

02.

GUÍA DEL PROFESOR



El bienestar de los perros



ANIMALIA
un campus bestial

Elanco Programa escolar para el bienestar animal

Elanco

02.

Los contenidos de la guía del profesor han sido creados por un equipo de docentes y creativos, con la coordinación de Elanco Animal Health. Queda estrictamente prohibida la distribución y reproducción total o parcial de estos contenidos sin autorización expresa de los autores.





Presentación

En esta segunda guía de **Animalia, un campus bestial** encontrarás la programación de la unidad didáctica del **Módulo 2: Los perros**, en el que tus alumnos tendrán que diseñar un **material visual** (podréis escoger entre poster analógico o banner digital) para sensibilizar a la sociedad sobre una de las problemáticas que más afectan al bienestar de los perros: el abandono.

En esta guía te facilitaremos los pasos a seguir y las herramientas necesarias para conseguirlo.

A continuación, te presentamos, en dos tablas distintas, el calendario de actividades del programa y los materiales que contiene este módulo. Recuerda que en la guía del profesor del **Módulo 1: Introducción al Bienestar Animal** y en la web www.animaliauncampusbestial.elanco.com encontrarás una explicación mucho más detallada sobre el contenido de este programa escolar: orientaciones metodológicas, la historia de Animalia, las características del material y el concurso final.

CALENDARIO DE ACTIVIDADES

Módulo 1: Introducción al bienestar animal	Octubre
Módulo 2: Los perros	Noviembre
Módulo 3: Los cerdos	Diciembre
Módulo 4: Los gatos	Enero
Módulo 5: Las gallinas	Febrero
Módulo 6: Las vacas	Marzo
Inscripción del centro al concurso I Premios Animalia, un campus bestial de Elanco	Hasta el 15 de Abril
Visita especial al centro escolar de: - Un veterinario especialista en comportamiento y bienestar animal - Pipper On Tour: https://www.pipperontour.com/ - Un miembro del equipo "Dejemos Huella" de Elanco: https://vetconecta.elanco.com/dejemos-huella/dejemos-huella	Abril - Mayo
Sumisión de las propuestas de cada centro	Hasta el 21 de Mayo
Entrega de los I PREMIOS ANIMALIA, UN CAMPUS BESTIAL DE ELANCO	Junio

MATERIAL DEL MÓDULO 2: LOS PERROS	
Guía del profesor 2	Programación didáctica para el profesor.
Anipedia 2	Material de consulta para el alumno que se puede complementar con otras fuentes.
Anexo 1	Correo electrónico de Mar para la clase en el que solicita ayuda y lanza un nuevo reto que afecta al bienestar de los perros.
Anexo 2	Cuestionario con 12 preguntas de respuesta múltiple, que también se puede resolver a través de Kahoot! Recuerda que lo pasamos al iniciar y al finalizar el Módulo 2, para poder comparar resultados. Si, por alguna razón, no se dispone de los medios tecnológicos necesarios para usar Kahoot! se puede imprimir una ficha por alumno.
Anexo 3	Parrilla de respuestas acertadas en el cuestionario , para que cada alumno pueda registrar los resultados obtenidos en la evaluación inicial y en la evaluación final.
Anexo 4	Guía para crear un material visual atractivo y eficaz . Se trata de una pauta para organizar el contenido de sus posters o banners.
Anexo 5	Hoja de coevaluación o evaluación entre iguales , para que cada alumno (e incluso el profesor) pueda evaluar las presentaciones de sus compañeros (alumnos).





PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1

UNIDAD DIDÁCTICA

MÓDULO 2: LOS PERROS

TIEMPO	10 min	
ACTIVIDAD	Motivación: La clase recibe un nuevo correo electrónico de Mar con las últimas noticias de Animalia, un campus bestial.	
MATERIAL	- Ordenador/tableta del profesor - Proyector - Anexo 1	
INDICACIONES AL DOCENTE	GRAN GRUPO: Proyectamos el correo electrónico de Mar (Anexo 1), en el que plantea un nuevo reto para la clase: crear un material visual para sensibilizar a la sociedad sobre uno de los problemas que más afectan al bienestar de los perros: el abandono. Se puede pedir a un voluntario que lo lea en voz alta.	
OBSERVACIONES DEL DOCENTE		

2

UNIDAD DIDÁCTICA

MÓDULO 2: LOS PERROS

TIEMPO	30 min	
ACTIVIDAD	Reflexión: La clase debate sobre el contenido del correo electrónico y se explica en qué consiste el producto final de este módulo: la creación de un material visual para sensibilizar a la sociedad sobre el abandono de perros.	
INDICACIONES AL DOCENTE	GRAN GRUPO: Debatimos en voz alta sobre alguno de estos aspectos u otros: - Quién tiene perro - Como ha llegado el perro a su entorno - Cuántos años tiene el perro - Cuántos años vive un perro - Cómo ha cambiado su vida desde que hay un perro en casa - Quién se ocupa del perro: pasear, comer, cuidados, visitas al veterinario... - Si podemos llevar al perro a todas partes - Qué hacemos con el perro cuando nos vamos de vacaciones Se explica en qué consiste el producto final de este módulo: la creación de un material visual para sensibilizar a la sociedad sobre el abandono de los perros. Para ello, deberemos pensar en el formato (un póster analógico o un banner digital), en un lema, en las imágenes y en los textos necesarios para conseguir nuestro objetivo: prevenir y evitar el abandono de perros.	
OBSERVACIONES DEL DOCENTE		

02.

3

UNIDAD DIDÁCTICA

MÓDULO 2: LOS PERROS

TIEMPO	20 min 
ACTIVIDAD	Evaluación inicial: Los alumnos responden a un breve cuestionario en Kahoot! o en formato impreso a modo de evaluación inicial.
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Enlace a Kahoot! https://create.kahoot.it/details/adacd06e-356c-48f2-8133-b4c1be9f68d5 - Ordenador/ tableta del profesor - 1 Ordenador/ tableta por alumno - Proyector - Anexo 2 - Anexo 3
INDICACIONES AL DOCENTE	<p>GRAN GRUPO/INDIVIDUAL: Para saber qué saben nuestros alumnos antes de iniciar el módulo les pasamos un breve cuestionario en Kahoot!</p> <p>Si no dispones de recursos tecnológicos para usar Kahoot! o prefieres tener la información en papel, puedes imprimir el cuestionario (Anexo 2), para cada uno de tus alumnos. Aquí tienes las soluciones: 1) c - 2) b - 3) a - 4) c - 5) d - 6) d - 7) d - 8) c - 9) b - 10) d - 11) d - 12) c</p> <p>Si no recuerdas cómo usar Kahoot!, puedes consultar de nuevo las instrucciones en la guía del profesor del Módulo 1.</p> <p>Recogemos los resultados individuales en una parrilla (Anexo 3) que nos servirá para comparar la evolución, ya que al final de este módulo se volverá a pasar el mismo cuestionario en Kahoot! a modo de evaluación final.</p> <p>Puedes decirles a tus alumnos que anoten el resultado obtenido en sus agendas o en las páginas en blanco de la Anipedia 2 (que presentamos a continuación), si quieres que sean conscientes de su evolución.</p>
OBSERVACIONES DEL DOCENTE	





4

UNIDAD DIDÁCTICA

MÓDULO 2: LOS PERROS

<p>TIEMPO</p>	<p>1h</p> 
<p>ACTIVIDAD</p>	<p>Organización y conocimientos previos: Nos volvemos a situar en el Mapa de Animalia y recordamos el recorrido. Ponemos en común lo que sabemos sobre el abandono de perros (en la columna de indicaciones al docente verás algunos ejemplos) y se presenta la Anipedia 2, el libro de consulta del alumno. Los alumnos se organizan en pequeños grupos de expertos que se especializarán en un solo apartado de la Anipedia 2 y, además, crearán un material visual para concienciar sobre el abandono de perros. Se puede organizar un concurso en la clase para votar el mejor material.</p>
<p>MATERIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Póster con el Mapa de Animalia - 1 Anipedia 2 por alumno
<p>INDICACIONES AL DOCENTE</p>	<p>GRAN GRUPO: Colgamos el Mapa de Animalia en un lugar visible para toda la clase y nos situamos. Recordamos el punto de partida (Mar, Luna y Max en la ciudad), el trayecto hacia el campo (animales de granja) y nos detenemos en el objetivo final o la meta: un concurso cuyo objetivo es mejorar el mundo en el que vivimos. Es importante ir transmitiendo la idea que va a guiar su trabajo durante todo el programa: el bienestar animal es positivo para los animales y para las personas.</p> <p>Nos situamos en el Módulo 2 reforzando la idea de que, para llegar a la meta, necesitamos aprender algunas cosas.</p> <p>Ponemos en común lo que sabemos sobre el abandono de perros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si hemos encontrado algún perro abandonado - Qué hay que hacer en caso de encontrar un perro abandonado - Por qué creemos que la gente abandona a los perros - Qué se puede hacer para evitar que la gente abandone a sus perros - Qué se puede hacer por los perros abandonados <p>Presentamos la Anipedia 2, recordándoles que es una colección de libros de consulta imprescindibles para llegar al objetivo final. Les dejamos que la ojeen y que se familiaricen con ella. Les mostramos las hojas en blanco del final para que puedan tomar apuntes e incluso anotar el resultado obtenido en el cuestionario.</p> <p>GRUPOS DE TRABAJO COOPERATIVO: Podemos optar por mantener los mismos grupos del Módulo 1 o crear nuevos. En cualquier caso, nos organizamos en grupos de trabajo cooperativo, de entre 4 a 6 alumnos, según la realidad del aula. Y les damos unos 10 minutos para que:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Decidan un nombre para su equipo, inspirándose en el mundo animal, asegurándonos de que sean respetuosos 2. Decidan repartirse los roles: secretario, encargado de material, portavoz, gestor del tiempo, etc. <p>En este módulo cada grupo de "expertos" deberá realizar estas dos tareas: Tarea 1. Presentar al resto de la clase, el apartado de la Anipedia 2 que se le haya asignado. Tarea 2. Crear un material visual de sensibilización sobre el abandono de perros, tal y como nos pedía Mar en su correo electrónico. Se puede organizar un concurso en la clase para decidir entre todos cuál es el mejor material. Tarea extra: podemos seguir preparando preguntas específicas sobre el bienestar de los perros para el Trivial del Bienestar Animal que creamos en el Módulo 1.</p>
<p>OBSERVACIONES DEL DOCENTE</p>	

TIEMPO	5-10h	
ACTIVIDAD	<p>Investigación y ejecución: Los grupos recopilan información sobre su apartado y preparan una presentación para el resto de la clase y su material visual de sensibilización sobre el abandono de perros. También pueden seguir generando preguntas sobre el bienestar de los perros para el Trivial del Bienestar Animal que crearon en el Módulo 1.</p>	
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Anipedia 2 - Otras fuentes de información: libros de la biblioteca, de casa, ordenadores / tabletas - Cartulinas para un mapa conceptual / 1 ordenador o tableta por grupo para crear una presentación digital - Cartulinas, fotografías, recortes de prensa, etc. para crear un póster analógico / 1 ordenador o tableta por grupo para crear un banner digital - Anexo 4 - Anexo 5 	
INDICACIONES AL DOCENTE	<p>GRUPOS DE TRABAJO COOPERATIVO: Tarea 1. Cada grupo investiga sobre los contenidos de su apartado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lectura de la Anipedia 2 - Planificación de búsqueda de información complementaria sobre el bienestar de los perros en otras fuentes: libros de la biblioteca escolar, de la biblioteca del aula, de la biblioteca pública o de su casa, consultando a expertos (veterinarios, biólogos, ecologistas, etc) o en internet. <p>ATENCIÓN: se puede realizar una salida a la biblioteca pública para buscar libros relacionados con este tema y/o prever traerlos de casa.</p> <p>Hay que organizar la información para plasmarla en un soporte visual que presentarán ante el resto de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analógico: un poster con un mapa conceptual - Digital: una presentación en PowerPoint o soporte similar <p>Tarea 2. Cada grupo investiga sobre el abandono de perros (en las noticias o consultando a expertos), para crear un material visual de sensibilización: un póster que se pueda colgar en el colegio o en los comercios de la zona o un banner que se pueda publicar en páginas web o en redes sociales (de la clase, de la escuela, de nuestro municipio...). Pueden usar la guía del Anexo 4, que es una pauta para organizar el contenido de sus trabajos. Cada grupo puede optar entre alguno de los siguientes formatos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Póster analógico: usando cartulinas, pinturas, recortes, fotografías, etc. - Banner digital: usando programas como Paint, Photoshop, Gimp, Canva, Padlet, etc. dependiendo de vuestros recursos y/o de las habilidades tecnológicas de tus alumnos. <p>Si lo crees necesario, puedes guiar a tus alumnos para que centren sus “campañas” sobre alguno de los siguientes aspectos:</p> <p>1 Prevención del abandono: antes de comprar, hay que valorar la opción de adoptar y, además, hay que pensar que un perro es un ser vivo, que tiene necesidades específicas y que, si todo va bien, va a pasar, como mínimo, los próximos 10 años con nosotros.</p> <p>2 Alternativas al abandono: consultar a nuestro entorno si alguien puede hacerse cargo o llevar el perro a una protectora de animales.</p>	





5

<p>INDICACIONES AL DOCENTE</p>	<p>3 Cómo ayudar a los perros abandonados: acogiéndolos, adoptándolos o haciendo voluntariados en protectoras de animales.</p> <p>GRAN GRUPO/INDIVIDUAL: Tarea 1. Cada grupo presenta su apartado de la Anipedia 2 al resto de la clase. El resto de los alumnos toman notas de los contenidos en las páginas en blanco de su Anipedia 2 y evalúan a sus iguales con una hoja de coevaluación (Anexo 5) que también puedes usar tú para evaluar el trabajo de cada grupo. Es muy importante que expliques cómo se evalúa.</p> <p>Tarea 2. Al finalizar la presentación de la Tarea 1, cada grupo presenta su material visual de sensibilización sobre el abandono de perros. Se puede organizar un concurso y votar el mejor material de sensibilización sobre el abandono de perros.</p> <p>Tarea extra: recupera las tarjetas imprimibles del Anexo 4 del Módulo 1, si quieres que tus alumnos sigan creando preguntas para el Trivial del Bienestar Animal.</p>
<p>OBSERVACIONES DEL DOCENTE</p>	

6

UNIDAD DIDÁCTICA

MÓDULO 2: LOS PERROS

<p>TIEMPO</p>	<p>1h </p>
<p>ACTIVIDAD</p>	<p>Evaluación final y reflexión de cierre: Los alumnos responden al mismo cuestionario del principio del módulo. Pueden comparar los resultados. Se cierra el módulo con una reflexión sobre lo que hemos aprendido y, por qué no, con una nueva partida al Trivial del Bienestar Animal.</p>
<p>MATERIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enlace a Kahoot! https://create.kahoot.it/details/adacd06e-356c-48f2-8133-b4c1be9f68d5 - Ordenador/tableta del profesor - 1 Ordenador/tableta por alumno - Proyector - Anexo 2 - Anexo 3
<p>INDICACIONES AL DOCENTE</p>	<p>GRAN GRUPO/INDIVIDUAL: Para saber qué hemos aprendido durante este módulo, recuperamos el cuestionario (Anexo 2) y lo volvemos a pasar.</p> <p>Recogemos los resultados individuales en la misma parrilla en la que habíamos recogido los resultados de la evaluación inicial (Anexo 3). Podemos comparar los resultados, para ver la evolución y motivar a nuestros alumnos y/o detectar si debemos volver a repasar algún concepto.</p> <p>Cerramos el módulo con una reflexión oral sobre lo que hemos aprendido y volvemos a recordar el objetivo final o la meta: un concurso para mejorar el mundo en el que vivimos. ¡Hemos dado un nuevo paso y cada vez estamos más cerca de la meta! Para celebrarlo: ¿por qué no jugamos otra partida del Trivial del Bienestar Animal?</p>
<p>OBSERVACIONES DEL DOCENTE</p>	

De: mar@animaliauncampusbestial.com

Asunto: ¿Qué hacemos para terminar con el abandono de perros?

Hola chicos y chicas,

¿Qué tal estáis?

Ya llevamos unos días en **Animalia, un campus bestial** y hemos conocido a nuestros compañeros de aventuras: algunos animales de la granja y sus cuidadores. Está siendo una experiencia alucinante, ya que estamos aprendiendo muchas cosas y, a la vez, nos estamos divirtiendo muchísimo todos juntos. Pero tengo que contaros algo que me tiene muy preocupada.

Resulta que esta mañana, durante su paseo matutino, Max se ha encontrado con un perro que estaba desorientado a las puertas del campus. Y claro, ha venido corriendo a "avisarme". El pobre perro estaba súper asustado y creo que hambriento. Inmediatamente, he ido a buscar a Rafael, el granjero y a Eva, la veterinaria del campus, para pedirles ayuda. Rafael le ha puesto agua y pienso y Eva se ha intentado acercar a él con mucho cuidado, para asegurarse de que no se asustara y huyera o de que reaccionara mal. En apenas unos minutos, nuestro nuevo amigo ya estaba correteando y jugando con Max, como si nada. Menos mal...

Pero Rafael y Eva me han contado que, lamentablemente, es una situación muy habitual: que suelen encontrarse con perros abandonados a las puertas del campus, sobre todo, coincidiendo con periodos vacacionales. Al principio, se quedaban con los perros en el campus, pero llegó un momento en el que no se podían hacer cargo de más perros y tuvieron que ponerse en contacto con una protectora de animales que, por lo visto, cada vez está más desbordada también.

Max está feliz porque tiene un nuevo amigo. Pero yo estoy muy triste, porque jamás habría imaginado que alguien pudiera llegar a abandonar a un perro. Vamos, que yo no me planteo ir a ningún sitio si no puedo ir con Max. Con lo que le gusta a él descubrir mundo...

Total, que creo que no nos podemos quedar de brazos cruzados. Así es que, de nuevo, os quería pedir ayuda: ¿qué podríamos hacer para terminar con el abandono de perros? ¿Nos ayudáis a hacer un material que podamos colgar en las puertas de los comercios, en alguna web o en las redes sociales de instituciones de nuestro entorno? Seguro que no es suficiente para terminar con este problema, pero por algo se empieza. ¿No creéis? Así que espero ver vuestras propuestas muy pronto.

Mientras tanto, aquí estamos muy nerviosos porque una de las cerdas de la granja está a punto de dar a luz y me han dicho que es una experiencia única. ¡Qué ganas de ver a los lechoncitos!

¡Hasta pronto amigos!

Mar,



CUESTIONARIO SOBRE LOS PERROS

1) ¿Desde cuando somos amigos los humanos y los perros?

- a. De toda la vida
- b. Hace entre 30.000 y 40.000 años
- c. No se conoce la fecha exacta
- d. Es imposible que humanos y perros seamos amigos

2) ¿Cuál es el antepasado común de todos los perros?

- a. Una raza que se extinguió
- b. El lobo
- c. El león
- d. Ninguna respuesta es correcta

3) ¿Qué es la neotenia?

- a. Mantener un comportamiento infantil toda la vida
- b. Una nueva raza de perro
- c. Un virus que afecta a los perros
- d. Ninguna respuesta es correcta

4) ¿Cuántas razas de perro existen hoy en día?

- a. Más de 30
- b. Más de 50
- c. Más de 300
- d. Más de 500

5) ¿Cómo se comunican los perros?

- a. Ladrando y gruñendo, entre otros sonidos
- b. A través del olfato
- c. A través de su lenguaje corporal
- d. Todas las respuestas son correctas

6) ¿Cuándo hay que castigar a un perro?

- a. Para enseñarle algo importante
- b. Cuando no nos hace caso
- c. Cuando se ha portado mal
- d. En ningún caso, ya que aprenden mejor con premios

7) ¿Cómo ayudan los perros a las personas?

- a. Con su olfato, ya que pueden llegar a detectar enfermedades
- b. Protegiendo a los rebaños
- c. Su compañía puede reducir el riesgo de sufrir enfermedades del corazón
- d. Todas las respuestas son correctas

8) El número de perros abandonados en España...

- a. Está disminuyendo, porque cada vez somos más responsables
- b. Es muy bajo, comparado con otros países de Europa
- c. Es de los más altos de Europa y no disminuye
- d. Ninguna respuesta es correcta

9) ¿Cuándo se puede separar a un cachorro de su madre?

- a. En cuanto nace, porque es un animal muy autónomo
- b. A partir de las 8 semanas, cuando ya ha aprendido conductas de su madre
- c. En cuanto recibe la primera vacuna y no hay riesgo de que enferme
- d. Ninguna respuesta es correcta

10) ¿Qué es el período de socialización sensible de un perro?

- a. Una etapa que dura de las 3 semanas de vida a los 3 meses
- b. Un período que influye en su bienestar, conducta y relación con los humanos
- c. El mejor momento para que un cachorro socialice
- d. Todas las respuestas son correctas

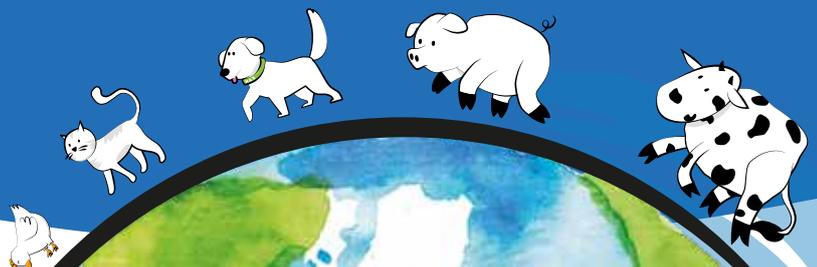
11) ¿Por qué los perros, a veces, se comportan de forma molesta?

- a. Porque tienen miedo
- b. Porque sienten dolor
- c. Porque se sienten frustrados
- d. Todas las respuestas son correctas

12) ¿A partir de qué edad se considera que un perro entra en la vejez?

- a. A partir de los 20 años.
- b. A partir de los 10 años.
- c. A partir de los 8 o 9 años.
- d. Ninguna respuesta es correcta.

Este cuestionario ha sido creado por AWEC (Animal Welfare Education Center), el centro de Educación en Bienestar Animal de la Universidad Autónoma de Barcelona, con la colaboración de Elanco Animal Health. Queda estrictamente prohibida la distribución y reproducción total o parcial de este cuestionario, sin autorización expresa de los autores.



GUÍA PARA CREAR UN MATERIAL VISUAL ATRACTIVO Y EFICAZ

1. Decidir el formato:

- Póster analógico
- Banner digital

2. Definir un objetivo: ¿Qué queremos conseguir con este material?

- Crear una infografía para sensibilizar sobre el problema
- Organizar una charla con un experto que informe sobre el problema
- Organizar una visita a una protectora de animales
- Recaudar fondos para ayudar económicamente a la protectora de animales
- Organizar voluntariados
- Etc.

3. Decidir un lema:

Una frase breve, sencilla, impactante y fácil de recordar, para llamar la atención. Ya sabes, a veces, ¡MENOS ES MÁS!

4. Escoger la imagen (o imágenes) con la que queremos ilustrar el cartel

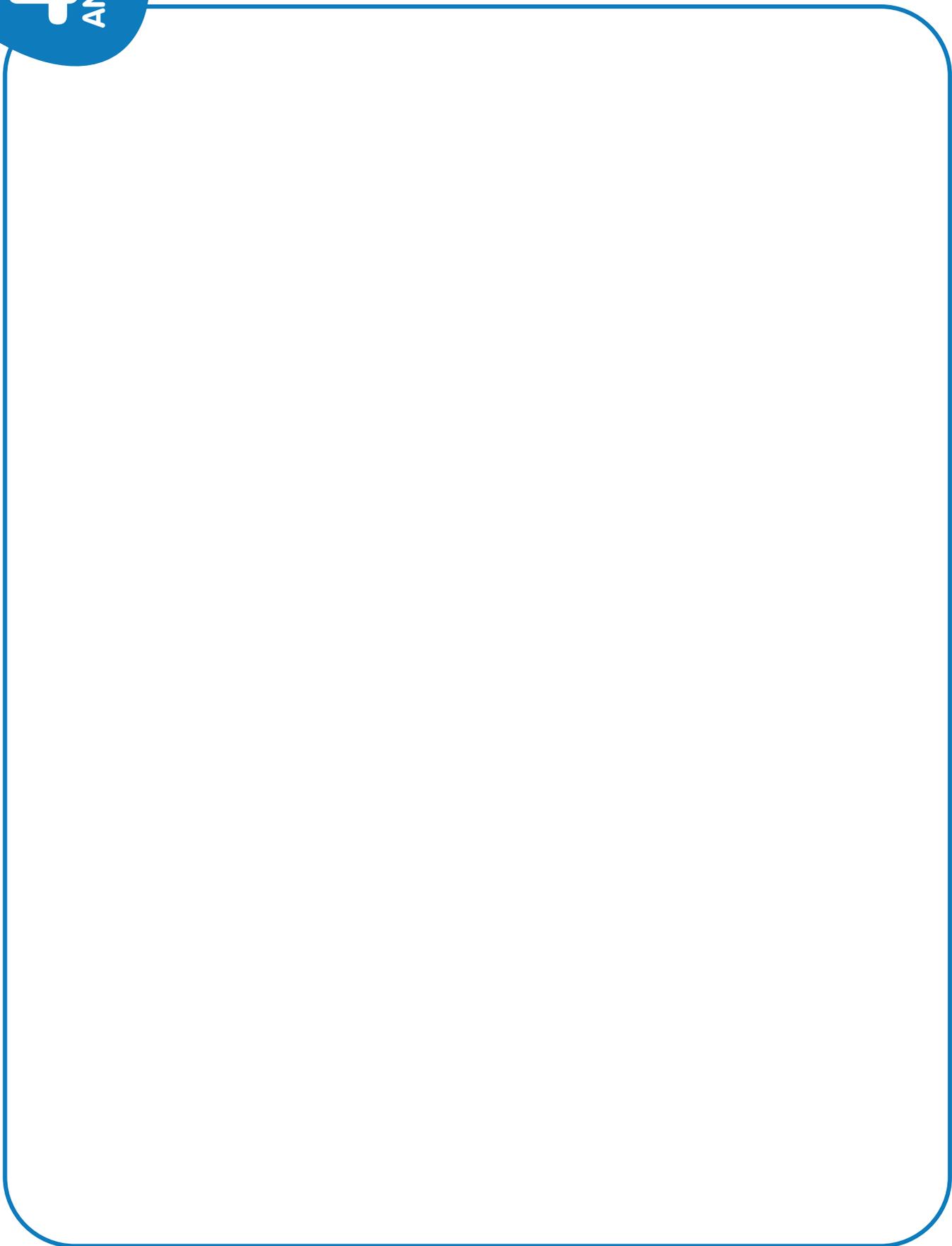
5. Redactar un texto muy sencillo con la información básica:

- A quién nos dirigimos (a los alumnos del cole, a los vecinos de nuestro municipio, etc)
- Qué vamos a hacer
- Dónde: lugar. También puede ser virtual, como por ejemplo, una conferencia en Zoom (pensar en poner el enlace)
- Cuándo: fecha y horario
- Cómo: si hay que hacer algo especial para poder participar en la actividad
- Llamada a la acción: una frase muy corta en la que se le dice al destinatario del cartel qué debe hacer. Por ejemplo: Apúntate aquí, Escríbenos un correo electrónico, Llama a este número de teléfono, etc.

6. Preparar un boceto con la estructura del cartel:

Dónde pondremos el lema, la imagen y los textos, pensando en los tamaños y el diseño. Usa la plantilla de la página siguiente para crear el boceto del cartel.

4 ANEXO





ANIMALIA
un campus bestial

Elanco Programa escolar para
el bienestar animal



AWEC ANIMAL
WELFARE
EDUCATION CENTRE

