



Universidad de Jaén
Centro de Estudios de Postgrado



Universidad Internacional de Andalucía
Oficina de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

PROYECTO DE IAA PARA LA PREVENCIÓN EN ADICCIÓN A LAS TICs: LA TECNOLOGÍA AL SERVICIO DE LOS ANIMALES

Alumno/a: MONSALVE HIDALGO MARIA ISABEL

Tutor/a: Prof. D. RAFAEL MARTOS MONTES

Prof. D. SILVIA MORENO DOMÍNGUEZ

RESUMEN

Con el avance y evolución de la tecnología se están observando, cada vez más, el desarrollo de patrones de usos disfuncionales y abusivos, sobre todo en el sector de la población más joven, los adolescentes. A través de la motivación, estados de relajación, disminución del estrés y ansiedad que suscitan los animales, se conseguiría incidir en los factores de riesgo y potenciar los de protección, posibilitando así no solo prevenir el desarrollo de adicciones relacionadas con la tecnología, sino que además los adolescentes aprenderían a aprovechar y hacer un uso funcional y adaptativo de la misma. Todo ello se lograría a través de un aprendizaje mediatizado por perros de terapia y la creación de contenidos educativos que favorezcan la adopción de perros de protectora. De esta forma los adolescentes tendrían la posibilidad de aprender a manejar mejor sus emociones y verían incrementado el sentimiento de autoeficacia, factores ambos, muy importantes para que el adolescente se desarrolle libre de adicciones, las cuales, sean del tipo que sean, siempre coartan el desarrollo integral del ser humano. En virtud de todo esto se ha diseñado este Proyecto de Prevención en adicción a las TICs: la Tecnología al Servicio de los Animales.

Palabras clave: adicción a la tecnología- Smartphone, prevención, adolescencia y animales, Educación Asistida con Animales.

ABSTRAT

The increasing progress and evolution of the technology is generating, more and more, the development of patterns of dysfunctional and abusive applications, with particular repercussion in young population, the teenagers. To influence in factors of risk and enhance factors of protection, it is necessary to generate motivation and states of relaxation, which means decreasing stress and anxiety. Animal assisted therapy provides this welfare, making possible not only the prevention of addictions related to technology, but also encouraging teenagers to learn how to take advantage and make a functional and adaptive use of technology. This is achieved through the use of assisted therapy dogs for learning and the creation of educational content to encourage the adoption of dogs from animal protection organisations. That way, the teenagers would have the possibility to learning how to better manage their emotions which will lead in an increase on the feeling of self-efficacy. This two factors are

highly important in order to get the development of teenagers be free of addictions, which, whatever they are, always restrict the integral development of the human being. Under all this evidences has been designed this project of Animal Assisted Intervention for addiction prevention in TICs: Technology at the Service of the Animals.

Keywords: addiction to technology- Smartphone, prevention, adolescence and animals, Animal Assisted Education.

INDICE

1. JUSTIFICACIÓN	2
1.1. VULNERABILIDAD EN LA ADOLESCENCIA Y ADICCIÓN	3
1.2 PREVENCIÓN, FACTORES DE RIESGO Y PROTECCIÓN EN LA ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	5
1.3 HISTORIA DE LAS INTERVENCIONES ASISTIDAS CON ANIMALES	6
1.4 INTERVENCIONES ASISTIDAS CON ANIMALES: TIPOS Y DIFERENCIAS	7
1.5 BENEFICIOS DE LAS IAA: ¿Por qué con Animales?	8
1.6 MARCO LEGISLATIVO Y ÁMBITO TERRITORIAL	13
2. OBJETIVOS	14
2.1 GENERALES	14
2.2 ESPECÍFICOS	14
3. MÉTODO	15
3.1 POBLACIÓN DIANA	15
3.2 RECURSOS MATERIALES, HUMANOS Y ANIMALES	16
3.3 TEMPORALIZACIÓN	17
3.4 METODOLOGÍA	17
3.5 EVALUACIÓN	17
4. FASES DE IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO	18
4.1 FASE PREVIA	18
4.1.1 EVALUACIÓN INICIAL	19
4.1.2 CONTENIDOS	19
4.1.3 PROTOCOLO DE BIENESTAR ANIMAL	20
4.1.4 LOCALIZACIÓN HORARIA Y ESPACIAL	20
4.2 FASE DE INTERVENCIÓN	20
4.2.1 PLAN DE INTERVENCIÓN	22
4.2.2 EVALUACIÓN PROCESUAL Y PARCIAL	37
4.3 FASE DE FINALIZACIÓN	38
4.3.1 EVALUACIÓN FINAL	38
4.3.2 ELABORACIÓN Y ENTREGA DE DOCUMENTACIÓN	38
5. VIABILIDAD DEL PROYECTO	39
6. RESULTADOS ESPERADOS	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA	41
ANEXOS	49

JUSTIFICACIÓN

Desde hace ya más de 20 años, con la irrupción de las Nuevas Tecnologías de la información y comunicación (TICs), a las que tiene acceso prácticamente toda la población, se han producido una serie de beneficios comunicativos, de acceso a la información y se han generado nuevos campos de ocio y disfrute (González y Justicia, 2009). Sin embargo aparejado a todo este avance han ido surgiendo distintas problemáticas asociadas al abuso de las mismas, llegando incluso a generar problemas de adicción y dependencia, siendo los adolescentes el sector de población más vulnerable (Chóliz, Villanueva, y Chóliz, 2009; González y Justicia, 2009).

Uno de los medios tecnológicos ampliamente utilizado por el conjunto de la población y más concretamente por los adolescentes, por ser uno de los bienes de consumo más avanzados tecnológicamente son los teléfonos inteligentes o Smartphone (Chóliz et al., 2009), a los que podemos sumar las Tablet. Ambos medios han sido mejorados tanto en diseño como en funcionalidad para generar una especial atracción por parte de los distintos segmentos de clientes, al igual que ocurría con las máquinas tragaperras (Odriozola, 1992). En el caso concreto de los teléfonos móviles, gracias a su facilidad de transporte, puede no solo potenciar el inicio de una adicción, sino que además puede ser el medio que posibilite el mantenimiento de otras adicciones comportamentales como puede ser la adicción a Internet, videojuegos o las compras on-line (Araque y Guillén, 2015; Pérez, Monje, y De León, 2012). En definitiva los Smartphone son pequeños ordenadores que además de cumplir con la función tradicionalmente asociada al teléfono, contiene numerosas aplicaciones y herramientas que le proporcionan gran versatilidad, y todo ello a un coste muy asequible (Cambra y Herrero, 2013). Además al estar en constante evolución, la atracción de los más jóvenes hacia los nuevos modelos lanzados al mercado es aún mayor (Chóliz et al., 2009). Todo ello hace que los Smartphone y cada vez más las Tablets sean un potente reforzador primario (Villanueva Silvestre, 2012), al igual que ocurre con otras adicciones comportamentales o con las sustancias psicoactivas (Sánchez-Carbonell, Fargues, Rosell, Lusa, y Oberst, 2008).

Todo este aumento en el uso de las TICs, y más concretamente en el uso de los móviles, donde además España se encuentra a la cabeza a nivel europeo, ha generado preocupación social. Según el Estudio realizado por el Centro de Seguridad en Internet para los menores españoles, ya en el año 2014 el 30% de los menores de 10 años tenían móvil, porcentaje que ascendía al 83% a los 14 años de edad (Cánovas, García, Oliaga, y Aboy, 2014), siendo en la

mayoría de los casos los padres los que regalaban el primer terminal como medida de control parental hacia los hijos (Chóliz et al., 2009). Aunque estos datos, a priori, no tienen por qué ser negativos, sin embargo si dejan patente la necesidad de educar a los menores en un adecuado y saludable uso de las TICs y dotar a los padres de herramientas educativas que faciliten la labor preventiva desde el núcleo familiar.

1.1. VULNERABILIDAD EN LA ADOLESCENCIA Y ADICCIÓN

La adolescencia es una etapa vital llena de cambios en todos los niveles del ser humano (físico, psicológico, emocional y social). A nivel físico el adolescente tiene que reorganizar su esquema corporal, lo que puede generar problemas de autoaceptación (Odriozola, 2012), a lo que se suma la búsqueda de la propia identidad (Chóliz et al., 2009) en relación con el mundo y principalmente con el grupo de iguales, con el que se identificarán cada vez más, produciéndose el consecuente alejamiento de la vida e ideales familiares (Urbano y Yuni, 2014). Nuevamente esta situación hace que los adolescentes sean más influenciables por las presiones sociales y del grupo de pares, lo cual indudablemente les sitúa en una posición de riesgo frente a la generación de conductas adictivas. Gracias a los avances en las técnicas de neuroimagen, hoy se sabe que a esas edades la corteza prefrontal se mantiene inmadura en lo que se refiere a funciones cognitivas importantes encargadas del control de la impulsividad, de la atención, de la toma de decisiones, realización de tareas al unísono, etc. (Delgado, 2012). Por otro lado el sistema mesolímbico, encargado de la regulación emocional y por tanto íntimamente relacionado con los procesos de recompensa y placer, se muestra, debido a los cambios hormonales, muy sensible (Delgado, 2012; Pedrero Pérez et al., 2012; Pedrero-Pérez et al., 2011; Trujillo y Pineda, 2008). Fruto de este desequilibrio en las estructuras cerebrales, los adolescentes tienden a tomar decisiones impulsivas, cargadas de activación emocional, sobre todo si se producen en presencia del grupo de iguales (Trujillo y Pineda, 2008), buscando de esta forma el refuerzo inmediato o primario que producen la comida, el sexo, los juegos, compras, Internet,..., lo que pone al cerebro en una mayor predisposición de aprendizaje y adquisición de este tipo de patrones conductuales (Oliva y Antolín, 2010). En definitiva todos estos avances en las técnicas de neuroimagen dejan claro que todavía en la adolescencia el cerebro mantiene gran plasticidad, lo que hace posible que enriqueciendo el ambiente estimular se pueda modificar el desarrollo (Burunat, 2004). Desde esta premisa se puede afirmar que la adolescencia es un periodo en el que, con los apoyos precisos que posibiliten resolver adecuadamente los conflictos y dificultades propias de la etapa, aquellos adolescentes más vulnerables pueden desarrollar una conciencia crítica que les posibilite llegar a la vida adulta

libres de adicciones, las cuales sean del tipo que sean, coartarán el desarrollo vital de los individuos (Urbano y Yuni, 2014). Por ello desde la familia, la comunidad y la escuela se deben posibilitar experiencias de aprendizaje enriquecedoras y motivadoras que permitan al adolescente tener una interacción positiva con las TICs.

A pesar de que actualmente no está consolidado el término de adicción para referirse al mal uso o uso indebido de móviles o Tablets, existen muchas similitudes con otras adicciones como son al juego patológico o incluso el consumo de drogas. Por ejemplo para los adolescentes el Smartphone cumple una gran función social, haciéndoles sentirse parte del grupo de iguales, (Cánovas et al., 2014), de alguna manera estar a la última en tecnología facilita el acceso y mantenimiento dentro del grupo. Otra similitud es como la persona comienza a cambiar o suprimir centros de interés, amistades, en la escuela, etc., llegando incluso a perder aficiones, horas de sueño, aislarse o fracasar en los estudios, todo para poder mantener la conducta, la cual demanda cada vez mayor dedicación (Pedrero Pérez et al., 2012). En definitiva se va perdiendo el control sobre la conducta a medida que va apareciendo la tolerancia, conceptos estos íntimamente relacionados con las adicciones, sean estas del tipo que sean. Ante la supresión o no realización de la conducta se pueden llegar a generar cuadros de abstinencia caracterizados por un profundo malestar emocional (Odriozola, 2012).

Otros riesgos aparejados al uso de las TICs, y más concretamente al uso de móviles y Tablets son; falta de habilidades sociales, ya que en muchas ocasiones las pantallas les evitan tener que enfrentarse a situaciones de la vida en las que tendrían que poner en práctica dichas habilidades; desvirtualización de la realidad, confundiendo los propios niveles de popularidad o cantidad de amigos reales con los virtuales (González y Justicia, 2009; Odriozola, 2012); ciberacoso- entendiendo este como el acoso escolar extendido fuera del contexto académico y vía virtual, por lo que los adolescentes pueden padecerlo casi ininterrumpidamente-(Durán-Segura y Martínez-Pecino, 2015); grooming en Internet-actos realizados por un adulto a través de la red para ganarse la confianza de un menor y poder llegar a abusar sexualmente de él-(Fernández, 2008); y sexting-envío de material (fotografías y videos) con contenidos sexuales a través de los teléfonos móviles- (Previte, 2010), todas ellas problemáticas de las que se hacen eco los medios de comunicación dada la tendencia de incremento en las tasas de prevalencia.

1.2 PREVENCIÓN, FACTORES DE RIESGO Y PROTECCIÓN EN LA ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

La prevención en términos generales es una forma de intervención educativa cuyo objetivo es evitar la aparición y/o consolidación de un problema de abuso o adicción, de tal forma que incide en las posibles causas y potencia aquello que dificulta la aparición del problema. En el caso concreto de la adicción a sustancias o el juego patológico su objetivo es la abstinencia, sin embargo cuando se habla de adicción a las TICs el objetivo debe ser aprender a hacer un uso funcional y adaptativo de las mismas. Dentro de la prevención existen niveles que varían en función de si lo que se trata es evitar la aparición del problema (prevención primaria) o de que se evite la consolidación del patrón adictivo (prevención secundaria). Además a estos dos niveles se debe sumar la prevención terciaria, cuyo objetivo es evitar la recaída dentro del proceso rehabilitador. Para que estas medidas puedan tener éxito los profesionales implicados en la intervención deben tener un profundo conocimiento de aquellas variables que pueden potenciar la aparición de la adicción y de las que pueden minimizar los riesgos, son los denominados factores de riesgo y protección. Ambos son vertientes contrapuestas e interrelacionadas que actúan a nivel personal o psicológico, familiar y social (Odrizola y de Corral Gargallo, 2010; Odrizola, 2012). Dentro de que la adolescencia en si misma se puede considerar un factor de riesgo (Peñafiel Pedrosa, 2012), existen en esta etapa de la vida, una serie de características que pueden aumentar la vulnerabilidad. La impulsividad, disforia, baja tolerancia a la frustración, baja autoestima, no aceptación del esquema corporal, la presión del grupo de iguales, interacciones familiares tóxicas o disfuncionales, tener un autoconcepto negativo o la insatisfacción personal son algunos de los factores de riesgo que más comúnmente se dan en los adolescentes. En el caso concreto de la adicción a las TICs se suman varios factores tales como la búsqueda de afecto a través de los medios tecnológicos, el relacionarse con personas que ya abusan de estos medios, la búsqueda de sensaciones estimulantes y las actitudes favorables hacia su consumo (Larrosa y Palomo, 2012), lo que les lleva a minimizar o relativizar los riesgos asociados al uso disfuncional y abusivo de la tecnología (Alfonso, Huedo-Medina, y Espada, 2009; Odrizola, 2012). A todos ellos se debe añadir que la actual sociedad de consumo ofrece perspectivas muy atractivas hacia las TICs, por lo que se incita el uso de tecnología, valorando positivamente la adquisición de las últimas versiones, sobre todo de móviles. Al otro lado están los factores de protección que fortalecerán al adolescente y que deben potenciarse tanto desde las medidas de prevención inespecíficas como desde los proyectos específicos de prevención. En este tipo de iniciativas se debe trabajar con los menores la aceptación de la imagen corporal, la tolerancia a la frustración, manejo de

emociones, la resolución de conflictos, el control de la conducta, habilidades sociales y de comunicación y en el caso concreto objeto de este proyecto, aprender a hacer un uso adecuado de la tecnología, lo que debe comenzar con aquellos aparatos más comúnmente utilizados como son los Smartphone y Tablets.

1.3 HISTORIA DE LAS INTERVENCIONES ASISTIDAS CON ANIMALES

Históricamente los humanos nos hemos vinculado al mundo animal con muy diversos objetivos, unos cumplían funciones de servicio como por ejemplo el manejo de ganado con ayuda de perros pastores o el transporte de cargas pesadas o personas utilizando animales como caballos o mulas. Sin embargo parece que existe una tendencia natural por parte de las personas a acercarse al mundo animal por el simple hecho de la compañía, lo cual hacía que por ejemplo los perros además de ser utilizados para el trabajo, cumplieran otras funciones más relacionadas con el apoyo emocional a sus propietarios (Zamarra San Joaquín, 2002). Esto ha provocado que diversas teorías traten de explicar los motivos por los que el Ser Humano establece lazos con los animales. Desde la teoría de la biofilia se considera que tenemos un interés innato por otras formas de vida; la del apego habla de un sistema innato de vinculación temprana al mundo animal; y desde la teoría del aprendizaje se trata de explicar como un aprendizaje en el seno familiar (O'Haire, 2010). Sea como fuere, lo que está ampliamente consensuado es que los beneficios aportados por los animales a las personas vienen determinados por el vínculo que se establece con ellos, extendiéndose los efectos positivos tanto a nivel físico, emocional, social y cognitivo (Abellán, 2008; Gómez, Atehortua, y Orozco, 2009).

Desde hace ya tiempo en EEUU y Europa, no solamente se ha investigado sobre el vínculo humano-animal, sino también como trasladar los efectos positivos que los animales reportan a las personas en intervenciones específicamente diseñadas para incrementar el bienestar. En este sentido cabe destacar que fue William Tuke ya en el año 1792 quien dejó por primera vez constancia escrita de los beneficios que los animales reportaron a los enfermos mentales en el Retreat de York. Otras iniciativas de las que se tiene constancia son: la creación en 1948 de la Granja Green Chimneys por el Doctor Samuel B. Ross para tratar a niños y jóvenes con problemas de comportamiento; el descubrimiento del psiquiatra Boris M. Levison en 1953 de como su perro Jingles cumplía una gran función como coterapeuta con uno de los niños que trataba, lo que le llevó a extender la experiencia a otros casos, llegando a ser pionero en los 60 no solo en la utilización de un animal como facilitador de la terapia en niños con problemas de comportamiento (Zamarra San Joaquín, 2002), sino también en describirlo en una monografía específica de los procesos, beneficios y procedimientos asociados a este campo

(Fine, 2014; Martos-Montes, Ordóñez-Pérez, de la Fuente-Hidalgo, Martos-Luque, y García-Viedma, 2015); o el programa que en 1981 se puso en marcha en la prisión de mujeres de Purdy (EEUU: Washinton), donde las internas adiestraban perros para que luego pudieran ser animales de servicio para personas con algún tipo de discapacidad (Zamarra San Joaquín, 2002). En la actualidad desde los campos de la psicología y la educación se continúan realizando intervenciones e investigaciones, que continúan constatando los beneficios que tiene para pacientes y usuarios incorporar Intervenciones Asistidas con Animales (IAA) dentro de los procesos terapéuticos, de rehabilitación y/o de aprendizaje (Martos-Montes et al., 2015). España no está siendo ajena a todo ello, por lo que la Fundación Affinity, creada en 1987 bajo el nombre de Fundación Purina, continúa favoreciendo tanto la implementación de programas de Terapia Asistida con Animales (TAA) como la investigación de los beneficios del vínculo humano-animal (Martos-Montes et al., 2015; Zamarra San Joaquín, 2002), al igual que otras entidades de más reciente creación como el Centre de Teràpies Assistides amb Cans (CTAC) o la Fundación Bocalán (Martos-Montes et al., 2015; Vallejo, Hernández, y Palomino, 2009). Todo ello está haciendo posible que cada vez más las IAA vayan adquiriendo la necesaria fundamentación teórica que dote de rigor científico y profesionalización a este tipo de intervenciones.

1.4 INTERVENCIONES ASISTIDAS CON ANIMALES: TIPOS Y DIFERENCIAS

En la actualidad dentro de las IAA encontramos, líneas diferenciadas de actuación; por un lado están las Actividades Asistidas con Animales (AAA), que son intervenciones cuyo principal objetivo es facilitar a los usuarios experiencias de ocio enriquecedoras, que aunque transversalmente reporten beneficios en la salud, este no es su principal objetivo, por lo que no requieren de un diseño específico para tal fin. Por otro lado está la TAA, que son acciones específicamente diseñadas para alcanzar beneficios en la salud y bienestar de las personas, por lo que los profesionales realizan el programa o plan de intervención en función de unos objetivos específicamente diseñados para favorecer la mejora de los pacientes o usuarios en aquellas áreas que requieren de intervención. En este sentido pueden ser terapias cuyos beneficios reportados sean a nivel físico, cognitivo, social y/o emocional (Abellán, 2008; Fine, 2014; Martos-Montes et al., 2015). Para la International Association of Human- Animal Interaction Organizatios, dentro del apartado de TAA se incluirían también las intervenciones educativas, ya que al igual que la TAA requieren de unos objetivos y un diseño metodológico específico (IAHAIO, 2015). En España la Educación Asistida con Animales (EAA) es una

tercera línea de intervención claramente diferenciada de la TAA por los objetivos que persigue, ya que están siempre relacionados con la consecución de objetivos curriculares (Martos-Montes et al., 2015; Vallejo et al., 2009). Sin embargo, la escuela no es solo un mero agente de transmisión de información, además cumple una principal función como agente socializador, ya que no deja de ser un contexto socioeducativo al igual que las escuelas de educación infantil o los centros de menores (Vallejo et al., 2009), en el que se favorece la adquisición de aprendizajes psicosociales que fomentan la autonomía, libertad de pensamiento, tolerancia, empatía,... En definitiva, debe posibilitar la adquisición de valores y actitudes para que los más jóvenes puedan tener un desarrollo integral. Por todo ello, la escuela es uno de los espacios desde donde mejor se puede incidir tanto en la prevención del consumo de sustancias, como de la adicción al móvil y otros aparatos y/o medios tecnológicos, para lo cual debe poder tener todos los medios y recursos necesarios que hagan posible el cumplimiento de tal fin. Bajo este planteamiento se considera que todo proyecto de prevención que incorpore animales debe ser considerado EAA.

1.5 BENEFICIOS DE LAS IAA: ¿Por qué con Animales?

Ya se ha reseñado como a lo largo de la historia e incluso en la actualidad se constatan los beneficios que aportan los animales a las personas y más concretamente en los procesos educativos o terapéuticos. Pero ¿Cuáles son esos beneficios? Y ¿bajo qué mecanismos actúan las IAA? Pues bien, uno de los principales beneficios es el efecto motivacional que produce (Fine, 2014). Los animales, dado su carácter multisensorial e interactivo, provocan reacciones en niños y adolescentes de querer saber y hacer con el animal, por ello son un gran potenciador para la adquisición de nuevos aprendizajes (Abellán, 2008; Bassette y Taber-Doughty, 2013; Melson, 2003; Serpell, 1996; Vallejo et al., 2009) y favorecen actitudes de cambio, lo que ha sido aprovechado en estudios de investigación en el tratamiento de adicciones (Burger, Stetina, Turner, McElheney, y Handlos, 2011; Campbell-Begg, 2000; Gomez, 2015; Wesley, Minatrea, y Watson, 2009) y en intervenciones con niños y adolescentes con problemas de conducta (Bachi, Terkel, y Teichman, 2012; Lentini y Knox, 2009; Trotter, Chandler, Goodwin-Bond, y Casey, 2008).

A través de los animales, los profesionales pueden conectar mejor con los alumnos, es decir, ayuda a lubricar o facilitar la relación educativa (Abellán, 2008; Friesen, 2010), ya que el profesor o educador son vistos como figuras más cercanas, lo que indudablemente aumenta las posibilidades de apertura por parte de los adolescentes hacia el programa. Esto posibilita un mayor margen de actuación por parte de los profesionales, pudiendo trabajar en las sesiones

emociones y sentimientos que en otros contextos les sería más complicado mostrar. Y es que además de lubricar la relación educativa como facilitador o catalizador social (Fine, 2014), los animales ayudan a canalizar y tener un mayor manejo y control de las emociones (Burger et al., 2011; Jiménez, Hernández, y Ramírez, 2012), así como de la impulsividad y agresividad (Adams, 2009), produciéndose un efecto calmante en las personas cuando interactúan con un animal (Lentini y Knox, 2009). Aunque la investigación actualmente se encuentra muy activa en este sentido, se ha constatado que este efecto se produce gracias a que los animales no nos juzgan (Friesen, 2010; Gómez et al., 2009), por lo que su presencia aumenta la sensación de seguridad emocional necesaria para que el adolescente pueda abrirse sin sentirse juzgado. De hecho esta emanación de seguridad produce una reducción del estrés ante situaciones que generan ansiedad en el alumnado (Cabra Martínez, 2013; Friesen, 2010). Cuando por ejemplo, un alumno tiene dificultades en la lectura, leer en presencia de un perro y leerle al animal ayuda en el proceso de adquisición de la misma, ya que al realizar la tarea con menos ansiedad y estrés les es más fácil sostener la atención (Bassette y Taber-Doughty, 2013; Lentini y Knox, 2009; Melson, 2003). Es por ello que actualmente se están llevando a cabo tanto en España como en Europa y EEUU programas de lectura con perros para alumnos que muestran problemas en esta área curricular, siendo el programa Reading Education Assistance Dogs (READ) creado en 1999 por la Intermountain Therapy Animals (ITA) en EEUU el más ampliamente conocido e implementado (Fine, 2014). En España se está llevando a cabo desde el año 2014 a través de la asociación Perros y Letras-R.E.A.D. España. Si con las dificultades de aprendizaje, los animales producen dichos beneficios, haciendo que el niño tenga un sentimiento de mayor seguridad, comodidad y aceptación (Fine, 2014), en los programas de prevención, no solo los alumnos se sentirán más seguros y menos ansiosos, sino que además, cuando ya exista cierto nivel de dependencia al móvil o problemas de autoestima, inseguridad o no aceptación de la propia imagen, les será más fácil expresarlo en presencia de un animal, pues estarán más conectados con el profesional implicado en la intervención (Adams, 2009). De esta forma también cumplirá con la función de los objetos transicionales de manera más efectiva, ya que el animal, además de ayudar a bajar los niveles de estrés, incluso por el simple hecho de acariciarlos, tal y como se ha demostrado en la investigación científica (Gómez et al., 2009; O'Haire, 2010), reacciona e interactúa, incluso llegando a actuar de una u otra forma en función de cómo se encuentre la persona anímicamente. Los caballos por ejemplo, dada su naturaleza huidiza, se muestran muy sensibles a estados de agresividad o agitación, sin embargo ante estados de tranquilidad son sociables y amigables, lo que ayuda tanto a pacientes como a profesionales a reconducir las emociones negativas (Dell et al., 2011; Lentini y Knox, 2009),

que suelen estar en la base de muchas adicciones y/o patrones conductuales agresivos y disruptivos. Una vez que los adolescentes abandonan el hermetismo emocional hacia las figuras consideradas de autoridad y su disposición al cambio es mayor, se abren grandes posibilidades educativas en la adquisición de adecuadas habilidades sociales, que incidirán en el aprendizaje de habilidades comunicativas, lo que les ayudará a mejorar en factores de protección como la resolución de conflictos, la asertividad, empatía o incidir en factores de riesgo como las presiones tanto del grupo de iguales, como de la actual sociedad de consumo, en la que en muchas ocasiones se presenta el consumo de TICs como algo favorable y exento de riesgos. En definitiva las características propias de la adolescencia, sobre todo de los jóvenes más vulnerables y los Smartphone y las redes sociales, favorecen un estilo de relación mediatizado por la protección de las pantallas, perdiéndose así grandes oportunidades de relación directa en las que tendrían que poner en práctica esas habilidades sociales y de comunicación tan necesarias para tener una adecuada y funcional interacción social. Por ello a través de los animales se consiguen relaciones basadas en la honestidad (Lentini y Knox, 2009; Minatrea y Wesley, 2008; Wesley et al., 2009), que después podrán extrapolar a su día a día, pudiendo comprobar por ellos mismos lo enriquecedoras que resultan las relaciones directas, donde los mensajes no solo se interpretan con la comunicación verbal, sino también con la no verbal. En este sentido cabe destacar, que los animales y sus formas de comunicar, son unos grandes modelos de conducta para niños y adolescentes (Abellán, 2008; Cabra Martínez, 2013), por lo que establecer comparativas entre la comunicación animal y las personas será una potente herramienta educativa precursora del cambio.

Por otro lado, como ya se refirió en apartados anteriores, la prevención en los medios tecnológicos y de comunicación debe pasar por aprender a hacer un uso adecuado de los mismos, por lo que también se cumplirá con la función facilitadora del aprendizaje de contenidos, ya que el adolescente, al estar emocionalmente más involucrado tenderá a una mayor participación e implicación, partiendo así de uno de los pilares pedagógicos del proceso enseñanza-aprendizaje, la teoría del aprendizaje significativo de Vygotsky (Serpell, 1996). Aprovechar la motivación y curiosidad de los jóvenes hacia el mundo animal, puede ayudar a favorecer la creación de contenidos educativos en los medios y redes sociales, que a su vez pueden generar conciencia y compromiso social (Abellán, 2008), tal y como se demostró en el estudio llevado por Lange et al. (2007) que incorporaba perros de terapia en el control de la ira de un grupo de adolescentes, obteniendo resultados que demuestran como los animales pueden contribuir en el aprendizaje del manejo de emociones (Fine, 2014). Esto además de trasladarse

a temas como el abandono o el maltrato animal, puede ser extrapolado a todas las facetas y ambientes del individuo, contribuyendo así al progreso hacia una sociedad futura más tolerante y solidaria. Y es que al igual que ocurre en los ámbitos de recuperación y rehabilitación física, las personas estamos en disposición de hacer, en función de la motivación que tengamos hacia la tarea, por lo que se ha comprobado que gracias a la motivación suscitada por los animales, las personas con diversidad funcional física tienden a estar en mayor predisposición de implicarse en el proceso rehabilitador (Duque, 2011; Lasa et al., 2015). Del mismo modo los adolescentes muestran un marcado interés hacia los animales, llegando incluso a prestarles más atención que a los propios hermanos (Melson, 2003). Este interés, bien canalizado, puede implicarles en la creación de contenidos divulgativos relacionados con el mundo animal, la naturaleza y su protección, lo que también incidirá en la mejoría del sentimiento de autoeficacia al estar realizando una tarea para el animal, al igual que ha sido demostrada la eficacia en este aspecto en programas de cuidado de animales de granja (Berget, Ekeberg, y Braastad, 2008; Pedersen, Nordaunet, Martinsen, Berget, y Braastad, 2011). Este efecto positivo será de mayor impacto sobre todo en aquellos adolescentes más vulnerables, inseguros, con problemas de conducta, o que ya estén empezando a tener cierta relación disfuncional con el uso de las TICs.

Otro aspecto importante en la edad adolescente y que en la actualidad está sufriendo un fuerte cambio es el tiempo de ocio, cómo y en qué lo invierten. Videoconsolas, Tablets, juegos de ordenador o del móvil y relaciones sociales mediatizadas por las pantallas, son las principales fuentes de diversión para los más jóvenes. Como todo en la vida, el uso de estos medios, si se hace de manera controlada y adaptada a la edad evolutiva de la persona, pueden ser grandes herramientas de aprendizaje, sin embargo, cuando esto no es así, como ya se ha referido en apartados anteriores, pueden favorecer la proliferación de conductas adictivas que coartarán el desarrollo integral, autónomo y libre de las personas. Por todo ello las IAA pueden abrir nuevos centros de interés (Cabra Martínez, 2013) y por tanto formas de ocio más cercanas al mundo animal, donde las interacciones mayoritariamente son enriquecedoras y divertidas porque no pueden darse mediatizadas por las pantallas, ya que con ellos la comunicación siempre es directa y honesta (Lentini y Knox, 2009).

Como se ha podido comprobar los animales son grandes aliados en distintos ámbitos terapéuticos y educativos, mientras que en el terreno de la prevención no existen en la literatura científica investigaciones que pongan en relación ambos conceptos. Sin embargo, dentro de los procesos terapéuticos o de rehabilitación en drogodependencias, menores en riesgo social y/o con problemas de conducta existe evidencia sobre como la incorporación de un animal

(normalmente perro o caballo) en los procesos terapéuticos incide directamente en una mejor y más pronta recuperación (Adams, 2009; Campbell-Begg, 2000). Esto está posibilitando la proliferación de iniciativas educativas y de tratamiento que complementariamente introducen animales en los programas específicos en adicciones. Los beneficios más ampliamente demostrados hacen referencia a la creación de una alianza terapéutica basada en la honestidad y confianza de los usuarios con los profesionales (Lentini y Knox, 2009; Minatrea y Wesley, 2008; Wesley et al., 2009), incluso en los casos más complejos de pacientes con patología dual (Wesley et al., 2009), y la relajación ante situaciones que para este tipo de pacientes resultan muy estresantes, llegando incluso, en uno de los programas de desintoxicación realizados, en el que se preguntó a los pacientes del centro residencial de tratamiento por los motivos que le ayudaron a mantenerse en el mismo, a verbalizar que la presencia de su mascota fue de gran apoyo e influyó considerablemente en la adherencia y continuidad en el tratamiento (Fem Futur, 2016). Además, la presencia de un animal provoca estados emocionales positivos que les hacen posible superar las situaciones de estrés y ansiedad más duras (Fem Futur, 2016). Otro aspecto que también ha sido evidenciado es como el hecho de cuidar animales, incluso los de granja, incide directamente en el sentimiento de autoeficacia (Berget et al., 2008; Pedersen et al., 2011), lo que posibilita que este tipo de pacientes mejoren en autoestima y autoconcepto, áreas estas, muy deterioradas tanto en personas adictas como en los adolescentes más vulnerables o con rasgos de personalidad adictiva. Otra de las variables medidas en este tipo de estudios ha sido la disposición al cambio, la cual también ha obtenido mejores resultados en los pacientes que se han beneficiado de las TAA (Gómez, 2015), lo cual induce a pensar que en el caso de la prevención también favorezca la disposición al cambio de adolescentes que ya muestren algún tipo de uso disfuncional con las TICs.

Dada la cantidad de efectos positivos en los que los animales han demostrado ser grandes aliados tanto de profesionales como de usuarios, la actual desconexión social con la naturaleza y la creciente preocupación de algunos estamentos sociales y políticos por el tipo de uso que hacen los adolescentes de los medios tecnológicos, surge este proyecto piloto en la que ambas partes, adolescentes y animales, se verán beneficiadas. Por un lado los usuarios podrán conocer el mundo animal y a través de él aprender a usar las TICs de manera funcional, por el otro, el mundo animal se verá beneficiado al poder contar con jóvenes más implicados en su conservación. Todo ello organizado por profesionales que a través del diseño metodológico, proporcionen la necesaria coherencia interna al proyecto para que el impacto en los beneficiarios sea mayor y duradero.

1.5.1 ELECCIÓN DEL ANIMAL DE INTERVENCIÓN

Uno de los aspectos más importantes en los proyectos de EAA es hacer una adecuada selección de la especie teniendo en cuenta tanto los contenidos a trabajar en el proyecto, como el ámbito de implementación y las posibilidades de poder ofrecer un adecuado bienestar de los animales de intervención (AI) y los usuarios. A pesar de que existe evidencia científica en las dos especies más ampliamente incorporadas en IAA, el perro y el caballo, se considera que teniendo en cuenta el tipo de diseño del proyecto, en el que será el animal al que se desplazará para realizar la intervención, y la importancia de salvaguardar el bienestar de los animales con los que se va a trabajar, la especie a incorporar será el perro. No obstante, para garantizar el mantenimiento de la salud física, emocional, psicológica y social de los perros implicados en el proyecto será imprescindible y de vital importancia diseñar un protocolo específico de bienestar animal de obligado cumplimiento, por lo que el diseño de las actividades a realizar se hará en función de las posibilidades y limitaciones de la especie seleccionada.

1.6 MARCO LEGISLATIVO Y AMBITO TERRITORIAL

El proyecto de prevención en adicción a las TICs: La Tecnología al servicio de los Animales se encuadra como complemento de las medidas de prevención ya adoptadas por la Comunidad de Madrid al amparo de la Ley sobre Drogodependencias y otros Trastornos Adictivos, según la cual debe prestarse especial interés a las medidas de prevención dirigidas a la población infantil y adolescente (Ley 5, 2002). En pro del cumplimiento de la citada Ley se están implementado programas de prevención y promoción de la salud en diversos ámbitos socioeducativos, un ejemplo de ello es el programa de prevención del uso inadecuado de las Nuevas Tecnología (NT) dirigido a adolescentes de la Comunidad de Madrid “Innovamos”, que se está llevando a cabo en los centros escolares de la Comunidad desde el año 2006 (Dirección General de Salud Pública, 2006). Dada la versatilidad de las IAA el proyecto puede ser aplicado como medida complementaria que refuerce las actuaciones que ya se están realizando en el citado programa.

Por otro lado, para salvaguardar el bienestar animal en las intervenciones y a falta de una normativa legal que regule el uso de animales en intervenciones educativas y/o terapéuticas, el proyecto se enmarca dentro de la Ley de Protección de los Animales de Compañía de la Comunidad de Madrid, aprobada por pleno de la Asamblea en la sesión del día 14 de Julio de 2016. Según la citada Ley estará terminantemente prohibido cualquier tipo de maltrato físico o psicológico a los animales, por lo que para cumplir con la misma, los cuidados de los perros de

intervención y los animales de la protectora colaboradora se realizarán de acuerdo a lo establecido en el protocolo de bienestar animal (Anexo I).

2. OBJETIVOS

2.1 GENERALES

- Aprender el manejo del Smartphone y Tablets y las distintas aplicaciones a las que se pueden acceder desde ambos medios, a través de la experimentación buscando contenidos relacionados con el mundo del perro para favorecer un uso adecuado y seguro de los mismos.
- Conocer los riesgos del uso inadecuado del Smartphone a través del análisis de la difusión y alcance de contenidos relacionados con el mundo del perro publicados en las distintas redes sociales por el grupo.
- Favorecer tiempos de ocio saludables a través del conocimiento de actividades con animales y naturaleza para evitar un ocio restringido y mediatizado exclusivamente por las pantallas.

2.2 ESPECÍFICOS

- Obtener información sobre adiestramiento y cuidados del perro a través del Smartphone y otros medios tecnológicos para analizar la veracidad de los contenidos encontrados.
- Conocer las distintas estrategias de búsqueda en la red para optimizar el tiempo de uso de ordenadores, Tablets y Smartphones.
- Crear contenidos educativos relacionados con el mundo del perro para comprobar y analizar la difusión de los mensajes publicados.
- Establecer pautas de control del tiempo de uso del Smartphone a través de la creación de tablas de medida para favorecer que el propio adolescente aprenda a controlar su tiempo de forma autónoma.
- Conocer formas de colaborar con las protectoras y entidades de defensa animal realizando actividades prácticas de cuidado y enseñanza de perros huérfanos para fomentar un ocio saludable y solidario.
- Crear perfiles de adopción de los perros de protectora en las redes sociales a través de la utilización de la tecnología para aumentar sus posibilidades de adopción.

3. METODO

3.1 POBLACIÓN DIANA

El proyecto está dirigido a población adolescente de 12 años de edad, pues los cambios físicos, psicológicos, sociales y emocionales que se empiezan a producir los sitúa en una posición de especial vulnerabilidad frente al desarrollo de patrones adictivos a medida que vayan adentrándose en la plena adolescencia. Además a esta edad se produce el cambio de primaria a la educación secundaria obligatoria, situación esta que puede incrementar el riesgo de generar problemas de adaptación, aumentando la vulnerabilidad de sufrir problemas que afecten en un futuro cercano a su desarrollo bio-psico-socioemocional, lo que se considera como un factor de riesgo asociado al desarrollo de patrones adictivos. Por ello la implementación del proyecto durante el primer año de secundaria ejercerá como factor de protección frente al desarrollo de patrones conductuales adictivos.

Dentro del rango de edad se hará una selección de los participantes del proyecto en función de los criterios de inclusión/exclusión expuestos en la siguiente tabla:

CRITERIOS DE INCLUSIÓN	CRITERIOS DE EXCLUSIÓN
- Tener 12 años de edad - Obtener una puntuación elevada en el cuestionario de uso del móvil y NT (Anexo III-A) - Manifestación escrita a través de la cumplimentación del cuestionario para padres (Anexo III-C) de tener dificultad para controlar el uso de las TICs que el adolescente hace de los mismos. - Autorización por escrito a través de la firma del consentimiento informado de los padres para la inclusión del alumno en el programa (ANEXO-IV). - No presentar incompatibilidades médicas para la inclusión en el proyecto (no tener alergias, miedos, fobias...)	- Edad inferior o superior a 12 años - Manifestación por parte de la familia al centro de tener establecidas pautas claras de uso (tiempos, espacios, situaciones, etc.) de tablets y Smartphone. - No autorizar por parte de los padres la inclusión en el proyecto. - Presentar incompatibilidades médicas como alergias, presentar miedos o fobias a los perros.

Tabla 1: criterios de inclusión/exclusión del proyecto.

El número máximo de participantes será de ocho alumnos por equipo de intervención, ya que un número mayor de participantes impediría el cumplimiento de los objetivos establecidos en el proyecto e iría en detrimento del bienestar de los animales implicado en el mismo.

3.2 RECURSOS MATERIALES, HUMANOS Y ANIMALES

3.2.1 MATERIALES

Para la realización del proyecto se necesitarán: una sala amplia (buena ventilación y bien iluminada) y con acceso a conexión WiFi, sillas, mesas, una pizarra, cuatro Smartphones, dos Tablets, dos ordenadores portátiles, un proyector, material tecnológico antiguo, material fungible, dos bebederos para perros, cinco colchonetas o mantas de descanso para los AI, dos petos de intervención, cinco arneses de paseo, cinco correas, cinco trasportines o cinturones de transporte homologados para el coche, juguetes y premios de los AI.

3.2.2 HUMANOS

El programa será llevado a cabo por un equipo de intervención por cada 8 alumnos, compuesto por un técnico en IAA (TI) encargado de guiar y cuidar al PI, un experto en EAA con formación pedagógica y/o educativa y un PI. En las sesiones donde los perros que intervengan sean los animales de la protectora a este equipo se le sumará un voluntario por perro.

Todo el personal que vaya a intervenir en el desarrollo del proyecto debe estar formado y cualificado, lo que se acreditará con certificados o títulos obtenidos en dicha formación. Además deben estar dados de alta en la seguridad social o bien en el epígrafe de trabajador por cuenta ajena o como autónomos. En cuanto al personal voluntario deberá tener un contrato de voluntariado que acredite dicha condición. Por otro lado todo el personal, profesionales y voluntarios, deben aportar certificado de penales que acredite no constar en la Base de Datos del Registro Central de Delincuentes Sexuales. Toda esta documentación será aportada al centro escolar.

3.2.3 ANIMALES

Los PI que acudirán al centro serán perros de terapia específicamente entrenados para realizar apoyo educativo en aula. Además de los PI se contará en cinco sesiones con la presencia de cuatro perros de protectora, que al igual que con el PI su salud (física, cognitiva, social y emocional) se salvaguardará con el cumplimiento del protocolo de bienestar animal del proyecto. En el caso concreto de estos animales la selección se realizará previa a su intervención

con el alumnado, siendo el TI, junto con el personal de la protectora los encargados de seleccionar estos animales, garantizando que son sociables, están sanos y que no tienen traumas que puedan derivar en conductas agresivas que pudieran conllevar riesgo para los usuarios del proyecto.

3.3 TEMPORALIZACIÓN

El proyecto tendrá una duración total de 7 meses, de los cuales el primer mes y medio estará destinado a la realización de las actuaciones previas al plan de intervención, desde las dos últimas semanas de enero y hasta la primera de junio se desarrollará la fase de intervención y en las tres últimas semanas de junio se llevarán a cabo las actuaciones que se corresponden con la fase de finalización. La periodicidad establecida de las sesiones es de una semanal hasta la 3ª semana de abril, a partir de este momento las sesiones pasarán a ser quincenales hasta el final de la intervención en la primera semana de junio. El cambio en la frecuencia de las sesiones se corresponde con el criterio de no situar a los usuarios en separaciones dolorosas de los AI que puedan ocasionarles daños emocionales. Para clarificar todas las actuaciones y los profesionales encargados de llevarlas a cabo se incorpora en el anexo II el cronograma con las tareas a realizar, los profesionales encargados de cada una de ellas y los tiempos en los que se van a llevar a cabo.

3.4 METODOLOGÍA

La metodología de trabajo será activa y participativa, lo que posibilitará experiencias de aprendizaje por descubrimiento mediado por los profesionales. De esta forma los usuarios serán partícipes en la construcción de su propio aprendizaje. Por otro lado se partirá de los conocimientos y experiencias previas, facilitando así la integración cognitiva de los nuevos conocimientos (experienciales-emocionales y conceptuales). A través de esta metodología se conseguirá una mayor motivación en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje (E-A), dotándolo de una significación individual para cada usuario.

3.5 EVALUACIÓN

El diseño de evaluación que se establece permitirá poder lograr la consecución de los objetivos en base al criterio de eficiencia, en el que además se tendrá en cuenta la minimización de los costos humanos, animales y materiales. Para ello la evaluación se establecerá en base a cuatro momentos en la implementación del proyecto. Primeramente se llevará a cabo una evaluación inicial que permitirá tener un diagnóstico de necesidades de los destinatarios; después y a lo largo de toda la intervención se realizará una evaluación procesual o de proceso

que permitirá ir ajustando las sesiones; hacia la mitad de la intervención se realizará una evaluación parcial para medir el nivel de consecución de los objetivos hasta ese punto del proyecto; en la última sesión se procederá a la recogida de datos para poder realizar la evaluación global o final, en la que se podrá obtener información acerca del impacto del proyecto a corto plazo y la evolución mostrada por el alumnado.

4. FASES DE IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

4.1 FASE PREVIA

Para que el proyecto tenga un adecuado desarrollo es de vital importancia que antes de realizar las sesiones de intervención se lleven a cabo una serie de actuaciones previas, que permitan hacer una adecuada selección de los destinatarios finales. De esta forma se garantizará que el proyecto contemple tanto sus conocimientos previos como las dificultades específicas a la que tienen que enfrentarse. Todo ello permitirá organizar los contenidos a trabajar en la fase de intervención, dotándolos de significado para el alumnado. Además se llevarán a cabo dos reuniones de coordinación con los profesionales del centro en las que, por un lado se obtendrá información que permita una detección de necesidades específicas y concretas de los destinatarios finales, y por otro se establecerán pautas de comunicación e intercambio de información a lo largo del proyecto que posibiliten la sinergia con contenidos curriculares u otras programas o proyectos que se estén realizando. Así mismo en estas reuniones iniciales se aportará a la dirección del centro la documentación del personal implicado en el desarrollo del proyecto explicitada en el apartado Recursos Humanos y se informará a los profesionales de referencia (Tutores) acerca de los contenidos, metodología de trabajo en aula, objetivos y medidas a adoptar en el protocolo de bienestar animal, dándoles así la oportunidad de aclarar las dudas o cuestiones que consideren pertinentes. Además se aprovecharán estas reuniones para proporcionarles un folleto explicativo del proyecto para que puedan dárselo a los padres cuando les informen sobre la implementación del mismo. Tras ambas reuniones se procederá a la firma del contrato de prestación de servicios (anexo IV).

Antes de la implementación del proyecto también el equipo (experto y técnico) tendrán tres reuniones de coordinación con la protectora colaboradora para realizar la selección de los perros y establecer las condiciones de colaboración (derechos y obligaciones) de ambas entidades, lo cual quedará registrado en un contrato firmado tanto por la entidad responsable del proyecto como por la protectora, y cuyos mínimos se establecen en el anexo V.

4.1.1 EVALUACIÓN INICIAL

En la evaluación inicial se utilizará el pre-test basado en el cuestionario de adiciones a nuevas tecnologías utilizado por la asociación Punto Omega de Madrid en su programa CLICK: Uso responsable de las NT (Anexo III-A), proporcionado por el responsable del mismo en la entrevista concedida a la autora del proyecto (A. Carmona, comunicación personal, 22 de Marzo de 2016). Este se pasará a todos los adolescentes de 1º de ESO del centro escolar, sin embargo solo aquellos con puntuaciones que denoten patrones disfuncionales de uso de algún medio tecnológico podrán acceder al proyecto. Los criterios de valoración en la interpretación del pre-test serán: usos muy frecuentes de los medios tecnológicos, reconocimiento del adolescente del desconocimiento parental del tipo de uso que hacen de estos medios, necesidad expresa de los padres a través de los tutores y bajo nivel de privacidad en las redes. Una vez seleccionados los posibles destinatarios, se pasará a los padres el cuestionario para padres sobre el uso de las NT de los hijos (Anexo III-C) y el consentimiento informado para formalizar la inscripción del menor en el proyecto (Anexo IV), tal y como se establece en los criterios de inclusión/exclusión contenidos en el apartado población diana del proyecto. Fruto de los resultados del cuestionario para padres y de su consentimiento se establecerá el número exacto de participantes, lo que posibilitará al experto en EAA organizar el número exacto de equipos de intervención necesarios, establecer horarios de intervención, ratio de alumnos por sesión basado en el criterio ya referido en el apartado de recursos animales del proyecto que establece un número máximo de ocho alumnos por equipo de intervención y ajustar del presupuesto en función de los destinatarios totales. Por otro lado se establecerán las cinco reuniones de coordinación que se tendrán a lo largo del proyecto con los profesionales educativos de referencia, haciendo coincidir las cuatro establecidas dentro del plan de intervención los días en los que haya sesión, de tal forma que se puedan minimizar al máximo los costes.

4.1.2 CONTENIDOS

Los contenidos sobre los que versa el proyecto y que permitirán a través de su aprendizaje, la consecución de los objetivos son:

- Historia y evolución de las NT (ordenadores, Internet, tablets y móviles-Smartphone).
- Herramientas de búsqueda en Internet (Buscadores, bases de datos, rede sociales e información y selección de descriptores).
- Medios de búsqueda de información: niveles de fiabilidad.

- Herramientas de creación y medios de difusión de contenidos en Internet y redes sociales.
- Herramientas de control de privacidad.
- Contenidos sobre el mundo del perro (necesidades, cuidados, abandono, medios y formas de colaboración y curiosidades sobre la especie).

4.1.3 PROTOCOLO DE BIENESTAR ANIMAL

Una vez realizada la evaluación inicial el experto en IAA junto con el TI elaborarán el protocolo de bienestar animal por el que se regirá el proyecto. Dadas las características de las IAA el seguimiento del mismo será de obligado cumplimiento, ya que de esta forma se garantiza el bienestar del PI, los perros de protectora y usuarios. Para que todos los profesionales, incluidos los del centro de referencia, puedan consultarlo en caso de dudas o necesidad se adjunta al proyecto en el anexo I.

4.1.4 LOCALIZACIÓN HORARIA Y ESPACIAL

Previo a la fase de implementación se realizará una reunión de coordinación donde se establecerá, en base al bienestar de usuarios y animales, el horario de las sesiones, la o las salas donde se llevará a cabo la intervención, los horarios y recorridos por los que accederá el equipo de EAA. Para poder llegar a establecer todo ello e incorporarlo al protocolo de bienestar animal en el apartado final de especificaciones y observaciones, el TI junto al PI habrán acudido al centro en tres ocasiones para hacer el reconocimiento en el terreno, lo que además evitará estrés para el animal en el comienzo de las sesiones. En cuanto a los animales de protectora también realizarán un reconocimiento del centro previo a su incorporación en las intervenciones, sin embargo para evitar que pase mucho tiempo desde que se realiza esta actuación y se procede a la inclusión de los mismos en las actividades, el proceso de habituación al centro se iniciará tres semanas antes de su primera sesión, tal y como queda recogido en el cronograma de actuaciones (Anexo II). El número de visitas para estos animales serán tres, las mismas que para el PI, sin embargo en ellas se podrá especial cuidado, observando posibles señales de ansiedad o estrés por parte de los animales. De esta forma se pueden solventar y prever los posibles imprevistos que puedan surgir durante el desarrollo de las sesiones.

4.2 FASE DE INTERVENCIÓN

Durante la fase de intervención se desarrollaran las sesiones del proyecto, las cuales tendrán una hora de duración y se dividirán en tres fases o momentos claramente diferenciados, presentación, desarrollo y despedida. Al inicio de cada sesión y con los alumnos ya sentados en

semicírculo el PI junto al técnico y experto pasarán a saludar individualmente a cada alumno, posteriormente el experto hará un breve recordatorio de los contenidos vistos en la sesión anterior y se leerá la normativa establecida democráticamente por todo el grupo en una de las sesiones iniciales, además se presentarán los contenidos que se trabajarán en la sesión del día. Pasada esta fase se entrará en la fase de intervención o desarrollo en la que se realizarán las actividades programadas para trabajar los contenidos que garantizarán la consecución de los objetivos pautados para cada sesión de trabajo. La tercera parte de la sesión se corresponde con la despedida, que al igual que en la fase de presentación, será de forma individual. Tanto en el saludo inicial como en la despedida el perro podrá hacer algún ejercicio llamativo solicitado por alguno de los alumnos (el TI indicarán los ejercicios que el animal domina y no le generan estrés disfuncional), así como apoyar la cabeza en el regazo, dar besos, subir las patas o simplemente buscar ser acariciado. En el caso de los animales de protectora las sesiones se ajustarán a sus posibilidades, por lo tanto las actividades a realizar sufrirán modificaciones que serán especificadas en cada sesión en la que intervengan. En cuanto al número de sesiones establecidas, son dieciséis, de las cuales las dos primeras serán introductorias y están enfocadas a crear un buen clima de aula, por lo que no se trabajaran contenidos y las tres últimas de finalización, de tal forma que el alumno vaya poco a poco haciéndose a la idea de que el proyecto llega a su fin. Con esto se evitarán daños emocionales por separación brusca o traumática de los animales implicados en el proyecto. En las sesiones finales se trabajarán contenidos, pero siempre dirigiendo al alumnado a la finalización de las intervenciones e induciendo a la reflexión. Las once sesiones restantes se corresponden con la fase intervención propiamente dicha, por lo que es donde se trabajaran principalmente los objetivos y contenidos establecidos. Para facilitar la labor del experto y el técnico se aporta en el anexo VII la guía operativa del mismo, que será la herramienta a utilizar durante la fase de intervención.

Todas las sesiones contarán con unos materiales básicos que deberán estar siempre presentes. En lo que respecta al animal estos son: bebedero, enseres para zona descanso (colchoneta o manta), arnés y correa de paseo, premios y algún juguete del animal. Otros materiales que siempre estarán presentes son: pizarra, material fungible como papel, bolígrafo, lápiz y pinturas de colores, sillas y a partir de la segunda sesión un tablón donde estará colgada la normativa. Los materiales más concretos requeridos para el desarrollo del proyecto serán especificados en cada una de las sesiones.

4.2.1 PLAN DE INTERVENCIÓN

➤ SESIÓN N° 1: ¿NOS PRESENTAMOS?

En la primera sesión el objetivo general es presentar el proyecto a los alumnos para generar motivación hacia el mismo y los contenidos, para hacerlo viable se desglosa en dos objetivos específicos. El primero buscará generar clima de colaboración entre iguales a través de acciones conjuntas que contribuyan a aumentar la curiosidad y motivación. El segundo objetivo específico es posibilitar la participación a través de juegos que contribuyan a establecer una relación favorable con los profesionales implicados.

El recurso animal será un PI, cuyo papel será activo intermitentemente, por lo que el nivel de exigencia de la sesión será medio. Los materiales extras para esta sesión serán un peto de trabajo con bolsillos, pelota de goma espuma, sobres con adjetivos descriptivos escritos en papel, un ordenador y un proyector.

La sesión guardará las tres fases, sin embargo al ser esta una sesión introductoria o de toma de contacto, la estructura será ligeramente distinta. En la fase de saludo el experto se presentará y explicará brevemente el motivo del proyecto, como se van a trabajar los contenidos, con la ayuda de quien van a contar y lo importante que es para el bienestar de los PI que estén tranquilos, guarden los turnos de saludo y contacto. Para esta tarea el experto contará con soporte tecnológico para proyectar las imágenes de los recursos humanos y animales que acudirán a las sesiones. Así mismo el experto les explicará que la disposición de las sillas será para todas las sesiones en semicírculo, requerimiento necesario para que el PI pueda tener un buen margen de movimiento por la sala, y procederán a, entre todos, colocar la sala en dicha disposición. Posteriormente el experto presentará y dará paso a técnico y PI. El animal dirigido por el técnico saludará a todos los participantes de manera individual, respetando siempre el nivel de acercamiento que los alumnos quieran tener y salvaguardando que los acercamientos por parte de los alumnos no sean invasivos y agobiantes para el animal.

Posteriormente el experto lanzará una pelota de goma espuma a un usuario para que diga su nombre en alto y el PI se acerque para que saque un sobre cerrado de uno de los departamentos del peto que llevará puesto en ese momento. Este alumno lanzará la pelota a otro compañero que procederá de igual manera, esta acción se repetirá hasta que cada alumno haya dicho su nombre y tenga un sobre cerrado. Cada sobre contendrá cinco adjetivos descriptivos positivos, de los cuales los alumnos podrán seleccionar dos o tres para elaborar una breve presentación descriptiva del compañero que tienen a su derecha. Una vez que todos hayan sido

presentados, utilizando la técnica lluvia de ideas cada alumno dirá lo que piensa sobre lo que se les ha explicado y que cosas cree que pueden aprender, las cuales el experto apuntará en la pizarra, para hacer un breve recopilatorio final y ampliar alguna información del proyecto.

Para despedirse el animal junto con el técnico pasará individualmente por todos los usuarios buscando una caricia, dando la pata, un beso, apoyando la cabeza en el regazo, etc., tal y como lo realizará habitualmente en el desarrollo del plan de intervención.

➤ **SESIÓN N° 2: RESPETO Y LIMITES**

Para esta sesión el objetivo general es establecer la normativa a seguir en las sesiones de intervención del proyecto a través de la participación activa de todos los usuarios para incentivar la implicación. Los objetivos específicos serán por un lado desarrollar cinco normas de convivencia a través de las propias conclusiones a las que llegue el alumnado para que todos los implicados las puedan comprender, y por otro, favorecer la comunicación basada en el respeto a través de debate dirigido para rebajar los niveles de ansiedad frente a la participación en público.

El recurso animal será el PI, cuyo papel será activo intermitentemente, por lo que el nivel de exigencia de la sesión será medio. Los materiales extras contemplados para el desarrollo de esta sesión serán un tablón para colgar la normativa y cubos de colores.

Pasada la fase de saludo, que se realizará de la manera habitual, el experto explicará la actividad a realizar. Se pondrán tres cubos de colores distintos y cada alumno elegirá un color y le pedirá al PI que saque del mismo una etiqueta con una palabra, estas harán referencia a valores de convivencia y a actitudes contrarias a la convivencia respetuosa. De todas las palabras extraídas, entre todos, seleccionarán aquellas que garanticen el respeto entre los humanos y animales implicados en el proyecto. Una vez seleccionadas las palabras se repartirán en dos grupos de cuatro y el PI llevará a cada grupo cuatro de las palabras para que formulen tres normas, al mismo tiempo que cada grupo formula las normas, tendrá que decidir una “sanción” justa para el incumplimiento de cada una de ellas. Después los grupos elegirán un portavoz que leerá en voz alta las tres normas y las sanciones asociadas al incumplimiento. De esta forma se conseguirán seis normas sencillas y aceptadas por todos. Para finalizar el experto explicará al grupo que la normativa estará siempre visible y será leída, a modo recordatorio, en todas las sesiones antes de iniciar las actividades para garantizar un clima de aula basado en el respeto.

La fase de despedida se realizará de la forma habitual.

➤ **SESIÓN N° 3: EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA Y PROGRESO**

Para ir introduciendo los contenidos a trabajar, en esta sesión se darán a conocer los avances tecnológicos y su evolución histórica a través de la experimentación intuitiva para incentivar valoraciones positivas del esfuerzo científico y tecnológico de los investigadores. En esta ocasión este objetivo se trabajará desglosándolo en tres específicos: El primero es mostrar aparatos tecnológicos obsoletos para que puedan deducir sus usos y sus homólogos en la actualidad; el segundo es posibilitar la puesta en práctica de medios tecnológicos antiguos para motivar la curiosidad investigadora y el tercer objetivo específico será conocer las limitaciones tecnológicas de tiempos pasados para que den valor a los avances con los que pueden contar en la actualidad.

El recurso animal de la sesión será un PI, cuyo papel será activo intermitentemente, por lo que el nivel de exigencia de la sesión será medio. Los materiales extras con los que se contará en esta sesión serán: cintas de música y video, CD, discos vinilo, un aparato de música que admita cinta, vinilo y CD, portátil antiguo con disquetera y un teléfono móvil antiguo. En cuanto a los materiales extras del animal, pelotas de goma escritas que identifiquen a cada usuario y el peto de trabajo.

Tras el saludo, que será realizado de la forma habitual se pasará a la lectura de normas, esta será realizada por un alumno distinto cada día, para seleccionar al alumno el PI llevará una pelota con el nombre de la persona seleccionada, quien la cogerá y se la lanzará al animal a modo de premio. Después el PI estará acompañando al alumno seleccionado mientras lee las normas a todos los compañeros, en caso de que el adolescente tenga ansiedad para enfrentar esta tarea el animal se posicionara muy cerca para permitir el contacto y así poder rebajar el nivel de ansiedad en el alumno.

En la fase de intervención el grupo de alumnos se dividirá por parejas, para extraer del peto del PI una pista que indicará un lugar de la sala donde estará escondido un objeto misterioso. Para localizar las pistas contarán con la ayuda del PI (cada objeto contendrá una chuche para el PI). Una vez descubiertos todos los objetos irán por parejas exponiendo para lo que creen que sirve el que les haya tocado y cómo creen que ha sido su evolución. Posteriormente se destaparán otros objetos y de manera controlada se les permitirá usar esta tecnología antigua. Finalmente se hará una breve recesión sobre la evolución tecnológica y la

importancia de la ciencia para poder llegar a disfrutar hoy día de los avances con los que cuenta la sociedad.

El final de la sesión o despedida se hará de la forma habitual, añadiendo la posibilidad de que profundicen sobre el tema preguntando a sus padres, profesores e incluso buscando la información por la red y contrastándola con los padres, para poder tratar las dudas o cuestiones que quieran en la siguiente sesión. Esta actividad fuera del horario será voluntaria.

➤ **SESIÓN N° 4: BENEFICIOS E INCONVENIENTES DE LAS TICs**

En esta sesión se trabajará para favorecer la reflexión sobre los beneficios e inconvenientes de las TICs a través de simulaciones para despertar una conciencia crítica hacia las mismas. Para facilitar la consecución del objetivo se desglosa en dos objetivos específicos. El primero es crear situaciones cotidianas en las que las TICs favorecen o dificultan la comunicación para así dar a conocer la comunicación y los elementos que la componen. El segundo será conocer los riesgos específicos y más comunes de las TICs a través de la exposición de un caso para inducir a la reflexión personal.

El recurso animal de la sesión será un PI, cuyo papel será activo intermitentemente, por lo que el nivel de exigencia de la sesión será medio. Los materiales extras son pelota de goma espuma, peto de trabajo del PI, dibujos, papeles con elementos de la comunicación y expresando cosas que la perjudican y sobres.

Tras el saludo y lectura de normas habitual se dividirá el grupo por parejas. En una pizarra habrá colgados dibujos con situaciones cotidianas (comida familiar, grupos de amigos, perros jugando en parque, personas paseando a perros, personas estudiando,...) en otra pizarra o lugar similar del aula (por ejemplo una pared visible para el grupo) habrá elementos que benefician la comunicación o que la perjudican. Los dibujos estarán referenciados con números y los elementos de la comunicación con letras, ya que estarán guardados en sobres. Cada grupo elegirá un número y una letra para que el perro les acerque los sobres seleccionados, a cambio le darán un premio (tirarle la pelota, golosina para perros o caricia). No obstante para evitar que el animal repita la misma secuencia muchas veces, en ocasiones marcará la letra seleccionada con la pata o el hocico. Cuando cada grupo tenga sus sobres deberá identificar los beneficios y perjuicios de la comunicación, asociando los dibujos a un elemento de comunicación o

perjuicio de la misma, exponiéndolo en voz alta por turnos de palabra a modo de reflexión grupal. Tras esta actividad el perro querrá mostrarles el caso de un amigo suyo que sufrió de ciberacoso. El experto tirando una pelota de goma espuma hacia atrás seleccionará a un alumno que leerá en alto la carta que el animal llevará escondida en su peto. Tras la lectura se debatirá sobre lo que ocurre en la misma y como se pueden evitar este tipo de situaciones.

La fase de despedida se realizará de la manera habitual.

➤ **SESIÓN N° 5: LAS TICs AL SERVICIO DEL MUNDO ANIMAL**

Para esta sesión el objetivo general es favorecer la utilización educativa y formativa de las TICs a través de la búsqueda de contenidos relacionados con el mundo del perro, sus cuidados y formas educativas de sociabilización del animal para implicar a los adolescentes en el cuidado de la naturaleza y sus animales. Los objetivos específicos son: conocer los distintos tipos de buscadores de información existentes en la red a través de la experimentación para optimizar las búsquedas en Internet; aprender a utilizar descriptores adecuados a la temática para obtener información fiable; y desarrollar una mirada crítica sobre la información obtenida para aprender a contrastar la información con fuentes fiables.

El recurso animal de la sesión será un PI, cuyo papel será muy activo por lo que tendrá un nivel de exigencia medio- alto. Los materiales extras serán dos Tablets y dos Smartphones.

Una vez pasada la fase de saludo y lectura de normas, que se realizará de la forma habitual, se dividirá el grupo en dos grupos de cuatro alumnos cada uno. A cada grupo se le proporcionará, en soporte papel, información verdadera y falsa sobre el cuidado del animal y formas de entrenamiento, además contarán con una Tablet o móvil por cada 2 estudiantes para que puedan realizar las búsquedas de información que corroborarán o desmentirán la información proporcionada en soporte papel. El PI les aclarará dudas sobre la información obtenida, por lo que cada grupo podrá realizarle tres preguntas de respuesta cerrada al PI, quien confirmará la veracidad de la información si se sienta y la desmentirá si levanta la pata. Una vez que tengan la información cada grupo elegirá un portavoz, quien contará con el apoyo emocional del PI durante la exposición, para que explique al resto de compañeros la información que han obtenido, el nivel de veracidad de la misma, las palabras clave que han utilizado, las fuentes,... de esta forma obtendrán sus propias conclusiones sobre la información de Internet, como buscar y la importancia de poder contrastarla con fuentes fiables.

La fase de despedida se realizará de la manera habitual.

➤ **SESIÓN N° 6: DIVERSIDAD CANINA E IMPLICACIONES EN SU CUIDADO Y EDUCACIÓN**

A través de comparativas con el mundo del perro se favorecerá el desarrollo de valores y actitudes para prevenir el acoso a través de las redes sociales. Para lograrlo se posibilitará conocer distintas razas de perros mediante búsquedas en Internet para establecer comparativas y diferencias entre razas, sean estas puras o no. También se harán búsquedas que les permitan conocer las señales de comunicación entre los perros para establecer comparativas con la comunicación humana. Además se favorecerá el uso controlado de la tecnología para lograr objetivos concretos que permitan al adolescente reflexionar sobre cuando es bueno utilizarla y cuando no.

El recurso animal de la sesión será un PI, cuyo papel será muy activo y con mayor nivel manipulativo, por lo que el nivel de exigencia será alto. Los materiales extras requeridos para esta actividad son cuatro Smartphones.

Nuevamente tras el saludo y la lectura de normas habituales, se dividirá al grupo por parejas y cada una deberá buscar a través del Smartphone tres razas distintas (se incluyen mestizajes) y anotarán, en soporte papel, las características, similitudes, diferencias e implicaciones en su cuidado. Además buscarán información ya descargada en el teléfono (archivos pdf) sobre la comunicación de los perros. Tras una breve exposición realizada por cada pareja con la ayuda del experto y el TI, en la que el animal además actuará como soporte emocional durante las presentaciones, se abrirá un debate sobre el respeto, la tolerancia, empatía,..., estableciendo comparativas con la comunicación entre los perros. El experto, teniendo como modelo al PI y la ayuda del TI, clarificará aquellos elementos básicos para interpretar las señales comunicativas por los animales. Para ello se podrán realizar algunos ejemplos como incitar al juego al PI para identificar un estado de ánimo excitado y contento, calmar al animal para identificar la relajación, etc.

La despedida se realizará de la forma habitual.

➤ **SESIÓN N° 7: EXCLUSIÓN SOCIAL EN EL MUNDO ANIMAL**

Casi en el ecuador de la fase de intervención el alumnado estará ya preparado para acometer temas de implicación y sensibilización con el mundo de las mascotas abandonadas. Por ello se establece como objetivo general dar a conocer la protectora más cercana de la zona a través de soporte digital para que puedan adquirir información veraz sobre la situación real

de muchos animales abandonados en España. Para poder llegar a alcanzar este objetivo, primero se les mostrará documentación gráfica sobre la situación general de muchos de estos animales para generar conciencia social sobre la temática, después podrán contrastar la información aportada a través de videollamada con un responsable de la protectora para que puedan profundizar y aclarar dudas sobre la temática. Y finalmente como último objetivo específico se reflexionará sobre las formas de agresión hacia los animales para sensibilizar en contra de cualquier conducta violenta realizada a través de cualquier medio y que se dirija hacia animales o humanos.

Para el desempeño de esta actividad el PI tendrá una función pasiva, por lo que no realizará ninguna otra función más que la de acompañamiento, motivo por el cual la clasificación de la sesión será de baja exigencia para el PI.

Los materiales extras requeridos son un ordenador portátil (propiedad de la entidad responsable de la implementación del proyecto) y aparato de proyección (propiedad del centro educativo).

El desarrollo de la sesión estará compuesto por tres actividades interrelacionadas que propicien un ambiente adecuado de reflexión en el último tramo de la misma. Primeramente se proyectarán unos videos y PowerPoint que expliquen los distintos motivos de abandono y de maltrato animal, haciendo hincapié en la importancia que tiene saber la responsabilidad que conlleva adquirir un animal, motivo este de muchos de los abandonos en determinadas épocas del año. Después se pasará a conectar con el responsable de la protectora colaboradora para que puedan preguntarles algunas de las cuestiones que en la exposición previa del experto se han dejado en el aire a modo pregunta respecto a cuestiones específicas de la propia protectora y formas que establece de colaboración ciudadana. Con toda la información proporcionada se abrirá un debate que trate de responder a las preguntas: ¿qué podemos hacer nosotros?, ¿con qué medios y apoyos contamos?

Finalmente se procederá a la despedida de la forma habitual.

➤ **SESIÓN N° 8: NUESTRO GRANITO DE ARENA I**

Para esta sesión se establece como objetivo general crear contenidos educativos a través del uso de las TICs para establecer patrones de uso funcional de las mismas, al mismo tiempo que se posibilita la apertura a otros centros de interés. La consecución de este objetivo está supeditada al logro de los objetivos específicos planteados, que en esta ocasión son: crear

anuncios de adopción a través de la selección de fotos y descripciones de perros de protectora para aumentar el sentimiento de autoeficacia; Posibilitar formas positivas y controladas de interactuar con la tecnología para prevenir el uso disfuncional o abuso de la misma.

El recurso animal de la sesión será un PI, cuyo papel será activo, por lo que el nivel de exigencia de la sesión será medio. Los materiales extras que se necesitarán son: el peto de trabajo del PI, dado grande de espuma, dos Smartphones y dos Tablets.

Tras el saludo habitual y la lectura de normas, se dividirá el grupo por parejas y se les repartirá de manera aleatoria un Smartphone o Tablet por cada pareja. En el aparato habrá guardadas fotos de un animal en adopción, cada pareja tendrá un animal distinto, por lo que en conjunto se crearán cuatro anuncios de adopción. La función del alumnado será buscar información relacionada sobre ese animal en concreto, dentro y fuera del móvil o Tablet. Para ello y siempre de manera controlada podrán preguntar al PI, que o bien les proporcionará la información directamente (en función de si sacan prueba o libre al tirar un dado grande de espuma) o llevará en su peto tarjetas que requerirán el paso de una prueba antes de que el PI lleve al equipo al lugar del aula donde está escondida la información que necesitan. Las pruebas que el PI puede requerir son colaborativas (guiar al compañero por un recorrido, montar algún obstáculo para que el PI lo salte, ayudar a otro equipo,...). Una vez que tengan toda la información deberán crear el anuncio. Finalmente cada grupo expondrá su anuncio al resto de compañeros. En las conclusiones se les explicará que en la siguiente sesión publicarán el anuncio y que durante la semana pueden consultar con familiares, amigos y profesores el texto que han escrito para introducir mejoras en el mismo si lo ven conveniente.

La despedida se realizará de la manera habitual.

➤ **SESIÓN N° 9: NUESTRO GRANITO DE ARENA II**

En la segunda fase de la actividad se tendrán como objetivo general experimentar la riqueza de información que aportan las relaciones directas y no mediatizadas por las pantallas a través del contacto directo con los animales de protectora para que valoren la tecnología como una herramienta no exclusiva, ya que facilita, pero no sustituye otras formas de interactuar. En el nivel específico los objetivos son: modificar los anuncios elaborados en la sesión anterior en función de la información aportada por el propio animal para establecer la comparativa con las confusiones a las que les puede llevar sacar conclusiones a partir de fotos, escritos,...de otras personas; posibilitar un acercamiento directo con los animales a los que van a ayudar en su proceso de adopción para incidir en el nivel de compromiso y responsabilidad del adolescente;

proporcionar una experiencia enriquecedora a través del contacto con animales abandonados para incidir en su bienestar emocional; publicar los anuncios de adopción para incrementar los niveles de satisfacción personal.

En esta sesión se contará con cuatro animales de protectora que habrán sido seleccionados tanto por la protectora como por el TI habitual del proyecto. Serán animales de carácter alegre, sociables, sanos y libres de enfermedades zoonóticas. Por este motivo en los últimos treinta días previos a su incorporación en el proyecto habrán pasado un reconocimiento veterinario que certifique que efectivamente son animales sanos físicamente. Además estarán libres de traumas que puedan provocar reacciones agresivas. Los animales serán acompañados por personal voluntario de la protectora que cuidarán en todo momento de los mismos. Para cumplir con los requerimientos del protocolo de bienestar (anexo I) los perros habrán acudido al centro y la sala donde van a realizar las sesiones en tres ocasiones. En cuanto al nivel de exigencia de la sesión para los animales se sitúa en media-alta por lo que previo a la intervención tendrán un gratificante paseo donde puedan correr y utilizar el olfato. Al finalizar la sesión se jugará con ellos tirándoles juguetes en un paseo y escondiéndoles premios para que utilicen el olfato. Esta última actividad se podrá realizar durante la sesión si el personal voluntario considera que los animales elevan mucho el nivel de ansiedad y necesitan rebajarlo. Además el PI habitual también acudirá para servir de guía sobre los animales de la protectora, por ello será necesario que los cinco animales hayan tenido contacto en varias ocasiones con anterioridad.

Los enseres y materiales de los animales serán cinco correas y arneses, 5 zonas de descanso, varios juguetes y premios. Los materiales tecnológicos extras serán dos Smartphones y dos Tablets.

El PI realizará el saludo de la forma habitual, y tras la lectura de normas, que en esta ocasión la realizará directamente el experto, y un breve resumen de la sesión anterior se informará al grupo de que han venido a visitarles otros animales. El saludo a los animales de la protectora será menos protocolario. Se pedirá a los alumnos que permanezcan sentados y una vez que entren los animales se le pedirá que, de manera ordenada, los identifique y hagan un breve resumen sobre las características de cada uno. Para garantizar el respeto de turnos solo podrá hablar el alumno al que se vaya acercando el PI. Una vez que hayan sido identificados, cada animal irá con el grupo que está haciendo su anuncio, por lo que las parejas de trabajo se juntarán y se repartirán por la sala, para que cada animal pueda ir con la pareja que le

corresponde, es en este momento cuando podrán acariciar a los perros. El voluntario junto con el experto en EAA ayudarán a los alumnos a refinar el anuncio y se procederá a publicarlo en redes sociales, a través de la página del colegio y su Facebook y a través de los propios medios de la protectora. Tras la publicación se pedirá a los alumnos que verbalicen aquella experiencia que les resultó más gratificante y explique el motivo. Antes de finalizar la sesión se les entregará un cuestionario de evaluación individual (anexo III-D) para que lo rellenen durante la semana y lo entreguen en la siguiente sesión. Es importante que el experto tranquilice a los alumnos y les explique que deben ser sinceros para que, entre todos, se puedan mejorar las sesiones y así poder ayudar al máximo a los animales.

La fase de despedida para los animales de protectora será por parejas, se intercambiarán brevemente antes de que el grupo vuelva a la disposición de semicírculo y esperarán en un lado de la sala a que el PI se despida de la manera habitual para salir de las instalaciones detrás de él.

➤ **SESIÓN N° 10: INICIACIÓN AL ADIESTRAMIENTO CANINO I**

El objetivo general planteado para esta sesión será aprender a controlar los tiempos que dedican a las TICs a través del registro de tiempos que un perro puede estar realizando entrenamiento, así pueden adquirir conciencia sobre los inconvenientes de abusar de los medios tecnológicos. Para lograr esto se organizará la sesión en base a tres objetivos específicos, que son: conocer los ejercicios básicos de socialización que se le pueden enseñar a un perro a través de la observación para incidir en formas positivas de interactuar con humanos y animales; aprender a realizar tablas básicas de Excel a través de la creación guiada de las mismas para que el alumnado pueda llevar control de los tiempos que los animales dedican a cada ejercicio; Establecer secuencias lógicas y coherentes de entrenamiento en función de la disposición de tiempo para favorecer la toma de decisiones reflexionadas.

El recurso animal de la sesión será un PI, cuyo papel será activo y tendrá una exigencia baja ya que trabajará únicamente con el TI y sobre ejercicios muy básicos. Los materiales extras con los que se contará en la sesión son: dos Tablets, dos Smartphones, un ordenador (propiedad de la entidad) y un proyector (propiedad del centro escolar).

Tras el saludo, el recordatorio de normas y de la sesión anterior, se les informará del número de visitas de los anuncios, personas interesadas en los perros, etc. Después se explicará al alumnado que para ayudar aún más a los animales con los que estuvieron la semana anterior van a colaborar en su sociabilización. Por ello en la sesión del día, aprenderán qué ejercicios y

conductas pueden ser más interesantes para incrementar las posibilidades de adopción, además crearan herramientas que controlen los tiempos de entrenamiento y pautarán el itinerario a seguir en las siguientes tres sesiones. Después el TI explicará y mostrará con el PI que conductas pueden ayudar a que el perro sea bueno en casa, nos obedezca tanto dentro como fuera de casa (no tirar de la correa, no hacerse pis y caca dentro de casa, no romper o morder muebles y enseres, comportarse bien a la hora de las comidas,...). Además se les enseñará alguna otra conducta que no tenga que ver directamente con la sociabilización del animal. El TI también explicará el proceso que utilizó con el PI para enseñarle, haciendo especial hincapié en tiempos de atención, tiempos de descanso, no pedir por encima de las posibilidades, constancia, respeto hacia el animal y sus tiempos de aprendizaje y el juego como herramienta educativa. Tras ello el experto les explicará cómo pueden crear herramientas muy gráficas y sencillas que les ayuden a controlar todos estos tiempos y que además pueden serles de mucha utilidad, adaptándolas, para realizarse sus propios planes de estudio o controlar los tiempos que dedican a las TICs, etc. En este punto de la sesión se dividirá al grupo en dos y cada grupo en función de las explicaciones dadas por el TI y el Experto, decidirán que ejercicios realizarán de apoyo en la sociabilización de los perros de la protectora y cuánto tiempo dedicarán a cada uno de ellos. Finalmente harán una puesta en común y al mismo tiempo a través de un portátil y un proyector el experto irá haciendo una sencilla tabla que recoja todo lo aportado por los grupos. Además se les animará a que creen sus propias tablas con ayuda de sus padres o profesores para mejorar la ejemplificada en la sesión.

La fase de despedida será de la manera habitual.

➤ **SESIÓN N° 11: INICIACIÓN AL ADIESTRAMIENTO CANINO II**

Para esta sesión el objetivo planteado será iniciar la creación de contenidos educativos explicando el proceso de sociabilización de un perro de protectora para incrementar el sentimiento de autoeficacia del alumnado. Para lograr su consecución se plantean dos objetivos específicos: aprender de manera práctica a enseñar a los perros a obedecer las instrucciones a través de la puesta en práctica de lo aprendido en la sesión anterior, para aumentar las posibilidades de adopción; Realizar videos y fotos explicativos sobre el trabajo realizado en la sesión del día para tener un registro visual desde el inicio del entrenamiento.

Los recursos animales para esta sesión serán los cuatro perros de la protectora de los que los alumnos ya hicieron los anuncios para su adopción, los animales acudirán al centro acompañados de personal voluntario de la protectora (1 voluntario por animal), que contarán

con el apoyo del TI del proyecto, quien en esta ocasión acudirá al centro sin el PI. Dada la complejidad de las sesiones de entrenamiento los animales tendrán un conocimiento previo sobre el que puedan trabajar los alumnos, de esta forma el estrés será menor, no obstante la exigencia de la sesión será alta, por lo que se aplicará el protocolo de bienestar animal en la forma explicitada en la sesión número nueve. Respecto a los materiales necesarios para estos animales serán zonas de descanso, juguetes, premios, cuatro correas y cuatro arneses de paseo. Los medios tecnológicos serán cuatro Smartphones.

En la fase inicial los perros pasaran a saludar a cada usuario de manera individual, solo serán acariciados y siempre estarán acompañados del personal voluntario de la protectora. Posteriormente, y tras la lectura de normas y recopilatorio de la sesión anterior realizado por el experto, se les explicará que se dividirán por parejas (las mismas que grabaron el anuncio en la sesión N° 9), de tal forma que cada animal estará con dos alumnos y un voluntario, esta distribución de trabajo se mantendrá a lo largo de las sesiones de entrenamiento de los perros de protectora. Posteriormente y en base al plan de trabajo realizado en la sesión anterior se pasará a trabajar tres ejercicios sencillos de sociabilización (a modo de ejemplo estos ejercicios podrían ser: pasear con la correa, sentarse y quieto). Cada alumno se alternará con el compañero para trabajar unas veces con el perro cumpliendo las funciones de entrenador y otras serán el observador que registre en la tabla los datos importantes a tener en cuenta o realice registro visual y explicativo (video). En esta sesión tanto el TI como el experto irán pasando por los grupos para revisar el trabajo y que este cumpla con el planteamiento de entrenamiento estipulado en el protocolo de bienestar animal. Al final de la sesión de trabajo el experto pedirá a los alumnos que durante la semana reflexionen sobre la sesión (errores y posibles soluciones a los mismos para facilitarle al animal el aprendizaje). Para no someter a los animales a un grado de estrés disfuncional cada pareja de trabajo despedirá únicamente al perro con el que han trabajado cepillándole y dándole un pequeño masaje.

➤ **SESIONES N° 12 /13: INICIACIÓN AL ADIESTRAMIENTO CANINO III Y IV**

En estas sesiones se continuará con la creación de contenidos educativos explicando el proceso de sociabilización de un perro de protectora para incrementar el sentimiento de autoeficacia del alumnado. Los objetivos específicos planteados serán: analizar las dificultades encontradas en las sesiones para posibilitar una toma de decisiones reflexionada acerca de cómo continuar el entrenamiento de los animales; continuar con el proceso de enseñanza de los animales para mejorar las posibilidades de adopción; realizar videos y fotos explicativos del

proceso a través de los Smartphones para tener registros visuales de todo el proceso de enseñanza de los animales.

Tanto el saludo como la despedida se realizarán del mismo modo que en la sesión N°11, de esta forma los animales no iniciaran ni acabarán las sesiones con un grado elevado de excitación, lo que podría suponer estrés para el animal, no obstante se mantiene el nivel de exigencia alto a modo preventivo, por lo que nuevamente se aplica el protocolo de bienestar animal de la misma forma que en la sesión número nueve. De igual manera tanto los recursos como los materiales serán los mismos que se utilizaron en la sesión anterior.

En la fase de desarrollo (posterior al saludo y la lectura de normas realizada por el experto) lo primero será hacer un recopilatorio de la sesión anterior haciendo hincapié en las dificultades encontradas a la hora de poner en práctica los ejercicios con el animal. El TI dará las pautas a seguir en el proceso, lo cual deberá quedar registrado en el plan de entrenamiento realizado en la sesión N° 9. Posteriormente continuarán trabajando los ejercicios de sociabilización seleccionados. De la misma manera que en la sesión anterior los alumnos estarán divididos por parejas y se alternarán entre hacer las funciones de entrenador y las de observador.

Al finalizar las sesiones de entrenamiento (sesión n° 13) se explicará a los alumnos que en la siguiente sesión los perros de la protectora no acudirán para que así pueden centrarse en la creación de los materiales gráficos que finalmente serán también publicados para ayudar a los animales a incrementar aún más las posibilidades de ser adoptados.

La despedida se realizará como en la sesión N° 11

➤ **SESIÓN N° 14: DIRECTORES DE IMAGEN Y SONIDO POR UN DÍA**

En esta sesión el objetivo general será aprender a crear contenidos documentales con carácter divulgativo a través de los medios tecnológicos para incrementar los niveles de autoeficacia, autoconcepto y autoestima de los usuarios del proyecto. Para lograrlo primero tendrán que seleccionar las partes más interesantes de todos los materiales grabados en las sesiones anteriores para incidir en una adecuada y coherente toma de decisiones; después realizar un video del trabajo elaborado con los perros de la protectora para que pueda ser incluido en el montaje final.

El recurso animal en esta sesión será el PI habitual, quien tendrá una función pasiva - nivel de exigencia bajo- para que el alumnado pueda centrarse en el cumplimento de los

objetivos planteados y al mismo tiempo se comience a preparar la finalización del proyecto. En cuanto a los recursos materiales serán necesarios cuatro Smartphones, dos Tablets, dos ordenadores portátiles y dos cables de conexión USB propiedad de la entidad.

Al contar con la presencia del PI el saludo y la despedida volverán a realizarse individualmente y de la manera habitual.

Para el desarrollo de esta sesión el experto, tras el saludo, la lectura de normas realizada por un alumno, hacer un breve recopilatorio de lo trabajado hasta el momento y el seguimiento de los anuncios ya publicados, explicará a los alumnos que se dividirán en dos grupos de trabajo (cuatro alumnos por grupo) y que cada grupo visualizará los videos y fotos realizadas a lo largo del proyecto para seleccionar aquellos más representativos y que consideran deben incluirse en el montaje final que publicarán en diversos medios en la siguiente sesión. El material que seleccionen lo pasarán al ordenador portátil para así a través de la utilización del programa PowerPoint realizar la presentación. Cada grupo lo hará de dos de los perros de protectora con los que han trabajado. Una vez que hayan realizado la presentación, cuya duración máxima será de cuatro minutos por presentación o video, elegirán, en base a una preselección realizada por el experto, la música que pondrán de fondo. Finalmente cada grupo se intercambiará la presentación realizada, para que en un pequeño debate final puedan intercambiar impresiones y realizar críticas constructivas, las cuales serán tenidas en cuenta por el experto quien realizará el montaje de un único video documental que incorpore los dos realizados por el alumnado.

➤ **SESIÓN N° 15: EL RESULTADO FINAL**

El objetivo de esta sesión será publicar un video documental recopilatorio del trabajo realizado con los perros de protectora a través de los medios tecnológicos para ampliar las posibilidades de adopción de los animales, complementando los anuncios ya publicados en la sesión número nueve. Para lograr la consecución de este objetivo deberán analizar los medios y redes de difusión que generarán mayor impacto para llegar al mayor número de personas y valorar el propio esfuerzo realizado durante el proyecto a través de la visualización del resultado final para motivar al alumnado a continuar involucrados en proyectos de colaboración con el mundo animal. Así mismo la sesión también servirá para que los alumnos puedan despedirse de los animales de la protectora con los que han trabajado.

Los recursos animales serán los cuatro perros de protectora con los que se ha trabajado en el proyecto, que serán llevados al centro por personal voluntario para que los alumnos puedan

despedirse de ellos. En cuanto a los recursos materiales será necesario un ordenador portátil, propiedad de la entidad y un proyector propiedad del centro educativo.

Al comienzo de la sesión se explicará a los alumnos que hasta la segunda fase de la sesión no acudirán los perros de la protectora para proceder a la despedida. Posteriormente el experto realizará la lectura de normas y un breve recopilatorio de la sesión anterior. Pasada esta fase se preguntará al alumnado en qué medios creen que tendría más difusión el video documental que se ha realizado con el material que ellos han proporcionado a la entidad, y con la técnica de lluvia de ideas se irán anotando las sugerencias en la pizarra, para después seleccionar aquellos medios de mayor impacto y difusión. Para ayudar al alumnado a una adecuada toma de decisiones se tendrán en cuenta como referencia los resultados de la publicación de los anuncios en la sesión número nueve. Finalmente el experto publicará el documental en cada uno de los medios y redes seleccionados de tal forma que los alumnos vayan viendo como lo hace a través del proyector. En la segunda parte de la sesión el experto dará paso a los animales de la protectora junto con el personal voluntario acompañante y recordará que deben mantenerse tranquilos y sentados ya que todos tendrán la oportunidad de despedirse. En este tramo de la sesión (los últimos veinte minutos) podrán hablar y preguntar a los voluntarios aquellas dudas que tengan sobre los animales y el seguimiento de las adopciones. De igual que en sesiones anteriores despedirán a los animales con un cepillado y masaje.

➤ **SESIÓN N° 16: LA DESPEDIDA**

En esta última sesión habrá tres únicos objetivos independientes entre sí. Por un lado hacer un breve seguimiento de la difusión lograda hasta la fecha del video documental y los anuncios de adopción para incrementar la autoestima y motivación de los usuarios. Por otro lado posibilitar una adecuada despedida tanto de los humanos como del PI. Y finalmente recoger datos para poder evaluar el desarrollo del proyecto a través de la implementación de la prueba de contenidos finales (Anexo III-E) y el post-test (Anexo III-B) para poder valorar la evolución del alumnado, enriquecer y mejorar el diseño del proyecto.

Los recursos animales en esta sesión será el PI, cuya función será pasiva, por lo que la exigencia será baja. En cuanto a los recursos materiales harán falta un ordenador portátil propiedad de la entidad, un proyector propiedad del centro educativo, papel y bolígrafo.

Al inicio de la sesión el PI saludará al alumnado de la manera habitual. Posteriormente, tras la lectura de normas que nuevamente se realizará por un alumno, como en las primeras

sesiones, el experto les mostrará el número de visitas que ha tenido el video, junto con el número de contactos realizados o bien para colaborar con los animales o bien interesándose por la adopción, hasta la fecha. Posteriormente rellenarán el post-test (Anexo III-B) y el cuestionario abierto en el que se preguntará al alumnado tanto por contenidos trabajados, como por el desarrollo del proyecto (Anexo III-E). Finalmente en los últimos veinte minutos de la sesión saldrán a dar un paseo con el PI y podrán echarse fotos con él, las que posteriormente se enviarán al colegio para que puedan tener un recuerdo del PI. Será en el paseo donde de manera ordenada cada alumno se despedirá del animal con una caricia o beso.

4.2.2 EVALUACIÓN PROCESUAL Y PARCIAL

Durante el desarrollo del plan de intervención al finalizar cada sesión se registrará en el diario de campo el nivel de consecución de los objetivos, el interés, la participación del alumnado, el ajuste de las sesiones a la temporalización previamente establecida, la adecuación de los contenidos, deficiencias detectadas, el estado general del PI, muestras de ansiedad y estrés. Con toda esta información se realizará, junto al TI y contando con las observaciones de los profesionales de referencia, una evaluación diaria que permita incorporar las modificaciones y estrategias de mejora que posibiliten adaptar la programación tanto al alumnado y su evolución, como al bienestar de los animales. De esta forma el proyecto, además de estar evaluado durante todo el proceso de implementación, permitirá realizar los informes de seguimiento individualizado de los alumnos, los cuales serán compartidos con los profesionales de referencia en las reuniones de coordinación estipuladas en el cronograma de actuaciones (Anexo II).

Por otro lado hacia la mitad de la fase de implementación del plan de intervención (sesión número 9) se realizará una prueba de evaluación parcial, donde se medirá el nivel de consecución de los objetivos planteados hasta el momento, así como el nivel de aprendizaje de los contenidos trabajados por el alumnado (Anexo III-C). Esta evaluación junto con la procesual permitirá adaptar constantemente el proyecto a las necesidades específicas del alumnado, así como corregir los posibles errores o problemáticas surgidas a la hora de llevar el proyecto a la práctica real.

4.3 FASE DE FINALIZACIÓN

Una vez finalizada la fase de intervención se procederá a realizar la evaluación final, los informes individualizados finales y la memoria del proyecto.

4.3.1 EVALUACIÓN FINAL

En la última sesión del plan de intervención se pasarán una pequeña batería de pruebas (Anexo III-B y III-E) que permitirán realizar un análisis comparativo del alumnado y su progreso a lo largo del proyecto. Además estas pruebas de evaluación también aportarán datos significativos sobre el interés generado en los destinatarios, el nivel de adecuación de todo lo trabajado en las sesiones de intervención a las necesidades específicas y la profesionalidad del equipo implicado en el desarrollo del proyecto. Para obtener una visión más amplia también se contará con las aportaciones y opiniones de los profesionales de referencia, quienes podrán ofrecer datos significativos tanto de la evolución de los alumnos fuera de las sesiones de intervención como del propio desarrollo del plan de intervención, por lo que les sitúa en un buen lugar para realizar sugerencias de mejora desde una perspectiva más objetiva, ya que han sido observadores externos en todo el proceso. Todo ello incidirá sin lugar a dudas en el aumento de los niveles de eficiencia del proyecto en posibles ediciones posteriores.

4.3.2 ELABORACIÓN Y ENTREGA DE DOCUMENTACIÓN

Con toda la información aportada por el proceso de evaluación el experto podrá realizar por un lado un informe final por cada alumno en el que se plasmarán los progresos comportamentales y el cambio de actitudes hacia las nuevas tecnologías, el nivel de interiorización de los contenidos trabajados, el nivel de implicación y participación en las sesiones, así como el nivel de interés generado hacia otras formas de ocio alternativas a las TICs. Cada informe será entregado al profesional de referencia o tutor, quien hará llegar una copia del mismo a los padres o tutores legales de los alumnos. Y por otro lado el experto realizará una memoria descriptiva de todo el proceso de implementación del proyecto, donde además de quedar plasmados los progresos de los participantes deberán recogerse todas aquellas problemáticas surgidas, las estrategias de mejora que se han adoptado y las que se podrían adoptar en siguientes ediciones. Una vez finalizada la memoria, esta será entregada a la dirección del centro escolar.

5. VIABILIDAD DEL PROYECTO

El proyecto está concebido para poder llegar al mayor número de alumnos susceptibles de la intervención, sin embargo para que esto se pueda dar el número de equipos involucrados sería mayor, por lo que el presupuesto (anexo VIII) sufriría un fuerte incremento. Esto pone en riesgo la posibilidad de que los centros puedan asumir los costes, lo que indudablemente afecta a la viabilidad económica. Para solventar esta dificultad sería necesario poder acceder a fuentes de financiación externas al centro escolar que pudieran asumir parte de los costos, para que se pueda llegar al mayor número de adolescentes.

Por otro lado el hecho de introducir animales en un centro escolar puede suponer problemas de aceptación por parte tanto de los padres como de algunos profesionales, por ello es necesario explicar tanto los beneficios como las dificultades que se pueden tener a la hora de implementar proyectos de EAA y que formulas o herramientas se van a poner en marcha para evitar o solventar dichas dificultades. Por este motivo uno de los elementos de vital importancia en el proyecto es minimizar al máximo los riesgos asociados a los animales (enfermedades por zoonosis y posibles agresiones como mordeduras) a través de la realización del protocolo de bienestar animal, el cual no solo garantizará que el animal está sano, sino que son perros emocionalmente estables que no han tenido conductas violentas de ningún tipo. Con el protocolo también se trata de solventar otro de los elementos que pueden perjudicar la implementación del proyecto, que son las posibles alteraciones en la dinámica escolar, ya que se establecerán itinerarios de acceso que no interfieran con la organización y rutinas establecidas.

Otro elemento a tener en cuenta a la hora de implementar el proyecto es el factor novedad. Aunque existen investigaciones en el campo de las drogodependencias, en la atención a adolescentes con problemas de conducta, en trastornos psiquiátricos y otros campos de intervención, en lo que respecta a la prevención y más concretamente a la prevención en adicción a las nuevas tecnologías no existe evidencia científica que garantice su efectividad real, puesto que además, medir la eficiencia de los programas de prevención en general es de por sí, muy complicado (Carmona, 2016). Este hecho puede actuar, en función de la dirección del centro, a favor o en contra de la implementación del proyecto. Por ello es importante explicar a la dirección del centro cuales son los benéficos aportados por los animales, pero también que funcionan gracias al trabajo de planificación de un equipo multidisciplinar capacitado para conjugar todos los elementos que debe incorporar un programa de prevención en adolescentes, con la incorporación de los animales al mismo, por lo que siempre supondrá

añadir un valor educativo que además puede ofrecer la posibilidad de medir con mayor rigor la eficacia y el impacto producido por el proyecto de prevención. Algunos indicadores que los propios profesionales de los centros pueden observar y valorar son: si los alumnos continúan interesándose por los animales, si establecen contacto o acuden en alguna ocasión a la protectora o si continúan utilizando el móvil o la Tablet en clase. A través de esta observación podría realizarse una evaluación a medio plazo, la cual a pesar de no haber sido integrada en este proyecto por el aumento que supondría en el coste del mismo, sería de gran utilidad para tener una valoración del impacto causado por la intervención en los destinatarios.

6. RESULTADOS ESPERADOS

Con la implementación del proyecto se espera que la población participante en el mismo adquiera una conciencia crítica respecto del uso de las nuevas tecnologías y que aprendan formas funcionales y adaptativas en el uso de las mismas. Además se espera que los adolescentes experimenten un tipo de ocio relacionado con el mundo del perro, su cuidado y entrenamiento que les posibilite valorar otras opciones distintas al ocio tecnológico. Así mismo también se espera que el impacto sea duradero en el tiempo, generando implicación con el mundo animal que actúe como factor de protección frente al desarrollo de patrones adictivos por parte de los adolescentes objeto de la intervención.

Por otro lado también se pretende con la implementación de este proyecto piloto posibilitar la realización de estudios de investigación que puedan otorgar validez científica a las IAA dentro del ámbito de la prevención, lo que facilitaría la extensión y normalización de este tipo de iniciativas educativas tanto en el ámbito escolar como en otros ámbitos socioeducativos, haciendo posible la incorporación de nuevas formas de enseñanza- aprendizaje que enriquezcan los procesos formativos y educativos de los más jóvenes.

Referencias Bibliográficas

- Abellán, R. M. (2008). La terapia asistida por animales: Una nueva perspectiva y línea de investigación en la atención a la diversidad. *Indivisa: Boletín De Estudios E Investigación*, (9), 117-146.
- Adams, N. (2009). Animal assisted interventions for adolescents with emotional and behavioural problems. *Monash University*. Australia.
- Alfonso, J. P., Huedo-Medina, T. B., & Espada, J. P. (2009). Factores de riesgo predictores del patrón de consumo de drogas durante la adolescencia. *Anales De Psicología*, 25(2), 330-338.
- Araque, F. C., & Guillén, J. M. B. (2015). Influencia de las nuevas tecnologías en los problemas de juego y en las compras impulsivas en los jóvenes. *Revista Española De Drogodependencias*, (4), 34-47.
- Bachi, K., Terkel, J., & Teichman, M. (2012). Equine-facilitated psychotherapy for at-risk adolescents: The influence on self-image, self-control and trust. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 17(2), 298-312. doi:10.1177/1359104511404177
- Bassette, L. A., & Taber-Doughty, T. (2013). The effects of a dog reading visitation program on academic engagement behavior in three elementary students with emotional and behavioral disabilities: A single case design. Paper presented at the *Child & Youth Care Forum*, 42(3), 239-256.
- Berget, B., Ekeberg, Ø, & Braastad, B. O. (2008). Animal-assisted therapy with farm animals for persons with psychiatric disorders: Effects on self-efficacy, coping ability and quality

- of life, a randomized controlled trial. *Clinical Practice and Epidemiology in Mental Health*, 4(1), 1.
- Burger, E., Stetina, B. U., Turner, K., McElheney, J., & Handlos, U. (2011). Dog-assisted therapy in prison: Emotional competences and emotional status of drug-addicted criminal offenders. *Journal of Veterinary Behavior: Clinical Applications and Research*, 6(1), 79-80.
- Burunat, E. (2004). El desarrollo del sustrato neurobiológico de la motivación y emoción en la adolescencia:¿ Un nuevo período crítico? *Infancia Y Aprendizaje*, 27(1), 87-104.
- Cabra Martínez, C. A. (2013). Terapia asistida con animales. efectos positivos en la salud humana. *Journal of Agriculture and Animal Sciences*, 1(2), 32-44.
- Cambra, U. C., & Herrero, S. G. (2013). Análisis motivacional del uso del smartphone entre jóvenes: Una investigación cualitativa/motivational analysis of smartphone use among young people: A qualitative research. *Historia Y Comunicación Social*, 18, 435-447.
- Campbell-Begg, T. (2000). A case study using animal-assisted therapy to promote abstinence in a group of individuals who are recovering from chemical addictions. *Journal of Addictions Nursing*, 12(1), 31-35.
- Cánovas, G., García, A., Oliaga, A., & Aboy, I. (2014). Menores de edad y conectividad móvil en España: Tablets y smartphones. *Centro De Seguridad En Internet Para Los Menores En España: PROTEGELES, Dependiente Del Safer Internet Programa De La Comisión Europea*. Recuperado el 13 de Marzo de 2016 de:
[Http://Www.Diainternetsegura.Es/Descargas/Estudio_movil_smartphones_tablets_v2c.Pdf](http://Www.Diainternetsegura.Es/Descargas/Estudio_movil_smartphones_tablets_v2c.Pdf),

- Chóliz, M., Villanueva, V., & Chóliz, M. C. (2009). Ellas, ellos y su móvil: Uso, abuso (¿ y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencias*, 34(1), 74-88.
- Delgado, A. O. (2012). Desarrollo cerebral y asunción de riesgos durante la adolescencia. *Apuntes De Psicología*, 30(1-3), 477-486.
- Dell, C. A., Chalmers, D., Bresette, N., Swain, S., Rankin, D., & Hopkins, C. (2011). A healing space: The experiences of first nations and inuit youth with equine-assisted learning (EAL). Paper presented at the *Child & Youth Care Forum*, 40(4), 319-336.
- Dirección General de Salud Pública, 2006. Programa de Prevención de Riesgos derivados del uso Inadecuado de las Nuevas Tecnologías dirigido a Adolescentes de la Comunidad de Madrid. Recuperado el 15 de Junio de 2016 de http://www.madrid.org/cs/Satellite?c=CM_Actuaciones_FA&cid=1142285611119&idConsejeria=1109266187266&idListConsj=1109265444710&pagename=ComunidadMadrid%2FEstructura&pv=1142286569825
- Duque, J. A. V. (2011). Actividades y terapia asistida por animales desde la mirada del modelo de ocupación humana. *Revista Chilena De Terapia Ocupacional*, 11(1), 29-36.
- Durán-Segura, M., & Martínez-Pecino, R. (2015). Ciberacoso mediante teléfono móvil e internet en las relaciones de noviazgo entre jóvenes. *Comunicar: Revista Científica De Comunicación Y Educación*, 22(44), 159-167. doi:[10.3916/C44-2015-17](https://doi.org/10.3916/C44-2015-17)
- Fem futur.org. (2016). La desintoxicación de drogas y la terapia con mascotas. Recuperado el 13 de Julio de 2016 de <http://www.femfutur.org/la-desintoxicacion-de-drogas-y-la-terapia-con-mascotas.html>

- Fine, A. H. (2014). *Our faithful companions: Exploring the essence of our kinship with animals*. Loveland, CO: Alpine Publications.
- Friesen, L. (2010). Exploring animal-assisted programs with children in school and therapeutic contexts. *Early Childhood Education Journal*, 37(4), 261-267.
- Gomez, E. N. (2015). *A Qualitative Study of Animal Assisted Therapy with Male Probationers Mandated to Outpatient Substance Abuse Group Treatment*. Doctoral dissertation, CALIFORNIA INSTITUTE OF INTEGRAL STUDIES).
- Gómez, L. F., Atehortua, C. G., & Orozco, S. C. (2009). La influencia de las mascotas en la vida humana. *Revista Colombiana De Ciencias Pecuarias, Colombian Journal of Animal Science and Veterinary Medicine*, 20(3), 377-386.
- González, S. M. V., & Justicia, F. J. (2009). Menores y nuevas tecnologías (NT): ¿ Uso o abuso? *Anuario De Psicología Clínica Y De La Salud= Annuary of Clinical and Health Psychology*, (5), 75-83.
- IAHAIO, 2015. White paper: The IAHAIO definitions for animal assisted intervention and animal assisted activity and guidelines for wellness of animals involved. Recuperado el 18 de Junio de 2016 de <https://petpartners.org/wp-content/uploads/2015/07/8000IAHAIO-WHITE-PAPER-TASK-FORCE-FINAL-REPORT-070714.pdf>.
- Jiménez, X. O., Hernández, R. L., & Ramírez, M. T. G. (2012). Terapia asistida por perros en el tratamiento del manejo de las emociones en adolescentes. *Summa Psicológica UST*, 9(2), 25-33.

- Lasa, S. M., Bocanegra, N. M., Alcaide, R. V., Arratibel, M. A., Donoso, E. V., & Ferriero, G. (2015). Intervenciones asistidas por animales en neurorrehabilitación: Una revisión de la literatura más reciente. *Neurología*, 30(1), 1-7.
- Larrosa, S. L., & Palomo, J. L. R. (2012). Factores de riesgo y de protección en el consumo de drogas y la conducta antisocial en adolescentes y jóvenes españoles. *International Journal of Psychological Research*, 5(1), 25-33.
- Lentini, J. A., & Knox, M. (2009). A qualitative and quantitative review of equine facilitated psychotherapy (EFP) with children and adolescents. *The Open Complementary Medicine Journal*, 1(1), 51-57.
- Ley 5/2002, de 27 de Junio. Sobre Drogodependencias y otros Trastornos Adictivos. BOCM, 08 de Julio de 2002. Madrid, España.
- Ley 4/2016, de 22 de Julio. De la Protección de los Animales de Compañía de la Comunidad de Madrid. BOCM, 10 de Agosto de 2016. Madrid, España.
- Martos-Montes, R., Ordóñez-Pérez, D., de la Fuente-Hidalgo, I., Martos-Luque, R., & García-Viedma, M. R. (2015). Intervención asistida con animales (IAA): Análisis de la situación en España. *Escritos De Psicología*, 8(3), 1-10.
- Melson, G. F. (2003). Child development and the human-companion animal bond. *American Behavioral Scientist*, 47(1), 31-39.
- Minatrea, N. B., & Wesley, M. C. (2008). Reality therapy goes to the dogs. *International Journal of Reality Therapy*, 28(1), 69-77.

- Odriozola, E. E. (1992). Psicopatología, variables de personalidad y vulnerabilidad psicológica al juego patológico. *Psicothema*, 4(1), 7-20.
- Odriozola, E. E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista Española De Drogodependencias*, 37(4), 435-448.
- Odriozola, E. E., & de Corral Gargallo, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: Un nuevo reto. *Adicciones: Revista De Sociodrogalcohol*, 22(2), 91-96.
- O'Haire, M. (2010). Companion animals and human health: Benefits, challenges, and the road ahead. *Journal of Veterinary Behavior: Clinical Applications and Research*, 5(5), 226-234.
- Pedersen, I., Nordaunet, T., Martinsen, E. W., Berget, B., & Braastad, B. O. (2011). Farm animal-assisted intervention: Relationship between work and contact with farm animals and change in depression, anxiety, and self-efficacy among persons with clinical depression. *Issues in Mental Health Nursing*, 32(8), 493-500.
- Pedrero-Pérez, E. J., Ruiz-Sánchez de León, José M, Lozoya-Delgado, P., Llanero-Luque, M., Rojo-Mota, G., & Puerta-García, C. (2011). Evaluación de los síntomas prefrontales: Propiedades psicométricas y datos normativos del cuestionario disejecutivo (DEX) en una muestra de población española. *Revista De Neurología*, 52(7), 394-404.
- Peñafiel Pedrosa, E. M. (2009). Factores de riesgo y protección en el consumo de sustancias en adolescentes. *Pulso: revista de educación*, (32), 147-173.

- Pérez, E. J. P., Monje, M. T. R., & De León, J. M. R. S. (2012). Adicción o abuso del teléfono móvil. Revisión de la literatura. *Adicciones: Revista De Socidrogalcohol*, 24(2), 139-152.
- Previte, V. (12 de Julio de 2010). *PantallasAmigas*. Recuperado el 15 de Mayo de 2016 de PantallasAmigas: <https://sexting.wordpress.com/2010/07/12/sexting-lo-que-padres-y-adolescentes-deben-saber/>
- Zamarra San Joaquín, M. P. (2002). Terapia asistida por animales de compañía. Bienestar para el ser humano. *Centro de Salud*, 10(3). 143-149.
- Sánchez-Carbonell, X., Fargues, M. B., Rosell, M. C., Lusa, A. C., & Oberst, U. (2008). La adicción a internet y al móvil:¿ Moda o trastorno? *Adicciones: Revista De Socidrogalcohol*, 20(2), 149-159.
- Serpell, J. A. (1996). Evidence for an association between pet behavior and owner attachment levels. *Applied Animal Behaviour Science*, 47(1), 49-60.
- Trotter, K. S., Chandler, C. K., Goodwin-Bond, D., & Casey, J. (2008). A comparative study of the efficacy of group equine assisted counseling with at-risk children and adolescents. *Journal of Creativity in Mental Health*, 3(3), 254-284.
- Trujillo, N., & Pineda, D. A. (2008). Función ejecutiva en la investigación de los trastornos del comportamiento del niño y del adolescente. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría Y Neurociencias*, 8(1), 77-94.
- Urbano, C. A., & Yuni, J. A. (2014). *Psicología del desarrollo: Enfoques y perspectivas del curso vital*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas. Recuperado el 13 de Marzo de 2016 de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=847661&lang=en&site=ehost-live>

Vallejo, M. T. M., Hernández, I. M., & Palomino, A. E. (2009). Efectos terapéuticos de las actividades asistidas con animales de compañía en diferentes contextos socioeducativos. *INFAD*, 1(1), 559-564.

Villanueva Silvestre, V. (2012). *Programa de prevención del abuso y la dependencia del teléfono móvil en población adolescente*. Tesis doctoral (Universitat de València. Facultad de psicología. Departamento de Psicología Básica).

Wesley, M. C., Minatrea, N. B., & Watson, J. C. (2009). Animal-assisted therapy in the treatment of substance dependence. *Anthrozoös*, 22(2), 137-148.

ANEXOS

I. PROTOCOLO DE BIENESTAR ANIMAL

Para el correcto desarrollo de las sesiones de intervención con animales, no solo es necesario cubrir sus necesidades básicas (adecuada alimentación y agua), sino que debemos procurar mitigar y si es posible eliminar cualquier problema o circunstancia que provoque dolor o malestar y pueda incidir de manera negativa en su salud. Desde esta perspectiva no estará permitido el uso de ningún tipo de castigo, tanto en el proceso de enseñanza de los animales como en el desarrollo de la sesiones de intervención. Con la redacción de este protocolo no solo se pretende cumplir con la Ley 8/2003, de 24 de abril, de sanidad animal y la Ley de Protección de los Animales de Compañía de la Comunidad de Madrid aprobada el 14 de julio de 2016, sino que además se amplía el concepto de bienestar animal a la repercusión que tiene el trabajo en las dimensiones social, emocional y mental, cuestiones que no se contemplan explícitamente en ninguna regulación legal. Además, el cumplimiento de este protocolo también repercute en los usuarios, ya que garantiza la minimización del riesgo de padecer enfermedades por zoonosis, agresiones y otras situaciones potencialmente peligrosas para los humanos.

Las medidas y actuaciones que se deben realizar por áreas son:

■ AREA MÉDICO- VETERINARIA

A pesar de que los riesgos de contagio de enfermedades de animal a humano (zoonosis) son pequeños, se deben tomar precauciones en pro del cumplimiento de la legislación vigente de sanidad animal y para que los animales de intervención puedan tener mejor calidad de vida en la dimensión física.

- En la CAM actualmente es de obligado cumplimiento tener identificados a los animales a partir de los tres meses y vacunados de la rabia, por lo que es obligatorio poner a los PI tanto el microchip como la vacuna anual. Además deberán estar censados en el municipio de residencia.
- Aunque no es obligatoria los PI y animales de protectora, basándonos en los principios de bienestar animal deben tener puesta la vacuna polivalente, así como las vacunas de recordatorio pautadas por el veterinario.
- Todos los perros implicados en el proyecto estarán correctamente desparasitados a nivel interno cada tres meses, en caso de que los productos utilizados para este fin no rompan

el ciclo completo de desarrollo del parásito la desparasitación se realizará cada mes y



medio. Para prevenir este tipo de parásitos también se evitará transitar por zonas donde haya heces de rumiantes, pero en caso de que habitualmente se pase por este tipo de sitios, se desparasitará el animal siempre cada mes y medio.

- A nivel externo se utilizarán para prevenir posibles enfermedades como leishmania, pulgas y garrapatas los collares antiparasitarios combinados con pipetas. En caso de que el animal visite zonas de riesgo será revisado y lavado

concienzudamente. En caso de que el animal viva en zonas de alto riesgo de contagio de leishmania, se procederá a la vacunación específica para esta enfermedad, si iniciado el tratamiento el veterinario determina intolerancia o alergia del perro a la vacuna, se suspenderá inmediatamente el ciclo de vacunación.

- Durante el desarrollo de las sesiones los perros no llevarán puesto el collar antiparasitario, que se pondrán justo al salir del centro.
- Cada seis meses (mayo- noviembre como fechas orientativas) se realizará un reconocimiento veterinario (RV). En este RV se hará analítica de sangre completa y controles coprológicos, además se revisará su estado general de salud. En el caso concreto de los perros de protectora este reconocimiento se realizará las semanas previas a su incorporación en el proyecto.
- Diariamente se cepillará al PI para limpiar la suciedad que se acumula en el pelo y quitar el exceso de pelo muerto. Además se recomiendan lavados frecuentes (1 vez por semana) con champú que respete el PH de la piel del animal.
- Cada semana, revisaremos los oídos del animal y los limpiaremos con cerumenolíticos, así como los dientes y encías, limpiando el exceso de sarro periódicamente.
- Dos veces al mes revisaremos el estado de las uñas y en caso de que el animal no las desgaste se procederá a cortarlas.
- El perro debe contar con una cama o colchoneta adecuada a su tamaño para garantizar un correcto descanso. Así mismo tanto las mantas, toallas, juguetes y demás enseres del

animal deben de estar limpios e higiénicos, por lo que se limpiarán periódicamente. Antes de cada intervención se procederá a la limpieza de los enseres del animal que deban acompañarlo en las sesiones. En caso de que la cama y enseres hayan sufrido contaminación (ácaros, pulgas, etc.) se debe desinfectar antes de que el animal los vuelva a utilizar.

- Cada vez que se vaya a realizar una intervención el perro será minuciosamente revisado para prevenir que pueda portar en su cuerpo garrapatas o pulgas.

No cabe duda que actualmente es de obligado cumplimiento recoger las heces de los animales en la vía pública, pero además es una medida higiénica y preventiva de parásitos internos tanto para humanos como animales.

■ AREA MENTAL

- Los animales de intervención convivirán con el técnico- dueño para asegurar un adecuado vínculo emocional que además posibilite la realización de actividades que estimulen su mente, de esta forma mantendremos la capacidad de aprendizaje del animal. Las actividades que se deben realizar con él son juegos de estimulación mental, juegos de olfato, conocer a otros perros, paseos estimulantes, actividades que en general le gusten al animal.
- Los perros de protectora una vez seleccionados convivirán con el personal voluntario de la protectora o entidad responsable del proyecto, de esta forma el proceso de socialización será más rápido. Por otro lado el vínculo de confianza con el voluntario que le acompañará al centro será el adecuado y pautado por este protocolo.
- En el proceso de entrenamiento es de especial relevancia que se favorezca la cognición del animal, es decir, que no realice la conducta por refuerzos individuales, sino que desarrolle deseo de colaboración con su técnico-propietario. A través de este tipo de entrenamiento también se logra que los animales sean capaces de gestionar los tiempos de trabajo y descanso, tanto fuera de las sesiones como dentro de las mismas. Consiguiendo de esta forma animales con una mente estable y emocionalmente sanos.
- Es conveniente valorar el grado de exigencia de las sesiones para poder organizar el trabajo del animal estableciendo descansos más amplios si la sesión que ha realizado el



animal es de alta exigencia. En cualquier caso durante el día se establece un máximo de 2 sesiones de alta exigencia.

- A lo largo de la semana se recomienda que el perro puede contar con dos días de descanso, en caso de que no sea posible, se organizara el trabajo siempre de tal forma que al menos dos días a la semana no tenga que afrontar sesiones de alta y media exigencia.
- En caso de enfermedad el animal por prescripción veterinaria o de su técnico tiene derecho a baja hasta su completa recuperación, no pudiendo acudir a ninguna sesión.
- A lo largo de toda la vida laboral del perro se primará su bienestar y en caso de que se valore por el técnico y/o veterinario que no puede desempeñar sus funciones como AI se procederá a la jubilación del mismo. En caso de que el animal este sano podrá trabajar hasta los 10 años, iniciando a esta edad una progresiva retirada del animal, que puede establecerse en función del grado de exigencia de las sesiones. De esta forma el animal en su retirada podrá mantener cierta actividad mental y física que le ayudarán a conservar su salud en todas las áreas.

■ AREA SOCIAL

- Los animales de intervención convivirán con el técnico- dueño para asegurar un adecuado vínculo entre ambos, que le posibilite una adecuada vida social y emocional.
- Diariamente el animal debe tener salidas donde pueda hacer ejercicio. En estos paseos es importante que el animal pueda tener relación con otros perros, para que fuera del trabajo pueda tener una vida plena, realizando actividades propias de su especie. Del mismo modo los perros de la protectora durante el desarrollo del proyecto deberán convivir con el personal voluntario.
- Durante el entrenamiento es importante que el AI desarrolle una conducta social tanto con otros animales como con las personas, por este motivo el perro debe buscar el refuerzo en la compañía, caricias, juegos,... con el guía. Esto además le ayudará a buscar el apoyo del técnico en momentos de estrés o confusión.
- Días antes del comienzo en un lugar nuevo de trabajo se permitirá que el perro explore el entorno de trabajo para cubrir esta necesidad antes de iniciar el trabajo.

■ AREA EMOCIONAL

- Durante el proceso de entrenamiento se habituará al animal a posibles estímulos, circunstancias, objetos, etc., que en un momento dado puedan provocar estrés y

ansiedad, de esta manera se asegura que los animales tendrán un adecuado manejo y respuesta ante el estrés disfuncional. Esta fase de habituación debe ser parte fundamental en el entrenamiento.

- Antes de cualquier intervención es conveniente que el animal acuda al centro previamente en tres ocasiones, para que pueda reconocer (olfato) los sitios por lo que va a pasar hasta el lugar de trabajo.



- Se establecerá in situ un **itinerario** por donde el animal transitará, de esta forma el día de la intervención ira más tranquilo y sin necesidad de cubrir su instinto exploratorio.



- Antes de cualquier sesión, sobre todo si sabemos que será de alta exigencia, es conveniente sacarlo

a pasear, jugar con él y dejarle utilizar el olfato para que acuda a la sesión estable emocionalmente.

- En caso de elevación excesiva de estrés o situación desbordante para el perro, el técnico debe sacar al animal de la sesión y facilitar su recuperación homeostática. Es labor del técnico valorar en cada situación la manera de proceder y si es conveniente darle un tiempo de descanso o que abandone la sesión definitivamente. Si la retirada es momentánea se pueden dejar unos trozos de comida por el suelo para que utilice el olfato o darle un masaje, todo para que recupere un estado emocional adecuado para la sesión y su bienestar.
- Tras las sesiones de intervención, sobre todo en las de alta exigencia, debemos realizar alguna actividad con el perro que le ayuden a recuperarse. Las actividades variaran según el carácter del animal pero jugar con él y dejar que utilice el olfato libremente o a través de juegos, hacer ejercicio en zonas de paseo estimulantes o llevarle al parque donde juega habitualmente con otros perros, son formas adecuadas de mantener el bienestar del perro de intervención.

■ TIPO DE SESIONES

- Sesiones alta exigencia:
 - o Sesiones donde el animal tiene que tener una presencia continuada en la actividad y que además de una forma muy activa (manipulación muy continuada del animal, realización de tareas constante y repetitivas en la sesión, contacto continuado con los participantes).
 - o Realización de muchas conductas guiadas.
 - o Posible Manipulación brusca repetida.

- o Sesiones con malas condiciones ambientales (mucho calor, suelo resbaladizo, salas con muchos ruidos,..)
- Sesiones media exigencia:
 - o Sesiones con presencia discontinua pero con mucha actividad en los momentos de trabajo.
 - o Posibilidad de alguna manipulación brusca puntual.
 - o Condiciones ambientales mejorables.
- Sesiones de baja exigencia:
 - o Intervenciones muy puntuales.
 - o Intervenciones basadas en caricias y juegos con el animal.
 - o Ejercicios sencillos y con poca manipulación.
 - o Sesiones donde mantiene una presencia pasiva y libre dentro de la sala.

■ **OBSERVACIONES Y ESPECIFICACIONES** (apartado para que el TI y el Experto puedan anotar especificaciones no contempladas y que puedan surgir a lo largo del desarrollo del proyecto, así como anotar el itinerario específico de entrada,...)

TABLA RESUMEN CONTROL VETERINARIO Y DE CARÁCTER DE LOS PERROS

NOMBRE ANIMAL: _____ SEXO: _____ EDAD: _____ CARATER: _____ PRUEBAS DE CARÁCTER SUPERADAS Y NOTAS _____ EDAD ESTIMADA JUBILACIÓN: _____ ADJUNTA CARTILLA VET: _____ CLINICAVETERINARIA: _____ DIRECCIÓN: _____ VETERINARIO: _____ NºCOLEGIADO _____ TFNO: _____		FOTO
FECHA DE CONTROL	RESULTADOS ANALISIS SANGRE Y COPROLÓGICOS	ESTADO GENERAL DEL ANIMAL
OBSERVACIONES:		

FECHA DE CONTROL	RESULTADOS ANALISIS SANGRE Y COPROLÓGICOS	ESTADO GENERAL DEL ANIMAL
OBSERVACIONES:		

II. CRONOGRAMA DE ACTUACIONES

PROYECTO: La tecnología al servicio de los animales	CRONOGRAMA DE ACTUACIONES																																
	DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO								
SEMANAS	1ª	2ª	3ª	4ª	1ª	2ª	3ª	4ª	1ª	2ª	3ª	4ª	1ª	2ª	3ª	4ª	1ª	2ª	3ª	4ª	1ª	2ª	3ª	4ª	1ª	2ª	3ª	4ª					
Evaluación/Diagnóstico inicial	EX																																
Selección destinatarios		EX																															
Temporalización			EX																														
Diseño de objetivos			EX																														
Coordinación inicial con los profesionales del centro	EX EE TI																																
Coordinación con la protectora			EX+TI																														
Protocolo de bienestar (selección de sala, rutas de acceso del AI,...)			EX+TI																														
Reconocimiento del centro y habituación de los AI y de los perros de protectora	TI		TI		TI								VO TI	VO TI																			
Plan de intervención			EX+TI																														
Realización de sesiones						EX+TI																											
Evaluación procesual						EX+TI																											
Coordinación con el EE de referencia					EX EE					EX EE					EX EE				EX EE					EX EE									
Informes de seguimiento					EX					EX					EX				EX					EX									
Evaluación parcial														EX																			
Análisis e interpretación de resultados															EX EE												EX EE						
Evaluación global/final e informes finales																											EX						
Elaboración y entrega de memoria																												EX					
	LEYENDA																																
	EX				Experto en IAA con formación en el ámbito educativo																												
	EE				Equipo educativo de referencia en el centro																												
	TI				Técnico en IAA																												
	VO				Voluntarios																												

III. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

A) PRE-TEST: CUESTIONARIO DE ACTITUDES HACIA LAS TICs

CENTRO: _____ Edad: _____
 Tengo teléfono propio: _____ Curso: _____ Sexo: _____
 ¿Desde qué edad los usas? _____ ¿Tiene datos siempre? _____
 Tengo Tablet: _____ ¿Compartida? _____ ¿Desde qué edad la usas? _____

Responde estas afirmaciones							Lo saben mis padres	
	Nunca	Alguna vez	Bastantes veces	Muchas veces	Siempre	NO	SI	
Utilizo el móvil para llamar								
Escucho música por el móvil								
Utilizo el móvil para jugar								
Se cuánto tiempo medio utilizo el móvil al día _____ Normalmente para _____								
He dejado de hacer cosas que me gustan por estar con el móvil, ordenador, videoconsola o la tablets								
Me expreso mejor a través de las redes sociales								
Navego por Internet. ¿Qué medio utilizo más para navegar por Internet ? _____								
Tengo correo electrónico: No/SI y lo utilizo mayoritariamente para: _____								
Veo vídeos en YouTube de: baile ☐ Bromas ☐ Juegos ☐ Manualidades ☐ Música ☐ Violencia ☐ Otros _____								
Subo videos a YouTube de.... _____								
¿Qué red o redes utilizo con más frecuencia? _____ ¿Cuántos seguidores o contactos tengo? _____								
¿Conozco personalmente a mis contactos o seguidores?								
Mis amig@s han subido fotografías mías sin mi permiso								
He subido fotografías de amig@s sin su permiso								
He recibido imágenes de contenido sexual por el móvil								
He compartido imágenes mías de posturo o provocativas								
Tengo activada la localización.....No lo sé ☐								
Configuro la privacidad..... No lo sé ☐								
Comparto mi contraseña, ¿con quién?								
Instalo yo mis aplicaciones y juegos								
He atendido llamadas o mensajes de desconocidos								
He chateado alguna vez con desconocidos								

He quedado con alguien al que he conocido a través de las redes sociales. ¿Tomo precauciones? _____ ¿Cuáles? _____							
He sido objeto de burla, amenaza o insulto por el móvil							
He participado en burlas, amenazas o insultos por el móvil							
Me enfado cuando no me responde alguien que está en línea							
En las redes sociales no tengo que ocultar como soy							

¿Cuándo voy a clase siempre llevo el móvil? _____ ¿Por qué?

Cuándo estudio o hago los deberes el móvil está... _____

Por la noche tengo el móvil... _____

Con los amig@s el móvil _____

Lo que más valoro del móvil es _____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

B) POST-TEST: CUESTIONARIO DE ACTITUDES HACIA LAS TICs

CENTRO: _____

Tengo teléfono propio: _____

Curso: _____

¿Desde qué edad los usas? _____

Sexo: _____ Edad: _____

¿Tiene datos siempre? _____

Tengo Tablet: _____ ¿Compartida? _____

¿Desde qué edad la usas? _____

Responde estas afirmaciones						Lo saben mis padres	
	Nunca	Alguna vez	Bastantes veces	Muchas veces	Siempre	NO	SI
Utilizo el móvil para llamar							
Escucho música por el móvil							
Utilizo el móvil para jugar							
Navego por Internet. ¿Qué medio utilizo más para navegar por Internet ? _____							
He dejado de hacer cosas que me gustan por estar con el móvil, ordenador, videoconsola o la tablets							
Me expreso mejor a través de las redes sociales							
Tengo correo electrónico: No/SI y lo utilizo mayoritariamente para: _____							
Veo vídeos en YouTube de: baile ☐ Bromas ☐ Juegos ☐ Manualidades ☐ Música ☐ Violencia ☐ Otros _____							
Subo videos a YouTube de.... _____							
¿Qué red o redes utilizo con más frecuencia? _____ ¿Cuántos seguidores o contactos tengo? _____							
¿Conozco personalmente a mis contactos o seguidores?							
Mis amig@s suben fotografías mías sin mi permiso							
Actualmente subo fotografías de amig@s sin su permiso							
Recibo imágenes de contenido sexual por el móvil							
Comparto imágenes mías de postreo o provocativas							
Tengo activada la localización.....No lo sé ☐							
Configuro la privacidad..... No lo sé ☐							
Comparto mi contraseña, ¿con quién?							
Instalo yo mis aplicaciones y juegos							
Atiendo llamadas o mensajes de desconocidos							
Chateo alguna vez con desconocidos							
He quedado recientemente con alguien al que he conocido a través de las redes sociales. ¿Tomo precauciones? _____ ¿Cuáles? _____							
Soy objeto de burla, amenaza o insulto por el móvil							
Participo en burlas, amenazas o insultos por el móvil							
Me enfado cuando no me responde alguien que está en línea							
En las redes sociales no tengo que ocultar como soy							

¿Cuándo voy a clase siempre llevo el móvil?_____ ¿Por qué?

Cuándo estudio o hago los deberes el móvil está..._____

Por la noche tengo el móvil..._____

Con los amig@s el móvil_____

Lo que más valoro del móvil es_____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

C) CUESTIONARIO PARA PADRES SOBRE EL USO DE LAS TICs DE LOS HIJOS

	nunca	alguna vez	bastantes veces	siempre	No lo sabe
Mi hij@ utiliza el móvil principalmente para llamar					
Mi hij@ utiliza el móvil principalmente para jugar					
Mi hij@ utiliza el móvil principalmente para conectarse a redes sociales					
Mi hij@ utiliza el móvil principalmente para conectarse a Internet					
Mi hij@ utiliza el móvil principalmente para buscar información					
Mi hij@ sube contenidos a Internet					
Sé qué tipo de información proporciona mi hij@ en las redes sociales					
Durante las reuniones, mi hij@ utiliza el móvil o tablets					
Durante la noche, mi hij@ apaga el móvil					
Considero que el uso de móvil y Tablets interfiere en la dinámica familiar					
Mi hij@ ha dejado de hacer algunas cosas que le gustaban por quedarse conectado al móvil, ordenador, Tablet o la videoconsola					
	SI		NO		No lo sabe
Ve necesario que desde la escuela se realicen programas de prevención que eduquen en el uso correcto de las NT*					
Me siento capacitado para enseñar a mi hij@ un buen uso de las NT					
Me gustaría poder participar en iniciativas de este tipo que me ayuden a educar a mi hij@ en el uso adecuado de las NT					

*NT: nuevas tecnologías (ordenador, móviles, Tablets, ...)

INSTRUCCIONES DE CUMPLIMENTACIÓN

1. Marque con una X la opción que considere se adecúe más a su hij@ o dinámica familiar.
2. Por favor responda con sinceridad y entregue el cuestionario en un sobre cerrado al tutor de su hij@ para garantizar el anonimato del mismo.
3. La cumplimentación del cuestionario es totalmente voluntaria por lo que si no considera oportuno rellenarlo puede entregarlo en blanco.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

D) PRUEBA PARCIAL DE CONTENIDOS Y ACTITUDES HACIA LAS TICs

ALUMNO: _____

- 1- ¿Qué avances tecnológicos te ha parecido más interesantes? Enuméralos y explica brevemente tu elección.
- 2- ¿Qué beneficios e inconvenientes consideras que tienen las TICs?
- 3- ¿Cómo puedes usar las TICs para mejorar la convivencia en la sociedad?
- 4- ¿Qué aspectos del mundo del perro te están resultando más interesantes? ¿Te gustaría continuar aprendiendo de ellos y con ellos?
- 5- ¿Qué cosas mejorarías en las sesiones? ¿Crees que se respeta en todo momento a los animales y humanos?

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

E) PRUEBA FINAL DE CONTENIDOS Y ACTITUDES HACIA LAS TICs

ALUMNO: _____

- 1- ¿Cuáles son, en tu opinión, los mayores riesgos asociados al uso de las TICs? ¿Cómo los puedes evitar o paliar?
- 2- ¿Qué herramienta tecnológica ha sufrido mayor evolución en los últimos años? ¿Cuál ha sido la que mayor repercusión social ha tenido? ¿Por qué?
- 3- ¿Qué beneficios aporta la tecnología?
- 4- Consideras importante poner límites en la privacidad de tus perfiles en las redes sociales. ¿Por qué?
- 5- ¿Ha cambiado tu opinión acerca de los Smartphone y Tablets? ¿Cómo los describirías ahora?
- 6- ¿Qué te han aportado los perros que han participado en el proyecto?
- 7- Sobre ¿qué pilares se construye la comunicación con los animales? y ¿con los humanos?
- 8- Consideras que el proyecto te ha sido útil para...
- 9- Te gustaría seguir colaborando con los animales de la protectora, ¿Por qué?
- 10- ¿Recomendarías esta experiencia a otros compañeros?

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

IV. AUTIRZACIÓN DE LOS PADRES O TUTORES LEGALES PARA LA INCLUSIÓN EN EL PROYECTO

YO _____ CON NUMERO DE
DNI _____, Y COMO TUTOR LEGAL DEL
ALUMNO _____

AUTORIZO SU INCLUSIÓN EN EL PROYECTO DE PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS (LAS TICs AL SERVICIO DEL PERRO). RECONOZCO QUE A TRAVÉS DEL CENTRO ESCOLAR HE SIDO INFORMADO/A DE LAS CARACTERISITICAS DEL PROYECTO Y SUS OBJETIVOS. ASÍ MISMO SE ME HA INFORMADO DE QUE ACCEDERÁN AL CENTRO ESCOLAR ANIMALES ESPECIFICAMENTE ENTRENADOS PARA REALIZAR INTERVENCIONES EDUCATIVAS Y PERROS DE PROTECTORA QUE A PESAR DE NO TENER UN ENTRENAMIENTO ESPECÍFICO CUMPLEN CON LOS REQUESITOS EXPUESTOS EN EL PROTOCOLO DE BIENESTAR ANIMAL, DEL QUE HE RECIBIDO UNA COPIA.

POR OTRO LADO RECONOZCO QUE MI HIJO/A O MENOR A CARGO NO PADECE NINGUNA ENFERMEDAD (ALERGIAS, FOBIAS, ETC.) INCOMPATIBLE CON LA INCLUSÓN EN EL PROYECTO.

Y PARA QUE ASÍ CONSTE LOS FIRMO EN _____ EL _____
DEL _____ DE _____

FIRMA DEL REPRESENTATE LEGAL DEL MENOR

V. CONTRATO DE COLABORACIÓN CON LA PROTECTORA

Reunidos de una parte Don/Doña _____ con
DNI _____,

Representante legal de la protectora de animales _____ con CIF
o Nº de inscripción _____, y de otra
Don/Doña _____

Con DNI _____ como representante legal de la
asociación _____ con
CIF _____

Encargada de la implementación del proyecto de prevención de la adicción a las Nuevas Tecnología de la información y comunicación denominado “La tecnología al servicio del mundo del Perro” en el centro escolar _____, acuerdan la firma de este contrato de colaboración suscrito a las siguientes obligaciones:

■ Por parte de la Protectora:

- 1- Garantizar el bienestar de los animales incorporados al proyecto de prevención al que se refiere dicho contrato, a través del cumplimiento de las obligaciones y actuaciones estipuladas en el protocolo de bienestar animal del proyecto anexo a este contrato.
- 2- Garantizar el mantenimiento de los cuatro perros en el proyecto durante la ejecución del mismo, por lo que cualquier posible adoptante deberá condicionar la fecha de la adopción definitiva a la terminación del proyecto, en el que además, tanto los animales como los adoptantes se verán beneficiados por las enseñanzas que los animales van a recibir en el mismo.
- 3- Garantizar la convivencia y acompañamiento a las intervenciones de los animales por el personal voluntario adscrito a la ejecución del proyecto.

■ Por parte de la Asociación:

- 1- Garantizar el bienestar de los animales antes, durante y tras las intervenciones, así como en los traslados que se realizarán, por lo que la entidad se compromete a cumplir el protocolo de bienestar animal que rige el proyecto del mismo modo en que se cumple con los perros de intervención de la asociación.
- 2- Asumir los costes derivados de la manutención, veterinario y traslados durante los meses de implementación del proyecto.
- 3- Garantizar que las actuaciones y actividades realizadas en el proyecto ayudarán a los animales a incrementar sus posibilidades de adopción, a través de la colaboración del

alumnado en el proceso de sociabilización de los mismos y a través de la difusión en los medios y redes sociales.

Y para que así conste se firma este contrato en _____a ____de
_____de_____

Rep. Protectora

Rep. Asociación

VI. CONTRATO PRESTACIÓN DE SERVICIOS CON EL CENTRO

Reunidos de una parte Don/Doña _____ con
DNI _____, Director/a _____ del centro escolar
_____, y de otra
Don/Doña _____

Con DNI _____ como representante legal de la
asociación _____ con
CIF _____ encargada de la implementación del proyecto de prevención de la
adicción a las Nuevas Tecnología de la información y comunicación denominado “La tecnología al
servicio del mundo del Perro” acuerdan la firma de este contrato de concesión para la implementación
del proyecto arriba referenciado durante el periodo de enero a junio del año lectivo en curso en los
términos estipulados en el proyecto de implementación anexo.

En relación a los costes del proyecto serán los previstos en el presupuesto por equipo de trabajo,
siendo la cantidad final a abonar de _____ € más el IVA o impuesto en vigor que
estipule el Ministerio de Educación.

Y para que así conste se firma este contrato en _____ a ____ de _____ de _____

Director del Centro

Rep. Asociación

VII. GUÍA OPERATIVA DEL PLAN DE INTERVENCIÓN: FICHAS DE SESIÓN

SESIÓN N° 1: ¿Nos presentamos?

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión Introductoria. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- N° participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - Técnico en IAA: _____ -
 - Perro de Intervención: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Medio.

2. OBJETIVOS

- Generales
 - Presentar el proyecto a los alumnos para generar motivación hacia el mismo y sus contenidos.
- Específicos
 - Generar clima de colaboración entre iguales a través de acciones conjuntas para aumentar la curiosidad y motivación.
 - Posibilitar la participación a través de juegos que contribuyan a establecer una relación favorable con los profesionales implicados.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible, sobres de papel, ordenador y un proyector.
- Zona de descanso del animal, juegos o juguetes del PI (juegos de inteligencia y uso de olfato, pelotas, muñecos,...), arnés, correa, premios, peto de trabajo con bolsillos y pelota de goma espuma.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

- Presentación
 - El experto se presentará y explicará brevemente el motivo del proyecto, como se van a trabajar los contenidos, con la ayuda de quien van a contar y lo importante que es para

el bienestar de los PI que estén tranquilos, guarden los turnos de saludo y contacto. Para esta tarea el experto contará con soporte tecnológico para proyectar las imágenes de los recursos humanos y animales que acudirán a las sesiones.

- El experto les explicará que la disposición de las sillas será para todas las sesiones en semicírculo y procederán a, entre todos, colocar la sala en dicha disposición.
- Posteriormente el experto presentará y dará paso a técnico y PI. El animal dirigido por el técnico saludará a todos los participantes de manera individual.
- El tiempo estimado para esta fase es de 20 minutos.

➤ Desarrollo

- El experto lanzará una pelota de goma espuma a un usuario para que diga su nombre en alto y el PI se acerque para que saque un sobre cerrado de uno de los departamentos del peto. La acción se repetirá hasta que todos tengan un sobre.
- Cada sobre contendrá 5 adjetivos descriptivos, de los cuales los alumnos podrán seleccionar dos o tres para elaborar una breve presentación descriptiva del compañero que tienen a su derecha.
- Una vez que todos hayan sido presentados, utilizando la técnica lluvia de ideas cada alumno dirá lo que piensa sobre lo que se les ha explicado y que cosas cree que pueden aprender, las cuales el experto apuntará en la pizarra, para hacer un breve recopilatorio final y ampliar alguna información del proyecto
- Esta fase se desarrollará en 30 minutos.

➤ Despedida

- El animal junto con el técnico pasará individualmente por todos los usuarios para que lo acaricien, podrá dar besos, la pata o apoyar la cabeza en el regazo.
- Esta fase de la sesión durará 10 minutos.

5. EVALUACIÓN

Registrar en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad del PI al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

SESIÓN Nº 2: Respeto y límites

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión Introductoria. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- N° participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - Técnico en IAA: _____ -
 - Perro de Intervención: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Medio.

2. OBJETIVOS

- Generales
- Establecer la normativa a seguir en las sesiones de intervención del proyecto a través de la participación activa de todos los usuarios para incentivar la implicación
- Específicos
 - Desarrollar cinco normas de convivencia a través de las propias conclusiones a las que llegue el alumnado para que todos los implicados las puedan comprender.
 - Favorecer la comunicación basada en el respeto a través de debate dirigido para rebajar los niveles de ansiedad frente a la participación en público.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible, tablón para colgar la normativa y cubos de colores.
- Zona de descanso del animal, juegos o juguetes del PI (juegos de inteligencia y uso de olfato, pelotas, muñecos,...), arnés, correa y premios.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

- Fase inicial
 - Saludo individual al alumnado del PI, técnico y experto, el perro podrá dar besos, ser acariciado, dar la pata o subirse en el regazo. A criterio del técnico el PI podrá realizar algún ejercicio llamativo solicitado por uno o varios alumnos.
 - El tiempo estimado para esta fase es de 10 minutos.
- Fase central

- Se pondrán tres cubos de colores distintos y cada alumno elegirá un color y le pedirá al PI que saque del mismo una etiqueta con una palabra, estas harán referencia a valores de convivencia y a actitudes contrarias a la convivencia respetuosa.
- De todas las palabras extraídas, entre todos, seleccionarán aquellas que garanticen el respeto entre los humanos y animales implicados en el proyecto.
- Después se repartirán en dos grupos de cuatro y el PI llevará a cada grupo cuatro de las palabras para que formulen tres normas, al mismo tiempo tendrán que decidir una “sanción” justa para el incumplimiento de cada una de ellas.
- Después los grupos elegirán un portavoz que leerá en voz alta las tres normas y las sanciones asociadas al incumplimiento. De esta forma se conseguirán seis normas sencillas y aceptadas por todos.
- Para finalizar el experto explicará al grupo que la normativa estará siempre visible y será leída, a modo recordatorio, en todas las sesiones antes de iniciar las actividades para garantizar un clima de aula basado en el respeto.
- Esta fase se desarrollará en 40 minutos.

➤ Fase final

- Se realizará de la forma habitual
- Esta fase de la sesión durará 10 minutos

5. EVALUACIÓN

Registrar en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad del PI al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

SESIÓN Nº 3: EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA Y PROGRESO

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión de Intervención. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- N° participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - Técnico en IAA: _____ -
 - Perro de Intervención: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Medio.

2. OBJETIVOS

- Generales
 - Dar a conocer los avances tecnológicos y su evolución histórica a través de la experimentación intuitiva para incentivar valoraciones positivas del esfuerzo científico y tecnológico de los investigadores.
- Específicos
 - Mostrar aparatos tecnológicos obsoletos para que puedan deducir sus usos y sus homólogos en la actualidad.
 - Posibilitar la puesta en práctica de medios tecnológicos antiguos para motivar la curiosidad investigadora.
 - Conocer las limitaciones tecnológicas de tiempos pasados para que den valor a los avances con los que pueden contar en la actualidad.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible, sobres de papel cintas de música y video, CD, discos vinilo, un aparato de música que admita cinta, vinilo y CD, portátil antiguo con disquetera y un teléfono móvil antiguo.
- Zona de descanso del animal, juegos o juguetes del PI (juegos de inteligencia y uso de olfato, pelotas, muñecos,...), arnés, correa, pelotas de goma escritas que identifiquen a cada usuario, peto de trabajo y premios.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

➤ Fase inicial

- Tras el saludo, que será realizado de la forma habitual se pasará a la lectura de normas, esta será realizada por un alumno distinto cada día, para seleccionar al alumno el PI llevará una pelota con el nombre de la persona seleccionada, quien la cogerá y se la lanzará al animal a modo de premio. El PI estará acompañando al alumno seleccionado mientras lee las normas a todos los compañeros, en caso de que el adolescente tenga ansiedad para enfrentar esta tarea el animal se posicionara muy cerca para permitir el contacto y así poder rebajar el nivel de ansiedad en el alumno.
- El tiempo estimado para esta fase es de 10 minutos.

➤ Fase central

- el grupo de alumnos se dividirá por parejas, para extraer del peto del PI una pista que indicará un lugar de la sala donde estará escondido un objeto misterioso. Para localizar las pistas contarán con la ayuda del PI.
- Una vez descubiertos todos los objetos irán por parejas exponiendo para lo que creen que sirve el que les haya tocado y cómo creen que ha sido su evolución.
- Posteriormente se destaparán otros objetos y de manera controlada se les permitirá usar esta tecnología antigua.
- Finalmente se hará una breve recesión sobre la evolución tecnológica y la importancia de la ciencia para poder llegar a disfrutar hoy día de los avances que existen.
- Esta fase se desarrollará en 40 minutos.

➤ Fase final

- El final de la sesión o despedida se hará de la forma habitual, añadiendo la posibilidad de que profundicen sobre el tema preguntando a sus padres, profesores e incluso buscando la información por la red y contrastándola con los padres....
- Esta fase de la sesión durará 10 minutos

5. EVALUACIÓN

Registrar en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad del PI al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

SESIÓN Nº 4: Beneficios e inconvenientes de las TICs

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión Intervención. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- Nº participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - Técnico en IAA: _____ -
 - Perro de Intervención: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Medio.

2. OBJETIVOS

- Generales
 - Favorecer la reflexión sobre los beneficios e inconvenientes de las TICs a través de simulaciones para despertar una conciencia crítica hacia las mismas.
- Específicos
 - Crear situaciones cotidianas en las que las TICs favorecen o dificultan la comunicación para así dar a conocer la comunicación y los elementos que la componen.
 - Conocer los riesgos específicos y más comunes de las TICs a través de la exposición de un caso para inducir a la reflexión personal.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible, sobres de papel, dibujos, papeles con elementos de la comunicación y sobres.
- Zona de descanso del animal, juegos o juguetes del PI (juegos de inteligencia y uso de olfato, pelotas, muñecos,...), arnés, correa, pelota de goma espuma, peto de trabajo del PI y premios.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

- Fase inicial
 - Saludo y lectura de normas de la forma habitual.
 - El tiempo estimado para esta fase es de 10 minutos.
- Fase central

- Se dividirá el grupo por parejas.
- En una pizarra habrá colgados dibujos con situaciones cotidianas (comida familiar, grupos de amigos, perros jugando en parque, personas paseando a perros, personas estudiando,...) en otra pizarra o lugar similar del aula (por ejemplo una pared visible para el grupo) habrá elementos que benefician la comunicación o que la perjudican. Los dibujos estarán referenciados con números y los elementos de la comunicación con letras, ya que estarán guardados en sobres.
- Cada grupo elegirá un número y una letra para que el perro les acerque los sobres seleccionados, a cambio le darán un premio (tirarle la pelota, golosina para perros o caricia). No obstante para evitar que el animal repita la misma secuencia muchas veces, en ocasiones marcará la letra seleccionada con la pata o el hocico.
- Cuando cada grupo tenga sus sobres deberá identificar los beneficios y perjuicios de la comunicación, asociando los dibujos a un elemento de comunicación o perjuicio de la misma, exponiéndolo en voz alta por turnos de palabra a modo de reflexión grupal.
- Tras esta actividad el perro querrá mostrarles el caso de un amigo suyo que sufrió de ciberacoso. El experto tirando una pelota de goma espuma hacia atrás seleccionará a un alumno que leerá en alto la carta que el animal llevará escondida en su peto.
- Tras la lectura se debatirá sobre lo que ocurre en la misma y como se pueden evitar este tipo de situaciones.
- Esta fase se desarrollará en 40 minutos.
- Fase final
- Se realizará de la manera habitual.
- Esta fase de la sesión durará 10 minutos

5. EVALUACIÓN

Registrar en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad del PI al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

SESIÓN Nº 5: Las TICs al servicio del mundo animal.

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión Intervención. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- N° participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - Técnico en IAA: _____ -
 - Perro de Intervención: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Medio- Alto.

2. OBJETIVOS

- Generales
 - Favorecer la utilización educativa y formativa de las TICs a través de la búsqueda de contenidos relacionados con el mundo del perro, sus cuidados y formas educativas de sociabilización del animal para implicar a los adolescentes en el cuidado de la naturaleza y sus animales.
- Específicos
 - Conocer los distintos tipos de buscadores de información existentes en la red a través de la experimentación para optimizar las búsquedas en Internet.
 - Aprender a utilizar descriptores adecuados a la temática para obtener información fiable.
 - Desarrollar una mirada crítica sobre la información obtenida para aprender a contrastar la información con fuentes fiables.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible, sobres de papel, dos Tablets y dos Smartphones.
- Zona de descanso del animal, juegos o juguetes del PI (juegos de inteligencia y uso de olfato, pelotas, muñecos,...), arnés, correa y premios.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

- Fase inicial
 - Saludo y lectura de normas de la manera habitual.

➤ Fase central

- Se dividirá el grupo en dos grupos de cuatro alumnos cada uno.
- A cada grupo se le proporcionará, en soporte papel, información verdadera y falsa sobre el cuidado del animal y formas de entrenamiento, además contarán con una Tablet o móvil por cada 2 estudiantes para que puedan realizar las búsquedas de información que corroborarán o desmentirán la información proporcionada en soporte papel. El PI les aclarará dudas sobre la información obtenida, por lo que cada grupo podrá realizarle tres preguntas de respuesta cerrada al PI, quien confirmará la veracidad de la información si se sienta y la desmentirá si levanta la pata.
- Una vez que tengan la información cada grupo elegirá un portavoz, quien contará con el apoyo emocional del PI durante la exposición, para que explique al resto de compañeros la información que han obtenido, el nivel de veracidad de la misma, las palabras clave que han utilizado, las fuentes,... de esta forma obtendrán sus propias conclusiones sobre la información de Internet, como buscar y la importancia de poder contrastarla con fuentes fiables.
- El tiempo estimado para esta fase es de 40 minutos.

➤ Fase final

- Se realizará de la manera habitual.
- Esta fase de la sesión durará 10 minutos

5. EVALUACIÓN

Una vez finalizada la sesión se registrará en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad del PI al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

SESIÓN Nº 6: Diversidad canina e implicaciones en su cuidado y educación.

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión Intervención. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- N° participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - o Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - o Técnico en IAA: _____ -
 - o Perro de Intervención: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Alto.

2. OBJETIVOS

- Generales
 - o Favorecer a través de comparativas con el mundo del perro el desarrollo de valores y actitudes para prevenir el acoso a través de las redes sociales.
- Específicos
 - o Conocer distintas razas de perros mediante búsquedas en Internet para establecer comparativas y diferencias entre razas, sean estas puras o no.
 - o Conocer las señales de comunicación entre los perros para establecer comparativas con la comunicación humana.
 - o Favorecer el uso controlado de la tecnología para lograr objetivos concretos que permitan al adolescente reflexionar sobre cuando es bueno utilizarla y cuando no.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible y cuatro Smartphones.
- Zona de descanso del animal, juegos o juguetes del PI (juegos de inteligencia y uso de olfato, pelotas, muñecos,...), arnés, correa y premios.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

- Fase inicial
 - Saludo y lectura de normas de la manera habitual.
 - Esta fase de la sesión durará 10 minutos

➤ Fase central

- se dividirá al grupo por parejas y cada una deberá buscar a través del Smartphone tres razas distintas (se incluyen mestizajes) y anotarán, en soporte papel, las características, similitudes, diferencias e implicaciones en su cuidado. Además buscarán información ya descargada en el teléfono (archivos pdf) sobre la comunicación de los perros.
- Tras una breve exposición realizada por cada pareja con la ayuda del experto y el TI, en la que el animal además actuará como soporte emocional durante las presentaciones, se abrirá un debate sobre el respeto, la tolerancia, empatía,..., estableciendo comparativas con la comunicación entre los perros.
- El experto, teniendo como modelo al PI y la ayuda del TI, clarificará aquellos elementos básicos para interpretar las señales comunicativas por los animales. Para ello se podrán realizar algunos ejemplos como incitar al juego al PI para identificar un estado de ánimo excitado y contento, calmar al animal para identificar la relajación, etc.
- El tiempo estimado para esta fase es de 10 minutos.

➤ Fase final

- Se realizará de la manera habitual.
- Esta fase de la sesión durará 10 minutos

5. EVALUACIÓN

Registrar en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad del PI al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

SESIÓN Nº 7: Exclusión social en el mundo animal

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión Intervención. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- Nº participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - Técnico en IAA: _____ -
 - Perro de Intervención: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Bajo.

2. OBJETIVOS

- Generales
 - Dar a conocer la protectora más cercana de la zona a través de soporte digital para que puedan adquirir información veraz sobre la situación real de muchos animales abandonados en España.
- Específicos
 - Mostrar al alumnado documentación gráfica sobre la situación general de muchos de estos animales para generar conciencia social sobre la temática.
 - Contrastar la información aportada a través de videollamada con un responsable de la protectora para que puedan profundizar y aclarar dudas sobre la temática.
 - Reflexionar sobre las formas de agresión hacia los animales para sensibilizar en contra de cualquier conducta violenta realizada a través de cualquier medio y que se dirija hacia animales o humanos.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible, ordenador portátil (propiedad de la entidad responsable de la implementación del proyecto) y aparato de proyección (propiedad del centro educativo).
- Zona de descanso del animal, juegos o juguetes del PI (juegos de inteligencia y uso de olfato, pelotas, muñecos,...), arnés, correa y premios.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

➤ Fase inicial

- Saludo y lectura de normas de la manera habitual.
- Esta fase de la sesión durará 10 minutos

➤ Fase central

- Primeramente se proyectarán unos videos y PowerPoint que expliquen los distintos motivos de abandono y de maltrato animal, haciendo hincapié en la importancia que tiene saber la responsabilidad que conlleva adquirir un animal.
- Después se pasará a conectar con el responsable de la protectora colaboradora para que puedan preguntarles algunas de las cuestiones que en la exposición previa del experto se han dejado en el aire a modo pregunta respecto a cuestiones específicas de la propia protectora y formas que establece de colaboración ciudadana.
- Con toda la información proporcionada se abrirá un debate que trate de responder a las preguntas: ¿qué podemos hacer nosotros?, ¿con qué medios y apoyos contamos?
- Esta fase se desarrollará en 40 minutos.

➤ Fase final

- Se realizará de la manera habitual.
- Esta fase de la sesión durará 10 minutos

5. EVALUACIÓN

Registrar en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad del PI al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

SESIÓN N° 8: Nuestro granito de arena.

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión Intervención. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- N° participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - o Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - o Técnico en IAA: _____ -
 - o Perro de Intervención: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Medio.

2. OBJETIVOS

- Generales
 - o Crear contenidos educativos a través del uso de las TICs para establecer patrones de uso funcional de las mismas, al mismo tiempo que se posibilita la apertura a otros centros de interés.
- Específicos
 - o crear anuncios de adopción a través de la selección de fotos y descripciones de perros de protectora para aumentar el sentimiento de autoeficacia.
 - o Posibilitar formas positivas y controladas de interactuar con la tecnología para prevenir el uso disfuncional o abuso de la misma.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible, dos Smartphones y dos Tablets.
- Zona de descanso del animal, juegos o juguetes del PI (juegos de inteligencia y uso de olfato, pelotas, muñecos,...), arnés, correa y peto de trabajo del PI.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

- Fase inicial
 - Saludo y lectura de normas de la manera habitual.
 - Esta fase de la sesión durará 10 minutos
- Fase central

- se dividirá el grupo por parejas y se les repartirá de manera aleatoria un Smartphone o Tablet por cada pareja. En el aparato habrá guardadas fotos de un animal en adopción, cada pareja tendrá un animal distinto.
 - se crearán cuatro anuncios de adopción.
 - La función del alumnado será buscar información relacionada sobre ese animal en concreto, dentro y fuera del móvil o Tablet. Para ello y siempre de manera controlada podrán preguntar al PI, que o bien les proporcionará la información directamente (en función de si sacan prueba o libre al tirar un dado grande de espuma) o llevará en su peto tarjetas que requerirán el paso de una prueba antes de que el PI lleve al equipo al lugar del aula donde está escondida la información que necesitan.
 - Las pruebas que el PI puede requerir son colaborativas (guiar al compañero por un recorrido, montar algún obstáculo para que el PI lo salte, ayudar a otro equipo,...).
 - Una vez que tengan toda la información deberán crear el anuncio.
 - Finalmente cada grupo expondrá su anuncio al resto de compañeros. En las conclusiones se les explicará que en la siguiente sesión publicarán el anuncio y que durante la semana pueden consultar con familiares, amigos y profesores el texto que han escrito para introducir mejoras en el mismo si lo ven conveniente.
 - Esta fase se desarrollará en 40 minutos.
- Fase final
- Se realizará de la manera habitual.
 - Esta fase de la sesión durará 10 minutos

5. EVALUACIÓN

Registrar en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad del PI al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

SESIÓN Nº 9: Nuestro granito de arena II.

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión Intervención. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- N° participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - Técnico en IAA: _____ -
 - 4 voluntarios de la protectora de animales.
 - Perro de Intervención: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
 - Perro de Protectora 1: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
 - Perro de Protectora 2: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
 - Perro de Protectora 3: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
 - Perro de Protectora 4: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Alto.

2. OBJETIVOS

- Generales
 - Experimentar la riqueza de información que aportan las relaciones directas y no mediatizadas por las pantallas a través del contacto directo con los animales de protectora para que valoren la tecnología como una herramienta no exclusiva, ya que facilita, pero no sustituye otras formas de interactuar.
- Específicos
 - Modificar los anuncios elaborados en la sesión anterior en función de la información aportada por el propio animal para establecer la comparativa con las confusiones a las que les puede llevar sacar conclusiones a partir de fotos, escritos,...de otras personas.
 - Posibilitar un acercamiento directo con los animales a los que van a ayudar en su proceso de adopción para incidir en el nivel de compromiso y responsabilidad del adolescente.
 - Proporcionar una experiencia enriquecedora a través del contacto con animales abandonados para incidir en su bienestar emocional.

- o Publicar los anuncios de adopción para incrementar los niveles de satisfacción personal.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible, dos Smartphones y dos Tablets.
- Zona de descanso de los animales, juegos o juguetes del PI (juegos de inteligencia y uso de olfato, pelotas, muñecos,...), 4 arnés, 4 correas y premios.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

➤ Fase inicial

- El PI realizará el saludo de la forma habitual.
- Tras la lectura de normas, que en esta ocasión la realizará directamente el experto, y un breve resumen de la sesión anterior se informará al grupo de que han venido a visitarles otros animales.
- El saludo a los animales de la protectora será menos protocolario.
- Se pedirá a los alumnos que permanezcan sentados y una vez que entren los animales se le pedirá que, de manera ordenada, los identifique y hagan un breve resumen sobre las características de cada uno. Para garantizar el respeto de turnos solo podrá hablar el alumno al que se vaya acercando el PI.
- Una vez que hayan sido identificados, cada animal irá con el grupo que está haciendo su anuncio, por lo que las parejas de trabajo se juntarán y se repartirán por la sala, para que cada animal pueda ir con la pareja que le corresponde, es en este momento cuando podrán acariciar a los perros.

➤ Fase central

- El voluntario junto con el experto en EAA ayudarán a los alumnos a refinar el anuncio y se procederá a publicarlo en redes sociales, a través de la página del colegio y su Facebook y a través de los propios medios de la protectora.
- Tras la publicación se pedirá a los alumnos que verbalicen aquella experiencia que les resultó más gratificante y explique el motivo.
- Antes de finalizar la sesión se les entregará un cuestionario de evaluación individual (anexo III-D) para que lo rellenen durante la semana y lo entreguen en la siguiente sesión. Es importante que el experto tranquilice a los alumnos y les explique que deben ser sinceros para que, entre todos, se puedan mejorar las sesiones y así poder ayudar al máximo a los animales.

- El tiempo estimado para esta fase es de 35 minutos.

➤ Fase final

- La fase de despedida para los animales de protectora será por parejas, se intercambiarán brevemente antes de que el grupo vuelva a la disposición de semicírculo y esperarán en un lado de la sala a que el PI se despidan de la manera habitual para salir de las instalaciones detrás de él.
- El PI se despedirá de la manera habitual.
- Esta fase de la sesión durará 10 minutos.

5. EVALUACIÓN

Registrar en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad del PI al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

Pasar prueba de evaluación parcial.

SESIÓN Nº 10: Iniciación al adiestramiento canino I.

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión Intervención. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- N° participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - Técnico en IAA: _____ -
 - Perro de Intervención: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Medio.

2. OBJETIVOS

- Generales
 - Aprender a controlar los tiempos que dedican a las TICs a través del registro de tiempos que un perro puede estar realizando entrenamiento, así pueden adquirir conciencia sobre los inconvenientes de abusar de los medios tecnológicos.
- Específicos
 - Aprender a realizar tablas básicas de Excel a través de la creación guiada de las mismas para que el alumnado pueda llevar control de los tiempos que los animales dedican a cada ejercicio.
 - Establecer secuencias lógicas y coherentes de entrenamiento en función de la disposición de tiempo para favorecer la toma de decisiones reflexionadas.
 - Conocer los ejercicios básicos de socialización que se le pueden enseñar a un perro a través de la observación para incidir en formas positivas de interactuar con humanos y animales.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible, dos Tablets, dos Smartphones, un ordenador (propiedad de la entidad) y un proyector (propiedad del centro escolar).
- Zona de descanso del animal, juegos o juguetes del PI (juegos de inteligencia y uso de olfato, pelotas, muñecos,...), arnés, correa y premios.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

➤ Fase inicial

- El PI realizará el saludo de la forma habitual.
- Tras la lectura de normas de la forma habitual se les informará del número de visitas de los anuncios, personas interesadas en los perros, etc.
- El tiempo estimado para esta fase es de 10 minutos.

➤ Fase central

- se explicará al alumnado que para ayudar aún más a los animales con los que estuvieron la semana anterior van a colaborar en su sociabilización. Por ello en la sesión del día, aprenderán qué ejercicios y conductas pueden ser más interesantes para incrementar las posibilidades de adopción, además crearan herramientas que controlen los tiempos de entrenamiento y pautarán el itinerario a seguir en las siguientes tres sesiones.
- Después el TI explicará y mostrará con el PI que conductas pueden ayudar a que el perro sea bueno en casa, nos obedezca tanto dentro como fuera de casa (no tirar de la correa, no hacerse pis y caca dentro de casa, no romper o morder muebles y enseres, comportarse bien a la hora de las comidas,...). Además se les enseñará alguna otra conducta que no tenga que ver directamente con la sociabilización del animal.
- El TI también explicará el proceso que utilizó con el PI para enseñarle, haciendo especial hincapié en tiempos de atención, tiempos de descanso, no pedir por encima de las posibilidades, constancia, respeto hacia el animal y sus tiempos de aprendizaje y el juego como herramienta educativa. Tras ello el experto les explicará cómo pueden crear herramientas muy gráficas y sencillas que les ayuden a controlar todos estos tiempos y que además pueden serles de mucha utilidad, adaptándolas, para realizarse sus propios planes de estudio o controlar los tiempos que dedican a las TICs, etc.
- En este punto de la sesión se dividirá al grupo en dos y cada grupo en función de las explicaciones dadas por el TI y el Experto, decidirán que ejercicios realizarán de apoyo en la sociabilización de los perros de la protectora y cuánto tiempo dedicarán a cada uno de ellos.
- Finalmente harán una puesta en común y al mismo tiempo a través de un portátil y un proyector el experto irá haciendo una sencilla tabla que recoja todo lo aportado por los grupos. Además se les animará a que creen sus propias tablas con ayuda de sus padres o profesores para mejorar la ejemplificada en la sesión.
- Esta fase se desarrollará en 40 minutos.

➤ Fase final

- Se realizará de la manera habitual.
- Esta fase de la sesión durará 10 minutos.
- Esta fase de la sesión durará 10 minutos

5. EVALUACIÓN

Registrar en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad del PI al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

SESIÓN Nº 11: Iniciación al adiestramiento canino II.

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión Intervención. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- N° participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - Técnico en IAA: _____ -
 - 4 voluntarios de la protectora de animales.
 - Perro de Protectora 1: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
 - Perro de Protectora 2: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
 - Perro de Protectora 3: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
 - Perro de Protectora 4: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Alto.

2. OBJETIVOS

- Generales
 - Iniciar la creación de contenidos educativos explicando el proceso de sociabilización de un perro de protectora para incrementar el sentimiento de autoeficacia del alumnado.
- Específicos
 - Aprender de manera práctica a enseñar a los perros a obedecer las instrucciones a través de la puesta en práctica de lo aprendido en la sesión anterior, para aumentar las posibilidades de adopción.
 - Realizar videos y fotos explicativos sobre el trabajo realizado en la sesión del día para tener un registro visual desde el inicio del entrenamiento.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible y cuatro Smartphones.
- zonas de descanso, juguetes, premios, cuatro correas y cuatro arneses de paseo.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

- Fase inicial

- En la fase inicial los perros pasaran a saludar a cada usuario de manera individual, solo serán acariciados y siempre estarán acompañados del personal voluntario de la protectora.
- lectura de normas y recopilatorio de la sesión anterior.
- El tiempo estimado para esta fase es de 15 minutos.

➤ Fase central

- Se les explicará que se dividirán por parejas (las mismas que grabaron el anuncio en la sesión N° 9), de tal forma que cada animal estará con dos alumnos y un voluntario, esta distribución de trabajo se mantendrá a lo largo de las sesiones de entrenamiento de los perros de protectora.
- Posteriormente y en base al plan de trabajo realizado en la sesión anterior se pasará a trabajar tres ejercicios sencillos de sociabilización.
- Cada alumno se alternará con el compañero para trabajar unas veces con el perro cumpliendo las funciones de entrenador y otras serán el observador que registre en la tabla los datos importantes a tener en cuenta o realice registro visual y explicativo (video).
- Al final de la sesión de trabajo el experto pedirá a los alumnos que durante la semana reflexionen sobre la sesión (errores y posibles soluciones a los mismos para facilitarle al animal el aprendizaje).
- Esta fase se desarrollará en 30 minutos.

➤ Fase final

- Para no someter a los animales a un grado de estrés disfuncional cada pareja de trabajo despedirá únicamente al perro con el que han trabajado, cepillándole y dándole un pequeño masaje.
- Esta fase de la sesión durará 15 minutos

5. EVALUACIÓN

Registrar la sesión se registrará en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenido, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad de los animales de protectora al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

SESIÓN Nº 12/13: Iniciación al adiestramiento canino III y IV.

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión Intervención. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- N° participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - Técnico en IAA: _____ -
 - 4 voluntarios de la protectora de animales.
 - Perro de Protectora 1: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
 - Perro de Protectora 2: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
 - Perro de Protectora 3: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
 - Perro de Protectora 4: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Alto.

2. OBJETIVOS

- Generales
 - Continuar con el proceso de enseñanza de los animales para mejorar las posibilidades de adopción.
- Específicos
 - Analizar las dificultades encontradas en las sesiones para posibilitar una toma de decisiones reflexionada acerca de cómo continuar el entrenamiento de los animales.
 - Continuar con el proceso de enseñanza de los animales para mejorar las posibilidades de adopción.
 - Realizar videos y fotos explicativos del proceso a través de los Smartphones para tener registros visuales de todo el proceso de enseñanza de los animales.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible y cuatro Smartphones.
- zonas de descanso, juguetes, premios, cuatro correas y cuatro arneses de paseo.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

➤ Fase inicial

- Saludo como en la sesión N° 11.
- Hacer un recopilatorio de la sesión anterior haciendo hincapié en las dificultades encontradas a la hora de poner en práctica los ejercicios con el animal.
- El tiempo estimado para esta fase es de 15 minutos.

➤ Fase central

- El TI dará las pautas a seguir en el proceso, lo cual deberá quedar registrado en el plan de entrenamiento realizado en la sesión N° 9. Posteriormente continuarán trabajando los ejercicios de sociabilización seleccionados. De la misma manera que en la sesión anterior los alumnos estarán divididos por parejas y se alternarán entre hacer las funciones de entrenador y las de observador.
- Esta fase se desarrollará en 30 minutos.

➤ Fase final

- Para no someter a los animales a un grado de estrés disfuncional cada pareja de trabajo despedirá únicamente al perro con el que han trabajado, cepillándole y dándole un pequeño masaje.
- Esta fase de la sesión durará 15 minutos

5. EVALUACIÓN

Registrar en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad de los animales de protectora al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

SESIÓN Nº 14: Directores de imagen y sonido por un día.

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión Finalización. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- N° participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - Técnico en IAA: _____ -
 - Perro de Intervención: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Bajo. Función pasiva.

2. OBJETIVOS

- Generales
 - aprender a crear contenidos documentales con carácter divulgativo a través de los medios tecnológicos para incrementar los niveles de autoeficacia, autoconcepto y autoestima de los usuarios del proyecto.
- Específicos
 - Seleccionar las partes más interesantes de todos los materiales grabados en las sesiones anteriores para incidir en una adecuada y coherente toma de decisiones.
 - realizar un video del trabajo elaborado con los perros de la protectora para que pueda ser incluido en el montaje final.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible, cuatro Smartphones, dos Tablets, dos ordenadores portátiles y dos cables de conexión USB propiedad de la entidad.
- Zona de descanso del animal, juegos o juguetes del PI (juegos de inteligencia y uso de olfato, pelotas, muñecos,...), arnés, correa y premios.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

- Fase inicial
 - Saludo de la manera realizada habitualmente por el PI y lectura de normas por alumno.
 - El tiempo estimado para esta fase es de 10 minutos.
- Fase central

- los alumnos que se dividirán en dos grupos de trabajo (cuatro alumnos por grupo) y que cada grupo visualizará los videos y fotos realizadas a lo largo del proyecto para seleccionar aquellos más representativos y que consideran deben incluirse en el montaje final que publicarán en diversos medios en la siguiente sesión.
- El material que seleccionen lo pasarán al ordenador portátil para así a través de la utilización del programa PowerPoint realizar la presentación. Cada grupo lo hará de dos de los perros de protectora con los que han trabajado.
- Una vez que hayan realizado la presentación, cuya duración máxima será de cuatro minutos por presentación o video, elegirán, en base a una preselección realizada por el experto, la música que pondrán de fondo.
- Finalmente cada grupo se intercambiará la presentación realizada, para que en un pequeño debate final puedan intercambiar impresiones y realizar críticas constructivas, las cuales serán tenidas en cuenta por el experto quien realizará el montaje de un único video documental que incorpore los dos realizados por el alumnado.
- Esta fase se desarrollará en 40 minutos.

➤ Fase final

- Despedida de la manera que habitualmente la realiza el PI.
- Esta fase de la sesión durará 10 minutos.

5. EVALUACIÓN

Registrar en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad del PI al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

SESIÓN Nº 15: El resultado final

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión Finalización. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- N° participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - Técnico en IAA: _____ -
 - Perro de Intervención: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Medio.

2. OBJETIVOS

- Generales
 - Publicar un video documental recopilatorio del trabajo realizado con los perros de protectora a través de los medios tecnológicos para ampliar las posibilidades de adopción de los animales, complementando los anuncios ya publicados en la sesión número nueve.
- Específicos
 - Analizar los medios y redes de difusión que generarán mayor impacto para llegar al mayor número de personas y valorar el propio esfuerzo realizado durante el proyecto a través de la visualización del resultado final para motivar al alumnado a continuar involucrados en proyectos de colaboración con el mundo animal.
 - Despedir a los animales de la protectora con los que han trabajado.

3. RECURSOS MATERIALES

- Para la realización de la actividad se necesitará material fungible, ordenador portátil, propiedad de la entidad y un proyector propiedad del centro educativo.
- Zona de descanso del animal, juegos o juguetes del PI (juegos de inteligencia y uso de olfato, pelotas, muñecos,...) , arnés, correa y premios.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

- Fase inicial
 - Al comienzo de la sesión se explicará a los alumnos que hasta la segunda fase de la sesión no acudirán los perros de la protectora para proceder a la despedida.

Posteriormente el experto realizará la lectura de normas y un breve recopilatorio de la sesión anterior.

- El tiempo estimado para esta fase es de 10 minutos.

➤ Fase central

- Se preguntará al alumnado en qué medios creen que tendría más difusión el video documental que se ha realizado con el material que ellos han proporcionado a la entidad, y con la técnica de lluvia de ideas se irán anotando las sugerencias en la pizarra, para después seleccionar aquellos medios de mayor impacto y difusión.
- Se tendrán en cuenta como referencia los resultados de la publicación de los anuncios en la sesión número nueve.
- Finalmente el experto publicará el documental en cada uno de los medios y redes seleccionados de tal forma que los alumnos vayan viendo como lo hace a través del proyector.
- El experto dará paso a los animales de la protectora junto con el personal voluntario acompañante.
- Tiempo de preguntas.
- Esta fase se desarrollará en 30 minutos

➤ Fase final

- Despedirán a los animales con un cepillado y masaje.
- Esta fase de la sesión durará 20 minutos.

5. EVALUACIÓN

Registrar en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad de los animales de protectora al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

SESIÓN Nº 16: La despedida

1. DATOS DE LA SESIÓN

- Sesión de finalización. Fecha _____ -
- Duración: 1 hora. Horario: _____ -
- Lugar: Centro Escolar _____ -
- N° participantes: 8 alumnos
- Profesionales:
 - Pedagoga y experta en IAA: _____ -
 - Técnico en IAA: _____ -
 - Perro de Intervención: _____ Raza: _____ Edad: _____ sexo: _____ -
- Nivel de exigencia de la sesión: Medio.

2. OBJETIVOS

- hacer un breve seguimiento de la difusión lograda hasta la fecha del video documental y los anuncios de adopción para incrementar la autoestima y motivación de los usuarios.
- Posibilitar una adecuada despedida tanto de los humanos como del PI.
- recoger datos para poder evaluar el desarrollo del proyecto a través de la implementación de la prueba de contenidos finales (Anexo III-E) y el post-test (Anexo III-B) para poder valorar la evolución del alumnado, enriquecer y mejorar el diseño del proyecto

3. RECURSOS MATERIALES

- 4. ordenador portátil propiedad de la entidad, un proyector propiedad del centro educativo, papel y bolígrafo.
- Zona de descanso del animal, juegos o juguetes del PI (juegos de inteligencia y uso de olfato, pelotas, muñecos,...), arnés, correa y premios.

5. DESARROLLO DE LA SESIÓN

- Fase inicial
 - el PI saludará al alumnado de la manera habitual y se realizará lectura de normas por un alumno.
 - El tiempo estimado para esta fase es de 10 minutos.
- Fase central

- El experto les mostrará el número de visitas que ha tenido el video, junto con el número de contactos realizados o bien para colaborar con los animales o bien interesándose por la adopción, hasta la fecha.
- Posteriormente rellenarán el post-test (Anexo III-B) y el cuestionario abierto en el que se preguntará al alumnado tanto por contenidos trabajados, como por el desarrollo del proyecto (Anexo III-E).
- Esta fase se desarrollará en 30 minutos.

➤ Fase final

- Darán un paseo con el PI y podrán echarse fotos con él, las que posteriormente se enviarán al colegio para que puedan tener un recuerdo del PI. Será en el paseo donde de manera ordenada cada alumno se despedirá del animal con una caricia o beso.
- Esta fase de la sesión durará 20 minutos

6. EVALUACIÓN

Registrar se registrará en el diario de campo la información observada en función de los siguientes indicadores de evaluación: nivel de consecución de objetivos, temporalización de la sesión y ajuste de horarios, nivel de adecuación de los contenidos, interés y participación del alumnado, estrés y ansiedad del PI al finalizar la sesión, deficiencias en la ejecución de la sesión y estrategias de mejora.

Pasar batería de pruebas finales.

VIII. PRESUPUESTO POR EQUIPO DE TRABAJO

	Nº HORAS	PRECIO HORA	TOTAL
CAPITULO 1- RECURSOS HUMANOS			
EXPERTO EN IAA/P. EDUCACIÓN	120	14,00 €	1.680,00 €
TECNICO EN IAA	80	14,00 €	1.120,00 €
VOLUNTARIOS	8	0,00 €	0,00 €
TOTAL CAPITULO 1			2.800,00 €
	SESIONES DE TRABAJO	PRECIO SESION DE TRABAJO	TOTAL
CAPITULO 2- RECURSOS ANIMALES			
MANUTENCIÓN PI	14	4,00 €	56,00 €
VETERINARIO PI	14	1,00 €	14,00 €
	MESES	COSTE MES	
MANUTENCIÓN PERROS PROTECTORA	7	30,00 €	210,00 €
VETERINARIO PERROS PROTECTORA	7	10,00 €	70,00 €
TOTAL CAPITULO 2			350,00 €
	UDS	PRECIO	TOTAL
CAPITULO 3- RECURSOS MATERIALES			
MATERIAL FUNGIBLE	1	100,00 €	100,00 €
ORDENADORES (APORTADOS ENTIDAD)	2	0,00 €	0,00 €
PROYECTOR	1	0,00 €	0,00 €
SMARTPHONE	4	150,00 €	600,00 €
TABLET	2	200,00 €	400,00 €
MATERIAL ANIMALES	5	25,00 €	125,00 €
TOTAL CAPITULO 3			1.225,00 €
	MESES	PRECIO MENSUAL	TOTAL
CAPITULO 4- SEGUROS RC			
RC DEL PI	7	13,00 €	91,00 €
RC PERROS DE PROTECTORA	7	52,00 €	364,00 €
TOTAL CAPITULO 4			455,00 €
	Nº DESP.	PRECIO	TOTAL
CAPITULO 5- DESPLAZAMIENTOS			
Nº DESP. EXPERTO	25	5,00 €	125,00 €
Nº DESP. TECNICO/PI	22	5,00 €	110,00 €
Nº DESP. VOLUNTARIOS/PERROS PROTEC	8	5,00 €	40,00 €
TOTAL CAPITULO 5			275,00 €

PRECIO TOTAL	5.105,00 €
---------------------	-------------------