores que harían el

videojuego más atractivo para ellos. Y les mostramos bocetos de dos tipos de perritos, que nos ayudaron a determinar sus gustos y preferencias al momento de elegir una mascota.

3.5.2 Entrevistas

Se entrevistan a expertos de varios campos en relación al tema:

- ✓ Representantes de Fundaciones (URRA, Rescate Animal, TEA): El objetivo es conocer cuál era su postura referente al maltrato animal, por qué se ocasiona, lugares de la ciudad donde se registraba un mayor índice de maltrato animal, tipos de maltrato existentes, cuándo un animalito califica para ser rescatado, labores que realizaba cada una de ellas y si existen leyes que defienden el cuidado y protección de los animales en nuestro país.
- ✓ Profesionales en medicina Veterinaria Zootécnica: Conocer los cuidados esenciales que se deben tener con las mascotas, enfermedades que pueden padecer los animales, las primeras acciones a considerar al momento de adoptar un animal y la edad idónea en la que niño comienza a involucrarse en el cuidado de su mascota.
- ✓ Profesional en Psicopedagogía: Conocer la postura sobre el uso de la tecnología en niños de 4 a 7 años como método de enseñanza, cuál es el comportamiento de los niños al usar aplicaciones educativas dentro del salón de clase y si los niños realmente aprenden al usar alguna aplicación educativa.
- ✓ Padres de familia: Conocer la postura de los padres frente a sus hijos, descubrir quién realmente se encarga del cuidado de un animal, si existe la apertura a permitirles tener uno, la opinión respecto al uso de un juego como un método de

enseñanza para el niño antes de que tenga uno real, el tiempo estimado del uso del dispositivo electrónico.

3.5.3 Cuestionario

Hernández en su texto *Metodología de la Investigación (2014)* cita la definición de cuestionario construida por Chasteauneuf, 2009: “ Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir”

Se realizó un cuestionario para los padres de familia del grupo objetivo, para conocer si disponen de un aparato tecnológico, cuál era la plataforma standard que manejaban, el tiempo y para qué actividades utilizan el dispositivo.

3.6 Muestra escogida y justificación

De acuerdo a Hernández (2014) “En las muestras probabilísticas todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser escogidos y se obtiene definiendo las características de la población y el tamaño de la muestra, y por medio de una selección aleatoria o mecánica de las unidades de análisis.”

Por lo que la muestra que se utilizó para el enfoque cuantitativo, es una muestra probabilística ya que se calcula el tamaño del grupo objetivo, en este caso se buscó a los padres que tengan hijos entre 4 a 7 años de edad de la ciudad de Guayaquil.

La fórmula que se utilizó es la siguiente:

$$n = \frac{N \sigma^2 Z^2}{(N - 1)e^2 + \sigma^2 Z^2}$$

Donde:

N = 42,770 (Tamaño de la población)

n = Tamaño de la muestra a calcular. Desviación estándar de la población que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor constante de 0,5.

Z = 90% (valor obtenido mediante niveles de confianza. Es un valor constante que, si no se tiene su valor, se lo toma en relación al 95% de confianza equivale a 1,96 (como más usual) o en relación al 99% de confianza equivale 2,58, valor que queda a criterio del investigador)

e = Límite aceptable de error muestral que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor que varía entre el 1% (0,01) y 9% (0,09), valor que queda a criterio del encuestador.

N = 42,770 (tamaño de la población)

n = Tamaño de la muestra a calcular.

Nivel de confiabilidad = 90% (que es reemplazado por 1.65)

Nivel de error = 0.8

Total de padres a investigar = 106

$$n = \frac{42.770(0.5^2 \cdot 1.65^2)}{(42.770 - 1) 0.8^2 + (0.5^2 \cdot 1.65^2)}$$

$$n = \frac{42.770 (0.25 \cdot 2.72)}{(42.769) 0.64 + (0.25 \cdot 2.72)}$$

$$r = \frac{42.770 (0.68)}{27.372 + 0.68}$$

$$r = \frac{29.084}{27.373}$$

$$r = 1.06$$

4 Resultados

Se realizó una exhaustiva investigación bibliográfica y de campo. Pudimos enriquecernos con las teorías y casos puntuales de autores reconocidos en áreas relacionadas con el proyecto a realizar; y a su vez las complementamos con la experiencia y entrevistas a fundaciones y expertos destacados en nuestro medio.

A continuación se muestran los resultados detallados de nuestra investigación bibliográfica.

4.1 Lenguaje apropiado para aplicaciones y juegos virtuales

Las aplicaciones hoy en día, al momento de ser creadas e ideadas, se guían categorizando el grupo objetivo, en el caso de la investigación realizada se concentra en niños de edades que oscilan entre los 4 a los 7 años, lo quiere decir que las mismas deben mantener más allá del interés del niño, su atención y su entendimiento; al momento en el que el niño se encuentra interactuando con la aplicación o juego, debe entender con precisión y claridad lo que debe hacer. Para que logre comprenderse el uso de la aplicación debe existir un lenguaje específico e instrucción visuales es por ello que para los procesos de intervención en logopedia las aplicaciones más utilizadas son

aplicaciones multimedia interactivas que aporten a las siguientes ventajas (Belloch, 2012):

- ✓ Utilizar diferentes medios (texto, voz, imágenes)
- ✓ Propiciar la intervención individualizada.
- ✓ Facilitar el trabajo autónomo.
- ✓ Interacción y dinamismo para el usuario.
- ✓ Modelado de las actividades por parte de la aplicación y juegos.

Estas tecnologías se centran más en el aprendizaje activo por parte del alumno, a través de la interacción del mismo con los objetos de aprendizaje. Con estas tecnologías, principalmente conductistas, se pueden abordar objetivos formativos relacionados con el entrenamiento para ciertas acciones, la simulación de procesos o la adquisición de habilidades mediante la interacción con la propia herramienta. También nos permiten diversificar intereses, líneas de trabajo, adaptar ritmos de aprendizaje, etc (Macholi, 2014).

Se han desarrollado multitud de aplicaciones multimedia, con diferentes objetivos y funciones pedagógicas como, ICuadernos by Rubio que permite gamificar los deberes y aumenta el engagement del estudiante. Otro tipo de aplicaciones puede ser Geometría Montessori dirigida a niños de 4 a 8 años, la misma que busca hacer divertido aprender la materia y que los niños mantengan atención a través de la categorización y jerarquización de las formas geométricas.; entre otras aplicaciones igual de efectivas como Children's Day Map, BioMio, Thinkrolls, ABC Kit Letters,

todos ellos juegos de estrategias, aplicaciones de lectoescritura, aprendizaje de ciencias y entre otras.

4.1.1 Actividades actuales de docencia para desarrollo de aprendizaje en niños.

Actualmente debido a la globalización existente mantener comunicación y conocer distintas formas de enseñar es algo simple, ver por medio de aplicaciones o idear actividades es tan fácil como abrir Pinterest y seguir el tablero que te interesa. Es tan multitudinal la forma en la que se puede esparcir la información, que ya ni el lenguaje es una barrera, pues ahora con imágenes de las actividades o un buen traductor virtual se pueden entender y aplicar todas las actividades que realiza una escuela en Japón y adaptarlas a aquí, Ecuador. Las actividades que hoy en día se buscan aplicar en un salón de clases dependen tanto de la metodología del centro educativo como de la planificación que la profesora maneje.

El enfoque puede ser constructivo, cognitivo, conductista, Montessori, entre otros. Lo importante es lograr que las actividades mantengan un hilo conductor, claridad en instrucción y un modelado exacto, que le permita al niño llegar al aprendizaje efectivamente, esto debe suceder con la ayuda del guía, tutor o docente, el mismo que logrará al final retroalimentar lo aprendido (Lozano, et al. S.F).

Las actividades que se sugieren para niños entre 4 a 8 años, quienes se encuentran en una edad tanto pre escolar como escolar deben mantenerse entretenidas, activas y ricas en aprendizajes nuevos pues los estudiantes se encuentran llenos de curiosidad, y sedientos por aprender nuevos conocimientos; en conclusión está etapa es la precisa para potenciar sus habilidades sociales, lingüísticas, motrices.

4.2 Colores y niños pre escolares y escolares

El color tiene un papel importante en el campo de la educación, es un elemento de apoyo para el estudiante durante su proceso de aprendizaje y memoria (Ortiz, 2014). Usualmente para poder lograr que el proceso de enseñanza- aprendizaje sea exitoso se recurre a estímulos llamados facilitadores, estos son los que ayudan a atraer la atención del niño, cubrir sus distintas terminales sensoriales y refuerzan el aprendizaje; es ahí donde aparecen los colores, quienes según Ortiz, ejercen una influencia en las personas, si bien, no a nivel de dictar de manera absoluta nuestro comportamiento, si en el plano de estimular diversos estados de ánimo que apoyen la enseñanza de diversos contenidos (2014).

Según la revista online Publicidad Pixel (2015) la psicología del color, describe el comportamiento que asumimos al percibir un color. Los colores que captan la atención del público infantil son el rojo, púrpura, rosa y azul (2015). Estos, mencionados anteriormente expresan, dinamismo, calidez, creatividad y conocimiento, respectivamente lo que permite aclarar la importancia que estos transportan a los infantes, no solo en su aprendizaje sino en su día, por ejemplo, distintas marcas de juguetes tales como Hasbro, PlaySchool, Toys R Us, entre otras, definen sus productos según esta teoría, pues es la que le permite acercarse a su grupo objetivo, los niños.

A menudo, los colores que se repiten tanto en juguetes como en lugares didácticos son los antes mencionados pues son estos los que pueden mantener un equilibrio entre un ambiente tranquilizador y estimulante a la vez. Es por ello que se decidió utilizar como principales colores, los mencionados anteriormente en conjunto con tonos vivos, que permitan vender la aplicación como tal, una herramienta de entretenimiento, dinámica y atractiva para el grupo objetivo, niños entre 4 a 7 años.

4.3 Características sociales en niños entre los 4 a 7 años

Acorde a la guía para la familia de UNICEF, los niños y niñas entre 4 a 7 años están entre la etapa pre escolar y la escolar, y es durante estos periodos, importante que crecen y se desarrollan plenamente. Para la investigación realizada se concentró énfasis en las características relacionadas con el área socio emocional de los niños; esta área va de la mano del área del lenguaje la misma que se puede definir como la capacidad de comunicarse a través del lenguaje, y la socio emocional, que es el proceso a través del cual niños y niñas aprenden a conocer y distinguir sus emociones, cómo manejarlas y canalizarlas para lograr el control sobre las mismas (2010).

Según estudios realizados por la UNICEF (2010), se definen características específicas respecto a las áreas en cuestión durante la edad de 4 a 7 años:

Lenguaje de niños de 4 a 5 años 11 meses:

- ✓ Usa un vocabulario amplio.
- ✓ Conversa con otras personas y le entienden.

- ✓ Puede recitar poemas y narrar cuentos breves.
- ✓ Gusta escuchar cuentos e historias.
- ✓ Se interesa mucho por leer cada tipo de cartel escrito.
- ✓ Escribe algunas palabras familiares.
- ✓ Contesta preguntas sencillas.
- ✓ Transmite recados orales.

Lenguaje de niños de 6 a 7 años:

- ✓ Su vocabulario le permite hablar de acciones, sentimientos, describir lugares, hechos, etc.
- ✓ Entiende el significado de palabras nuevas a partir de la información del texto.
- ✓ Conversa con personas adultas, hace y contesta preguntas.
- ✓ Cuenta chistes, cuentos e historias.
- ✓ Disfruta mucho que le lean.
- ✓ Conoce las letras del alfabeto.
- ✓ Sabe leer libros y materiales apropiados para su edad.
- ✓ Escribe palabras (dictadas, copiadas y lo hace espontáneamente.)

Socio Emocional:

Socio emocional de 4 a 5 años, 11 meses:

- ✓ Reconoces sus características físicas.
- ✓ Confía en sus capacidades y se alegra por sus logros.
- ✓ Reconoce y expresa varios sentimientos como alegría, tristeza, rabia, miedo, vergüenza.

- ✓ Puede controlar sus impulsos y expresar sentimientos sin dañar a otras personas.
- ✓ Demuestra cariño a sus amigos, a través de gestos y palabras.
- ✓ Considera los sentimientos de otros.
- ✓ Comparte materiales para realizar actividades con sus compañeros.
- ✓ Puede obedecer las reglas de los padres.
- ✓ Tiene opinión y puede elegir que quiere jugar o hacer.
- ✓ Tiene amigos u amigas que lo invitan a jugar.
- ✓ Saluda, se despide y usa el “por favor” y “gracias”

Socio emocional de 6 a 7 años

- ✓ Forma la opinión de sí mismo a partir de lo que le comunican adultos cercanos.
- ✓ Distingue lo que es bueno de lo malo
- ✓ Disfruta ayudar en la casa.
- ✓ Puede compartir.
- ✓ Los adultos son un modelo a los cuales imita.
- ✓ Le gusta jugar solo y también con amigos.
- ✓ Si se le explica por qué, puede esperar cuando quiere algo.
- ✓ Reconoce y expresa varias emociones. Puede verbalizarlas, hablar sobre ellos.
- ✓ Elige a sus amigos y amigas.
- ✓ Puede consolar a sus amigos o amigas cuando estén tristes.
- ✓ Puede seguir reglas de comportamiento acordados.

4.4 Resultados de entrevistas con expertos

URRA: Denisse Caballero, Jefa URRA, Prefectura del Guayas.

URRA se dedica a la asistencia médica veterinaria a los animales que se encuentran en la calle enfermos o atropellados.

- ✓ No manejan trámites legales de los animales maltratados.
- ✓ Una vez al mes publican los animales que están en adopción en sus redes sociales.
- ✓ No son fundación, son tendencia médica.
- ✓ Sectores con mayor índice de abandono de animales: El Fortín, Guasmo, Mapasingue, Pascuales.

Guadalupe Chávez: Guía de tesis “Titirivon” (2014), Universidad Casa Grande.

- ✓ Los personajes de los cuentos de su proyecto fueron diseñados en base a la apariencia real de los mismos.
- ✓ La realización de la aplicación tuvo una duración de aproximadamente dos meses y medio, de trabajo intenso.
- ✓ 20 días tuvieron que esperar para que Google acepte la aplicación.
- ✓ Trabajaron con niños de 5 colegios de la Ciudad de Guayaquil.
- ✓ La aplicación no logró perdurar en el tiempo.

Rescate Animal

Viviana Vásconez - Presidenta de Fundación Rescate Animal

Raquel Morán - Dpto. de Educación y Pasantías de Rescate Animal

- ✓ Realizan una capacitación específicamente para niños de 3 a 7 años de edad denominada “Defensores de animales” para concienciar sobre el amor y respeto hacia los animales, mediante un libro, COPOL, Jardín de los Almendros, El Boston, Almera, Estrellitas de Colores.
- ✓ Al momento de realizar una adopción, se llenan distintos tipos de formularios para el completo respaldo, luego un encargado se traslada al hogar y revisa que cumpla con todos los requisitos.
- ✓ Los proyectos que realizan defensores de animales, concientización en ciudadelas, rescate de animales en situación de abandono, maltrato o riesgo, campañas de adopción, campañas de salud animal (esterilización y vacunación), impulsar políticas públicas.
- ✓ Se manejan por medio de redes sociales y correos electrónicos.
- ✓ Realizan filtros de acuerdo a la gravedad de la situación del animal.
- ✓ Considera que existe un maltrato animal que no ha sido visibilizado, las mascotas no reciben los cuidados necesarios.
- ✓ Considera que más que maltrato existe un mayor nivel de abandono.
- ✓ El maltrato animal existe en todos los sectores sin importar el nivel socioeconómico.
- ✓ Considera que el maltrato animal se da por falta de conocimiento y falta de cultura, cree que es un país que no está muy familiarizado con el tema sobre maltrato animal.
- ✓ Cree que es necesario implementar un servicio de salud pública para los animales.

- ✓ No se puede actuar de manera eficiente frente una situación de sufrimiento del animal, ya que no existen regulaciones que permitan a la ciudadanía y/o policía nacional actuar.
- ✓ Los trámites se demoran aproximadamente 4 meses para lograr una solución.
- ✓ Las entidades de denuncia son: la comisaría de salud y en caso de un delito en la Fiscalía ya que está respaldado por medio del código penal.
 - Art. 249 - Maltrato o muerte de mascotas o animales de compañía
 - Art. 250 – Peleas o combates entre perros
- ✓ Creen que si existe un mayor interés sobre el maltrato animal en la sociedad y en las instituciones públicas.
- ✓ El juego debe ser interactivo con mensajes claros y fáciles.
- ✓ Que la aplicación pueda funcionar indefinidamente, ser utilizada como herramienta en todos los colegios y tenga fácil accesibilidad.

Alonso Veloz: Médico Veterinario Zootecnista, especialista en caninos y felinos

- ✓ Considera que el maltrato se da básicamente por desconocimiento.
- ✓ Desinterés por parte de ellos, no ven el problema como propio.
- ✓ Menciona que las leyes deberían ser más severas para que así exista un cumplimiento por parte de los ciudadanos.
- ✓ Cree que la edad idónea en la que los niños empiezan a tener conciencia por el cuidado de los animales es entre 6 y 9 años de edad.
- ✓ Destaca que los niños en general sienten mayor empatía por los perros, por ser más juguetones. Aunque las niñas por disfrutar de actividades mayormente pasivas y ser delicadas, suelen tener afinidad del mismo modo con gatitas.

- ✓ Aconseja que la aplicación sea realista, es decir que el niño alimente al animalito con comida propia para perros/gatos, que lo lleve al veterinario para sus controles, que el gatito se muestre sucio si no lo han bañado, que juegue con él, entre otros.
- ✓ Recalca la importancia de que la aplicación prohíba al niño las cosas inadecuadas a realizar, como sacar a pasear al perro en horas de altas temperaturas.

Eliana Molineros - Veterinaria Mansión Mascota

- ✓ Tener datos sobre el alcance real del proyecto: a cuántas personas estará dirigido, qué sectores, a cuántas y cuáles escuelas, y el número de niños.
- ✓ Asistir a medios una vez que se tenga el asunto definido y la aceptación del municipio.
- ✓ Mantener siempre el nivel en cuanto a los auspiciantes. La idea es vender bienestar animal, por lo que los productos participantes deben ser de la mejor calidad.
- ✓ Nos aconseja antes que nada, realizar el trámite del registro de marca y propiedad intelectual. La idea es dejar legalmente establecido que la idea es nuestra, y para que exista un respaldo en el futuro en caso de querer continuar con el proyecto. (nombre, logo y slogan).

Azucena Dillon: Psicóloga educativa del colegio Internacional SEK. indicó:

- ✓ La tecnología actualmente es muy usada en los colegios para trabajar proyectos escolares.
- ✓ Los niños de 6 a 9 años son niños que absorben rápidamente información nueva.

- ✓ Los beneficios de la tecnología en los niños, aprender de una manera diferente, más lúdica.
- ✓ Importancia de que los padres sepan de las aplicaciones que sus hijos usan y su uso, para así tener llevar un adecuado control sobre eso.

TEA: Mónica Chonillo

- ✓ Es una buena idea la aplicación para los niños para de esa manera se involucren en el bienestar de ellos.
- ✓ Aconseja que en la aplicación tenga una guía para que el niño tenga conocimiento que puede hacer en caso de que vea que hay un animal maltratado.
- ✓ La aplicación debe de mostrar al niño cómo se encuentran a los animales cuando son rescatados y han sufrido un maltrato o abandono.
- ✓ La mayoría de los casos de denuncia solo llegan a comunicar y no siguen en el proceso.
- ✓ Los veterinarios del Ecuador no están preparados para atender a los animales de la manera correcta.
- ✓ Las personas seguirán tratando de esa manera a las mascotas hasta que las leyes sean de prisión y que tengan un costo mayor por el incumplimiento de la ley.
- ✓ La mayoría de las personas que quieren participar en los voluntarios no siempre están para cuando se los necesita.
- ✓ Las personas que se ofrecen de voluntariado solo están por aparentar más no por amor hacia los animales o realizar algún cambio.

4.5 Resultado de Grupo Objetivo

Se reunió un grupo de 6 niños para observarlos en cuanto a su interacción personal con los dispositivos móviles (Tablet) y su interacción grupal. En lo que a las

actividades respecta, se les hizo preguntas, se les mostró gráficas de perritos para que identifiquen la que más les gustaba, se les proporcionó una paleta de colores para que elijan su preferido, y que pintaran los dibujos de los perritos.

Al momento de escoger entre los dos perritos, escogieron el modelo dos (perro salchicha) pues consideraban que el otro era muy gordo. Dentro de la paleta de colores que se les mostró, 4 de 6 niños escogieron colores primarios. Entre las aplicaciones que más jugaban ellos preferían las que son de tipo Platformer 2D. Todos tenían mascota, y eran sus padres quienes se encargaban de los cuidados de estas sin embargo, ellos si tenían noción teórica de cómo hacerlo.

La mayoría de los niños tenían Tablet y los que no, suelen jugar con el celular de sus padres. Se observó que de cierto modo se frustraban cuando perdían o cuando se acababa la comida de la mascota virtual. Ellos golpeaban la Tablet contra el suelo. Del mismo modo se pudo notar que no les gustaba compartir la Tablet con su compañero.

4.6 Resultados de Encuestas a Padres

- ✓ De los encuestados el 83% son mujeres y 17% hombres.
- ✓ El 41% de los encuestados tienen alrededor de 30 a 35 años de edad, seguido del 24% que tienen de 24 a 29 años.
- ✓ De los encuestados El 71,7% tienen hijos de 4 a 7 años.
- ✓ El 76,2% posee un dispositivo móvil.
- ✓ El 80,2% posee Tablet, seguido del celular con un 37,4%
- ✓ 50% poseen dispositivos marca Samsung, seguido de I pads con el 38,6%

- ✓ El 85,7% utiliza su dispositivo móvil para entretenimiento, seguido del 46,2% para hacer deberes.
- ✓ El 67% de los niños utilizan el dispositivo para Youtube seguido por el 46,8% para App.
- ✓ El 60% tanto de lunes a viernes como en fines de semana utilizan la aplicación en la tarde.
- ✓ El 69,7% de los padres fueron los que le regalaron el dispositivo a sus hijos.
- ✓ El 39,1% concuerda que le regalaron el dispositivo para que sus hijos puedan entretenerse, seguido por el 31,9% como instrumento escolar.
- ✓ El 65,6% utiliza el dispositivo móvil conjuntamente con su hijo.
- ✓ El 55,4% de los padres utilizan el dispositivo con su hijo para jugar, seguido del 44,6% para videos y por último el 43,5% para tareas escolares.

4.7 Resultados de Entrevistas a Padres

- ✓ 21 de los 23 entrevistados tienen mascotas porque las han tenido desde niños y decidieron regalarles una a sus hijos para que también ellos disfruten de tener su propia mascota.
- ✓ 18 de 23 decidieron tener una mascota por voluntad propia ya que les fascinan los animales, los otros 5 entrevistados porque los convencieron sus esposos.
- ✓ Las mascotas son perros jóvenes.
- ✓ Los 23 entrevistados concuerdan en que sus hijos juegan y les dan de comer a sus mascotas, a pesar de ello 22 de los 23 entrevistados son los padres que limpian las necesidades de los animales. Los niños limpian solo el pipi, la popo no porque les da asco.

- ✓ Todos los niños se involucran siempre en cuando los padres lo hagan primero.
- ✓ 22 de 23 entrevistados concuerdan en que los principales cuidados que debe darse a una mascota son alimentación, hidratación, baños periódicos, vacunas, vitaminas, paseo, cariño, educarlo. Tienen el plato de comida y agua de sus perritos todo el tiempo lleno, los bañan cada 21 días, los llevan por lo general únicamente cuando se enferman al veterinario, y los sacan a pasear/hacer sus necesidades 1 vez al día.
- ✓ 12 de 23 entrevistados suelen darles sobras de sus comidas de almuerzo y cena.
- ✓ 10 de 23 los dejan solos dejan solos la mayor parte del día, o fuera de casa en el garaje mientras ellos se encuentran trabajando.
- ✓ 20 de los 23 entrevistados hacen que sus mascotas duerman en el patio de su casa, porque son alérgicos y no quieren que dañen su casa.
- ✓ Dependerá de la reacción de sus hijos, pero 19 de 23 entrevistados volverían a tener una mascota en caso de que la que tienen actualmente fallezca o se pierda.
- ✓ 19 de 23 entrevistados conocen que existen leyes de maltrato animal pero no las conocen a profundidad, y coinciden en haberse enterado de ellas por redes sociales.
- ✓ 21 de 23 conocen sobre las fundaciones sin fines de lucro a favor de los animales.
- ✓ La mayoría concuerda que el maltrato animal es una acción inhumana que se produce por ignorancia y desconocimiento de las personas.
- ✓ Los hijos de los entrevistados tienen acceso a dispositivos móviles, y son hábiles al momento de manipularlos. Sus padres u otros familiares les obsequiaron los dispositivos para entretenimiento o educación ya sea para realizar deberes, o para trabajo en la escuela.

- ✓ Todos los padres controlan el acceso de información de los dispositivos.
Mantienen los dispositivos con contraseña y son los únicos que la conocen.
- ✓ La mayoría concuerda en que educar a través de dispositivos móviles hace que el niño aprenda de una manera lúdica y divertida, a la vez que los involucra desde pequeños con la tecnología la cual está en constante evolución.
- ✓ Todos están al tanto de las App que están en los dispositivos de sus hijos. Sus hijos les dicen el juego que quisieran descargarse, y al hacer primero ellos analizan que el contenido sea apropiado para su edad, es decir que no contenga escenas violentas. Una vez analizados podrán ellos jugarlos.
- ✓ Todos han comprado en algún momento una aplicación de la preferencia de su hija/hijo, acorde con su edad, sin contenido violento.
- ✓ 22 de 23 juegan conjuntamente con sus hijos en los dispositivos móviles, ya sea en las noches o los fines de semana. No lo hacen más de alrededor de unos 40 minutos.
- ✓ 21 de 23 si tienen aplicaciones que les permite compartir un tiempo de calidad entre padre e hijo, y compartir un momento de entretenimientos juntos.
- ✓ Todos disfrutan de estas actividades y de verlos jugar. Les agrada verlos divertirse sanamente y que a la vez aprendan familiarizándose más con la tecnología.
- ✓ 22 de 23 concuerdan en que sí influye positivamente a su relación de padre-hijo el disfrutar de videojuegos en común, ya que les permite compartir de una manera distinta.
- ✓ Todos saben qué es una mascota virtual.
- ✓ Todos están de acuerdo con que la descarga de un juego como Güeyitas y creen que los volvería a su corta edad personas más responsables al conocer los

cuidados a tener con una mascota, y al mismo tiempo les desarrollará interés por involucrarse en el cuidado de sus propias mascotas.

- ✓ La mayoría concuerda con que a sus hijos les agradaría el tener una mascota virtual y cuidar de ella, ya que aman a los animales y consideran estarían muy pendientes de la misma.
- ✓ Todos le enseñarían a su hijo/hija cómo utilizar la mascota virtual, pero no se involucrarían en cuidárselas al 100%, ya que les parecería una buena instancia para medir el interés que ellos les den por sí solos, así como las atenciones. Quisieran que sus hijos se hagan responsables.
- ✓ 21 de 23 están de acuerdo en que la mascota virtual los ayudaría a darse cuenta si su hijo estaría preparado para cuidar de una mascota en un futuro. Pero recalcan que la decisión de tener una mascota en casa recae únicamente sobre ellos.

4.8 Resultados de Entrevistas a Docentes

- ✓ La mayoría de los docentes entrevistados están de acuerdo con el uso de la tecnología dentro del aprendizaje, ya que consideran una buena manera de llegar a los niños hoy en día.
- ✓ Dentro de las ventajas al usar aparatos tecnológicos las docentes coinciden que es una manera rápida de enseñar a los niños, que le gusta más y les llama más la atención, dentro de las desventajas coinciden que los niños se distraen fácilmente con otras aplicaciones, quieren ver videos cuando están trabajando sobre una tarea en el iPad.
- ✓ Todas las docentes dicen trabajar con aparatos tecnológicos al momento de ver películas, videos sobre el tema tratado en clases.

- ✓ La mayoría de las docentes entrevistadas, indicaron que la tecnología brinda una manera más amplia de enseñanza a los niños, se puede explicar un tema de mejor manera (vídeos, películas, aplicaciones de juegos), así los niños aprenden de una manera diferente y entretenida.
- ✓ Las docentes indicaron conocer sobre aplicaciones educativas, no las usan mucho dentro del salón de clases, pero si utilizan los aparatos tecnológicos para ver vídeos o películas sobre el tema tratado en clases mínimo una vez a la semana.
- ✓ Todas las docentes coinciden que existen beneficios en usar la tecnología en niños entre 4 a 7 años, ya que a esta edad son niños que les llama más la atención y están más inmiscuidos en ella.
- ✓ Las docentes indican que la enseñanza lúdica y entretenida no la pierden ya que antes de usar aparatos tecnológicos, tienen momentos creativos y lúdicos en el salón de clases.
- ✓ Las docentes consideran que todo cambio depende de la forma que se lo maneje dentro del salón.

4.9 Testeo #1

Se realizó el testeo del nombre “Legión animalista” a 23 niños entre 4 y 5 años.

12 niños y 11 niñas de la Ciudad de Guayaquil arrojando como resultado lo siguiente:

¿Saben lo que es una legión?

- ✓ 3 de 23 niños asocian “legión” con un “club”
- ✓ No existieron más respuestas por parte de los niños

¿Sabes que es animalista?

- ✓ Muchos animales
- ✓ Donde viven los animales de la selva
- ✓ Un club de muchos animales buenos
- ✓ La casa de los animales salvajes
- ✓ La selva
- ✓ Personas que tienen muchos animales

Este testeo permitió dar cuenta que los niños que oscilan entre 4 y 5 años no tienen conocimiento aún sobre el significado de “legión”

4.10 Testeo #2

Se realizó el segundo testeo a 25 niños entre 4 y 5 años. 10 niñas y 15 niños de la Ciudad de Guayaquil, para así saber sobre su conocimiento y reacción frente al nombre “Güeyitas”

¿Sabes que son “Güeyitas”?

- ✓ Huellas de los animales
- ✓ Huellas de las manos o los dedos
- ✓ Las huellas de los animales de la selva
- ✓ Huellas de mis perritos
- ✓ Las huellas que tienen los gatos y los tigres

- ✓ Las huellitas de la pared (huellitas de fomix pegadas en las paredes del salón de clases)

Luego de realizar este testeo pudimos darnos cuenta y asegurar que estos niños entre 4 y 5 años, tienen conocimiento sobre qué significan huellitas, por lo que la asociación con el nombre escogido resulta positivo.

4.11 Ventajas y desventajas de dispositivos

Dispositivo	Ventaja	Desventaja
Smartphone	<ul style="list-style-type: none"> • Es pequeño y de fácil transportación • Al haber distintos sistemas operativos y varias marcas, hay una gran variedad de precio de estos dispositivos lo cual los hace accesibles. • Tenencia de estos aparatos desde temprana edad, en el caso de Ecuador, un segmento de la población de niños tienen celular a partir de los 5 años. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dependiendo del modelo, la pantalla puede reducirse mucho. • Los sistemas operativos iOS y Android utilizan distintas tiendas de apps, lo que crea un costo agregado si hay que lanzar la aplicación para ambos iOS. • Los teléfonos celulares pueden distraer con constantes notificaciones. • Los teléfonos celulares no cuentan con una batería que pueda andar durante largos períodos durante juegos, en especial modelos más antiguos y teléfonos con más de dos años de uso.
Tablet	<ul style="list-style-type: none"> • Son portátiles también. • La pantalla más grande da mayor visibilidad e impacto al juego. • La batería de las Tablet duran más que las de un smartphone. • Hay muchos niños usando Tablet que smartphones, incluso es más factible que tengan un iPad que un celular. 	
Computadora	<ul style="list-style-type: none"> • Mayor capacidad que un móvil. • Acceso a páginas web y juegos online. 	<ul style="list-style-type: none"> • La movilidad de este dispositivo es más limitada. • Desvío hacia otras páginas web, sea por avisos/pop-up o distracción. •

<p>Consolas de videojuegos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos más completos y elaborados que los juegos-apps móviles. • Controles/Joypads. • Se puede controlar el tiempo de acceso de los niños a estas consolas. 	<ul style="list-style-type: none"> • No hay tanta accesibilidad a estos aparatos, usualmente es por razones económicas o porque en caso de niños de la edad del target, no lo consideran apropiado a una edad temprana como esa. • Mayor tiempo de <i>gameplay</i> requerido para un juego de consola. • Lanzar un juego tiene que estar afiliado con un estudio. • No hay juegos Indie para consolas.
---------------------------------	---	--

Fuente: elaboración propia de fuentes varias durante la investigación.

4.12 Conclusiones Estratégicas

En primera instancia, el proyecto denominado “Miraflores Barrio Amigable”, fue pensado para las familias del sector antes mencionado. El objetivo era transformar a Miraflores en un barrio donde no existan animales abandonados, ni situaciones de maltrato animal.

Al realizar la investigación de campo donde se levantaron datos netamente demográficos del lugar, se pudo constatar que en el sector no habitaban muchos niños o jóvenes, ya que por su antigüedad, los residentes en su mayoría son adultos mayores. Los niños de las distintas familias, eran en su mayoría sus nietos, quienes los visitaban una vez por semana.

Al encontrar el mencionado escenario se empezó una nueva investigación, se adecuaron los objetivos, se asumió el riesgo de enfocar el proyecto hacia los niños de la ciudad de Guayaquil de un estrato social medio-medio alto. Así el proyecto pasó a llamarse APP – Videojuego Güeyitas, que al término de la investigación adoptó el nombre de Güeyitas.

Se decidió el nombre haciendo referencia a la ciudad de Guayaquil, que es el lugar donde proviene el grupo objetivo y donde se pretende motivar el mayor número de descargas en su lanzamiento, además de ser el contexto investigado más inmediato.

La aplicación/ videojuego fue pensada inicialmente para ser una mascota virtual en donde el niño podría poner en práctica los cuidados reales que se deben de tener con los animales como: alimentación adecuada, cuidados médicos, horas de paseo, aseo, actividades de esparcimiento y diversión; sin embargo, luego de realizar diversos estudios en niños sobre sus aplicaciones de juegos favoritos, se concluyó que gustan más de aquellas que son de tipo Endless Running y Platformer 2D. Por lo tanto, la aplicación será un videojuego/app en donde el niño a más de divertirse saltando obstáculos a gran velocidad, deberá resolver distintas situaciones de maltrato y abuso animal que se presentarán durante el juego, las cuales le permitirán aprender sobre el cuidado responsable de los mismos.

Los distintos retos o escenarios que se presentarán durante los niveles del videojuego, serán una instancia de aprendizaje para los niños. Conocerán sobre la amenaza que muchas veces representan algunos humanos para los animales, las distintas maneras en las que la integridad de ellos pueda verse vulnerada e identificarán escenarios de sufrimiento que para ellos como consecuencia de malas acciones de los villanos.

Entre las características de los niños del rango de edad a los que apuntamos con este proyecto, consta que tienen apertura a la recepción de conocimientos, lo que vuelve más sencillo el proceso de transmisión de saberes, por lo que se considera que este videojuego influirá en el aprendizaje de una manera lúdica y divertida, idónea para su edad. Los niños querrán repetir con sus mascotas en la vida real aquello que realicen en el juego, por lo que contribuirá a que a través de la interacción se genere por parte de ellos un interés por cuidar de sus animales de compañía.

Las distintas entrevistas que realizamos a los padres de familia nos permitieron conocer las actitudes que tiene nuestro grupo objetivo (niños), frente al cuidado de sus mascotas. El resultado que obtuvimos, fue que en su diario vivir ellos no se involucran en la limpieza de las necesidades de sus perros o gatos por asco, actividad que la realizan en los distintos videojuegos. Los padres y docentes consideran que el educar a los niños utilizando los dispositivos electrónicos como recurso, fomenta el aprendizaje en ellos al volverlo entretenido, a la vez que afianza su relación con la tecnología. Por lo que, coinciden en que los conocimientos serán receptados positivamente al ser enseñados por este medio, y los motivará a ser parte activa del cuidado de sus mascotas.

Nuestra competencia son videojuegos tipo mascota virtual como "Talking Tom" o "Talking Angela". Sin embargo, cabe recalcar que lo que nos diferencia de éstas, es que no muestran los cuidados reales que se deben tener con las mascotas. Por lo que nuestro videojuego, si incluirá cuidados reales y tratará temáticas de maltrato o leyes

vigentes en nuestro país, como la venta ambulante de animales en las calles la cual se encuentra prohibida por ordenanza municipal.

Según la opinión de los expertos consultados, son dos las principales causas de la problemática del maltrato animal es desconocimiento. La primera es el desconocimiento se da por la falta de educación de los padres hacia sus hijos, la cual se transmite a hijos, nietos y ellos crecen con la idea de que estos malos tratos son normales. Y la segunda, es que las leyes en nuestro país no son tan estrictas. Entre las principales sugerencias a tener en consideración para el bienestar de los animales de compañía, destacan: sacarlo a pasear, tenerlo con sus comidas al día, tener su cuadro sanitario al día, acariciarlo, jugar con él, tener para él un lugar confortable y limpio para vivir.

Finalmente, este videojuego permitirá la interacción conjunta entre padre e hijo al compartir momentos durante el desarrollo del mismo, en los que se requiera de más dedos para realizar las funciones. Lo que permitirá al mismo tiempo un trabajo de aprendizaje conjunto.

5 Proyecto

5.1 Descripción del Proyecto

El proyecto consiste en desarrollar una Aplicación/ Videojuego que le permita al usuario vivir la experiencia de cuidar una mascota. Nuestro grupo objetivo es niños entre 4 y 7 años. Consideramos que un video juego va a captar el interés y la interacción de nuestro target de forma fácil, entretenida y efectiva.

Desarrollamos un video juego de Plataforma Standard 2D para sistema Android. Nos decidimos por esta Plataforma, en lugar de la “Platforma Estándar 2D”, no solo por ser menos costosa, sino porque nos permite crear retos, desafíos o *quizzes* que lo haga más interesante y divertido, además que el usuario puede establecer el ritmo en el que desea avanzar.

El objetivo del juego es enseñarle al niño sobre la convivencia con una mascota. Incentivar el amor y responsabilidad por los animales de compañía, así como la preferencia de la adopción sobre la compra.

Es desarrollo de este juego será por medio de la evasión de obstáculos. El niño deberá enfrentarse a “villanos” que pretenderán darle un trato no adecuado a las mascotas. El jugador, asumiendo un rol de súper-héroe, deberá asegurarse de que el animal lleve una vida feliz.

El video juego tendrá distintos niveles, en cada nivel se enfrentará a un “villano” diferente. Al final de cada nivel el jugador deberá someterse a una sencilla evaluación antes de poder pasar al siguiente. Si responde correctamente se activará una animación para el niño interiorice lo aprendido hasta el momento. Si el jugador no aprueba este *quiz*, volverá al principio de ese nivel.

5.2 Objetivo general del proyecto

Educar mediante un videojuego a niños guayaquileños de 4 a 7 años, sobre la convivencia responsable con los animales de familia.

5.3 Objetivos específicos del proyecto

- ✓ Contribuir al cambio cultural sobre la convivencia con animales de familia.
- ✓ Generar, a través de juego, una actitud de respeto y trato adecuado hacia los animales de compañía.
- ✓ Que los niños comprendan que el maltrato afecta a los animales física y emocionalmente.
- ✓ Que los niños identifiquen los principales cuidados y atenciones que requieren los animales de compañía.
- ✓ Que los niños demuestren a través de interacción en el juego, con padres o cuidadores, que en ellos se ha generado interés por tratar adecuadamente a los animales de compañía.

5.4 Concepto de comunicación

Creemos en los niños y en su poder de aprender rápido. Deseamos que ellos se diviertan mientras conocen sobre los cuidados adecuados que se le deben dar a los animales de compañía (perros y gatos). Que se conviertan en héroes que luchen por el buen trato animal y exista un verdadero cambio cultural en nuestro medio, en un futuro cercano.

5.5 Plan de Comunicación

Lograr que nuestro grupo objetivo conozca y utilice la aplicación.

5.6 Tácticas

5.6.1 Evento de lanzamiento:

- ✓ Se invitarán a medios de comunicación, padres de familia de nuestro grupo objetivo, marcas auspiciantes, organizaciones animalistas, funcionarios de la Universidad Casa Grande, hijos de famosos, profesores de escuelas como Balandra, SEK, Liceo Panamericano, entre otras escuelas target de la ciudad de Guayaquil.
- ✓ Se realizara una gira de medios para dar a conocer sobre la aplicación, la importancia de su contenido y el día de su lanzamiento.

5.6.2 Presencia en redes sociales:

- ✓ Crearemos una Fanpage en Facebook para brindar información sobre la aplicación y contenidos sobre la convivencia con animales de compañía.
- ✓ Lograr que organizaciones animalistas publiquen en sus redes sociales sobre la aplicación y su contenido, ya que son conocidos nacionalmente y tienen una gran cantidad de seguidores.

5.6.3 Presencia en Escuelas

Se colocarán afiches en instituciones educativas de nuestro grupo objetivo.

5.6.4 Talentos de televisión

Lograr que talentos de televisión nacional se sumen a la iniciativa y publiquen en sus redes sociales sobre la aplicación y como descargarla.

5.6.5 Estrategia de Financiamiento

Conseguir auspiciantes para lograr el financiamiento del desarrollo, creación y difusión de la aplicación.

5.6.6 Patrocinadores y Auspiciantes potenciales

De acuerdo al tema del proyecto y grupo objetivo que nos dirigimos, los posibles auspiciantes podrán ser: empresas de entretenimiento infantil, instituciones educativas, empresas farmacéuticas, empresas de telecomunicación, entidades gubernamentales, empresas de alimentos y bebidas. Estas empresas podrían estar interesadas en auspiciar el proyecto ya que reforzara la imagen de la empresa por demostrar a sus públicos de interés que es una marca socialmente responsable.

5.7 Tipos de Patrocinio

BRONCE \$500.00	PLATA \$1.000.00	ORO \$1.500.00
<ul style="list-style-type: none">- Mención en boletines de prensa- Banner en evento de lanzamiento de la App/juego	<ul style="list-style-type: none">- Mención en boletines de prensa- Banner en evento de lanzamiento de la App/juego	<ul style="list-style-type: none">- Mención en boletines de prensa- Banner en evento de lanzamiento de la App/juego

<ul style="list-style-type: none"> - Mención en la inauguración y clausura del evento - Espacio para activar la marca el día del evento (Stand informativo/ entrega de volantes/ regalos, etc. Lo que el auspiciante tenga 	<ul style="list-style-type: none"> - Banner en actividades en escuelas - Mención en la inauguración y clausura del evento - Logo en el inicio del juego - Espacio para activar la marca el día del evento (Stand informativo/ entrega de volantes/ regalos, etc. Lo que el auspiciante tenga 	<ul style="list-style-type: none"> - Mención en la inauguración y clausura del evento - Espacio para activar la marca el día del evento (Stand informativo/ entrega de volantes/ regalos, etc. Lo que el auspiciante tenga - Logo como auspiciante oficial en todas las comunicaciones/ artes que se difundan de la App en redes propias y de la Universidad Casa Grande.
--	--	--

5.8 Concepto Creativo

“Elige ser un héroe “

Queremos que los niños elijan convertirse en héroes para los animales, poder sentir que tienen en sus manos el poder de amarlos, protegerlos y cuidar de ellos, porque merecen ser tratados con respeto y afecto. Se requiere de mucho valor y responsabilidad para lograr salvar a los animales de compañía, y así en un futuro cercano erradicar el maltrato animal.

5.9 GÜEYITAS - Resumen

Max es un niño guayaquileño. Su mejor amigo es Skippy, un perro que adoptó en un albergue. Skippy tiene sobre su lomo una mancha con forma de huella, característica que lo hace único. Max y Skippy son inseparables, juntos comparten muchas aventuras. Ellos tiene una misión: defender a los todos los animales indefensos, o que son maltratados, de la ciudad.

5.10 Personajes

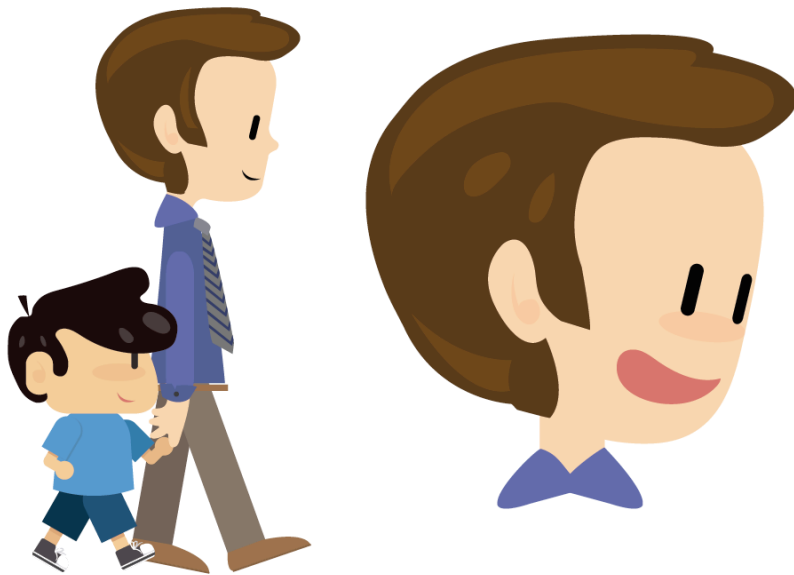
Max: Un niño de 7 años. Va a Tercer Año de Educación Básica. Desde que era bebé sentía una atracción muy especial por los animales. Nunca había tenido un animalito en casa porque vivía en un departamento pequeño. Pero la familia acaba de mudarse a una casa con patio en Miraflores: Finalmente su mayor deseo se convirtió en realidad: un perrito.



Skippy: Fue el más pequeño de los cachorros de una camada de ocho perritos. Los dueños de sus padres regalaron sus hermanos a diferentes amigos y familiares. Pero a Skippy nadie lo quería. Finalmente se lo regalaron a una señora que pasó por su casa. Ella no lo trataba bien: nunca lo bañaba y solo lo alimentaba con restos de comida. Skippy escapó! Fue a dar a un refugio donde llegó Max y lo adoptó. Skippy tiene una marca especial en forma de huella en su lomo. Es una marca “mágica” porque cuando algún animal está sufriendo algún tipo de maltrato, la huella brilla alertando a Max de que deben ir al rescate de un animal.



Maximiliano: Papá de Max. Es Ingeniero Civil de profesión y le recomendó a Max adoptar un perro en lugar de comprarlo en una tienda de mascotas. Él aconseja a Max sobre la mejor manera de respetar y cuidar a los animales. Maximiliano hace trabajo voluntario en una fundación para animales abandonados.



Adonis: Villano del Nivel 1. Es un joven que ha pertenecido a pandillas. Violento y agresivo. No terminó la secundaria porque fue expulsado por su mal comportamiento. La gata de la vecina había parido al pie de la ventada de su cuarto. Una noche se puso muy enojado por los maullidos; buscó un saquillo, metió a los gatitos con la intención de abandonarlos lejos, donde sus maullidos no lo molesten más. Gracias a los consejos de Max, él entendió que no es correcto abandonar unos gatitos tan pequeños ni a ningún animal a su suerte.



Rogelio: Villano del Nivel 2. Propietario y domador del Circo que acaba de llegar a la ciudad en sus fiestas. Rogelio es un hombre glotón y avaricioso, de unos 40 años. La atracción principal del Circo es la presentación de los perritos amaestrados. Él disfraza a sus perritos con trajes muy incómodos y les pinta la cara con pinturas que los lastima y difícil de limpiar. Para que obedezcan sus órdenes les pega con un látigo. Una Fundación de rescate animal, gracias a la intervención de nuestros héroes, les quitó a los perros y les consiguió hogares donde les dieron afecto. Rogelio comprendió la lección!



5.11 Descripción primer nivel

Abandono

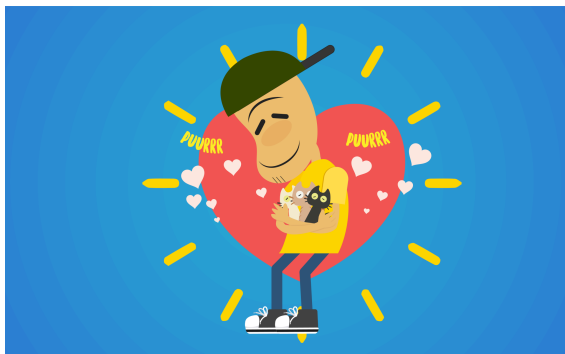
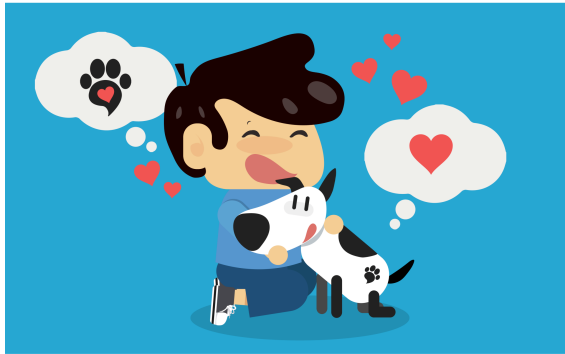
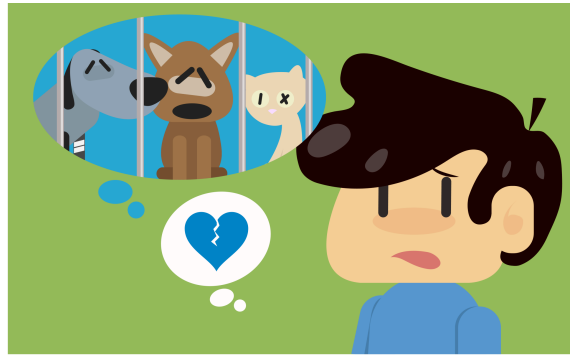
Max le dice a su papá que quiere que le compre un perro de regalo. Maximiliano le explica a su hijo que hay muchos animalitos sin hogar y que mejor sería adoptar una de esas mascotas. En el refugio, Max se impresionó de la cantidad de animalitos tristes y maltratados. Avanzó entre las jaulas y de pronto un perro blanco con manchas negras llamó su atención. Se acercó a acariciarlo y de inmediato sintió una conexión especial. Cuando lo abrazó, vio que tenía una mancha en el lomo con forma de huella.

Feliz con su nuevo compañero, salieron a jugar al patio. El niño seguía preocupado por todos esos animalitos abandonados del refugio. De pronto vio que esa mancha en forma de huella de su perro, comenzó a brillar. Max se sorprendió! Skippy estaba inquieto y comenzó a ladrarle a Adonis, un joven que llevaba un saco en las

manos. Era un saco lleno de gatitos que él pretendía dejar abandonados en un basurero. Max y Skippy se sintieron indignados ante la conducta del joven y deciden ser convertirse en súper-héroes y prometieron estar siempre listos para salvar a mascotas en peligro. (Cinematic 1)

Terminado el gameplay, Max y Skippy se encuentran con Adonis y le explican lo que puede pasarle a los gatitos si los abandona. El joven recapacita y decide conservar a los gatos y proporcionarles cariño, alimento y un hogar seguro. (Cinematic 2)

El nivel 1 termina cuando Max y Skippy dar un salto de victoria por su primera misión cumplida.



5.11.1 Desarrollo de Juego (Gameplay del nivel 1)

El niño y el perro salen de paseo. Tienen que vencer obstáculos, saltando elementos que se ven en una ciudad: puesto de periódicos, camión de helados, faroles, stand de flores, etc. Se divierten juntos recorriendo la ciudad

El objetivo es llegar al final recolectando a la mayor cantidad gatos (hay 6 en total), monedas, platos de agua y paquetes de alimento.

Debajo de una flecha amarillo encontrarán el primer desafío (baño del perro) que los llevará a una animación con un consejo para el cuidado de las mascotas. El desafío sirve, además, para incrementar el nivel de vida y poder continuar en el juego.

Al final se encuentran con el villano. En ese momento se activa al quiz.

5.11.2 Quiz: Nivel 1

Aparecen dos burbujas:

- ✓ El villano bota a los gatitos a la calle.
- ✓ El villano recoge al gato y lo acaricia.

Respuesta correcta:

El villano recoge y acaricia al gato (pasa al siguiente nivel)

Respuesta incorrecta:

El villano bota a los gatitos a la calle (el jugador regresa al inicio de este nivel si elige esta acción).

5.11.3 Descripción Segundo Nivel

Maltrato

Max y Skippy están en la sala de casa descansando. Entra Maximiliano y les muestra una hoja volante que anuncia que un Circo está llegando a la ciudad. Los inseparables compañeros se ponen muy felices por la invitación. Ya en el Circo, comienzan a recorrer el lugar, cuando se pronto la huella del lomo del perro comienza a brillar. Max y Skippy se pusieron atentos y escucharon el sonido de un látigo. Se trataba de Rogelio que estaba practicando con un perrito disfrazado que se balanceaba sobre una pelota. Ellos buscan a Maximiliano y le cuentan lo que acaban de ver, entonces él saca su celular y les dice que va a llamar a una Fundación que lucha contra el maltrato animal. Max y Skippy, afectados por la conducta de Rogelio, se transforman en los héroes para entrar en acción. (Cinematic 1)

Después de pasar el gameplay Max se interpone, frente al perrito del Circo, para evitar que Rogelio le vuelva a pegar. El niño le explica al domador que los animales del Circo están tristes y estresados por su forma de tratarlos, que este estado de ánimo los lleva a depresión y posterior baja de defensas en su salud, por lo que son presas de enfermedades virales que podrían llevarlos incluso a la muerte. Además le señala que la Fundación les buscará hogares donde les den amor a los perritos en un ambiente familiar que es como debe ser. Rogelio reflexiona gracias a los consejos de Max. (Cinematic 2)

Al finalizar este nivel, Max le enseña a Rogelio fotos de sus perritos felices con sus nuevos dueños. Rogelio se alegra por la suerte que corrieron sus animalitos. Max y Skippy dan un salto de alegría por la misión cumplida



5.11.4 Desarrollo de Juego (Gameplay del nivel 2)

Max y Skippy recorren el circo y deben saltar cada obstáculo que encuentran en su camino: aros de fuego, atracciones, carritos de canguil y algodón de azúcar, carpas. Para continuar, deben pasar el desafío de llevar a la mascota a hacer sus necesidades. Se activa el desafío en que el perro hace sus necesidades, el jugador debe marcar todos los depósitos del perro y guardarles en una funda. La enseñanza del desafío es que debes recoger los desperdicios por respeto a la ciudad y los vecinos. Al igual que en el primer nivel, el jugador debe recolectar platos de agua, paquetes de alimento, monedas y perritos de circo (tres en total).

Al final del recorrido, se encuentran con Rogelio y se activa el quiz con el que pueden aprobar este nivel y pasar al siguiente.

5.11.5 Quiz: Nivel 2

Aparecen dos burbujas:

- ✓ La Fundación se lleva a los perros del circo.
- ✓ El villano golpea al perrito con un látigo para que realice el acto.

Respuesta correcta:

La Fundación se lleva a los perros del circo (pasa al siguiente nivel)

Respuesta incorrecta:

El villano golpea al perrito con un látigo (el jugador regresa al inicio de este nivel si elige esta acción).

Lado derecho: el domador es malo. El domador tiene cara de malo y golpea a los perritos y estos están tristes.

6 Audiovisual y Multimedia

6.1 Diseño Grafico

6.1.1 Color

Los colores primarios que enseñan en la escuela son los colores elegidos para usar en la app/ videojuego. Estos colores toman un gran rol en la enseñanza temprana de los niños y los que más rápido identifican. Claro está, que los colores provocan distintas reacciones en cada persona por lo que se aseguró que la selección de colores sea balanceada con dos colores fríos y dos cálidos.

- ✓ **Azul:** Es un color que expresa calma, sinceridad e integridad. El color azul crea un balance entre los colores cálidos para no saturar al infante con colores muy fuertes, no solo a la vista sino en comportamiento.
- ✓ **Rojo:** El color rojo es pasión, es un color que capta inmediatamente la atención de quien lo observe, y es un color que expresa heroísmo y protagonismo
- ✓ **Amarillo:** El amarillo es un color que expresa alegría, calidez, amabilidad y positividad. Es un color estimulante y de alerta, casi tan llamativo como el rojo.
- ✓ **Verde:** El color verde está relacionado con la esperanza y el crecimiento.

6.1.2 Tipografías

Cheeseburger: Cheeseburger es la tipografía principal, está en el logo y en textos titulares de la interfaz del juego. Es una tipografía asimétrica y divertida para niños pequeños.

A B C D E F G H I J K L M N N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

MRF Lemonberry Sans: Esta tipografía es limpia y legible pero al mismo tiempo es juguetona y no se muestra muy seria o aburrida para el grupo objetivo.

A B C D E F G H I J K L M N N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

BigNoodleTitling: BigNoodleTitling es otra tipografía limpia y pesada que utilizamos en textos que van dentro del HUD del juego. Al ser pesada, puede verse tranquilamente sobre los diseños del video juego.

A B C D E F G H I J K L M N N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

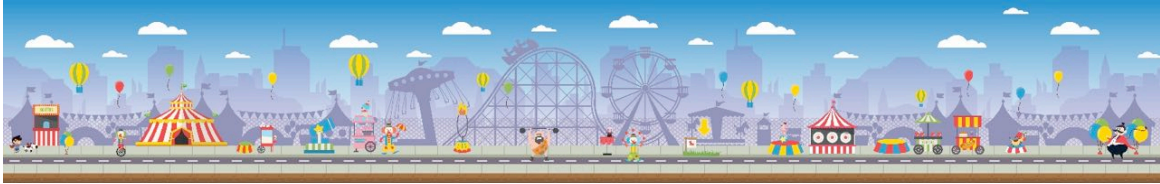
6.1.3 Logo



6.1.4 Escenografía.

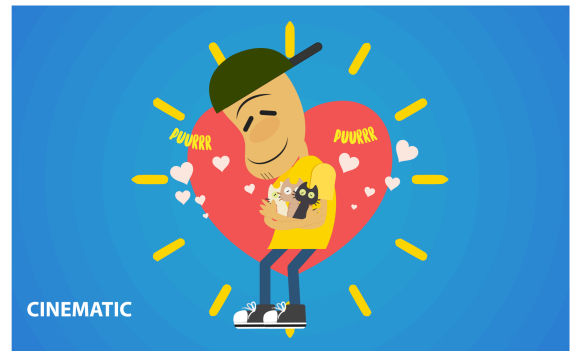
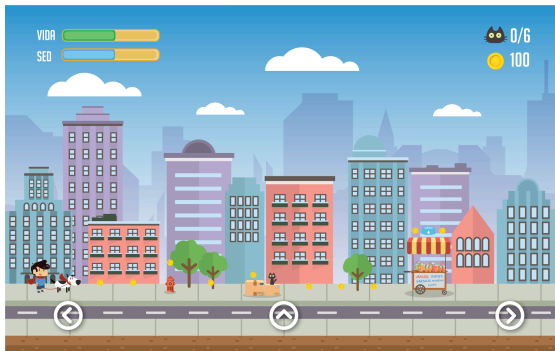
- ✓ La escenografía del juego consiste en un solo plano largo situado en la ciudad.
- ✓ Dependiendo del nivel varían los elementos incluidos.
- ✓ Los edificios tienen tonos rojos, azules y lila, con el fin de no utilizar colores muy opacos y fríos como grises y se vea llamativo.
- ✓ Los elementos de background (el cielo y los edificios de plano secundario) son los únicos elementos que contienen gradiente para dar más sentido de profundidad.





6.1.5 Escaleta narrativa del juego

1. Ícono del juego, los usuarios deben presionar el botón de la app para poder ingresar.
2. Inicio y título del juego, aquí saldrán las marcas que auspician el producto.
3. Menú principal, aquí habrán botones que indiquen selección de nivel o tutorial de cómo jugar.
4. Menú de selección de niveles, habrán botones indicando los niveles pasados, desbloqueados y bloqueados.
5. Seleccionado el nivel, inicia un cinematic que narra el comienzo de la historia.
6. *Gameplay*.
7. Al final del *gameplay*, cuando se encuentra con el enemigo, se activa un *quiz* donde el niño debe tomar una decisión para poder culminar el nivel.
8. Al final del *quiz*, si el niño tomó la decisión correcta, de inicia otro cinematic que indica la conclusión y aprendizaje.
9. Si el jugador elige la opción incorrecta, se va al inicio de ese nivel.
10. Pantalla de finalización del nivel donde indica los puntos ganados, cuántas estrellas, etc.
11. Se regresa al menú de selección de nivel.
12. Se repiten los pasos del 6 al 1.



6.1.6 HUD

El HUD o Informática del juego es toda esa información que está presente durante todo el desarrollo del juego. En “Güeyitas” la informática consiste en:

- ✓ **Barra de vida o salud:** Es una barra de color verde que está situada en la esquina superior izquierda. La barra de vida gradualmente va bajando y se incrementa si el jugador recoge las bolsas de comida de perro o si presiona el botón que lo llevará al desafío del nivel 1.
- ✓ **Barra de sed:** La barra de sed es de color azul y está situada debajo de la barra de vida; ésta también irá bajando durante el juego y para recuperarse, el jugador deberá recoger los platos de agua que están presentes durante el juego.
- ✓ **Conteo de monedas:** El conteo de monedas está situado en la esquina superior derecha de la informática y va representada con un ícono de las monedas que están esparcidas por todo el nivel.
- ✓ **Conteo de animales rescatados:** El conteo de animales va debajo del conteo de monedas. Al igual que las monedas este va representado con iconos de los animales que debe rescatar según el nivel.
- ✓ **Comandos:** Dos comandos de movimientos (“<” izquierda y “>” derecha) ubicados en la parte inferior izquierda de la pantalla. También hay un botón de salto (“^”) en la parte inferior derecha. Están ubicados de esa forma para que los jugadores puedan mover sus dedos y sostener su dispositivo con facilidad.
- ✓ **Interfaz:** La interfaz del juego utiliza colores y fondos planos como el resto de las gráficas del juego. Los colores que predominan son el azul, amarillo y rojo. Por ser dirigida a niños pequeños será muy sencilla con pocos botones y lo suficientemente grandes para captar la atención de los jugadores que aún no dominan la lectura y de fácil alcance con los comandos.

6.2 Ficha Técnica

Título	Güeyitas
Creadores/Editorial	PAP Guayaquil Ama a sus Animales - Universidad Casa Grande
Fecha de lanzamiento	Octubre, 2016
Edad recomendada	5-7 años de edad
Dificultad	Principiante
Niveles	3
Idioma	Español
Voces	Español
Subtítulos	No
Tipo de juego	Plataforma
Diseño	2D Vectores
Cuántos jugadores	1 jugador
Plataformas	Juego móvil
Sistema Operativo	Android
Programa	Unity
Staff	Programador: Juan Carlos Galvez Multimedia: André Colomá Diseño gráfico: Valentina Donoso Diseño gráfico (pasante): Camila Mera Diseño gráfico (externa): Evelyn Riera
Sinopsis	Max y su fiel perro, Skippy, patrullan diferente lugares auxiliando otros animales pertenecientes a la fauna urbana y rescatándolos del maltrato y abandono que sufren día a día.

7 Cronograma de Trabajo y Roles

Responsable	Paola Peralta
Tema de Tesis: Análisis de la viabilidad, integración y aceptación, para empresas con interés en Responsabilidad Social.	
Actividades	
<p>Tabulación de resultados de encuesta. Búsqueda del programador para el videojuego Entrevista con representante de URRA Entrega de cartas y gestión para auspicios empresariales Obtención de muestra por medio de formula estadística Elaboración del presupuesto para evento de lanzamiento Planteamiento de idea de obstáculos para nivel 2 Entrevista con veterinario Alonso Veloz Corrección y organización del documento de tesis de Pre-Grado</p>	

Responsable	Estefanía Salmon
Tema de Tesis: Análisis de la participación de los integrantes del grupo: Roles, interacciones y aprendizaje de nuevas áreas de conocimiento.	
Actividades	
<p>Diseño de formulario de preguntas para entrevistas Elaboración de historias e idea principal del videojuego Entrevista con Mónica Chonillo representante de TEA</p> <p>Registro de control de actividades del pasante André Coloma Elaboración del presupuesto para evento de lanzamiento Planteamiento de idea de obstáculos para nivel 1 Corrección y organización del documento de tesis de Pre-Grado</p>	

Responsable	Natali Flores
Tema de Tesis: Análisis de contenido de la aplicación y su pregnancia frente al target principal: niños de 4 a 7 años de edad de Guayaquil.	
Actividades	
<p>Delimitación del grupo objetivo en base a Características del desarrollo infantil Entrevistas a Psicopedagogas Observación a niños en grupo objetivo</p> <p>Testeo del nombre y logo de la aplicación con niños de la edad establecida</p>	

Responsable	Valentina Donoso
Tema de Tesis: Sistematización del desarrollo de la aplicación/videojuego	

Güeyitas y desarrollo de manual de marca (interfaz, colores, logotipo, personajes)

Actividades

Diseño de gráficas para los niveles del juego:
Personajes, fondo y efecto
Diseño del logo e icono de la aplicación

Diseño de la línea grafica para cartas entregadas a auspiciantes
Elaboración del brochure con paquetes de auspicios

Elaboración de lista de sonidos para los niveles del juego
Diseño de Infografías
Entrevista con tutor de tesis “Titirivon”

Responsable	Adriana González
--------------------	------------------

Tema de Tesis: Análisis de la gestión de Relaciones Públicas frente a públicos de interés medios de comunicación y stakeholders.

Actividades

Entrevista a representante de Rescate Animal
Elaboración de lista de representantes de empresa para posibles auspiciantes.
Elaboración de cartas auspiciantes
Desarrollo del contrato para el programador

Planificación del evento para presentación de la aplicación

diseño de campaña de publicidad para promoción de aplicación

8 Presupuesto

Presupuesto App Güeyitas	
Concepto	Gastos
Aplicación	
Desarrollo de Aplicación nivel 1 y 2	600,00
Desarrollo de Aplicación 3 y 4	600,00
Diseñadora Auxiliar nivel 1	300,00
Costo música app	75,00
Plataforma Android	25,00
Subtotal	1.600,00
Evento lanzamiento 100 personas	
Sillas para niños 50	50
Canguil	100,00
Hot Dog	150,00
Algodon de azucar	100,00
Granizado	100,00
Decoración	150,00
Sorpresa	200,00
Banner	80,00
Premios para juegos 5 premios	100,00
Impresion de Stickers	100,00
Photobooth (Vinyl sobre cintra con los personajes)	60,00
Impresión de 5 personajes troquelados (niño/ perro/ 2 villanos/ papá)	300,00
Globos	60,00
Bebidas y bocaditos para los padres	150,00
Caritas pintadas por 2 - 3 horas	150,00
Material para juegos y concursos	150,00
Subtotal	2.000,00
Total	3.600,00

9 Bibliografía

Belloch C. (2012). Aplicaciones multimedia.

Recuperado de: <http://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo4.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, M. (2014).

Metodología de la investigación (6a. Edición). México D.F., México: McGraw-Hill

Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. 1,2 millones de ecuatorianos tienen un teléfono inteligente (Smartphone) 2014.

Recuperado de: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/12-millones-de-ecuatorianos-tienen-un-telefono-inteligente-smartphone/>

Instituto Nacional de Estadística y Censos. Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC'S) 2013.

Recuperado de: http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/Resultados_principales_140515.Tic.pdf

Lozano I., Vicent L., Luque A. (S.F). Motivar y aprender con el móvil creando una aplicación para Android, mediante una metodología lúdica, constructivista y Social.

Recuperado de: <http://www.um.es/ead/red/36/lozano.pdf>

Macholi, A. (2014). Las 6 Mejores Aplicaciones Móviles Educativas para Niños.

Recuperado de: <https://www.yeeply.com/blog/top-6-mejores-aplicaciones-moviles-educativas-para-ninos/>

Ministerio de Educación Nacional. Colombia. (2009). Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia. Recuperado de:

http://www.mineduacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf

Ortiz G. (2014). El Color. Un Facilitador Didáctico. Recuperado de:

<http://www.uv.mx/psicologia/files/2014/09/el-color-un-facilitador-didactico.pdf>

Ortiz, G.; Cuevas, M. (2011). Impacto del color en la memoria de los niños pre escolares.

Recuperado de: <http://www.uv.mx/psicologia/files/2013/06/impacto-del-color.pdf>

Revista Online: Pixel. (2015). El Significado de los Colores y la Psicología del Color.

Recuperado de: <http://www.publicidadpixel.com/significado-de-los-colores/>

UNICEF. (2010). Guía para la familia. Desarrollo de niños y niñas de 4 a 10 años.

Recuperad de: http://www.unicef.cl/web/wp-content/uploads/doc_wp/guia%20para%20familia%20web%2019%2011%2010.pdf

UNICEF. (2013). Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia: un cofre de tesoros lleno de actividades. Recuperado de:

http://www.unicef.org/supply/files/Activity_Guide_Spanishv1pdf.pdf

Universidad Alcania (2015). Videojuegos para dispositivos móviles. Recuperado

<https://www.gitbook.com/book/mastermoviles/videojuegos-moviles/details>

Anselmi, Leonardo (2016) Fundación Franz Weber. *Entrevista en Direccion de responsabilidad Social y Vinculacion con la Comunidad*. Universidad Casa Grande

Gonzales, Mirta (2016) Directora de la Fundación Coppa (Coordinadora de profesionales por la prevención de abusos). *II Seminario de los Defensores de los Derechos de la Naturaleza: Violencia Intrepersonal y Maltrato Animal*. Universidad Casa Gande

Referencias bibliográficas

Protección Animal en el Ecuador.

Referencia: <http://www.pae.ec/derecho-animal/legislacion-vigente/>

Estudios de la Relación entre Animales y Humanos.

Referencia: <http://www.erah.gob.ec/>

10 ANEXOS

10.1 Encuesta a padres

Género: F ___ M ___

Edad: _____

Lugar de residencia: _____ Número de hijos _____

- 1. En caso de tener hijos, qué edades tienen sus hijos? (Especificar en cada rango cuántos hijos de esas edades tiene)**

De 0 a 3 años ___ De 4 a 7 años ___ De 8 a 12 años ___

De 12 en adelante _____

- 2. Su(s) hijo(s) tiene algún dispositivo móvil?**

SI ___ NO _____

- 3. Qué tipo de dispositivo móvil tiene?**

Celular ___ Tablet ___ Laptop ___

- 4. Recuerda la marca del dispositivo?**

Ipad (mac) ___ Samsung ___ Nokia ___

Huawei ___ Hp ___ Ace ___ Sony ___

Otro _____ No recuerdo la marca _____

- 5. Qué tipo de uso le da su hijo al dispositivo?**

Educativo/cultural ___ Para hacer deberes _____

Entretenimiento ___ Otros _____

- 6. Qué tipo de entretenimiento cree ud que tiene su hijo con el dispositivo?**

YouTube ___ Juegos en línea ___ Apps _____

Películas _____ Otros _____

7. Cuánto tiempo y en qué horarios permite que su hijo utilice el dispositivo?

Horarios:

De lunes a viernes _____ Solo los fines de semana _____ Ambos _____

Otros _____

En la mañana _____ En la tarde _____ En la noche _____ No hay horario _____

Tiempo de uso diario:

De 1 a 2 hrs _____ De 3 a 5 hrs _____ Más de 5 hrs _____ Otros _____

8. Cómo llegó el dispositivo a manos de su(s) hijo(s)?

Regalo de padres _____ Regalo de otros familiares (quién) _____

Otros _____

9. En caso de ser ud quien le dio el dispositivo, qué lo motivó a hacerlo? (Si ud no lo regaló pase a la pregunta 10)

Para entretenimiento _____ Como recompensa _____ Porque él lo pidió _____

Regalo por ocasión especial _____ Instrumento escolar _____ Otros _____

10. Utilizan ud y su hijo(s) el dispositivo conjuntamente en algún momento?

Si _____ No _____ A veces _____

11. En caso de usar conjuntamente el dispositivo, en qué tipo de actividades digitales lo realizan? (puede contestar más de una opción en cada categoría)

Entretimiento:

Juegos _____ Videos _____ Películas _____ Cuentos _____ Música _____

Aprendizaje:

Tareas escolares _____ Otro idioma _____ Otros _____

Comunicación:

Video llamadas _____ Redes Sociales _____ Mensajería instantánea _____ Otros

10.2 Entrevista: Dirigida a padres

Objetivos a alcanzarse

- ✓ Explorar las preferencias y actitudes de nuestro grupo objetivo frente al cuidado y convivencia de perros y gatos.
- ✓ Conocer la postura de los padres, docentes y especialistas respecto al uso de dispositivos electrónicos como recurso educativo en los niños
- ✓ Determinar escenarios propicios para la interacción e integración de actividades que impliquen trabajo de aprendizaje conjunto, entre padres e hijos.

Género: F ___ M ___

Edad: _____

Lugar de residencia: _____ **Número de hijos** _____

1. Cuántos hijos entre 4 y 8 años tiene?
2. Tiene mascotas en casa?
3. Cuáles?
4. Qué edad tienen sus mascotas?
5. Por qué se decidió a tener una mascota?
6. Le gustan las mascotas? Por qué?
7. Cómo interactúan sus hijos con las mascotas?
8. Quien atiende las necesidades de las mascotas?
9. Ha tratado de que sus hijos se involucren en estas actividades?
10. Cómo ha resultado eso?
11. Cuáles son los principales cuidados que cree ud que debe tener una mascota?
12. La mascota vive dentro o fuera de casa? Por qué?
13. En caso de perder a la mascota actual, de qué depende su decisión para tener una nueva mascota?
14. Tiene conocimiento sobre las leyes y fundaciones alrededor de la convivencia responsable de animales domésticos
15. Qué opina sobre el maltrato animal?
16. Tienen sus hijos entre 4 y 8 años, acceso a dispositivos móviles?
17. Por qué?

18. Que hace su hijo en un día regular?
19. Controla Ud. el tiempo y acceso a la información que tiene su hijo frente al dispositivo electrónico?
20. Qué opina del aprendizaje para niños a través de dispositivos móviles?
21. Está al tanto de qué juegos o App constan en el dispositivo de su hijo?
22. Que aplicaciones o juegos le permite usar?
23. Usted juega con su hijo en la Tablet o iPad?
24. Qué tipo de actividades tienen conjuntamente en el dispositivo?
25. Disfruta de estas actividades?
26. Cree ud que estas actividades influyen en la relación que tiene con su hijo? Por qué?
27. Ha comprado aplicaciones para el dispositivo de su hijo? Cuáles? Por qué?
28. Que tipos de aplicaciones le descarga a su hijo? Por qué?
29. Sabe qué es una mascota virtual?
30. Qué opina sobre que su hijo sea dueño de una mascota virtual?
31. Cree que a su hijo le motivaría tener una mascota virtual? Por qué?
32. Si tuviera una mascota virtual, lo ayudaría o enseñaría a cuidarla?
33. Considera que el aprendizaje adquirido a través del cuidado de una mascota virtual, permitiría que su hijo esté listo para cuidar una mascota real?
34. Como conocen las leyes de protección animal,
35. Sus hijos conocen sobre esas leyes?

10.3 Preguntas al Grupo Objetivo

1. ¿Te gustan las mascotas?

SI NO

2. ¿Tienes alguna? ¿Cuál?

SI NO

R: _____

3. Si no tiene, ¿Por qué?

4. ¿Te gustaría tener una mascota?

5. ¿Qué mascota te gusta más?

6. ¿Te gustan más los perros grandes o pequeños?

7. ¿Cómo cuidas a tu mascota? o ¿sabes de qué manera se debe cuidar a una mascota?

8. ¿Qué es lo que más te gusta que haga tu mascota?

9. ¿Cómo educas a tu mascotita?

10. ¿Qué colores te gustan más?

11. ¿tienes iPad o Tablet?

12. ¿para qué usas tu Tablet o iPad?

13. ¿Cuándo usas la Tablet?

14. Tienes juegos, ¿cuáles?

15. ¿Qué haces después de la escuela?

10.4 Entrevista: Leonardo Anselmi

1. Qué opina del maltrato animal?
2. Por qué se origina?
3. En qué momento usted sintió esa conexión con los animales que lo hizo apreciarlos como seres humanos o considera que esa conexión es innata? (idea adoptada)
4. Como es visto en nuestro país en cuanto a maltrato animal respecta?
5. Cómo hizo que su mensaje tenga acogida?
6. Se piensa que a un adulto es difícil cambiar su postura de pensamiento, como hizo usted para llegar a estar persona y que su mensaje tenga acogida?
7. Cuánto tiempo tomó esa transición de pensamiento?
8. HA recibido críticas o amenazas? Cómo fue recibido su mensaje a distintas culturas donde espectáculos como la corrida de toros es una actividad característica de dicho país?
9. Las campañas que ha realizado son agresivas o pasivas?
10. Cuál cree usted que es la postura de las personas frente a las leyes existentes que respaldan la protección de los animales?
11. En qué edad considera usted que los niños empiezan a desarrollar interés por el cuidado de los animales?
12. Cree usted que si se inculca desde niños el respeto hacia los animales se pueda desarrollar una ideología de respeto y tolerancia de respeto hacia los animales?
13. Cree usted que si se introducen sanciones monetarias estrictas exista un cumplimiento de las personas frente a las mismas?

14. De qué manera considera que se podría promover efectivamente la adopción de animales?
15. Qué piensa usted de las fundaciones que trabajan en pro de los animales? Cree usted que es conveniente trabajar de la mano de las mismas o de manera independiente?
16. Considera usted que es necesario disponer de recursos económicos para poder construir una cultura de tolerancia y aceptación hacia los animales?
17. Qué consejos nos podría brindar para poder llegar con nuestro mensaje de respeto y tolerancia hacia la fauna urbana?

10.5 Transcripción

10.5.1 Transcripción de URRA

¿A que se dedica URRA?

Lo que es Urra, nosotros damos asistencia médica veterinaria a los animales que se encuentran en la calle enfermos o atropellados. Por el momento tenemos un centro transitorio y por el momento como lo tenemos saturado de tanto animal de tanta irresponsabilidad que hay, le pedimos a la ciudadanía que son las personas que realizan la llamada, que nos ayuden con un hogar temporal siendo esto un lugar en su domicilio hasta que la mascota se recupere y después pueda ser ingresado en nuestros planes de adopción.

Para cualquier familia lo pueda adoptar nosotros publicamos en nuestras redes sociales y además se hacen campañas de adopción una vez al mes junto con algunas fundaciones en la ciudad de Guayaquil.

¿Su pangamos que tienen un perro y nadie lo adopte y en dos tres meses sigue ahí?

Claro

Entonces la mascota pasa el tiempo que sea.

Si este hogar no los puede tener y nos toca cambiar de hogar temporal lo cambiamos.

¿Cuánto es el tiempo máximo que ha estado un animalito en proceso de adopción?

El máximo tiempo que hemos tenido son en unos 7 a 8 meses y en su defecto cambia de hogar temporal, cambia de hogar temporal. En el caso de tener espacio en el centro transitorio nos lo llevamos para haya.

¿Cuándo nació, en qué punto específicamente la idea de crear URRA?

URRA nace por el amor que el perfecto le tiene a los animales, nace con una publicación en redes sociales sobre que atropellaron un caballo, el perfecto hace la gestión envía una camioneta de aquí de la prefectura a recoger ese caballo que lo pudieron dar en adopción a otra familia y desde ahí nace la idea de ayudar animales que se encuentran en la calle siendo la única entidad pública que lo hace. Y después se regulariza URRA.

Al principio no teníamos la competencia porque no estábamos dentro del CODA ni tampoco teníamos la ley de tenencia pero ahora fue aprobado y ya tenemos parte lo que es actuar dentro de la ciudad.

Ósea, que ustedes en que se diferencia de las otras como Rescate Animal.

Rescate Animal es una fundación nosotros somos prefectura del Guayas, nosotros damos asistencia médica. Nosotros mantenemos un convenio con Rescate Animal, ellos rescatan animales les dan un hogar temporal y hacen diferentes actividades para poder tener el dinero o el monto para curar al animal.

Nosotros por el mismo hecho de ser una entidad pública tenemos un dinero asignado, de las cuales nosotros tenemos unidades y tenemos médicos directos contratados para que puedan asistir a nuestras unidades y obviamente nuestro servicio es completamente gratuito. Nosotros no pedimos donaciones como lo hacen las fundaciones porque nosotros tenemos el monto asignado para las atenciones veterinarias.

¿Usted menciona que tenía competencia, cual es la competencia?

En este momento ya tenemos competencia porque la competencia es el Municipio pero ahora tenemos competencia de lo que es de la zona rural y periféricos.

¿Ustedes tienen de plantilla el veterinario o tienen un veterinario externo que trabaje?

Nosotros tenemos veterinarios contratados para nosotros, tenemos dos veterinarios que trabajan para la prefectura salen todos los días en dos camionetas, de las cuales se coordinan lo que es la asistencia médica veterinaria mediante una llamada call.

Las personas llaman nosotros coordinamos, organizamos lo que son las rutas y el veterinario atiende en el domicilio o donde se encuentre el animalito en el hogar temporal.

¿Cuáles son calificados para ser rescatados?

Son los animales sin dueño, nosotros no rescatamos animales con dueño, ni tampoco ingresamos a viviendas porque no es nuestra competencia, nosotros no podemos ingresar por maltrato, en ese caso el ministerio de salud pública mantenemos muy buenas relaciones con el ministerio de salud pública se encarga de ingresar y en el caso de que hay animales que reubicar, nos comunican a nosotros por medio de una monografía y nosotros nos encargamos de ubicar a los animales.

¿Cuánto más o menos de hogares temporales tienen?

Bueno hogares temporales van saliendo ni bien la persona vaya realizando la llamada y muchas veces las personas llaman y nunca piensas que van a terminar involucrándose pero nuestra idea es que la persona también se involucre. Nosotros damos la parte más cara la médica y le pedimos a la ciudadanía con un espacio en su domicilio hasta que el animal se recupere, entra en nuestros planes de adopción y poder ser presentado en un nuevo hogar.

¿Ustedes tienen identificado los lugares con mayor índice de abandono?

Sectores, las zonas más humildes Fortin, Guasmo Mapasingue, Pascuales todas esas zonas por lo general son los que más nos llamas, la Perimetral también.

¿Porque usted cree que existe el maltrato y el abandono de manera personal?

En realidad por falta de conciencia la mayoría los animales están en la calle por los dueños, las personas piensas que es de abrir la puerta el perro sale y regresa ya mismo y los mandan a pasear, en vez de no tener la cultura de llevarlo a pasera con un collar y una cuerda de coger al perro y llevarlo a pasear. En el momento que el animal sale lo pueden atropellar, envenenar, se puede enfermar de cualquier tipo de enfermedad venérea y viene el ciclo vicioso del abandono. Cuando ven que el animal está enfermo y no tiene el cariño por los animales simplemente los bota y es desde ahí donde empezamos con tanto animla abandonado.

Finalmente ¿Cuál es la postura de las personas frente a las leyes?

Lamentablemente no tenemos leyes tan fuertes, porque si tuviéramos penas fuertes y leyes fuertes seriamos como otros países donde el abandono es casi, casi creo pero aquí como no hay leyes tan fuertes las personas no le prestan atención.

Por mutilar o matar a un animal lo mucho que le pueden dar es 7 días, pero si pasaras 7 años en la cárcel no vas a matar, no vas a mutilar porque no quieres pasar 7 años en la cárcel. Pero por 7 días una persona que está acostumbrada a pasar en la cárcel no le importa.

¿Ustedes no toman acciones legales contra los infractores?

No podemos no es nuestra competencia, eso es el ministerio de la salud pública.

10.5.2 Transcripción de TEA Mónica Chonillo

Mónica Chonillo: Nosotros manejamos básicamente el área de denuncias, entonces sería bueno considerar que va hacer el niño si encuentra una situación vulnerable de riesgo, si ve al perrito en cadenado, en un solazo, jadeando que es lo que puede hacer.

Por ejemplo, si un animal está llorando en una casa, que puede hacer si el perro llora constantemente, porque la gente me escribe, bueno el 95% de las personas que escriben, nunca hacen nada más que escribir la denuncia. Entonces Andrés Bushmer, la novia vive alado de un coronel, que se larga y el perro llora todo el día, subió el video en Twitter.

Entonces eso se llama alterar la paz del vecindario, entonces el niño debe concientizarse de que el primer paso lo debe dar uno, porque aquí no hay instituciones que van a salir corriendo en ese momento porque no hay presupuesto. Entonces tocar la puerta y preguntar que pasa con el perro porque el perro puede estar gravemente enfermo, puede tener una gusanera, puede estar agonizando o simplemente puede estar con estrés de que no salió, pero también enseñarle al niño desde pequeño cómo reaccionar ante el sufrimiento de otros animales de que no son de ellos y que el tomo conciencia de que él puede revertir esa situación. Sin necesidad de llegar a una comisaria, primero porque es menor de edad pero él ya puede dar los pasos para revertir la situación de maltrato, porque eso es una parte es el rescate, la rehabilitación, la adopción, la esterilización, y otra área es muy importante y es el área de la denuncia porque uno puede revertir la situación del área de vida de muchos animales y muchas veces trabajando con el mismo dueño tú te evitas hogar temporal que no hay, no es que no hay sino que muchas veces no quieren mestizos porque muchas veces conversamos y ayudando al dueño, educando

lo, les das las herramientas y consigues reinsertar ese animal en el hogar eso es sumamente importante, porque ya sabemos que están limitados de recursos y en todo.

Entonces sería chévere que pusieran como debe de reaccionar el niño cuando ve una situación de maltrato hacia un animal, que es lo que puede hacer, a quien se puede dirigir, bueno a mí también me han escrito niños que el perro esta encadenado, que el perro está en el sol y la lluvia, que hacer.

Todo eso es importante., porque sino atacamos la raíz del problema del maltrato y el abandono continua y si el rescate es un barril sin fondo, porque hay más animales maltratados, finalmente abandonados y nunca terminas de rescatar. El rescate es una parte de todo el trabajo.

¿Usted cree que si debemos mostrar a un perro sufriendo?

Claro para que sepa que eso pasa en el día a día y que eso pasa en la realidad, y que tiene la capacidad de revertir esa situación, eso le va a enseñar desde pequeño a poder hablar, a poder actuar, a poder reaccionar ante el maltrato, no ser solo un espectador sino reaccionar y saber qué es lo que puede hacer. Porque ya te digo el rescate es solo una parte, el rescate, la rehabilitación, la adopción pero luego viene todo lo demás, la comercialización de las tiendas, los criaderos, es un universo inmenso eso es una parte y el maltrato esta al orden del día.

Yo ese correo de justicia animal, ya no pongo ese correo que yo leí decenas de correos, me amargaba, me entristecía, le decía a le gente que hacer, como acudir y la mayoría nunca más me escribía, casi yo me quedaba con la preocupación que la foto del perro y todos no los podía atender yo, y todos no los puedo poner en la comisaria porque sería gratis, no puedo.

Entonces hay gente que si, por ejemplo, yo tengo un sistema que lo aprendí con la cantidad de denuncias, yo tengo un formulario de denuncias, donde están todos los cuadrito, encadenado, expuesto al clima, sin agua y comida, todos los parámetros de lo más o menos lo más común de maltrato, y cuando la gente me manda un denuncia, ok mándenme la foto, mandan la foto y yo le autorizo a imprimir esa hoja, imprímanla y llénela como yo le estoy indicando y ponen mi nombre y mi teléfono y se lo pegan en la puerta y eso tiene muy buen resultado, muchas veces no llegamos ni a poner una denuncia porque llegamos a tener un acuerdo con el dueño.

Hay muchas formas que se puede actuar para cambiar la vida de un animal, sin la necesidad de llegar a una denuncia, que el niño como es menor de edad no podrá hacer la denuncia pero si va a poder hacer algo, va a poder decir algo, hay una ficha de encadenamiento y muchas veces han pegado ese afiche y han soltado al perro porque es un salario básico de multa.

Entonces de pronto el niño puede reaccionar de alguna manera, tiene acceso a redes sociales, puede imprimir el afiche, lo puedo pasar debajo de la puerta, lo puede pegar y ese es el resultado, entonces que el comprenda desde pequeño que tiene la capacidad de reaccionar y poder revertir una situación de vida que no es justa para un animal, porque también para él va hacer traumático ver algo así y no poder hacer nada y quedarse con esa preocupación o ese sufrimiento. Entonces es importante involucrarlos a ellos en la parte de la solución.

¿Usted qué opina de los voluntarios, la gente se quiere unir de voluntario, hay acogida o no hay acogida? ¿Resulta o no resulta?

Mira, en mi experiencia el 90% de la gente es novelera. Tú te puedes reunir con 100 personas y te quedara una o dos que te acompañaran a lo largo de todo el camino, pero

la mayoría es novelera o por figuretear, o por subir una foto o para estar en un evento, pero por compromiso el 90% no sirve te quedas con el 10%.

Pero a medida que el tiempo avanza las personas ya tienen otras responsabilidades otros compromisos, se casan, tienen hijos, mucha gente va abandonando porque la vida continúa y muchas veces no puedes estar en algo 100% en algo, porque eso es normal.

Todos los de rescate animal son jóvenes y están hay pero a medida que se gradúen, tengan un trabajo, se casen, mueran sus padres, pero a la final la vida va cambiando y la gente realmente comprometida hay pocos, es mínima, encuentras un pocotón de gente que te va a decir que si, y si los puedes aprovechar para que te ayuden en algún evento, para que te donen, pero de compromiso contando con los dedos de y la mano y te vas a ir dando cuenta y te vas a ir decepcionando pero la vida es así, porque ven al oportunidad de tener o protagonismo o lucro que también hay, hay gente que quiere figurear o gente que también quiere recurso económico que a veces si lo obtienen y de todo eso te vas a encontrar y te vas a ir dando cuenta en el camino no al principio, a medida que vas avanzando vas viendo.

Entonces todo el mundo coge un perro, le toma la foto y la sube a las redes sociales, entonces nadie a la final sabe que paso con ese perro. Ósea es un desorden generalizado, hay muchas buenas intenciones pero hay mucho desorden y en ese desorden los animales pagan las consecuencias. No terminan de recatar una y ya recatan a otro, yo tenía una persona que dio en adopción a uno y luego le dio en adopción a otra nunca más se supo del perro.

Hay que hacer el trabajo técnicamente y éticamente no emocionalmente, no es solo de coger al perro y nunca sabes que paso con ese animal, y ya se sabe que estadísticamente hay un 20% o 30% de adopciones fallidas, porque hagas lo que hagas vas a tener

adopciones fallidas, pero por eso tenemos que reducir esas cifras hay que tratar de minimizar esas cifras, pero siempre te vas a encontrar con gente que da mala cuenta del animal.

Finalmente ¿Por qué usted cree existe gente que maltrata un animal?

Porque la gente es así, el ser humano es bueno y es malo y el animal lamentablemente es considerado o culturalmente es considerado como un animal y no hay una cultura de respeto al ser vivo y en la sierra es peor.

10.5.3 Transcripción de Guía de Titirivon – Guadalupe Chávez

¿Usted considera que la tecnología es una buena herramienta de enseñanza a niños pequeños, por qué?

En la actualidad es una herramienta que ayuda a que el niño este más entretenido por los colores, por la velocidad que tiene, porque en la parte tecnológica tenemos música, tenemos dibujos, tenemos cuentos entonces eso si ayuda. Lo que hay que hacer es la medición del tiempo del uso en el niño, eso es muy importante tomar en cuenta.

¿Cuándo ustedes crearon Titirivon que aspectos consideraron que debía tener la aplicación para llegar a los niños?

Cuando se creó Titirivon fue una noche muy linda, me acuerdo que tita puso en la mesa las barajas de lo que propuso y dijo que más importante que la gente adulta vea las fotos de los títeres, era que haya una interacción de las historias con los niños, querían que la imagen de estos títeres sea más visual, que sea más llegada al niño por medio de la tecnología, entonces propusieron juegos, que haya cuenta cuentos, propusieron parte interactiva entre el niño y la aplicación. Dijeron que iban a escoger varias obras para la

propuesta y que además que se cuente el cuento que hayan es juegos referentes a los que tiene la historia, ese fue el objetivo de querer eternizar el trabajo de Anna Vombufar

¿Qué ventajas y desventajas usted considera que existe al trabajar con ayuda de dispositivos electrónicos en niños pequeños?

Yo la verdad la única desventaja que el adulto no le sepa enseñar al niño como aprovechar más la tecnología, pero considero que el niño como ya vive con esta tecnología, ya que la mama desde que el niño está en el vientre esta con el celular, entonces el niño ya viene con esta interacción, entonces considero que la desventaja es que el adulto no esté preparado para enseñarle al niño y aprovechar todas las ventajas que puede dar la tecnología en la escuela, en la casa e interactividad con la tecnología.

¿Ustedes cuando crearon Titirivon que aspectos consideraron importantes para escoger las edades de los niños con los que iban a trabajar?

Bueno fueron las profesoras, eran parvularios y tenían el estudio para hacerlo ellas, así que decidió hacerla para niños de preescolar

¿Fue de 4 a 7 años?

Si de 4 a 7 años

¿Cómo ustedes consideran que fue la actitud de los padres hacia el uso de la tecnología con sus hijos?

Para esta aplicación estaban dispuestos porque además se iba a ofrecer la aplicación en el colegio como parte del aprendizaje porque la verdad que la propuesta que tiene titirvon es bonita es básica tiene que ver con lo que el niño va a aprendiendo, se iba a aplicar dentro del colegio que brinda tecnología para los niños entonces también esa apertura había.

¿Cree que haya alguna diferencia entre desarrollar un juego y un IBook?

Titirivon es una aplicación, comenzó como un ibook y los chicos tiraron la idea a bordo y por eso te digo que ese día tita fue la que nos puso a estremecer y nos dijeron que no sería un ibook sino una aplicación.

¿Cuál cree usted que fue la diferencia, que marco para que decida que sea un juego y ya no un ibook?

Como te digo, ellas veían que el ibook lo iban a ver por internet la gente mayor, iban a ver la historia de Anita, iban a ver los títeres, pero de ahí los niños que en verdad quieren verlos o donde Anita siempre quiso ir que eran los niños, no los iban a ver, seguramente ese ibook iba a hacer muy monótono, entonces lo que nosotros queríamos era llegar a los niños, aunque yo sé que al estar en el internet tu estas buscando y encuentras, pero no tanto como el titirivon.

¿Qué retos, obstáculos o inconvenientes tuvieron al momento de lanzar la aplicación?

Creo que lo primero fue el tiempo, lo segundo el manejo del grupo fue difícil, el tener varias carreras fue un poco difícil, se distanciaron un poco, se hicieron amigos otra vez, estas dos cosas fueron realmente difíciles, eran 5 chicas y un chico y eso también hizo un poquito de separación pero de ahí cada una hacia lo suyo, me daba risa que venían las parvularios y me entrevistaban y hacían cita solo conmigo las parvularias, venían los de diseño y solo decían cosas de diseño, venía la de prensa y solo cosas de comunicación.

¿Cómo consiguieron y les fue con los auspiciantes?

Que yo sepa no tuvieron auspiciantes

¿Cómo financiaron la aplicación?

Ellas la pagaron, no estoy segura si tuvieron auspiciantes para la aplicación, pero el diseño lo hizo totalmente el grupo

¿Qué contenidos consideraron que tenga la aplicación?

Cuentos, dibujos, juegos súper básicos que tenía que tener niños de esta edad, pero tenía que ver con las historias de los cuentos que nosotras hacíamos, por ejemplo ellos escogieron “Rogelio, el último de los fantasmas” entonces le escondían las cosas a Rogelio y él tenía que encontrarlas, ese era uno de los juegos que tenía

¿El proceso de la elaboración de la aplicación cuanto tiempo duro?

Yo me imagino que desde que empezaron a dibujar fueron como 2 a 3 meses trabajando a full que casi ni les veía la cara

¿Al momento que empezaron a crear el guion, ellos ya tenían uno pero ellos aparte hicieron otro guion de lo que iba a decir el cuento?

Si, ellos se basaron en 3 guiones, lo escogieron por lo educativo, porque podían sacar el máximo jugo para los niños, después que los escogieron comenzaron a hacer los dibujos, pero los libretos fueron respetados por ellos al máximo y luego para hacer la parte interactiva hicieron su propio guion, hicimos varias voces

¿Usted considera que es bueno trabajar con cuantas edades diferentes en los niños?

Yo recomiendo de 7 a 9 años no tan pequeños

¿Cuál fue el resultado que obtuvieron del lanzamiento, tuvieron buena aceptación por parte de los niños?

Soy honesta, nosotras hicimos nuestra fusión de títeres, nuestro lanzamiento fue en cuestión de obras de todo el material de pintar, pero los chicos no hicieron que los niños utilicen la aplicación, ahí se perdieron, quizás de este error deben aprender

¿Hicieron publicidad luego de que se acabó la tesis de la aplicación, para que siga vigente?

Eso fue un pecado, te soy honesta yo le dije a la universidad nosotras hicimos la aplicación, yo personalmente nunca la pude abrir, ya creo que se dejó de usar porque la dejamos de pagar.

10.5.4 Transcripción del Veterinario Alonso Veloz – Animal Town.

¿Qué animales recibe usted en sus consultas?

Igual que en medicina humana, los veterinarios somos especialistas en cierto tipo de animales. Me han traído iguanas, palomas, conejos, pero como no soy especialista en ellos prefiero no atenderlos mucho para no hacer daño. Entonces me dedico netamente a perros y gatos (mi especialidad).

¿Cuáles son los cuidados esenciales que se deben tener con un perrito o un gatito?

El cuadro de vacunación es diferente. A los gatos se los empieza a vacunar a partir de los 2 meses. A ellos se les pone dos vacunas y a los perros se les pone tres vacunas, las

cuales no son las mismas. A los gatos se los inmuniza para tres enfermedades. Para lo que es el SIDA aquí en el país no hay vacunas, lo que se le pide a los dueños es tratar de que los animales no se salgan de casa, esterilizándolos. Nosotros recomendamos que la esterilización se realice antes de su pubertad antes de que empiecen con su primer celo, es decir, antes de los 6 meses. Las desparasitaciones pedimos que sean realizadas mensualmente durante los primeros seis meses, luego de esto se realizan cada tres meses.

En los perros las desparasitaciones son iguales que en los gatos. A partir de la sexta semana utilizamos una vacuna múltiple o séxtuple, y la de rabia. En cuanto a las esterilizaciones también recomendamos que sean antes de los seis meses. Ya que al hacerlo antes, evitamos tumores porque no hay hormonas al no haber llegado a la pubertad. En caso de no poder hacerlo en este tiempo, se lo realiza antes de su segunda luna, pero ya no protege 100% lo que es tumores mamarios tipo venignos un 70%, y antes de la tercera sólo un 50%.

En cuanto a cuidados generales, en los perros baños cada 21 días, sólo en caso de tener problemas de piel se lo podrá hacer una vez por semana. En caso de no bañar al animalito habrá cambios en el PH de la piel, hongos. Pueden hacer baños en secos con espumas. Se coloca la espuma en la mano, se la pasa en la piel al perro y luego con una toalla seca el perro queda limpio. El gato por lo general se baña solo, y en caso de querer acostumbrar a un gatito al baño lo tiene que hacer desde bebé.

La toxoplasmosis es una enfermedad parasitaria en la que el huésped final y transitorio es el gato. Lo que significa, que todos los mamíferos (humanos) podemos ser portadores. Por ejemplo, comer una carne en mal estado, desinfectar mal los vegetales,

no lavarse bien las manos. Sin embargo, el gato es el único que puede contagiar este parásito.

¿Cuál ha sido el peor caso que ha atendido?

He tenido muchísimos. Me tocó dormir a un animal porque parece que era un perro guardián, y le dieron 2 disparos con cartucho y le reventaron el pecho. Cuando lo trajeron no respiraba bien.

¿Ha recibido animales maltratados? ¿Cómo los identifica?

Claro. Primero que son animales muy nerviosos. Por ejemplo cuando hacemos movimientos muy bruscos corre o grita.

¿Por qué usted cree que existen personas que maltraten o abandonen a los animales?

Nosotros todavía somos un país pequeño, en vías de desarrollo, y eso influye muchísimo. Hemos mejorado como sociedad en cuanto a rescate animal pero nos falta mucho. Pienso que una causa es el desconocimiento. Primero se debe iniciar con cuadros de esterilizaciones para que con esto ya no existan animales en las calles. El desconocimiento se da por la falta de educación de los padres hacia sus hijos. La mala información que se les transmite a los niños se da en una secuencia que se transmite a hijos, nietos y ellos crecen con la idea de que estos malos tratos son normales.

Otra es que aquí las leyes son muy flojas, en otros países las leyes son más estrictas. Es importante hacer cumplir las leyes y que todo el mundo las respete.

¿Qué es lo primero que se debe hacer al momento de rescatar un animal?

Depende del estado en el que se encuentra el animalito. Pero en general, se le hace un chequeo general, y si está bien se lo desparasita. Si ya está enfermo, lo primero que se

hace es tratar de estabilizarlo dependiendo del síntoma que tenga. Primero se valora al animal, y luego se analiza cómo se procede.

Como veterinario, ¿colabora con alguna fundación?

Antes trabajamos algunos casos con FADA Y TEA, pero en lo general no. Ahora en lo personal, si es de atender a un animalito maltratado, en lo personal si es hasta de hacerlo gratis, lo hago. Viaje a Pedernales cuando se dio lo del terremoto inclusive.

¿Cuál considera usted es la postura de las personas frente a las leyes existentes?

No conocen las leyes de maltrato y tenencia animal. Gracias a las redes sociales es ahora más sencilla la difusión de información. Las personas no aprenden las cosas hasta que les pasen. A las personas simplemente no les interesa, y por eso no hacen caso. Si al ecuatoriano no se le toca el bolsillo no hace caso.

¿Qué otras cosas se deben hacer para que el animalito sea feliz?

Sacarlo a pasear, tenerlo con sus comidas al día, tener su cuadro sanitario al día, acariciarlo, jugar con él, tener para él un lugar confortable y limpio para vivir. Yo en lo personal, soy de los que pienso que el perro es un miembro más de la familia. Un perro no es de patio, un perro no es de terraza, así sea el perro más grande. Ya que, la familia debe incluso antes de adquirirlo ver la dimensión de su casa y si podría tenerlo dentro. Ahora, no dejo que mi perro se suba a mi cama, pero si le tengo una almohada al lado, porque es donde él duerme. Incluso una de las preguntas que yo hago cuando viene un animalito enfermo al momento de hacer la ficha es dónde duerme el perro, y en caso que me digan afuera, les recomiendo que por lo menos el tiempo que el animalito esté enfermo debe dormir dentro de casa.

¿Cuál cree usted es la edad en la que los niños empiezan a hacer conciencia del cuidado y respeto a los animales?

Pienso que debería ser de 5 a 8. Mi hijo tiene 5 años y él maneja muy bien lo que es la tecnología. Podría ser una aplicación que le enseñe al niño sobre los cuidados reales que el niño debe tener con el animalito. Horas de paseo, visitas al veterinario, darle cariño, entre otros. Para que el niño aprenda qué es lo que debe hacer con el animalito. Mi hijo tiene una mascota virtual que no la suelta.

¿Y su hijo lo involucra en el juego?

Si me pide que le cuide a su mascotita cuando él no esté. Que no deje que se le muera.

Finalmente, ¿con qué animales cree que se identifican los niños?

Los niños con un perro, ya que este juega con ellos, se le lanzan una pelota y la recoge para seguir jugando. Los gatos son animales más independientes. Aunque a las niñas podría ser una gatita. Pero si deben tener presente que lo que nos niños le hagan a los animalitos en la aplicación, les querrán hacer en la vida real.

10.5.5 Transcripción entrevista con la Psicóloga educativa Azucena Dillon

¿Qué beneficios considera que existen al usar la tecnología como una herramienta de aprendizaje?

Hoy en día estamos en una época donde la tecnología se ha apoderado de nosotros y aun más de los niños, que son quienes nacieron y crecen con ella, así que considero que hay muchos beneficios al usarla dentro de la educación, porque así los niños le prestaran más atención, se deja a un lado la educación tradicional para tener una educación distinta, pero con mejores resultados que es lo que todos los docentes esperamos.

¿Cuáles cree usted que son las desventajas que se presentan al uso de la tecnología en niños?

Una de las desventajas más grandes que se puede presentar puede ser el no saber controlar el tiempo que el niño este usando un aparato tecnológico, sea para jugar, para aprender o solo por entretenimiento, pero eso es específicamente tarea del padre de familia el controlar o poner un horario del uso de estos aparatos para el niño.

¿Desde qué edad usted recomienda que el niño ya tenga acceso al uso de aparatos tecnológicos?

Eso es difícil dar una edad exacta, ya que hoy en día vemos al niño de 2 años que ya sabe usar una Tablet o el cell de la mama o del papa, pero considero que a partir de los 5 o 6 años el niño va a entender que los usos de estos aparatos son para cosas necesarias y se puede sacar provecho de estos.

¿Cuáles son las características de los niños entre 4 y 7 años?

Yo siempre he dicho que el niño de 4 y 5 años es un niño ni tan bebe ni tan grande, es una edad maravillosa donde descubren y quieren saber todo, donde ya se ve rasgos de su carácter y personalidad.

¿Dentro de los salones de clases se usa la tecnología como herramienta educativa?

Si, dentro de los salones las maestras pueden llevar a los niños al salón de multimedia, donde pueden ver videos en la computadora, jugar, leer cuentos, todo esto relacionado a los contenidos que estén viendo en la materia.

¿Qué recomendaciones usted le daría al padre sobre el uso de la tecnología en sus hijos?

Lo primero sería que sepan y estén bien enterados sobre que juegan sus hijos, de que se trata el juego, que se sienten a su lado mientras juegan y observen el contenido del juego para ver si es apto para la edad de sus hijos, para así evitar que estén viendo contenido inapropiado para ellos y esto les llegue a afectar tanto emocionalmente como intelectual, que pongan un horario de del uso de aparatos tecnológicos en sus hijos, por el día una media hora como máximo en la tarde.

10.5.6 Transcripción de Entrevista a Rescate Animal

Viviana Vásquez - Presidenta de Fundación Rescate Animal

Raquel Morán - Dpto. de Educación y Pasantías

Entrevistado: Hacemos una campaña que se llama “Defensores de animales” y actualmente está enfocados a niños de 3 a 7 años de edad más o menos, ya que se trata de hacer una concientización sobre el amor y respeto hacia los animales, les entregamos

un libro para colorear, en el cual se detalla todo. El ser humano es un animal pero es un animal humano, tenemos eso donde se le hace conocer a los niños que tienen que brindarle tiempo a sus mascotas, que tienen la tarea de cuidarlos para que no les dé una enfermedad, que no le dé calor, que no tengan sed, todo eso está en el libro, ya que van coloreando y a la vez también van concientizando sobre los animales. Realizamos estas actividades en Jardines de infantes, tenemos diapositivas, le enseñamos la diapositivas y le hablamos de cada imagen entonces ellos nos prestan la atención debida y comienzan a interactuar.

Actualmente, ¿Hasta qué edad están enfocados?

Tenemos ahora hasta 7 años pero queremos llegar hasta educación básica. También tenemos un video infantil ya que los niños de 8 a 9 años no tienen la misma reacción que los niños más pequeños. Nosotros estuvimos en COPOL, en Jardín de Los Almendros, en Ciencia y Fe, en COPOL hicimos un proyecto de un mes con ellos, también estuvimos en el Boston, en Balmara, estuvimos en Estrellitas de Colores estuvimos en algunas instituciones.

¿Qué me puede contar sobre las adopciones?

Justamente tenemos un evento este domingo para las adopciones sobre los animales. En el área de adopciones se encargan de las elaboraciones de formularios de recibir las solicitudes llamar por teléfono, contactarse con la persona que está interesada en el animal y así podemos saber si está apto o no para poder ir a su hogar, el personal encargado va hacia el lugar donde llegaría el animal para ver si se encuentra apto para recibir al animalito si tienen las precauciones debidas.

¿Cómo se contactan con estas personas?

Las personas vienen directamente hacia nosotros llena una solicitud similar a cuando se realiza la adopción de un niño, llenan un formulario, nos entregan copia de cédula y certificado de votación, pago de servicios básicos toda la información necesaria que nosotros podamos tener un registro de nuestra base de datos Luego de eso como te manifesté un delegado se traslada al futuro hogar del animal para ver si es un lugar apto para poder adoptar un animal En caso que no sea apto se niega la adopción.

¿Eso quiere decir que ustedes toman todas las debidas precauciones para saber que el animalito va a ir a un lugar seguro?

Claro nosotros realizamos unos informes al respecto para estar seguros. Actualmente nos encontramos trabajando con los animalitos que se quedaron sin familia por el terremoto en Manabí a raíz del terremoto, el día lunes nos trasladamos hasta Manabí hasta Portoviejo, Manta, Pedernales y comenzamos a realizar las gestiones pertinentes en la provincia, nos dimos cuenta que el animal allá estaba sufriendo y estaban abandonados en estos lugares por lo que procedimos a trasladarlos hasta la ciudad de Guayaquil dejándolos en nuestros distintos centros de adopción previo pasar los filtros veterinarios y luego de eso se fueron a distintos albergues. Esta es la tercera jornada de adopción que vamos a tomar de los animalitos de Manabí.

Son mil animales los que han sido atendidos ya que las veterinarias en Portoviejo nos prestaron bastante colaboración. Adopciones hemos tenido hasta este momento unos 60 animales.

¿Cuánto tiempo dura la capacitación que le brindan a los niños?

Aproximadamente son 45 minutos y se les entrega una pulsera a los niños que reciben esta capacitación.

¿Qué sucede en los momentos que los niños se entusiasman y se enganchan con esto de la adopción.

Se les hace conocer que en los libros que se les da se encuentra toda la información detallada para que les enseñen a los padres y así se contacten con nosotros en caso de que quieran adoptar.

¿Cada cuánto tiempo son las ferias?

Estamos llevando a cabo cada dos semanas y tiene una duración aproximadamente de 6 a 7 horas.

¿Han tenido acogida de la ciudadanía?

Sí hemos tenido de suerte bastante acogida.

¿Ustedes más se enfocan en lo que es adopción o también maltrato animal?

Las dos, estamos esperando la aprobación de la ley loba ya que queremos ver si la quieren aplicar o no. Se encuentra actualmente reformándola, sacando unos artículos y tenemos que ver si se aprueba, depende ellos. También tenemos el área legal me había olvidado de contarte acerca de eso, todos tienen que ser abogados ya que éstas son los encargados de las denuncias. Las personas de esta área se trasladan hasta el lugar donde se encuentra el agresor fija las imágenes pertinentes y se le abre un caso para ver si es que estas personas pueden cambiar si no se le retira el animal.

¿Ustedes tienen indicadores de cuáles son los lugares donde se dan más las agresiones de los animales?

En todos lados tenemos casos, desde Samborondon hasta la H, en todos lados. Tenemos un indicador que es en Navidad, dónde la gente se aloca y quieren regalar cachorritos y luego de varios meses entre Mayo y Julio ya lo han regalado, ya que generalmente los

animalitos dejan de ser un cachorrito ya no es tan bello y tierno si no ya son animales grandes que comienzan a realizar travesuras y la gente los bota a la calle porque ya no quieren saber de ellos.

¿Cómo se enteran de estos maltratos? ¿Cómo se enteran de las denuncias finalmente?

Llegan por que denuncian a sus vecinos que maltratan a los animales, también la gente se contacta con nosotros por redes sociales o correo electrónico ya que no tenemos teléfono.

¿Cuál es el objetivo de rescate animal?

Bueno rescate animal busca el bienestar de los animales y fomentar una sociedad libre de maltrato animal básicamente, para esto tenemos varias herramientas y trabajamos en algunos campos, como por ejemplo uno es el de “Defensores de animales” otro es concientización en ciudadelas todos los lugares donde se pueda fomentar el rescate animal en situaciones de abandono y riesgo. Tenemos la campaña de adopciones, campañas de salud animal donde se hace esterilizaciones y desparasitación y temas de la política pública, como ONG creemos que es importante impulsar políticas públicas a través de ordenanzas municipales, leyes, proyectos de los organismos públicos como el municipio secretarías y ministerios que se involucren en el bienestar animal

¿Cuál fue el propósito de la creación de rescate animal?

el propósito era rescatar animales en la calle, a medida que paso el tiempo nos dimos cuenta de que las necesidades son más y que hay más que hacer por eso ahora nos dividimos por áreas y de aquí nace el tema de salud animal, educación animal, temas de políticas públicas entre otros.

¿Cuáles son tus funciones como presidente de la organización?

Dirigir la organización, tener reuniones con instituciones públicas o privadas, manejar proyectos, administrar la fundación como tal.

¿Cómo funciona el proceso rescate animal?

Generalmente nos llegan los pedidos de ayuda por redes sociales, nosotros manejamos redes sociales y correo electrónico a través de estos medios nosotros filtramos y vemos qué animales se encuentran en una situación de riesgo donde su vida corre peligro y se pueda producir en la calle la pérdida de su vida porque a veces se denuncia maltrato animal pero en realidad no lo hay ya que los animales están bien de peso y de salud pero denuncian porque están en la calle, hay otros casos que están atropellados tienen tumores cáncer cortes golpes se encuentra en situaciones vulnerables estando en la calle, esos casos si actuamos y hacemos un llamado a los voluntarios que se encuentran en la zona y puedan prestar colaboración a estos animales y puedan rescatarlos, luego nosotros hablamos con veterinarias con la que tenemos convenio para que lo atiendan ya que eso es parte de nuestro protocolo, el animal va a la veterinaria, le realizan exámenes, lo diagnostican si tiene que quedarse internado, se quedan internados y se consigue lo que sea necesario para que estos recuperen su salud ya sea transfusión de sangre aplicación de medicinas o cualquier otro medio, hay casos que se quedan en la veterinaria o hay casos que se puede recuperar en domicilios una vez que los animales se encuentran en mejores condiciones se hacen las valoraciones para ver en qué lugares los pueden recibir y ver si estos lugares cuentan con los medios necesarios para que los animales continúen su recuperación

En el caso de que los animales se encuentran bastante enfermos y han tenido malas reacciones por ejemplo animales que son violentos por su enfermedad que ha sucedido?

Si ha habido casos de que hay animales que son agresivos porque están afectados lo que se hace y después de curarlos, se busca entrenadores o personas capacitadas sobre manejo de animales para llevarlos a que sean más sociables ya que si no son sociables los pueden adoptar hasta 10 veces y las 10 veces lo van a devolver ya que no se acostumbran a ese lugar.

¿Cómo es el manejo de filtros que ustedes realizan previo a prestar auxilio?

Al momento de prestar auxilio lo primero que preguntamos a los denunciantes si ellos pueden tener físicamente al animal en un espacio en su domicilio ya que nosotros no contamos con todo el espacio físico en nuestros albergues para tener 100 animales por ejemplo todos esperamos que sea una ayuda temporal de personas que se puedan comprometer a cuidarlos.

¿Consideras que existe maltrato animal en nuestro medio?

Si efectivamente si existe algún maltrato animal que no se ha visibilizado pero son de los animales que están en casa maltrato de la misma familia, ya que no lo vacunan, no le da la alimentación necesaria, los tienen bajo el sol, bajo la lluvia, no le da un espacio físico para desenvolverse, esperan que estén enfermos y en el último momento casi muriéndose para llevarlos al veterinario ya que de igual manera que los humanos necesitan de medicina preventiva, hay que tener cuidado con ciertos aspectos que garanticen su bienestar en todo lugar, desde su espacio físico, las condiciones afectivas y el tema de salud, en fin.

¿Identificas un sector en nuestra ciudad con mayor índice de maltrato?

Yo creo que es en todos lados la verdad, el mayor índice de abandono se da en las periferias de la ciudad porque sabemos que la gente piensa que yo no quiero este animal

le abrimos la puerta o lo dejamos botados en la perimetral, en la vía Daule donde es difícil que el animal encuentre el camino de regreso a su hogar inicial porque así como hay situaciones de animales en situación de peligro abandono maltrato en cualquier sector también en cualquier sector hay gente que atiende muy bien al animal, no hay como especificar que de un estrato bajo va a recibir maltrato o por qué es estrato alto va a tener un trato correcto.

¿Porque crees que se da el maltrato?

Yo creo que se da por falta de conocimiento hacia reconocer que el animal es un ser sintiente, inteligente y que es capaz de sentir frío, dolor, hambre, sed, entonces al no reconocer esto pensamos que está bien. Ejemplo un día que me vaya de viaje ahí lo dejo sin comer, ellos de igual manera tienen hambre así mismo piensa que no le importa si le da el sol cuando a ellos sí les afecta el calor y también el frío dejándolos al interperie en los patios, hay mucha gente que le falta conocer eso debido a nuestra cultura ya que es un país que no está familiarizado con el tema del cuidado animal por eso que buscamos replicar este mensaje para que las personas conozcan acerca de esto.

¿Cuál crees que es la postura de las personas acerca de las leyes sobre el maltrato animal como la ley loba que es una ley que está en trámite en la asamblea nacional?

Bueno primero te hablo de lo que hay y luego de lo que no hay, de lo que hay, las personas conocían poco, ahora con el tema de las ONGs que están incursando lo que hay y dándolo a conocer ya la gente ya sabe que hay una ordenanza municipal entonces aunque no la cumplen por lo menos saben, y obviamente eso es una herramienta legal aunque muy chiquita para el tema de denuncias, así como también el reglamento a nivel nacional que rige para perros y gatos es una ley chiquita pero nos permiten para poner

denuncias y tener un protocolo a seguir en estos casos y se sirve para hacer llamada de atención a la ciudadanía que realiza y maltrato animal, ahora de lo que no hay, el proyecto LOBA, la Ley Orgánica de Bienestar Animal, es un proyecto que lo impulso la sociedad civil y se presentó a la Asamblea Nacional, sin embargo en el año 2015 lo archivan, y hacen un capítulo especial en el código organico de Ambiente en donde hay un capítulo de fauna urbana donde se incluyen once artículos LOBA esto de aquí se encuentra en debate. El segundo debate que será muy pronto sólo que debido al terremotos se ha retrasado un poco, ahí es donde se va a jugar la suerte de los animales, sobre todo los de compañía que son los más cercanos al ser humano, donde se va a especificar temas como las esterilizaciones, acerca de la venta de los animales y todo lo relacionado a los animales de compañía.

¿En qué se enfoca más la organización, en el maltrato o en el abandono?

Bueno hay de todo siempre hay de las personas que realizan el abandono ya sea por varios factores como sea que se cambian de casa o cosas así nosotros que hacemos en estos casos como son propiedades privadas buscamos inicialmente darle comida bajo la puerta, como es un lugar privado es algo delicado cómo proceder por eso estamos a la espera de estas leyes.

¿Ustedes tiene convenios con veterinarias?

Bueno si tenemos convenios pero igual dentro de los convenios tenemos que realizar pagos.

¿Cómo son los gastos de la operación de los post operatorios las medicinas?

Ustedes han tomado acciones cuando ha llegado a su conocimiento maltrato animal?

Si efectivamente hemos realizado denuncias cuando llega a nuestro conocimiento que ha existido un maltrato animal por parte del dueño o de terceros, hemos tomado acciones contra veterinarias que no han cumplido con el bienestar animal.

Algún caso particular de que me puedas contar?

Bueno tenemos el caso de dos perras que estaban abandonadas, lamentablemente se trató de buscar a los propietarios del inmueble pero no aparecieron y por ahí las perras lograron abrir la reja y se salieron y pudimos acceder a ellas pero igual la denuncia está puesta pero es bastante difícil ya que el proceso se demora muchos por parte de la entidad, si hemos llegado a conseguir sanciones pero el proceso se ha demorado meses entre 3 a 4 meses tenemos el caso que por mala práctica médica la perrita murió, esto lo pudo determinar la autoridad. Esto se denuncia ante la comisaría de salud y cuando hay delito con la fiscalía lo que aún no lo hemos hecho, ya que hay unos artículos en el Código Orgánico Integral Penal.

¿Cómo institución usted visualiza algún cambio o mejoramiento desde la creación de su institución?

Sí sí hemos visto cambios en la sociedad primero como sociedad civil las personas están más interesadas en saber acerca nuestra organización y se dan cuenta que no es beneficioso que hayan muchos animales en la calle han tenido un mejoramiento así también sobre los animales de ellos a hacer conciencia que su perra está preñada va a tener perritos y estos pueden terminar en la calle por lo ya consideran la esterilización y en las instituciones públicas hay bastante interés por los gastos.

¿Rescate animal avala proyectos de emprendimiento?

Tenemos convenios con universidades para pasantías comunitarias, siempre hay alumnos que nos buscan por tema de tesis, son estudiantes que quieren saber sobre animales quieren empezar un proyecto y para nosotros cualquier proyecto bien dirigido

es bienvenido porque eso quiere decir que hay más aceptación por parte de la sociedad sobre el maltrato animal y que esto se puede replicar comunicándose a las personas y el mensaje se puede transmitir.

¿Y ustedes estarían de acuerdo avalar nuestro proyecto?

Si.

¿Qué se te ocurre que podríamos implementar en nuestro proyecto?

Bueno yo no sé mucho de niños pero si hacerlo más interactivo que le llame la atención a los niños que sea algo fácil a los niños no se le puedes hablar con muchos tecnicismos porque no va a entender porque no va a saber que es el bienestar animal pero sí se puede decir si el animal está afuera de tu casa sin protección se pueden enfermar, si le da mucho sol le duele la cabeza, eso sí va a entender, o sí en la noche no tiene su casita no tiene su cobija le va a dar frío eso sí entiendes, así si vas a llegar a ellos.

Si ustedes no dan el aval al proyecto cuál sería su objetivo que quisieran alcanzar con nosotros?

Con la creación de un juego sería una buena manera de llamar la atención como estos tamagochis o algo parecido así los niños ya ven una figura que le es familiar y pueden crear un vínculo con los niños y así ellos ya saben si son capaces de tener un perro o no. Y que esta aplicación no sólo sea en un solo colegio sino en todos los colegios, todas las escuelas de Guayaquil para nosotros poder transmitir también a nuestra familia y decirles a nuestros familiares bájate esta aplicación para que jueguen tus niños que es acerca del bienestar animal ya que los niños son la base de bienestar animal de aquí a 10 a 12 años.

¿Cómo dejan ingresar a voluntarias?

Les pedimos que nos escriba nuestro correo electrónico que tienen una ficha y que luego que la coordinadora de voluntarios tiene cierta cantidad de personas convocó una

reunión puede ser una reunión mensual o cada dos meses. Se les explica a los futuros voluntario cuáles son los objetivos de la fundación la obligación la responsabilidad de las exigencias y así uno puede filtrar el personal y saber si se va a poder contar con una o no como voluntario ya que también tenemos principios éticos ya que estos serían parte de la imagen de nuestra organización para con la sociedad y es una imagen que sólo tenemos que salvaguardar.

¿Cuál es el procedimiento cuándo se enteran sobre un animal en específico que recibe maltrato animal?

Se contacta con el voluntario más cercano al lugar, este se acerca al animal lo recoge y se dirige a la veterinaria previa autorización ya que sólo hay dos personas responsables en nuestra organización que autorizan el ingreso a una veterinaria de las que tenemos convenios ya que hay personas que toma el nombre de nuestra organización para poder ingresar gratuitamente a la veterinarias, entonces únicamente teniendo el aval las veterinarias lo reciben. Luego se asigna un número de caso de voluntarios se encarga de la alimentación de las medicinas y de la adopción, siempre la distribución de los casos es equitativo ya que si yo ya tengo 3 casos y hay otros voluntarios que tiene un caso se realiza una revisión a la base datos y le asignó ese caso a un voluntario que no tenga caso alguno o tenga menor cantidad de casos.

10.5.7 Transcripciones de Entrevistas de Leonardo

Nosotros tenemos un proyecto que se llama ISO que ahora se transformó a un proyecto que se llama SO21 que nos hemos analizado en profundidad la capacidad de aprendizaje en los niños en la interacción de los juegos que es muy diferente a la capacidad de aprendizaje cuando no se interactúa, que simplemente sea un observador de contenido que entran o no entran se entiende, o se malentiende, este juego el primero que hicimos fue increíble por que creamos una especie, bueno fue rústico y rudimentario porque no

teníamos mucho dinero pero creamos como una especie de cápsula que le llamamos “El Nautilus” que era un submarino donde el niño tiene que ir primero reconociendo especies en el océano, por lo cual ya iba reconociendo cuales eran las especies que se relacionan entre sí, y luego en segundo lugar ellos ganaban puntos cuando acertaban con las especies que reconocían y luego ya venía la parte de limpiar el mar, sacar la basura, etcétera y bueno el aprendizaje fue increíble, yo creo que con 5 años dándole contenido a esos niños, no comprendía en comparación a 20 minutos en el juego con tal de ganar y bueno la idea es seguir trabajando en este tipo de juegos interactivos, ahora con realidad aumentada que es una cosa que les encanta.

¿Qué considera usted como maltrato animal el maltrato animal?

Es muy complicado definir maltrato animal, porque a veces solemos pensar que al maltrato animal es lo que la ley dice pero está mal porque en un análisis tenemos el análisis moral y el análisis legal dentro del Análisis moral encontramos cualquier trato malo que vaya en contra de los intereses del animal es malo, donde se olvida el bienestar animal o sus intereses propios, por ejemplo tener un animal atado es un maltrato animal porque el perro no quiere estar atado, por lo tanto hay que buscar una forma en nuestra casa para que ese perro esté libre, que no se escape, que no se nos vaya porque eso también es maltrato animal, por ejemplo hay una comparación es jodido pero son las comparaciones a mí me gusta hacerlas mucho con los niños por ejemplo un perro es un niño toda la vida, pueden tener 5 o 10 años feliz siendo un niño hasta el último día de su vida, hay personas que hablan de la libertad de dejar a su perro caminar libre por el barrio, y es el mismo caso de un niño, porque no dejarías que tu hijo de 5 años camine libre por la calle sin miedo que le pase algo necesitan un cuidado, el cuidado es un principio de protección. Entonces lo primero que tenemos que hacer es definir qué es el maltrato animal, ¿cuál es el problema y orientado un poco al juego que

ustedes tienen? el problema es que el niño no pueden darle elementos donde tengan que tomar decisiones porque lo que vamos a generar son frustraciones, Por ejemplo si a un niño le explicamos que dentro de un camal hay maltrato animal y el niño no va a querer comer más carne, va a tener un problema con sus padres, probablemente cuando ya tengo 18 años el niño va a poder decir tranquilamente si quiere conseguir consumiendo productos de origen animal o no, pero a una determinada no hay que tocar esos elementos, igual hay que tener mucho cuidado, porque eso es maltrato animal, entonces es evidente que nosotros primero debemos definir esa cuestión, hoy por hoy yo me centraría en esos asuntos donde los niños pueden tomar decisiones por ejemplo haciendo que los niños hagan conciencia de que los animales no tiene que estar en un circo o en un zoológico, que no pidan que les compren animales, que pidan que el perro no sea atado, entonces ahí hay que limitar el concepto de maltrato animal.

Nosotros nos estamos enfocando en lo que es abandono y adopciones porque hemos descubierto que más o menos eso es la problemática que existe en el Ecuador de acuerdo a nuestra investigación

Está bien que estén focalizadas, porque uno tiene que buscar su curso, encontrar su target ya que ustedes saben que publicó va a atacar y saber qué es lo que quieren concientizar en este público a veces hay que centrarse y así podrán enseñar todo sobre el maltrato animal que primeramente que han enfocarse

¿Qué lo motiva a defender a los animales?

Para mí un sentimiento de justicia, cuando uno ve el maltrato animal lo que uno tiene es un sentimiento de injusticia muy grande o de falta de justicia mejor dicho.

¿Cómo inició su trayectoria y cuáles fueron las complicaciones más fuertes que ha tenido en su camino de defensa animal?

He tenido tantas que creo que la más fuerte es la unión de todas las problemáticas que he tenido, ya que nos encontramos promoviendo derechos no conquistados teniendo ahora que ejecutarlo y ponerlo en camino ya que estamos hablando que el 99% de las personas en el mundo no están de acuerdo con los derechos de los animales al decir esto es que cuando nos sentamos a comer no estamos de acuerdo con los derechos de los animal, cuando compramos productos de cuero tampoco estamos a favor de los derechos de los animales, cuando hablamos del derecho animal no simplemente hablamos del perro porque si nosotros asumimos que tenemos que tener derecho al perro porque el perro siente no estamos asumiendo que lo demás también tienen sentimientos

¿Qué piensa usted, que contribuyó a que su mensaje tenga acogida?

Es el pragmatismo, entender que estamos en el momento en el que estamos, con el contexto en el que estamos, hay pasos que se podrán dar y pasos que quedaron por dar.

Algunos teóricos sostienen que cambiar a un adulto es casi imposible. Qué tuvo su mensaje de defensa que ha logrado que adultos cambien su postura de pensamiento frente al maltrato?

No sé la verdad yo creo que tiene que ver con herramientas retórica, cuando sabemos explicarnos por lo menos las persona justas, las personas sensatas y las personas que son sinceras consigo mismo pueden salir de ese arrinconamiento que provoca ciertas pensamientos, ciertas reflexiones. Yo creo que el secreto está en hacer buenos diseños retóricos

¿Cuánto tiempo toma cambiar el pensamiento de la gente en este contexto? ¿

Es súper relativo todas las personas no somos iguales yo tardé unos minutos otra personas hasta la fecha no comprenden eso específicamente

¿Cuál es el perfil de estas personas, para poder llevarlas al entendimiento?

Quizá no haya un perfil, estaba pensando mientras me preguntabas.

¿Ha recibido críticas o amenazas?

si he recibido muchas varias recibió críticas dentro de su carrera total, amenazas las que se te puedan ocurrir, las críticas constructivas es algo fundamental para el desarrollo del individuo la crítica que te hace una persona sabia es necesariamente fundamental para el desarrollo de la persona y la crítica que te hace un inútil es la confirmación de que vas por un buen camino.

¿Las campañas que ha realizado son agresivas o pasivas? ¿Por qué decidió hacerlas así?

Bueno a nivel de comunicación si hay que ser un poco agresivo eso es evidente pero tiene que ser niveladas al hecho con el que se está luchando sobre todo y en caso de agresividad solo se puede plantear cuando tiene a una gran mayoría de acuerdo, por ejemplo salió el alcalde de Loja diciendo que quería matar a miles de perros y la gente salto con eso hay uno si tiene que ser agresivo pero no voy a ser agresivo porque nunca más esa existe peor maltrato. Por lo cual tengo que usar más a la seducción que a la presión

¿Esa seducción sea más por el lado sensible por el lado emocional que funciona mejor?

Esa es una excelente pregunta los filósofos y estrategas del medio animalista tienen un eterno debate y no hay solución posible yo digo que las dos, hay públicos que les va mejor un discurso más emocional y hay públicos que les va mejor un discurso más racional y los dos son buenos, hay una frase que me gusta mucho que me dice “quien no puedo entender una mirada difícil que entienda una razón” es una buena frase pero no es absoluta hay veces que si toca explicarlo cuando nosotros somos oprimidos tenemos un

problema, hay que aceptar que algo se rompe en nosotros cuando somos opresores también tenemos que explicar la versión egoísta, cuando nosotros somos oprimidos tenemos un problema, cuando somos opresores también, eso hay que desconstruir todos los valores patriarcales de la opresión y construir los valores feministas del cuidado y de la protección son prácticamente diferentes. por eso yo creo que la revolución animal triunfará una vez que haya triunfado la revolución feminista hay que tomar en cuenta que 8 de cada 10 personas 8 son mujeres en los movimientos animalistas. Igual también tengo que tener claro que no se debe confundir que ser mujer no significa que necesariamente ser feminista

¿Cuál cree usted que es la postura de las personas frente a las leyes existentes que respaldan la protección de los animales?

El PAE, ellos hicieron una encuesta éxitos del cuesta que lo hace por qué le recomiendo que la busquen va que tengan la cifra exacta pero básicamente arrojó la encuesta que 8 de cada 10 ecuatorianos creen que es bueno que exista una reglamentación para la protección animal lo cual ya indica perdidamente que hay interés

¿A qué edad considera usted que los niños empiezan a desarrollar interés por el cuidado de los animales?

Nada desde antes que lo vea desde que está en la panza

Usted cree que con esa condición se nace no se hace Bueno

es un debate eterno que existe entre Hobbes y Locke sobre si el hombre nace bueno o se hace Bueno si no hace malo y se hace malo yo creo que ninguno es mejor en realidad Tener razón para medir la configuración de los elementos qué tiene que ver con la construcción social tema que varios sociólogos lo discuten Sartre define en una sola frase un hombre es lo que hace con lo que la sociedad hizo de el en realidad somos el

resultado de un constructor de experiencias, vivencias y realidades y evidentemente traemos algo de lo que es la mimética que es como la genética en un sentido cultural. Si nosotros justificamos la violencia en alguna de sus formas somos básicamente iguales sólo hay una forma radical la violencia y a borrarla totalmente de nuestras opciones no hay otro camino no hay un camino hacia la paz la Paz es el camino exactamente la construcción de la paz sólo se puede hacer con la paz

¿Cuál piensa ud que es el mejor camino para llevar a la gente a tomar consciencia alrededor del maltrato animal?

el desarrollo de la empatía la empatía es un músculo que tenemos produce atrofia por falta de uso mucho cuidado en sala con de la palabra empatía Por qué está relacionada con la palabra compasión por ejemplo muchos torturadores son empáticos porque lo que hacen es tener un sentimiento hacia el dolor Entonces también Es el sentimiento de empatía de la tortura Pero bueno es la mayor parte de las personas que si son normales No quisieran estar en un canal en un laboratorio experimentación nieta de por vida de una Correa ni tampoco sin comer el estar sin agua Por lo cual ser mayor parte de la gente desarrolla la empatía viviremos un mundo mucho mejor qué opinas sobre el presidio veterinario de que a los 7 años es una edad buena para que un niño tenga una mascota ya que previamente nos diste un ejemplo muy valedero dije que para tu criterio desde que está en la barriga el niño que hay que coger concientización sobre el bienestar animal ya escuchado esa frase mil veces pero nunca nadie me explico por qué esa edad puede que estemos las moneda turca en Qué es el patrón ya cambió un poco no sé si ustedes han escuchado un libro que se llama la fortaleza de las relaciones débiles el escritor escribió 60 años antes de la salida de Facebook sin embargo con Facebook Se confirmó su teoría hoy por hoy tiene mucho más nivel de influencia muchas relaciones débiles que una que una relación fuerte muchas relaciones débiles tienen más fuerza que

una sola relación fuerte ya que tú prefieres Una opinión que es una babosa de 300 personas débiles que no conoces a una opinión valedera de una persona de una opinión fuerte que si conoces que una persona como tu padre uno piensa que en Europa el pensamiento es totalmente liberal En referencia al bienestar animal tú qué piensas acerca de eso yo vivo El peor país de España que sé dónde sea el peor maltrato animal de lejos La corrida de toros es una cosa pero la corrida de toros responde a la consecuencia de otras cosas hace reflexionar porque España existe correa de Teo de todos los himno en otros países de Europa el problema en Latinoamérica sea por la exclusión social que no tiene nada que ver con la pobreza porque puedo ver gente pobre protección a recibido educación En todo caso a la gente que no ha recibido educación de la gente que está excluida de haberse capacitado sobre varias cosas entre esos el bienestar animal cuando uno es excluidos se salta una valla Morales

¿De qué manera considera que se podría promover efectivamente la adopción de animales?

La gente no adopta nosotros hicimos en Barcelona un estudio profundo con este tema y nos dimos cuenta que la gente creía que los animales criollitos son más enfermos cuando estos son mucho más sanos que la gente creía hicimos una compañía de comunica donde todas las personas que salían con perros estaban vestidos de veterinarios y Esto fue bastante efectivo donde se daba una imagen y una sensación de salubridad en los animales y aparte hicimos una fuerte investigación con denuncias de animales enfermos comprados en tiendas entonces por ahí puede ir la cosa yo soy favorable para que la gente se reinvente se transformen en organismo de incidencia de política pública Yo pienso que la iniciativa privada no ha funcionado hay que reconocer que no ha funcionado llegamos cientos de años realizando iniciativa privada para a favor de los animales pero no funciona yo creo que necesitamos realizar una

transformación urgente en incidencia política pública Y lograr ser capaces para demostrarle un político las realidades El problema es que los animales ya no quieren entrar en contradicciones para entrar a la política ballester contradicciones entonces nunca se van trabajar bien nunca va a estar 100% bien entonces Es evidente que lo animalistas no quieren asumir eso y estamos al frente de un movimiento fracasado Nosotros hemos fracasado

¿Qué consejos nos podría brindar para poder llegar con nuestro mensaje de respeto y tolerancia hacia la fauna urbana?

Bueno una serie sugerencias empezando a usar terminología correcta para poder cerrar conceptos correctos el concepto de tenencia responsable para mí hay un concepto muy anglosajón donde la gente solamente convive con la animal que tiene a mí me gusta normas de convivencia responsable porque aquí en Latinoamérica convivo con animales que están alrededor nuestro porque tenemos un perrito dentro dicen en la puerta y evidente que tengo que ir más allá porque la convivencia responsable comprendería bien poner un ratito más afuera de la casa en un platito de agua cuando hace calor también incluye frenar a la esquina cuando se te cruza un perro así como también la convivencia no es tener a tu animal en el patio la convivencia es otra cosa convivir y vivir con aceptar su presencia a mí no me gusta hablar de mascotas si no me gusta hablar de animales de compañía porque incluir ese concepto de familia cuando hablamos animales es importante los seres humanos hemos sido esquematizada de nuestro modelo educativo Siempre han tenido generados tomatazo reflotar lastras propias capacidades sino más bien a tratar de tener capacidades iguales en todas y dentro es atomización de los seres humanos nadie se ha acordado por enseñar a comunicar de manera eficiente no ha enseñado trasladar información nomás pero necesitamos empoderar lo de la comunicación La retórica es la herramienta que tenemos no pacifista de cambiar la cosa

tiene un apoderamiento increíble deben de crear una realidad hasta que la lo que la gente quiera ir en su videojuego. Para complementar tengo el ejemplo de la corrida de toros un taurino es un niño al que no le enseñaron a sentir dolor por el sufrimiento del Toro es un niño que le arrebataron eso. Tiene que ver con la conciencia social.

10.6 Evidencia del Testeo 1





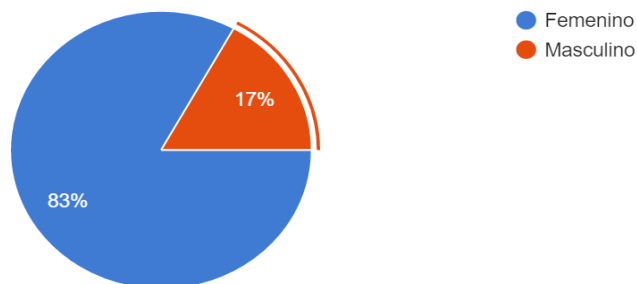
10.7 Gráficos

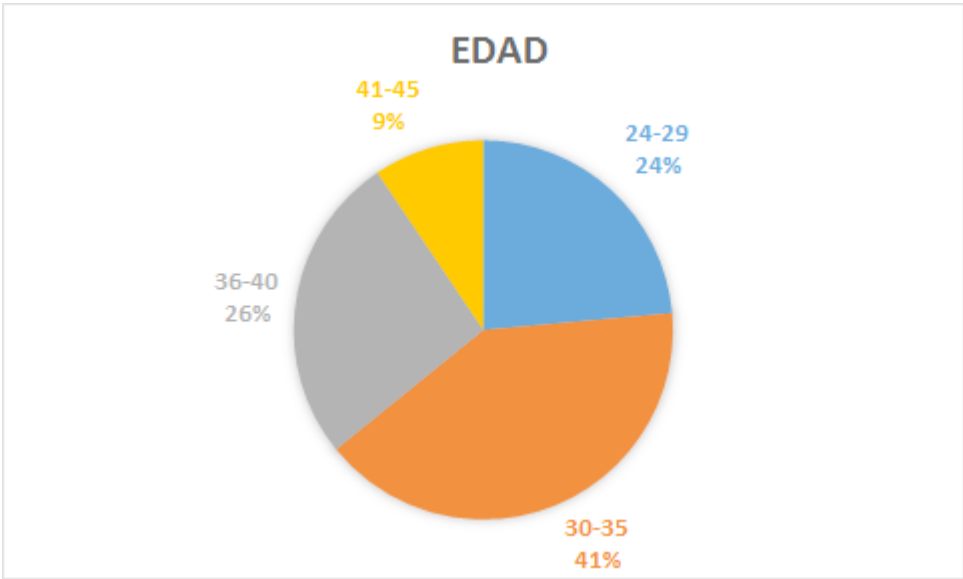
PREGUNTAS

RESPUESTAS

106

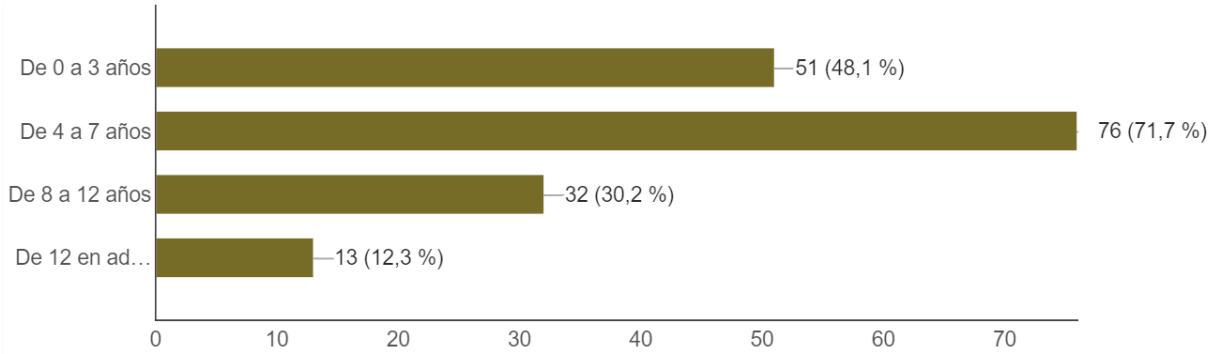
Genero (106 respuestas)



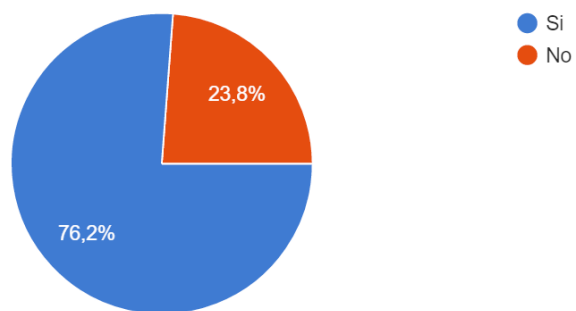


1. En caso de tener hijos, qué edades tienen sus hijos? (Especificar en cada rango cuántos hijos de esas edades tiene)

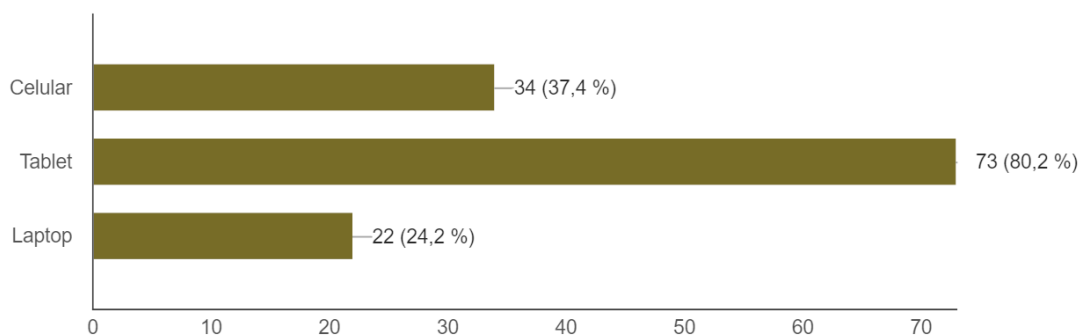
(106 respuestas)



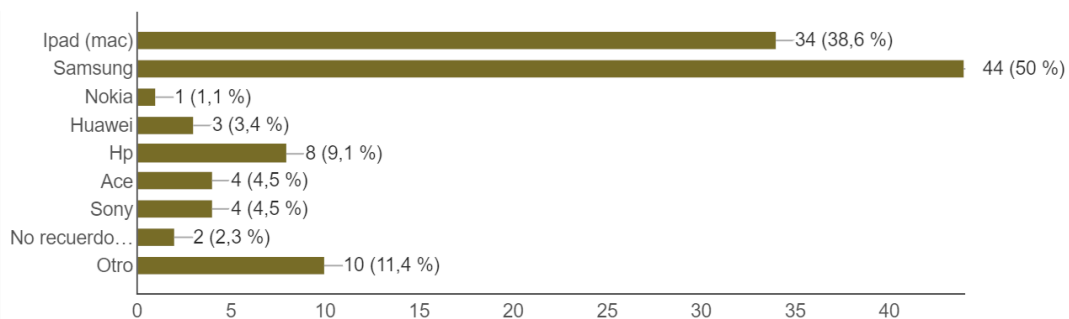
2. Su(s) hijo(s) tiene algún dispositivo móvil? (105 respuestas)



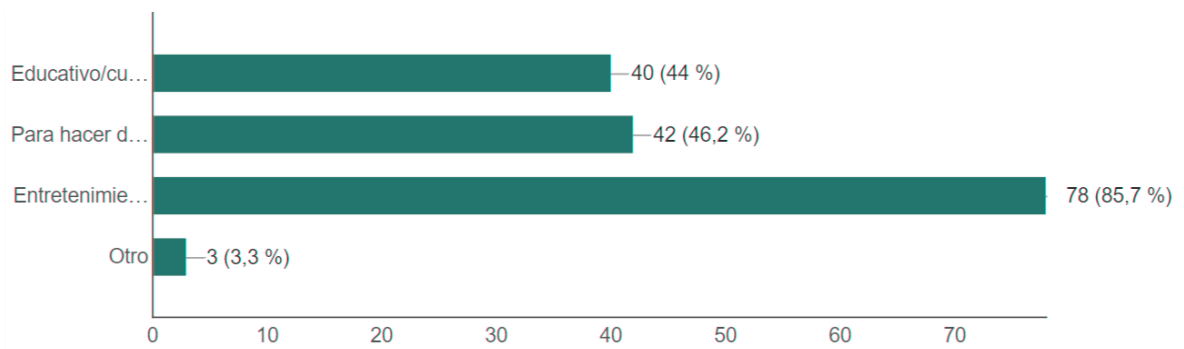
3. Qué tipo de dispositivo móvil tiene? (91 respuestas)



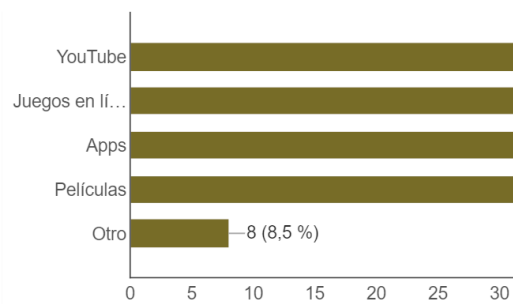
4. Recuerda la marca del dispositivo? (88 respuestas)



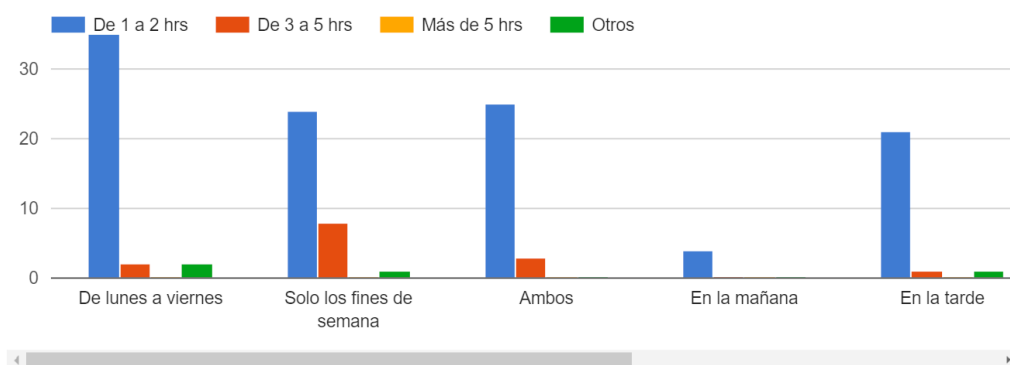
5. Qué tipo de uso le da su hijo al dispositivo? (91 respuestas)



6. Qué tipo de entretenimiento cree ud c... (94 respuestas)

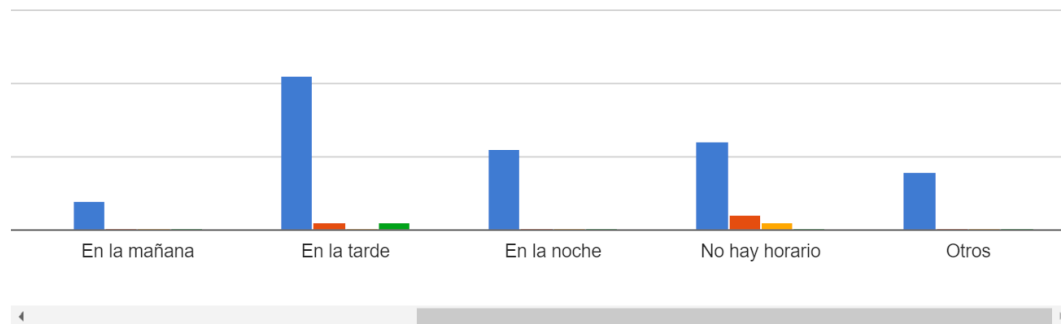


7. Cuánto tiempo y en qué horarios permite que su hijo utilice el dispositivo?

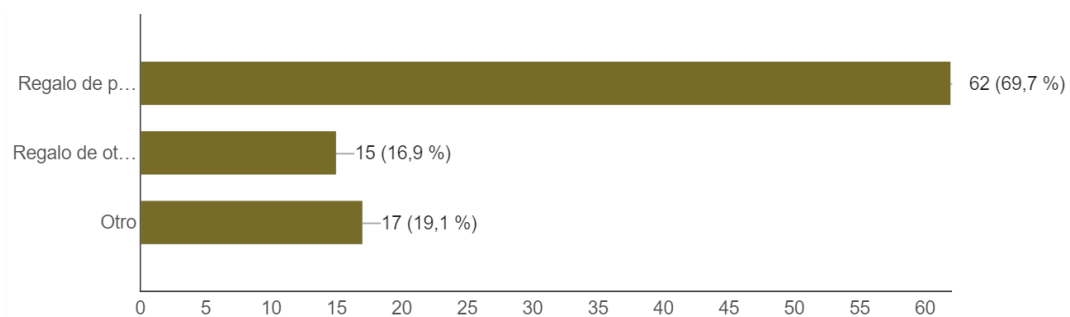


7. Cuánto tiempo y en qué horarios permite que su hijo utilice el dispositivo?

is

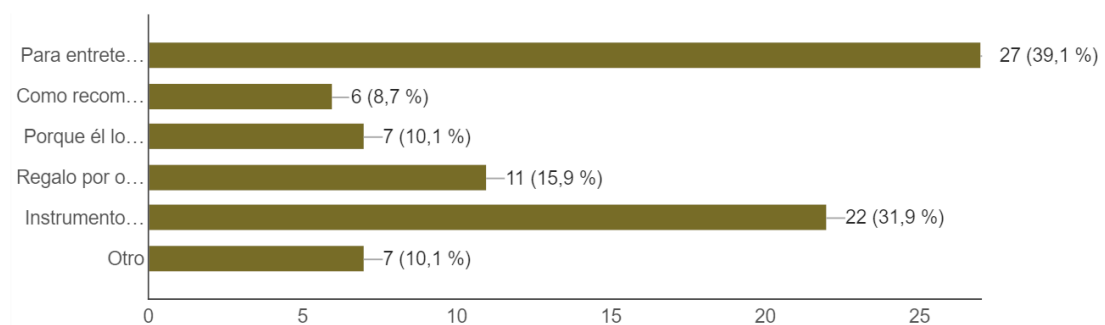


8. Cómo llegó el dispositivo a manos de su(s) hijo(s)? (89 respuestas)



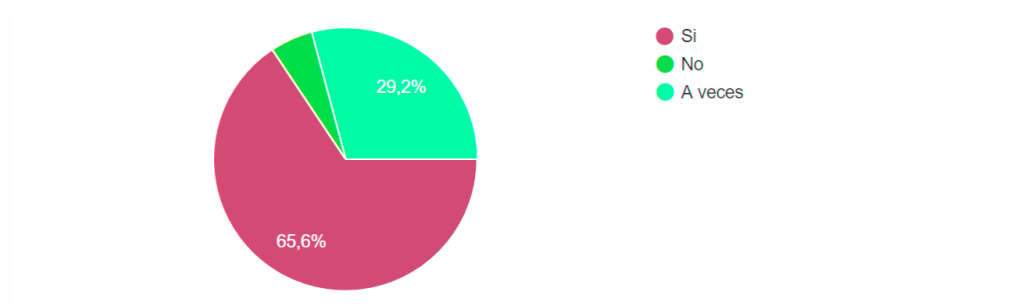
9. En caso de ser ud quien le dio el dispositivo, qué lo motivó a hacerlo?

(69 respuestas)



10. Utilizan ud y su hijo(s) el dispositivo conjuntamente en algún momento?

(96 respuestas)



11. En caso de usar conjuntamente el dispositivo, en qué tipo de actividades digitales lo realizan?

(92 respuestas)

