

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC**



**JUEGO DE MESA DIDÁCTICO PARA PROMOVER LA CRIANZA
RESPONSABLE DE PERROS Y GATOS EN NIÑOS DE 6 A 10 AÑOS**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en
Arquitectura de Interiores

AUTORES:

David Flores Naupari
(ORCID: 0000-0003-2447-430X)

Valeria Gil Portanova
(ORCID: 0000-0001-9864-4565)

ASESOR:
Lía Rebaza Lopez
(ORCID: 0000-0003-2147-5358)

Lima - Perú
Junio 2021

Resumen

El presente proyecto juego de mesa Pets Kingdom se enfocó en promover la crianza responsable de mascotas, específicamente perros y gatos, en niños de 6 a 10 años y lo importante que es una correcta planificación y educación familiar a la hora de decidir incluir una mascota en el hogar.

La metodología de investigación usada fue el Design Thinking, la cual se apoya de herramientas para conocer al usuario y encontrar los insights necesarios para la validación de un producto. Siempre teniendo al ser humano como el centro de atención, es por ello que muchas veces también se le conoce como: *human-centered design* (diseño centrado en lo humano).

Los beneficiarios de esta investigación son, tanto los menores entre 6 a 10 años, como también los padres o tutores responsables encargados del infante y a su vez las mascotas en casa. Es importante reconocer que el proyecto Pets Kingdom se enfoca en promover la educación en niños, pero también la orientación en adultos, ya que la dinámica del juego de mesa permite la interacción de todos los miembros de la familia.

En los resultados del proceso de validación del producto se analizó cada etapa de experimentación tanto del niño como del tutor que realizó la compra del producto. El análisis empieza desde el momento del contacto para adquirir el mismo.

Se concluyó que la identidad gráfica era muy llamativa para los niños lo cual favoreció a que enfoquen su atención en el producto, además que las enseñanzas inmersas dentro del juego sirvieron como una reflexión a los participantes más adultos del juego.

Palabras clave: Animales domésticos, educación, crianza responsable, juego

Tabla de contenido

Resumen

1. Contextualización del problema...	4
2. Justificación	5
3. Reto de Innovación	7
4. Sustento teórico	8
4.1 Estudios previos	8
4.2 Marco teórico	11
5. Beneficiarios	15
6. Propuesta de valor	17
6.1 Propuesta de valor	17
6.2 Segmento de clientes	17
6.3 Canales	17
6.4 Relación con los clientes	17
6.5 Actividades clave	18
6.6 Recursos clave	18
6.7 Aliados clave	19
6.8 Fuentes de ingreso	20
6.9 Presupuesto	20
7. Resultados	21
8. Conclusiones	22
9. Bibliografía	23

Capítulo I: El Problema

1. Contextualización del Problema

En el Perú es común que los hogares tengan un compañero animal; en relación a ello, la Compañía Peruana de Estudios de Mercados y Opinión Pública S.A.C (CPI) (2018) señala que 59.9% de familias peruanas a nivel nacional poseen mascotas y el promedio de estas por hogar es de 2.2. Datos que demuestran que más de la mitad de la población peruana a nivel nacional es *pet-friendly*, sin embargo, la CPI también señala que existe un 24.5% de peruanos que nunca ha llevado a sus perros a una revisión veterinaria y un 59% en el caso de gatos.

Se puede deducir que la tenencia de mascotas, por más frecuente que sea, no es responsable ni planificada. Muchas familias adoptan o compran mascotas sin ser conscientes de la atención y cuidados imprescindibles, según la especie o raza, para proveer calidad de vida a los nuevos integrantes de la familia.

Debido a esto fue indispensable la implementación de una ley que contemple la protección animal; que tenga en cuenta que son capaces de sentir y gocen el derecho a una calidad de vida. Son los mismos dueños los que incurren en actos de maltrato físico, atentando contra la vida de las mascotas, inclusive se presencia el maltrato animal en el abandono parcial o total del animal, el cual se ve reflejado en las calles de Lima y los atiborrados albergues de esta.

Por ello en Enero del 2016, el diario oficial El Peruano publicó la Ley N.º 30407 “Ley de Protección y Bienestar Animal” la cual consta de 36 artículos distribuidos en 8 capítulos y un nexo, después de que el Congreso de la República la aprobara en noviembre del 2015. La ley básicamente contiene el conjunto de propuestas sobre protección, bienestar y conservación animal y que sanciona con pena privativa de la libertad no mayor de tres años, con 100 a 180 días multa, a los responsables de actos de crueldad contra animales domésticos.

Según las cifras dadas por la Asociación de Protección de Animales (2018), en los tres días siguientes a su promulgación (Ley 30407), el número de denuncias de maltrato animal se incrementó en un 60 %. Es fácil notar que a pesar de tener una ley que protege a los animales (Ley 30407), el aumento del maltrato se debe a la falta de concientización de los peruanos hacia sus propias mascotas o hasta incluso animales que no son de su propiedad.

Actualmente, en las calles de Lima y regiones del Perú existe un gran padecimiento de enfermedades y hambre que pasan los animales domésticos, junto con ello incrementa la sobrepoblación de animales. La esterilización es un método quirúrgico que ayuda a evitar de forma eficaz la reproducción indiscriminada de perros o gatos, evitando así utilizar otros métodos como la eutanasia. Las razones para una esterilización son variadas, ya sea por temas de salud o erradicar el nacimiento incontrolado de animales que al final de todo conduce a un abandono o maltrato de los mismos.

Debido a ello existen diversas campañas de esterilización ya sea por parte de entidades públicas o privadas, para así poder reducir la sobrepoblación y que también puedan ser adoptados para tener así una mejor calidad de vida.

El maltrato hacia los animales domésticos se manifiesta de muchas formas, pero lo que más repercute en la sociedad son los animales en estado de abandono. Esto se debe a una falta de educación e información respecto a una crianza responsable de los mismos desde una temprana edad, ya que desde niños se debe de empezar a informar y concientizar sobre una buena crianza de los animales domésticos.

Por ello, se propone diseñar un juego de mesa didáctico para niños de 6 a 10 años para promover la crianza responsable de perros y gatos que consistirá en generar un mayor conocimiento entre toda la familia, asimismo, generar conciencia al tener una mascota en casa. De esa manera se educará a los niños a tener presente que es importante cuidar y proteger a sus mascotas y de igual forma se re educa a los adultos, frenando y previniendo el maltrato animal doméstico en un futuro.

2. Justificación de la investigación

Diseñar un juego de mesa didáctico para niños de 6 a 10 años requiere de información tanto teórica como la manera en cómo se va a desempeñar. Por ello, es necesario justificar el trabajo, considerando el ámbito social, práctico y metodológico.

2.1. Justificación Social:

Este proyecto busca no solo ayudar en concientizar e informar a los niños de 6 a 10 años sobre un adecuado trato hacia los animales generando así una crianza responsable, sino busca ser un aporte en la sociedad a través de una mejor cultura y educación con respecto a los seres vivos y su importancia haciendo valer sus derechos y reconociendo que son parte de nuestro mundo que nos rodea.

Según Reme (2014) menciona que:

Escribir sobre la importancia de enseñar a tus hijos a que respeten a los animales, sin duda, es uno de los temas más importantes para luchar contra el maltrato animal. Que en este país alcanza cifras extremas y muy alarmantes. (p.19).

Con respecto a lo anterior mencionado, se ve reflejado la importancia de la educación tanto los niños como los padres es un referente a seguir, ellos al observar que se es responsable con el cuidado hacia cualquier animal doméstico, generará actitudes positivas y crecerá con la idea de que un animal tiene sus mismos derechos, que es un ser al que no se le debe dañar, sino cuidar y amar. Es así que creará un gran cambio en el pensamiento y la práctica de una crianza responsable a futuras generaciones compartiendo el mismo ideal en cualquier ámbito provocando así un ambiente agradable para todo ser vivo.

2.2. Implicaciones Prácticas

El proyecto se realiza por la necesidad de concientizar a los niños desde una edad considerable en donde van a enriquecerse de nuevos conocimientos y generar una mayor responsabilidad en temas de suma relevancia para hacer un cambio y mejorarla calidad de vida de los animales domésticos mediante un aprendizaje didáctico.

Según Domènec (2009):

El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. (p5).

Se concuerda con la cita anterior, ya que los niños desde temprana edad se empiezan a relacionar con el exterior y darse cuenta lo correcto e incorrecto sobre el mejor cuidado de los animales. Es por eso, que el proyecto se proyecta a situarse a ese público objetivo para poder generar un mejor impacto en un futuro.

Con ello se generará un incremento en el porcentaje sobre una mejor crianza de los animales, un mejor cuidado de los mismos y una nueva cultura en la sociedad, además

de ello se estará reduciendo un gran índice de animales en estado de abandono o maltrato.

El juego se considera dentro del grupo de materiales lúdicos didácticos, ya que mientras se va jugando, se puede ir adquiriendo información generando un mayor aprendizaje desde una edad considerable, así como una retroalimentación.

2.3. Utilidad metodológica

Para realizar esta investigación se utilizó la metodología Design Thinking, la cual es un proceso que se apoya en herramientas y técnicas que pueden usarse en una o más fases del proceso creativo. Estas herramientas ayudan a descubrir los insights o «hallazgos» necesarios para realizar con éxito el proyecto, a seguir un hilo conductor, y potencian la creatividad al mismo tiempo que el análisis. Las herramientas que se usó fueron el mapa del problema, el lienzo del tema-problema-reto, el plan etnográfico, los arquetipos, los CJM (Customer Journey Map) y por último, el árbol mental.

La metodología Design Thinking facilita la solución de problemas, el diseño y desarrollo de productos y servicios de todo tipo y de distintos sectores económicos, donde la innovación y creatividad serán las principales herramientas. Por supuesto, siempre teniendo al ser humano como el centro de atención, es por ello que muchas veces también se le conoce como: *human-centered design* (diseño centrado en lo humano). Ahora, en esta investigación, se tiene como centro a los animales domésticos, específicamente a los perros y gatos. Para ello, se tendrá en cuenta a todos los autores involucrados en la contextualización del problema ya mencionado líneas arriba.

3. Reto de innovación

El reto de innovación propuesto consiste en crear una herramienta de enseñanza lúdica para concientizar una crianza responsable, a través de la creación de un juego de mesa didáctico para niños de 6 a 10 años.

3.1. Preguntas

Pregunta general

¿Cuál sería el impacto de crear un juego de mesa para promover la crianza responsable de perros y gatos en niños de 7 a 10 años?

Preguntas específicas

- ¿De qué manera sería innovador y divertido un juego de mesa para promover la crianza responsable de perros y gatos?
- ¿Qué información debe brindar el juego sobre el cuidado de los animales domésticos?
- ¿Cuántos personajes habrá durante el juego?
- ¿Cuáles serán las características de los personajes?

3.2. Objetivos

Objetivo general

Crear un juego de mesa didáctico para promover la crianza responsable de perros y gatos en niños de 7 a 10 años a través de una manera didáctica.

Objetivos específicos

- Analizar la forma del recorrido del juego así como también los colores y gráficos que contendrá.
- Definir la información que debe brindar el juego para poder concientizar a los niños.
- Definir la cantidad de personajes que habrá durante el juego.
- Diseñar las características que tendrán los personajes teniendo en cuenta su aspecto físico y proponer colores adecuados.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

- Giraldo Y. y Castaño Y. (2015) *Diseño de una estrategia lúdica pedagógica infantil para el cuidado de las mascotas*, para optar el grado de Licenciada en Preescolar.

El objetivo del estudio es diseñar una propuesta lúdico-pedagógica dirigida a la primera infancia, fomentado el respeto por la vida de los animales especialmente de perros y gatos.

Al ponerse a prueba el juego piloto se denota que este material didáctico se debe de jugar sin componentes distractores que llegasen a alterar el seguimiento del juego. Asimismo, en la prueba realizada, se pudo observar que al inicio del juego los niños comienzan con mucha atención y curiosidad, a pesar de ello, mientras transcurría el juego perdían esa concentración. Aun así, los niños tenían gran

facilidad para identificar conductas adecuadas e inadecuadas hacia los animales y la gravedad de las acciones.

Siguiendo la misma línea, se pudo verificar que las actitudes de los niños y diversos participantes, el juego aporta diversión, pero al mismo tiempo aprendizaje para transformar la vida en sociedad. El cuidado de las mascotas es un tema muy amplio que se presta para mostrarlo de manera lúdica y pedagógica facilitando la comprensión y la disposición por parte de los jugadores.

La utilidad de la tesis mostrada hacia este proyecto es que se propone la misma solución sobre un juego de mesa didáctico, que permite poder evidenciar las actitudes a quiénes está siendo dirigido y la funcionalidad del mismo. Además, permite observar las problemáticas que se puede ir encontrando en su desarrollo, así como también el concepto principal e identificar los puntos claves y temas como: el deber de un buen dueño, la crianza desde la perspectiva de un niño, hábitos de los animales domésticos, entre otros y que se deben de abordar a lo largo del proyecto que pueden llegar a ser relevantes.

Teniendo en cuenta al material lúdico-pedagógico mencionado en la tesis, se encontró que este tiene funciones de gran importancia, que contribuyen al aprendizaje y formación en los individuos.

- Villalta, D. (2018), *El cuidado de animales domésticos en el desarrollo de la sensibilización en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atenas*, para optar el título de licenciada en Ciencias de la Educación.

El objetivo de este estudio fue analizar la incidencia del cuidado de animales domésticos en el desarrollo de la sensibilización en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atenas.

Un resultado importante que se obtuvo de la investigación fue que los niños y niñas están conscientes del valor que genera el convivir con un animal doméstico, lo que permite desarrollar en ellos sentimientos de afectividad, colaboración y respeto hacia el entorno animal y natural.

Esta investigación se vincula con el proyecto en el aspecto educativo que tendrá la propuesta ya que el trasfondo de todo el proceso re-creativo será que el niño aprenda sobre una crianza responsable de los animales domésticos y esta investigación previa garantiza que los niños desde la edad de 4 a 5 años ya generan lazos fuertes con sus mascotas, lo cual brinda confianza y seguridad en que tomarán

en serio lo aprendido del juego con el fin de asegurar una mejor educación al respecto.

- Gutierrez, F. (2018), *Un perro no es un juguete: Sensibilización y Educación sobre la tenencia responsable de mascotas de la Universitaria Agustiniiana, Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y Educación*, para optar al título como Especialista en Pedagogía.

El propósito del estudio es generar desde los estudiantes un compromiso sobre la tenencia responsable de las mascotas desde el uso de técnicas didácticas, que permitan sensibilizar a los presentes o futuros dueños de mascotas.

El resultado del estudio permitió ver la falta de conocimientos que se tiene sobre los cuidados de tenencia responsable de una mascota y situaciones que ponen en riesgo la vida animal. Con todo ello se logró ver que los estudiantes tuvieron mayor compromiso y responsabilidad sobre la tenencia de mascotas por medio de estrategias educativas.

El vínculo entre el estudio y el proyecto es el reconocimiento de generar una mayor concientización y sensibilización en niños a través de la enseñanza con la ayuda de técnicas lúdicas y didácticas.

- Lengua. M. (2019), *Diseño de Información y su influencia en la difusión del contenido de la Ley de Protección y Bienestar Animal*, para optar el grado de bachiller en Diseño Profesional Gráfico.

Esta investigación sostiene que el diseño gráfico es una herramienta clave para el entendimiento de información extensa o dificultosa para los usuarios.

El estudio llegó a la conclusión que la infografía interactiva facilitó a los usuarios el entendimiento de conceptos y normas que se encuentran expuestos en la Ley de Protección y Bienestar Animal, ya que un 84% de los encuestados, encontraron el contenido fácil de asimilar debido a los términos concretos y claros, en contraste con los expuestos técnicos empleados en el documento formal.

El vínculo de este estudio con el proyecto es cómo a través de la síntesis y el gráfico se logra alcanzar a mayor público, en vez de presentar la información netamente redactada, se utilizan técnicas de diseño, ilustración y contraste de color para captar la atención del usuario y mantener su interés en el tema. En este caso, estas técnicas sirven como base para la propuesta gráfica del juego de mesa.

4.2. Marco teórico

La elaboración del presente capítulo es desarrollar el concepto de la importancia de la tenencia responsable de las mascotas a través de un juego de mesa didáctico.

4.2.1. Diseño de un juego de mesa didáctico

De manera general se define el juego de mesa como “un sistema matemático interactivo, hecho físico, usado para contar una historia” (Daviu, 2011, p.19).

Teniendo en cuenta lo mencionado por el autor, se puede decir que un juego de mesa es un conjunto de reglas y mecánicas, que pueden valerse de la estrategia, en algunos casos de la suerte, o ambos, diseñado dentro de un grupo de elementos físicos con ciertas características ya sea tableros, papel, dados, gráficos o figurillas, todo depende de la utilidad y que además conforman un tema o varios temas que proveen un esquema mental más amplio a los jugadores basado en un concepto. A parte de ello, busca brindar información, diversión, enseñanza, etc., según sea el objetivo y la finalidad detrás.

Teniendo ya una definición general, el proyecto se enfocará de manera más específica a cerca de la definición de un juego de mesa didáctico, tal y como la página web de Formainfancia European School, (2019) lo refiere como:

El método de enseñanza que se emplea para fomentar el conocimiento de una forma lúdica y educativa. El objetivo es que el niño desarrolle sus habilidades cognitivas y sociales. Hay un gran abanico de juegos de mesas educativos que incorporan el refuerzo de conocimientos. (párr.2)

La cita anterior se refiere a que un juego de mesa didáctico sirve para poder desarrollar el aprendizaje de un niño de una manera más dinámica y para la captación más rápida de un tema en específico, así como también darle las habilidades necesarias para que se desarrolle. Es así que en este caso se puede aplicar la frase “se aprende jugando” que engloba la finalidad de este.

4.2.2. Características del juego de mesa didáctico

Todo juego debe contar y cumplir con ciertas características generales y representativas que hagan valer su finalidad. Por ello, tanto un juego de manera general como un juego de mesa didáctico tiene aspectos diferentes ya sea por su objetivo y/o aspecto físico.

Bañeres et al. (2008), menciona que “Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional” (p.14).

Es así que siguiendo lo que dice el autor, un juego de mesa didáctico debe contar con rasgos específicos que cumplan con la definición de “didáctico” y a su vez desarrollen las habilidades del niño. Una de las características a considerar es que sea de fácil manejo y que tenga una intención didáctica, es decir, con un objetivo educativo en donde el niño pueda desarrollarse adecuadamente obteniendo información necesaria sobre un tema puntual contando con instrucciones que sean entendibles y adaptadas para el rango de edad a donde se está enfocando el juego. Además de ello, la finalidad de esta propuesta didáctica se tiene que basar en cumplir con cuatro aspectos teniendo en cuenta lo cognitivo, social, emocional y verbal.

4.2.3. Estrategias del juego de mesa lúdico

Como estrategia didáctica, el juego permite que el niño pueda analizar, experimentar e indagar, con ello el niño hace que su aprendizaje sea mucho más significativo. Según la Unesco (1980) “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17). De esta manera, se plantea que el juego tiene como punto de partida los objetivos (conocimientos, habilidades y capacidades) que es lo que se pretende alcanzar y que el problema es lo que se debe de ir resolviendo a partir de conocimientos previos y habilidades personales del niño.

Como estrategia de enseñanza, el juego es versátil ya que se puede ver de distintas aristas. Antes, durante o después de las actividades de enseñanza el juego puede ayudar a determinar conocimientos previos respecto a un tema, potenciar el aprendizaje o medir el nivel de comprensión.

Finalmente, con ello se concluye que el juego combina la enseñanza con la diversión, y lo convierte en un proceso dinámico, interesante y motivador.

4.2.4. Información del juego

La dinámica del juego se basa en un parque (Reino de mascotas) infestado de pulgas. En el cual los participantes que estarán representados dentro del tablero por perros y gatos de acuerdo a elección del jugador, mientras avanzan tendrán que evadir las diversas trampas y lograr vencerlas. El que llegue primero a la torre central de control de pulgas se convertirá en el rey del parque y el más responsable del grupo.

El juego, Pets' Kingdom, se clasifica como juego de azar, con cierta estrategia y una dosis educativa. Todos los participantes se convierten en un equipo. Deben designar a un jugador como la mascota líder y a otro jugador como el segundo al mando. La mascota líder se encargará de leer las tarjetas y distribuir las pulgas. El segundo al mando se encargará de leer las tarjetas al líder además de darle sus pulgas, cuando este caiga en casillas de colores. Para poder destronar es si un jugador llegase a caer en una casilla que ya está ocupada por otro jugador, deberán cambiar de posición.

Dentro del recorrido del tablero, en su camino habrá hexágonos de color, en la cual, si llegasen a caer en uno de ellos, deberán de tomar una carta del color correspondiente y dársela al líder para que la lea. Así mismo, será devuelta y colocada debajo del mazo de cartas.

Cada color está dividido en tres categorías como: buena suerte, que estará representada por el color amarillo. Esta categoría siempre favorecerá a los jugadores, desde regalar antipulgas hasta avanzar casillas corriendo. La segunda categoría es mala suerte, que se identifica con el color morado y finalmente la categoría trivía que será de color celeste en donde encontrarán preguntas rápidas sobre el cuidado de mascotas y si responden correctamente deben de avanzar de nuevo el número de casillas que sacaron en el dado. Además, habrá un hexágono color gris que significa que el participante se infestará de pulgas, en la cual deberá de retroceder a la veterinaria más cercana.

También habrá cartas de pulgas, estas ayudarán a los jugadores a llevar la cuenta de cuántas pulgas se les van subiendo. Si llegase a la cantidad máxima de 55 pulgas o más, deberá retroceder de inmediato a una veterinaria más cercana, lo cual hará que pierda un turno.

4.2.1.5 Materiales del juego de mesa

Se tiene juegos de mesa procedentes de muchos puntos del mundo y, aunque en general los materiales son similares, tienen pequeñas diferencias. Las cajas en las que vienen

son hechas en su mayoría de cartón compacto, al igual que sus fichas y tableros. De igual manera, estas están plastificadas para que sean más resistentes ante los golpes y los líquidos. El juego de mesa propuesto contará con los siguientes materiales:

- **Cartón maqueta:** Caja, contenedores y objetos extras (castillos, veterinarias)
Se utilizará este material, ya que es resistente a las plegaduras y resultará ser más duradero con el tiempo.
- **Vinil:** Empaque (Branding).
Es un material que contiene pegatina, la cual sirve para un pegado más fácil al empaque del juego de mesa.
- **Liner:** Tablero
Es un típico material utilizado dentro de la categoría de juegos de mesa, ya que permite el armado y el doblar más rápido.
- **Polímeros compostables:** Personajes principales (3 perros y 3 gatos).
- **Papel Couché:** Tarjetas, manual.
El papel tiene diferentes densidades en gramajes, lo cual hace perfecta la impresión sobre él.

4.2.1.6 Importancia del juego en la educación del niño

Así como es importante el contenido del juego, también lo es la influencia que causa en los infantes. Así lo reafirma García, S. (2018) en *Mindic Psicología y Salud*:

Los juegos de mesa también influyen en el aprendizaje y adaptación social de los niños, ya que ayudan a desarrollar las capacidades motoras, emocionales, mentales y sensoriales. Este tipo de juegos aportan una serie de beneficios, como estimular la empatía; fomentar la creatividad; ayudar a tolerar la frustración, a tener paciencia y a esperar turno; a desarrollar la orientación espacial; a fortalecer la autonomía; además, despiertan la imaginación; estimulan el lenguaje; ayudan a establecer estrategias y a tomar decisiones, y también mejoran la memoria y la concentración. (párr. 2-3)

Como vemos, los juegos de mesa enriquecen de muchas maneras en distintos aspectos del proceso de aprendizaje y es por ello que se resalta su importancia ya que es la típica metodología de enseñanza que se ejerce en una escuela sino una más dinámica, divertida y amena que permite al niño desarrollar sus habilidades intrínsecas y extrínsecas también con el fin de que establezca fuertes conexiones con los niños de su

edad e inclusive adultos. Al final del juego, todos aprenden, tanto pequeños como grandes.

5. Beneficiarios

Las personas beneficiarias en primera instancia son los infantes de 6 a 10 años, en segunda instancia son los padres y/o familiares que compartan la dinámica del juego con el infante en casa.

Hablando particularmente del arquetipo del infante, tiene una personalidad extrovertida, le encantan los animales porque tiene mascotas en casa desde muy temprana edad, estos la ayudaron a potenciar su curiosidad, desenvolvimiento y poco a poco desarrollar su sentido de responsabilidad. Convive con su mamá, tía y abuela, por lo tanto, recibe siempre atención en casa. Al ser la única menor, suele compartir juegos y dinámicas con su tía y abuela que siempre la acompañan. No fue introducida a la tecnología desde muy pequeña, así que no depende de un celular o tablet para encontrar una actividad entretenida.

Ahora, el arquetipo del adulto tutor es un poco diferente, ella tiene la responsabilidad real de las mascotas en casa, se encarga de bañarlas y sacarlas a pasear cuando puede. A pesar de ser sociable no sale mucho de casa, ama intensamente a su familia así que se preocupa por el bienestar de todos, incluso antes del suyo propio. Es muy atenta con su familia y la forma más clara de demostrarlo es a través de la comida, suele siempre darse gustitos y compartirlos con todos en casa, incluyendo sus mascotas.

Los usuarios antes de ser conscientes del problema respecto a sus mascotas, tomaban la situación a la ligera, era un hábito invitarles dulces o alimentos procesados sin preocuparse del efecto, su excusa para hacerlo era “solo es un poquito”, justificaban su accionar de esa forma. No veían necesario sacar a pasear a las mascotas muy seguido porque cuentan con un pequeño patio con jardín dentro de su propiedad y expresaban su amor hacia las mascotas muy efusivamente, teniéndolas en brazos mucho tiempo. Fueron conscientes del problema cuando la actitud de las mascotas empezó a dar problemas. Como no salían mucho, tenían muy poco contacto con otros humanos, por lo tanto, cada vez que alguien visitaba su hogar, sus mascotas enloquecen a ladridos, al punto de tener que encerrarlas en otra habitación. No comen el 100% de su comida balanceada que les compran porque no tiene un horario fijo de comida, además prefieren los bocados de comida casera o procesada que le invitan los dueños. Finalmente, al no sacarlas mucho a pasear, no veían necesario el aplicarles antipulgas y antiparásitos tan seguido como dicen en la veterinaria.

Los usuarios gracias al juego de mesa didáctico, se percataron que algunas de las acciones que realizaban con sus mascotas eran incorrectas, las cuales se generaron como hábitos. El juego les permitió mejorar en brindarles un adecuado cuidado y ser más responsables con el bienestar de la mascota. Además de que los niños tomaron mayor conciencia sobre la gran responsabilidad que es tener un animal doméstico y que no sean tratados como un juguete o algo desechable.

Así mismo, la cantidad de beneficiarios impactados son todos los participantes del juego de mesa didáctico y con quienes conviven, teniendo en cuenta que la cantidad máxima para poder participar es de 6 jugadores, así mismo que la cantidad de personas se vayan multiplicando cada vez más por día. El fin es obtener un cambio positivo en los hábitos inadecuados de los usuarios para con sus mascotas, a través de consejos y enseñanzas que encontrarán en el juego durante su dinámica. Es impulsar el aprendizaje a través del entretenimiento.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor

Se necesita que los niños estén preparados para la sociedad, para conseguirlo, se busca fortalecer el lazo afectivo entre mascotas y niños, mediante la enseñanza de crianza responsable, ya que está comprobado que la relación impulsa su desarrollo psicosocial y emocional. Además de fomentar el respeto y calidad de vida de las mascotas para que la relación dueño-mascota sea mejor y más gratificante.

6.2. Segmento de clientes

Se segmenta en dos partes: el público objetivo, quienes serán los padres de familia los clientes más importantes, ya que ellos se encargan de tomar la decisión de la compra del producto que servirá para enseñarles sobre una buena crianza responsable de animales domésticos a sus hijos. Es por ello que el usuario que interviene serán los niños de 6 a 10 años, ya que disfrutarán y recibirán la información mediante el juego de mesa didáctico.

6.3. Canales

Los canales por donde el juego se distribuirá será a través de tiendas micro y tiendas macro, como por ejemplo pequeñas librerías, centros de veterinarias, en tiendas Tai Loy, supermercados en donde se incluye a wong, plaza vea, metro, además de tiendas por departamento como Ripley, Saga Falabella, Oechsle. Así como también mediante las redes sociales de Facebook e Instagram.

6.4. Relación con los clientes

Al momento de realizar una venta, ofrecer un servicio de post venta para hacer seguimiento de la calidad que se le brinda y/o inquietud del cliente. Además, interactuar mediante redes sociales haciendo dinámicas, descripciones del juego, descuentos, datos curiosos, para que así los padres de familia se sientan en confianza con la compra del juego, así como también informarse.

6.5. Actividades clave

Dentro de las actividades clave que se van a desarrollar se encuentran:

- **Diseño de empaques**
El diseño del empaque contiene, protege, informa y vende. Ello implica la protección del producto para una mejor distribución y venta, se trata de la primera impresión que esta causa, con el objetivo de cautivar y captar la atención del consumidor.
- **Compra de los materiales y seguimiento de sus usos.**
La elección de buenos proveedores para la compra de materiales resistentes y perdurables. Además de la correcta utilidad de los mismos en el proceso de producción del juego.
- **Seguimiento de producción del juego de mesa didáctico.**
Este paso es muy importante ya que se evaluará el desempeño y los pasos a seguir de la fabricación, cumpliendo debidamente el orden del producto. Obteniendo así un producto de buena calidad y durabilidad del juego de mesa para el comprador y usuario.
- **Publicidad de distribución y lanzamiento del producto.**
El lanzamiento del producto servirá para promocionar las características, la funcionalidad y generar un índice de ventas. Así mismo, el marketing publicitario ayudará a atraer posibles compradores y llegar de manera más directa al consumidor por diferentes medios de comunicación.

- Cadena de suministros para el proceso de interacción con el posible comprador hasta el término de su compra.
Involucra todas las operaciones que serán indispensables para que el proceso de compra sea grato y que el producto llegue al consumidor final eficientemente, así mismo poder brindar un servicio de post venta.
- Inventario de los productos en producción y ya producidos.
Definir la relación de cantidad sobre los materiales o artículos que se tiene permitiendo la fabricación del juego de mesa antes de venderlos, en un periodo determinado.

6.6. Recursos clave

- Herramientas digitales para el diseño físico del tablero del juego.
- Se necesita de Programas para la elaboración de la gráfica como Illustrator, Photoshop, además para hacer la maqueta del producto en Autocad para la ayuda de su producción.
- Materiales para la construcción del juego de mesa.
- La construcción del juego se basa en diversos materiales y productos para que se lleve a cabo como cartón plastificado, cartón, así como también impresión que den la apariencia brillante, de buena presentación y atraiga la atención de los consumidores.
- Gestionar el tema financiero para su ejecución.
- Evaluar los límites económicos que se pueden manejar para la inversión en la producción, publicidad, merchandising del producto.
- Trabajadores para la fabricación del producto.
- Un producto de calidad se debe a buenos materiales para su utilización, pero detrás de ello, se encuentran los trabajadores que se encargan de la mano de obra para que la producción se lleve a cabalidad.

6.7. Aliados clave

Según Gallarzo y Ahumada (2014), las alianzas clave las componen los proveedores, los socios y las alianzas estratégicas que puedan optimizar el modelo de negocio, reducir el riesgo o adquirir recursos. Estas alianzas se pueden establecer con no competidores, competidores, distribuidores, financieros.(p.15)

Con ello nos referimos a todas las empresas o personas que ayudarán a alcanzar los objetivos deseados, destacar en el mercado y mejorar los ingresos, además de ser aliados para generar una inversión. Entre ellos se tiene a:

- **SERESTO**

Es una marca que vende artículos farmacéuticos, especializados en problemas de dermatitis en animales e inclusive en casos de pulgas, garrapatas, etc. Uno de sus productos más relevantes es el collar antipulgas que ha tenido mucha aceptación por el mercado.

- **NEXGARD**

También es una marca de medicamento utilizado para tratar las infestaciones por pulgas y garrapatas, así como la sarna demodéctica y sarcóptica en perros.

- **Cadenas veterinarias**

El producto a vender al tener como tema principal el cuidado de los animales, los aliados que formarían como parte importante serían las diversas veterinarias, ya que tiene como principal función cuidar del bienestar de los animales en el ámbito de la salud. Dentro de ellas por ejemplo la clínica de Pancho Cavero, que sería como un medio de difusión, la clínica veterinaria Hurón Azul, entre otras.

- **“Los animales me importan”**

Es un programa dirigido por el Dr. Veterinario Pancho Cavero, que está enfocado en brindar ayuda en algún tema médico que se requiera, así como también rescatar animales que se encuentren en estado de maltrato.

6.8. Fuentes de ingresos

La obtención de ingresos económicos se deberá a:

- **La venta del producto a ofrecer.**

A medida que el juego de mesa didáctico vaya circulando, se incrementará la aceptación del consumidor lo que permitirá que el índice de venta vaya aumentando mensualmente y así mismo los ingresos para la marca.

- **Marcas que se van a afiliar al juego de mesa didáctico.**

Mientras más fidelidad de las personas, más novedoso se vuelve el juego. Eso atraerá nuevos afiliados, marcas que quisieran que sean promocionados por medio del producto o a través de la marca que desarrolla el juego.

6.9. Presupuestos

En el tema de presupuestos o los gastos financieros que se van a dar dentro de la producción, comercialización del producto son:

- **Cartón plastificado**
El material servirá para realizar el empaque que contendrá todas las piezas del juego de mesa.
- **Cartón maqueta**
Se utilizará para la fabricación del tablero, ya que da facilidad al doblar y a su vez sea práctico al momento de armarse.
- **Papel couché**
El juego contendrá tarjetas a base de couché 300gr que contienen información relevante sobre el recorrido del juego y trivias para conocer más sobre los animales.
- **Impresión**
El coste para la impresión de todas las partes del juego de mesa ya sea la gráfica del empaque, el diseño de las tarjetas de agradecimiento, etc.
Además, está incluida la impresión en 3D para la fabricación de los personajes que serán los principales atractivos del juego de mesa.
- **Accesorios**
El juego contendrá diversos elementos para su armado, como pequeños árboles de diversos tipos, torres, dados.
- **Corte**
Para que sea más preciso en respetar los tamaños adecuados para el juego, se emplea el corte láser, una manera más rápida en la elaboración del juego de mesa.
- **Transporte**
El traslado de un lugar a otro para realizar todas las actividades en la producción del antes y durante del producto, al momento de hacer las compras respectivas de los materiales.
- **Producción**
La mano de obra de los ayudantes para la fabricación del juego de mesa. Además de realizar el pago por la utilización de la luz.
- **Distribución del producto**
Hacer llegar el producto a las diversas tiendas para su comercialización, así como también al realizar la entrega al cliente.
- **Publicidad**

Pagar por publicidad mediante las redes sociales para mayor circulación y captación de posibles compradores.

- Lugar para la producción del juego.

Inversión en alquiler para el proceso de fabricación del juego de mesa por cantidades. También como almacén de los materiales a utilizar y de los productos ya concluidos a la espera de su distribución.

7. Resultados

Se realizó un seguimiento paso a paso al usuario desde la experiencia de adquisición del producto (servicio) hasta la validación del mismo (producto). Para analizar el proceso del servicio se utilizó la herramienta “blueprint” y para el proceso de validación del producto, la ficha de experimentación.

En el proceso del servicio se analizó desde el momento en que la publicidad capta la atención del cliente, luego él mismo se comunica ya sea por la página de Instagram o Facebook, después se le brinda la información necesaria, el cual detalla el precio, las tiendas donde pueden adquirir el producto, así como también, la opción de delivery. Si el cliente fue a la misma tienda, también se analizó el proceso de atención por parte de los colaboradores y si en caso la entrega fue a domicilio también se tuvo en cuenta el proceso de atención de los colaboradores respectivos. Por último, el proceso del servicio termina cuando el cliente recibe el producto en sus propias manos para luego dar pase a la etapa de validación.

De acuerdo al análisis del proceso del servicio brindado se obtuvo tres oportunidades de mejora o puntos de dolor: El primero de ellos fue la rapidez con la que se contestaba a los futuros clientes ya que no fue la idónea, el segundo fue que cierta información no estaba actualizada en las redes y se tuvo que corroborar con los otros miembros de la empresa para brindar una información completa y actual, lo cual entorpece la relación con el cliente, y por último, el servicio de delivery demoró un poco debido a que el producto es un poco frágil lo cual dificulta su traslado. Se define tener en gran consideración estos puntos de mejora para llevar a cabo esos cambios en beneficio de nuestros clientes y así mismo, que se mantenga una buena imagen de la empresa y servicio brindado.

En el proceso de validación del producto se analizó cada etapa de experimentación del niño con el juego desde que recibió la caja hasta el fin del juego. Las etapas fueron: el momento cuando el niño recibe la caja, luego cuando abre la caja y trata de entender el juego, cuando

arma el juego, el inicio del juego, el recorrido y por último la finalización del juego. Según la observación que se hizo durante esta validación se obtuvo los siguientes hallazgos:

El primero de ellos es que la forma de la caja (forma de huella) y colores llamativos que tenía el producto generaron una rápida conexión y confianza con el infante, lo cual tuvo como consecuencia que el niño quiera abrir la caja y jugar inmediatamente. El segundo hallazgo fue en el entendimiento del juego, la mayoría de los niños no suele leer las instrucciones, trata de armarlo de manera intuitiva o pide ayuda al adulto que esté con él.

Por último y más importante hallazgo, es que los niños van descubriendo más acerca de sus mascotas conforme siguen en su recorrido en el juego; como, por ejemplo, acerca de una buena alimentación balanceada, sus cuidados personales, vacunas, etc. para con los animales. Esos pequeños descubrimientos los ayuda a ser más conscientes sobre el cuidado que deberían tener hacia sus mascotas o también, en el otro caso, les ayuda a prepararse para cuando tengan una mascota bajo su responsabilidad, en cierto grado, por primera vez. Además, esto no solo educa al infante, sino también al adulto y otros miembros del juego a ser más conscientes y/o desmentir ciertos mitos o verdades declaradas por la sociedad sobre sus amigos más leales.

Se puede decir que se cumplió con el reto de innovación planteado, el cual fue crear una herramienta de enseñanza lúdica (juego de mesa) para concientizar una crianza responsable en niños de 6 a 10 años, así como también enlazamos los hallazgos a las respuestas dadas a las preguntas que conforman el reto de innovación.

8. Conclusiones

- Teniendo en cuenta el reto de innovación planteado desde el comienzo del proyecto, se llega a la conclusión que sí se cumplió satisfactoriamente ya que se creó y diseñó un juego de mesa didáctico llamado PetsKingdom que cuenta con características, contenido e información relevante para los niños de 6 a 10 años. Así mismo, se llegó a comprobar que el juego fue atrayente para los niños demostrando un aumento en sus conocimientos y desarrollo de una mayor conciencia con respecto al adecuado cuidado de los animales domésticos, generando así una crianza más responsable con los mismos. Además, la manera en la que el juego fue desarrollado, pensando en los niños y en el mejoramiento de su aprendizaje, resultó ser muy innovador y divertido que permitió la integración de la familia.
- Del presente estudio realizado para proveer una mejor educación y que se erradique el maltrato animal a través del juego didáctico de mesa Pets Kingdom para niños, se concluye

que se obtuvieron resultados positivos y significativos en los usuarios, enriqueciéndose en una mejor educación con respecto a una tenencia responsable de las mascotas para así evitar en un largo plazo el maltrato y abandono animal, todo ello con la ayuda de estrategias educativas didácticas que fueron proveídas en el juego y adicional a ello con la ayuda de los padres de familia que tuvieron también un rol importante en el uso del juego, el cual permitió a los niños una mejor interacción y comprensión de la información dada, cumpliéndose así el reto propuesto a inicios de la investigación.

- Se concluye del presente estudio que a pesar de que se logró satisfactoriamente el reto de innovación, en la validación del prototipo la información educativa brindada en el juego fue de manera general y elemental; es decir, la información distribuida en las diferentes cartas del juego no fue suficiente ya que un porcentaje de los niños ya era consciente sobre las enseñanzas brindadas, así como los adultos. Teniendo en cuenta esto, lo idóneo sería aumentar el número de cartas y profundizar más la información educativa y a la vez hacer enseñanzas más específicas sobre el cuidado de las mascotas elegidas (perros y gatos), que son las más comunes en nuestra sociedad para que en un futuro el juego de mesa sea considerada una nueva forma de enseñanza lúdica.
- De todo el proceso de investigación y validación del producto se llega a la conclusión que a pesar de la buena recepción inicial del juego de mesa, con el paso del tiempo y el uso que le den los usuarios al juego, eventualmente conocerán todas las respuestas a la categoría de trivias y esto puede causar un desinterés en el juego, lo idóneo es realizar alternativas de productos similares, dentro de la marca Pets Kingdom para seguir promoviendo activamente la crianza responsable a través de métodos innovadores y productos interesantes para los consumidores.

9. Bibliografías

AGR Priority (2015). *¿Qué materiales utilizamos en nuestros juegos de mesa?*

Recuperado de: <https://www.agrpriority.com/post/2015/02/20/-qu%C3%A9-materiales-utilizamos-en-nuestros-juegos-de-mesa>

Andrés, M. y García M. (s/f). “Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico”. Recuperado de

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf

Areta, M. (2011). Proyecto de Prevención y Concientización sobre el maltrato animal. Recuperado de http://montecaserosonline.com/vernota.asp?id_noticia=3867

Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). “*El Juego como estrategia didáctica*”. Grao, Barcelona.

Daviau, R. (2011), “Design Intuitively” en Selinker, Mike (ed.), *La guía Kobold para el diseño de juegos de mesa, diseño abierto*. Kirkland, Estados Unidos, pp. 19-23.

Delgado, I (2011). Juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo
Domènec, B. et. al. (2008). Libro “*El juego como estrategia didáctica*”. Editorial laberinto educativo. Caracas, Venezuela. pp. 5

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

Fernández, V. (2020). *Tipos de justificación en la investigación científica*. Lima, Perú

Formainfancia European School (2019). *Juego didáctico: cómo aprender jugando*. Recuperado de: <https://formainfancia.com/juego-didactico-beneficios-ejemplos/>

García, A. (2019). *Diseño del packaging: ¡Mucho más que simples envases!*. Revista digital INESEM.

Recuperado de <https://revistadigital.inesem.es/disen-y-artes-graficas/disen-de-packaging/>

García, S. (2018). *La importancia de los juegos de mesa*.

Recuperado de <https://www.mindicsalud.com/blog/la-importancia-de-los-juegos-de-mesa>

Giraldo, Y.A, Castaño, J.L. (2015) *Diseño de una estrategia lúdica pedagógica infantil para el cuidado de las mascotas* . Tesis para Licenciada en Preescolar. Corporación Universitaria Lasallista. Caldas, Antioquia.

Recuperado de

http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1613/1/Diseno_estrategia_ludica_pedagogica_infantil_cuidado_mascota.pdf

González, R. (2015) *Modelo de negocio para una aplicación interactiva móvil de publicidad de locales comerciales en centros comerciales de la ciudad de Medellín*. Tesis para optar a la Maestría. Universidad EAFIT.

Gunter, B. (2012). *Animales domésticos: Psicología de sus dueños*. En *Animales domésticos: Psicología de sus dueños* (p.8). Barcelona, España.

Gutiérrez, F. (2018) *Un perro no es un juguete: sensibilización y educación sobre la tenencia responsable de mascotas*. Tesis para Especialidad en Psicología. Universidad Agustiniana. Bogotá. Colombia.

It Madrid: Digital School (2020) . *¿Qué es y para qué sirve Design Thinking?*

Recuperado de <https://www.itmadrid.com/que-es-y-para-que-sirve-design-thinking/>

Jugarijugar (s/f). *Material para mesas sensoriales*.

Recuperado de: <https://www.jugarijugar.com/es/281-material-para-mesas-sensoriales#>

Leyva, A.M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Tesis para la obtención del título de Licenciada en Pedagogía Infantil. Pontificia UniversidadJavierina. Bogotá, Colombia.

Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Masaquiza, I. (2012). *Las alianzas estratégicas con los proveedores y su incidencia en la rentabilidad de la empresa metalmecánica CEPSAN de Ambato*. Tesis para optar al título de Ingeniero de Empresas. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

Montero, B. (2017). “*Aplicación de juegos didácticos como método de enseñanza: Una revisión de la Literatura*”. Revista de investigación.

Rodríguez, L. (2014). “*Aplicación de los juegos de mesa como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje en la educación inicial*”. Trabajo de Licenciatura. Bogotá.

Recuperado de

<https://repositorio.iberro.edu.co/bitstream/001/624/1/Aplicaci%C3%B3n%20de%20los%20juegos%20de%20mesa%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20facilitar%20el%20aprendizaje%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20inicial.pdf>

Ruiz, M. (2017). *“El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil”*. Tesis para optar al grado de maestro en educación infantil. Cantabria, España.

Saiz, S. (2017). *Necesidades básicas del gato*.

Recuperado de <https://www.dinbeat.com/necesidades-basicas-del-gato/>

Sanuy, C. (1998) *“Enseñar a jugar”*. España: Marsiega.

Uribe,R. Utrilla,C. Ortega,A.(2017) *“Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales”*. Revista Legado de Arquitectura y Diseño, núm. 21. Universidad Autónoma del Estado de México.

Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/html/>

Vega, E. (2021) *Proyecto de ley sobre esterilización de perros y gatos: ¿qué dice el dictamen presentado por De Belaunde y Daniel Olivares?*. El Comercio. Recuperado de

<https://elcomercio.pe/respuestas/proyecto-de-ley-sobre-esterilizacion-de-perros-y-gatos-que-dice-el-dictamen-presentado-por-de-belaunde-y-daniel-olivares-noticia/?ref=ecr>

Videla, M. D. (marzo de 2017). Revista Ajayu de Psicología.

Recuperado de <http://docplayer.es/50604359-Que-es-una-mascota-objetos-y-miembros-de-la-familia-what-is-a-pet-objects-and-family-members.html>

Villalta, D. (2018) *El cuidado de animales domésticos en el desarrollo de la sensibilización en niños de 4 a 5 años de la unidad educativa Atenas*. Tesis para optar al título de Licenciada. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

Recuperado de

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28748/1/1803526514%20VILLALTA%20TIBANTA%20DIANA%20DEL%20PILAR.pdf>

Viorica, I. (2019). *Necesidades básicas del perro: Pirámide de Maslow Canina*

Recuperado de <https://www.redcanina.es/necesidades-basicas-del-perro/>

Vives, V. (2018). *Los juegos de mesa y sus beneficios educativos.*

Recuperado de <https://blog.vicensvives.com/los-juegos-de-mesa/>