



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ESTUDIOS URBANOS.
ESCUELA DE DISEÑO.

PERRUNOS

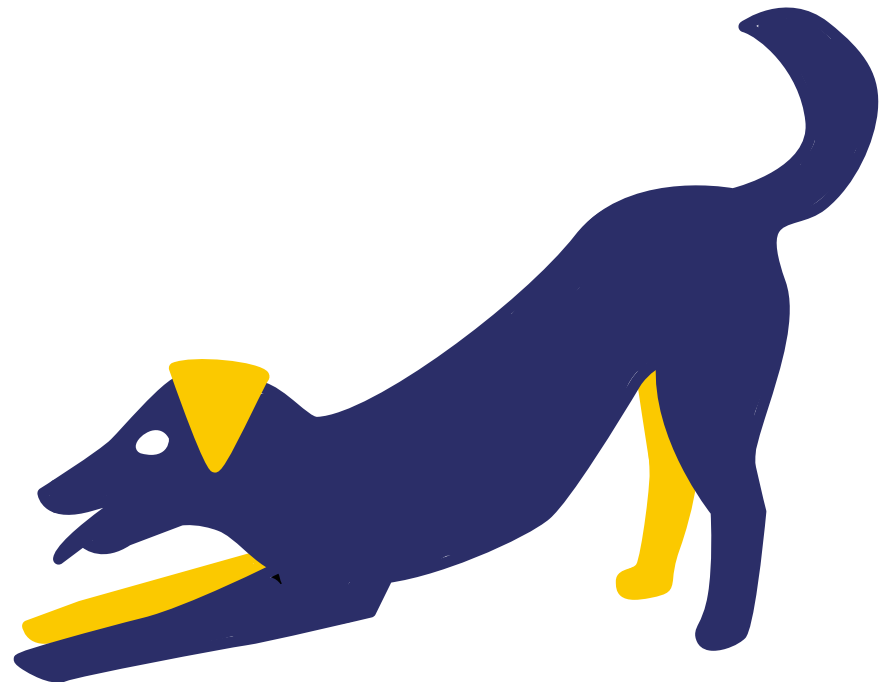
Aplicación educativa para tutores de perro

GABRIELA GODOY ZUÑIGA

TESIS PRESENTADA A LA ESCUELA DE DISEÑO DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CHILE PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE DISEÑADOR

PROFESOR GUÍA: ÁLVARO SYLLEROS

OCTUBRE, 2020
SANTIAGO, CHILE



AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todas las personas que de una forma u otra, me ayudaron a terminar este proyecto de titulación.

A mi familia, principalmente a mi mamá por darme ánimos, presionarme y darme las fuerzas para poder salir de la cama y el pijama.

A mis amigas por sus sugerencias, críticas constructivas, técnicas de organización y por las juntas de Zoom para trabajar, conversar y jugar.

Y por último, a Princesa y a León sin ustedes este proyecto no hubiera existido.

MOTIVACIÓN PERSONAL

En marzo de 2019 llegó un cachorro abandonado al condominio donde vivo, irresponsablemente cautivada por su ternura decidí cuidar de él. A partir de ahí gracias a mi prima conocí que existía la especialidad de etología en la medicina veterinaria, y me di cuenta que necesitaba ayuda con León. Así empezó el descubrimiento de todo un nuevo mar de conocimientos que cambió mi forma de entender a los perros y todo lo que creía saber sobre ellos.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Agradecimientos.....	3
	Motivación personal	4
1	INTRODUCCIÓN	7
2	MARCO TEÓRICO	9
	2.1 El perro doméstico, canis lupus familiaris.....	10
	2.2 Bienestar animal.....	11
	2.3 Etología clínica en perros.....	12
	2.4 Enriquecimiento ambiental y bienestar	15
	2.5 Adiestramiento cognitivo	18
	2.6 Funcionamiento interno del perro a nivel neurológico.....	20
	2.7 La influencia del perro en la vida humana	22
3	LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN	23
	3.1 Investigación de fuentes secundarias	24
	3.2 Investigación de fuentes primarias	25
	3.3 Arquetipo de usuario.....	30
4	FORMULACIÓN DE PROYECTO	32
	4.1 Oportunidad de diseño	33
	4.2 Formulación y objetivos.....	34
	4.3 Indicadores de efectividad	35
	4.4 Antecedentes.....	36
	4.5 Referentes.....	36

5	METODOLOGÍA DE PROYECTO	41
6	DESARROLLO DEL PROYECTO	34
6.1	Indagación de contenido de enriquecimiento ambiental.....	44
6.2	Primer testeo: Actividades.....	45
6.3	Valoración de formato, funcionalidades y contenidos.....	47
6.4	Primeros bocetos.....	49
6.5	Primer prototipo.....	50
6.6	Segundo testeo: Maqueta y usabilidad.....	51
6.7	Denominación y organización del contenido.....	54
6.8	Identidad de marca y componentes esenciales.....	59
6.9	Maqueta final.....	62
7	IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO	69
8	REFLEXIÓN PERSONAL	75
9	BIBLIOGRAFÍA	77
10	ANEXOS	82



1 INTRODUCCIÓN

Durante esta última década, las mascotas dentro de los hogares chilenos han tomado cada vez más protagonismo, transformándose en un miembro más de la familia. Cambiando la concepción de los animales como bienes propiedad de su dueño, hacia un concepto de seres sintientes merecedores de respeto y cariño. A pesar de que este cambio social pueda observarse de manera positiva aún se puede advertir que muchos dueños de perro tienen conocimientos basados en la experiencia personal y de su entorno, cayendo en malas prácticas que son normalizadas y recomendadas por personas de confianza.

El acceso a información basada en investigaciones científicas se encuentra principalmente en blogs sobre mascotas, redes sociales de profesionales en Instagram y Facebook con contenido educativo y en videos de Youtube. Esto, entre medio de una gran cantidad y variedad de información donde se encuentran también profesionales desactualizados que enseñan y ofrecen métodos que han sido criticados por basarse en conocimientos obsoletos. La situación descrita junto a la ignorancia de los tutores hace muy complejo que se generen cambios en la relación entre los dueños y sus perros.

El proyecto que se presenta a continuación, pretende dar una mirada de como hacer llegar información verídica y práctica a los tutores de perros y poder con ello generar cambios, paso a paso, que contribuirán a mejorar el bienestar animal y el vínculo tutor-perro.



2 MARCO TEÓRICO

2.1 EL PERRO DOMÉSTICO, CANIS LUPUS FAMILIARIS

El perro doméstico pertenece a la subfamilia Caninae al igual que los lobos, chacales, zorros y coyotes. Se cree que la domesticación de los lobos que dio origen al perro doméstico comenzó entre 15.000 a 40.000 años atrás, mientras que las razas se empezaron a reconocer hace menos de 150 años.

En 2003 se publicó el genoma del perro concluyendo que son descendientes de los lobos y que comparten un 99,96% de su ADN. De todas las razas caninas las más cercanas al genoma del lobo son basenji, akita, chow chow, dingo, perro cantor de nueva guinea, shar pei, husky siberiano y malamute de alaska. Entre estas razas y las otras que existen, las diferencias genéticas comparado al lobo son mínimas, pero suficientes para hacerlos diferentes por sus características físicas, como tamaño, pelaje, dientes y cerebro más pequeño que los lobos. (Hare & Woods, 2013)

Muchas veces se asume que el perro tiene la misma estructura social que los lobos, pero la domesticación ha modificado la forma en la que se desenvuelven socialmente (Hare & Woods, 2013, p. 236). La estructura de los perros

es muy fluida y se adapta a su entorno. Entonces, si bien existen jerarquías temporales y altamente contextualizadas, no existe una jerarquía rígida en las estructuras sociales de los perros. Y quizás aún más importante, esas jerarquías no se establecen mediante actos de agresión. (Bender & Strong, 2019, p. 101)

Los sentidos más desarrollados del perro son el olfato y el oído, siendo el olfato su sentido principal, por esto tienen «cien veces más nervios ubicados entre la nariz y el cerebro que los humanos, y el epitelio olfativo dedicado a atrapar y analizar los olores es 30 veces más grande que el de un humano» (Bender & Strong, 2019, p. 70)

Los perros como otros animales tienen sus propios pensamientos, emociones, motivaciones e intenciones. Según los últimos estudios se concluyó que los perros tienen la capacidad cognitiva de un niño o niña humana (Bender & Strong, 2019, p. 18). De esta información podemos intuir que los perros son más complejos y capaces de lo que creíamos.

Además los perros tienen necesidades específicas acorde a su especie, debido a que «se pueden considerar individuos cautivos, en la medida en que no pueden elegir dónde vivir, dónde o cuándo salir, con quién interactuar, o qué actividad hacer y cuándo hacerlo» (Duranton & Horowitz, 2019, p. 62). Por esto nosotros como tutores quedamos a cargo de las necesidades físicas, mentales y emocionales, en otras palabras, de su bienestar.

2.2 BIENESTAR ANIMAL

La discusión sobre bienestar animal inicia enfocado en los animales de zoológico en la década de los 60'. En la actualidad según las normas internacionales, para animales terrestres, de la Organización mundial de sanidad animal el bienestar considera la condición física y mental de un animal mientras vive y cuando fallece. A esto también se le suman las 'cinco libertades', enunciadas en 1965, que establecen que para que exista bienestar la vida de los animales debe estar:

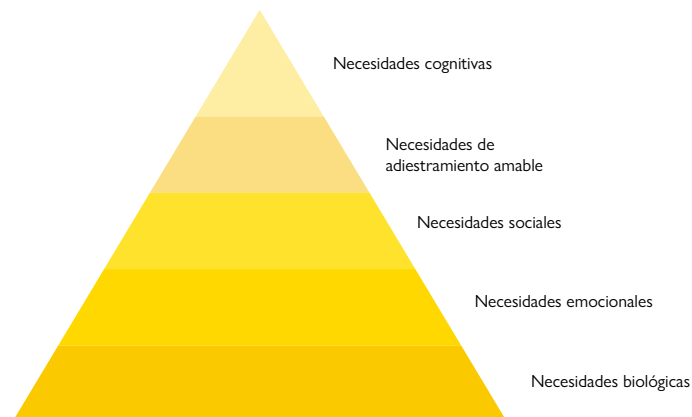
- ♦ Libre de hambre, de sed y de desnutrición.
- ♦ Libre de molestias físicas y térmicas.
- ♦ Libre de dolor, de lesión y de enfermedad.
- ♦ Libre de temor y angustia.
- ♦ Libre de manifestar un comportamiento natural.

Las primeras 4 libertades se enfocan en aspectos que disminuyen el bienestar animal y el último promueve un aspecto positivo, el comportamiento natural que es correspondiente a las características de cada especie.

Respecto al comportamiento natural, se definirá como «comportamiento que los animales suelen realizar en condiciones naturales, porque es placentero y favorece el funcionamiento biológico» (Bracke & Hops-ter, 2006, p. 80). En otras palabras, cualquier comportamiento realizado a voluntad, bajo causas externas o internas, mientras sea motivado positivamente en condiciones naturales, porque se supone resultan gratificantes y cumple una función biológica. Por lo tanto, las estereotipias no se consideran comportamiento natural, ya que son señal de un bajo bienestar animal.

Enfocándonos en los perros y su bienestar, una buena aproximación es la ideada por Linda Michaels, master en psicología, que hizo una adaptación de la jerarquía de necesidades (humanas) de Maslow. La pirámide postula que debemos satisfacer primero las necesidades biológicas, emocionales y sociales de nuestros perros. Cuando estas necesidades básicas han sido satisfechas podemos empezar a trabajar los niveles superiores de la pirámide (Michaels, s. f.).

El estudio de las conductas naturales y necesidades de cada especie son estudiadas principalmente por expertos en comportamiento, entre los cuales se encuentran los etólogos clínicos.



► JERARQUÍA DE LAS NECESIDADES DEL PERRO POR LINDA MICHAELS

2.3 ETOLOGÍA CLÍNICA EN PERROS

La etología clínica es una especialidad de la medicina veterinaria que se enfoca en «la prevención, el diagnóstico y el tratamiento de los problemas de comportamiento en animales de compañía» (ASECVECH, s.f.). De esta forma tienen el conocimiento técnico necesario para diagnosticar trastornos conductuales, indicar tratamientos farmacológicos y en algunos casos se capacitan para desarrollar planes de modificación conductual. Además, también tienen conocimientos sobre la salud física de los pacientes, lo que permite dar una mirada integral al bienestar, ya que la «salud física afecta de manera absoluta e incuestionable la forma en que se comporta un perro, o cualquier ser vivo, para el caso» (Bender & Strong, 2019, pp. 19-20).

La etología entiende a los perros, como animales sociales que necesitan relacionarse con humanos y otros miembros de su especie, incluso con otros animales si es que se desenvolverá en un entorno con estos presentes. Las tres formas principales de comunicación de las que disponen son: olfativa, auditiva y visual. En primer lugar, la comunicación olfativa, abarca el uso de secreciones ricas en feromonas que les permiten comunicarse con otros perros. Por otra parte, la comunicación auditiva, consiste en vocalizaciones, tales como, ladridos, gruñidos y chillidos, que le permiten otorgar información al receptor respecto de su estado fisiológico y emocional. Finalmente, la comunicación visual, abarca la expresión facial y postura corporal del perro (Hernández Garzón, 2012, pp. 5-7). Existen ocasiones en que pueden generarse fallos en la comunicación del perro debido a factores tales como: anomalías

médicas, déficit sensoriales, condiciones fisiológicas, déficit en el aprendizaje de habilidades sociales y falta de conocimiento por parte de propietario (Hernández Garzón, 2012, pp. 10-11).

A continuación, se describirán las etapas que conforman la fase de desarrollo temprano que son los más importantes para el desarrollo conductual del perro, comprendiendo desde la concepción de la especie hasta su madurez sexual:

1. Periodo prenatal (-63 a 0 días): Estudios recientes han indicado que experiencias estresantes de la madre durante la gestación puede afectar el desarrollo del sistema nervioso del cachorro, provocando alteraciones en la reactividad emocional en el resto de su vida. Por esto es necesario que la madre se encuentre en un entorno agradable con la menos cantidad de agentes estresantes (Hernández Garzón, 2012, p.12).



► FIGURA 1: PERRA PREÑADA

2. Periodo neonatal (0 a 14 días): «El perro es una especie altricial, es decir, que al nacimiento presenta un desarrollo nervioso, motor y sensorial incompleto» (Hernández Garzón, 2012, p.12). El desarrollo del sistema nervioso de los perros depende de las interacciones que este tenga con su entorno, las que se pueden ver afectadas por varias circunstancias como los cuidados de la madre, desórdenes alimenticios, estrés físico y enfermedades, entre otros. Por ejemplo, ante largos períodos alejados de la madre o de falta interacciones sociales con el medio «determinan el aumento de la apoptosis celular en muchas áreas del cerebro y la exposición repetida al dolor daña las neuronas en desarrollo, induciendo mayor ansiedad, alteración de la sensibilidad al dolor, trastornos por estrés, déficit de atención e hiperactividad» (Gazzano et al., 2008, p. 296). Por estas causas es recomendable exponer a los perros a una manipulación suave, sobretodo a cachorros huérfanos, camadas de un solo individuo o de madres con poco o ningún instinto maternal (Hernández Garzón, 2012, p. 13).

3. Periodo transicional (2º a 3º semana): Es esta fase donde la conducta de los cachorros comienza a cambiar, se presentan las primeras conductas exploratorias y patrones de juego con los otros miembros de la camada. También, en esta etapa, aparecen los dientes de leche, y con ello, el peligro de morder a la madre «Como respuesta a ese dolor agudo, la madre los sanciona con gruñidos y mordiscos. En este proceso los cachorros aprenden a inhibir la mordida. Los seres humanos no siempre entienden estos rituales (...) que tienen que destetarla porque muerde a sus cachorros por «falta de leche»» (Koscinczuk, 2017, p. 85). En este período el cachorro debe permanecer con la madre y en un ambiente con la presencia de niños, adultos, objetos novedosos y juguetes que fomenten la actividad exploratoria y el conocimiento del entorno.



► FIGURA 2: CACHORROS RECIÉN NACIDO

4. Periodo de sociabilización (3° a 12° semana): Esta etapa es la que tiene más influencia en la conducta y temperamento adulto del perro, ya que es la fase de sociabilización efectiva con su entorno. Al inicio de esta fase hasta la octava semana de vida el perro no debe ser separado de su madre, con el objeto de evitar consecuencias negativas en su desarrollo:

en los criaderos «fábrica de perros», donde se destetan cachorros de menos de 21 días solo por intereses comerciales. En este caso, los perros son mantenidos en cajas o correderas, con un contacto mínimo con los seres humanos o con enriquecimiento ambiental de alguna clase. Numerosos informes sugieren que estos cachorros, criados en total aislamiento, presentan alteraciones de conducta y anomalías psicológicas persistentes. (Koscinczuk, 2017, p. 85)

A través de la sociabilización y habituación con personas, animales y objetos, el cachorro aprende a interactuar de forma controlada ante estímulos novedosos, siendo clave que sean en entornos donde el cachorro pueda elegir a voluntad sus aproximaciones. El cachorro, a través del juego, aprende a comunicarse con otros y a controlar la mordida, además que ayuda al desarrollo motor. Para un perro, el ser humano es otro individuo en cada etapa de su vida, por ejemplo «Un hombre blanco, amarillo o negro es solo un hombre. En cambio, un hombre es diferente a una mujer, a un adolescente, a un niño o a un bebé» (Koscinczuk, 2017, p. 85).

5. Periodo Juvenil (12° semana a madurez sexual): Esta fase se caracteriza por una mayor actividad exploratoria, en su mayoría oral, dado que se produce el cambio de dientes de leche a los definitivos, esto da lugar a la típica conducta destructiva de los cachorros. Durante esta fase se continúan perfeccionando las habilidades motoras y las capacidades de aprendizaje hasta llegar a un nivel de un perro adulto. En esta etapa surgen emociones como el miedo que pueden llegar a dificultar la aproximación e interacción con estímulos desconocidos, llegando a provocar reacciones como la huida o la agresividad afectando la relación con su entorno.

En conclusión, una buena sociabilización y habituación de diversos estímulos determina, en su mayoría, como el perro se desenvolverá en su vida adulta. Aun así no significa que cada perro debe gustar de jugar con cualquier perro o persona, ya que eso varía respecto a cada individuo y esas variaciones no son anormales (Bender & Strong, 2019, p. 106).



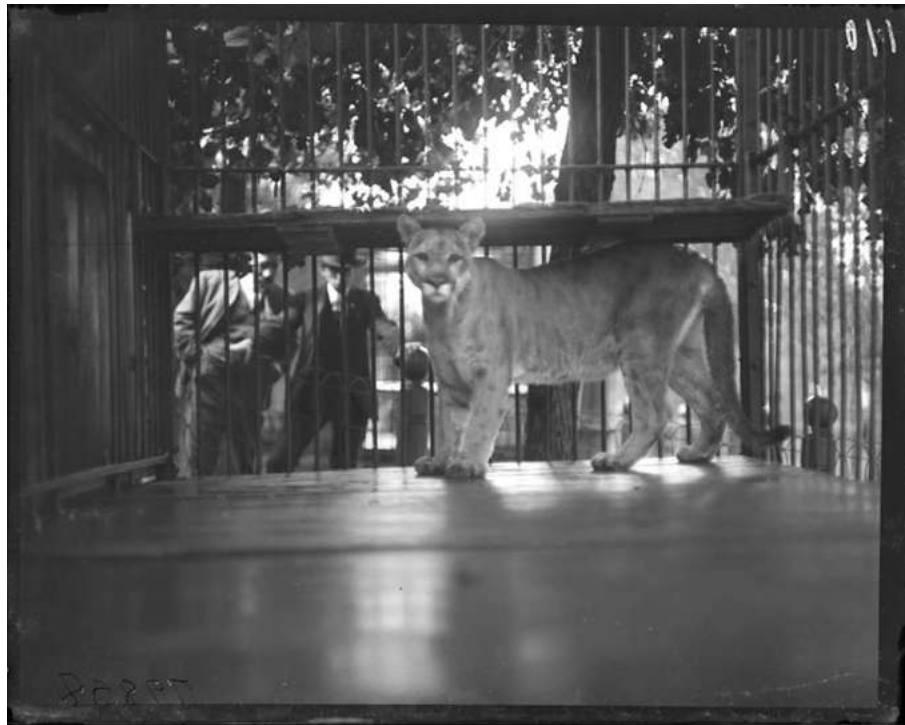
► FIGURA 3: SOCIALIZACIÓN ENTRE CACHORROS DURANTE EL CURSO «PUPPY PLAY» DE CITY DOGS

2.4 ENRIQUECIMIENTO AMBIENTAL Y BIENESTAR

Como habíamos dicho anteriormente la etología clínica busca estudiar el comportamiento de los animales en la naturaleza, esto ayuda a medir y generar actividades para animales en cautiverio por ejemplo en los zoológicos. Parte del enriquecimiento ambiental son estas actividades que permiten reconstituir los comportamientos naturales de cada especie.

El enriquecimiento ambiental nace en los zoológicos en la década de los 60. Cuando surge la preocupación respecto al bienestar de los animales en cautiverio. En esa época los zoológicos eran espacios vacíos de hormigón, los animales la mayoría de las veces no tenían compañía de otro miembro de su especie, ni tampoco tenían nada que hacer, ya que la comida se les daba fácilmente. Durante el día «los animales del zoológico o no se movían en absoluto o se movían en movimientos repetitivos y sin función, un signo revelador de privación y estrés crónico, llamados estereotipias» (Bender & Strong, 2019, p. 10).

El Dr. Markowitz fue uno de los precursores más importantes del bienestar en animales de zoológico su plan era observar cada especie en la naturaleza y en cautiverio. A partir de los comportamientos observados se realizaron etogramas que permitieron registrar objetivamente la información. Después de analizar las motivaciones detrás de las conductas observadas, se empezaron a enriquecer los recintos y cambiar la forma de alimentación según los etogramas de cada especie (Bender & Strong, 2019, p. 106).



► FIGURA 4: PUMA ENCE-
RRADO EN UNA JAULA EN
EL ZOO DE LINCOLN PARK

En el caso de los perros son considerados animales de cautiverio, pero a la vez han sido domesticados. Por esto no existe perro salvaje que se pueda observar para realizar un etograma, además tampoco existe un único ambiente donde reside. Se dice que cada raza de perro tiene ciertos rasgos conductuales particulares, pero incluso en ellos existen algunos que no se comportan siguiendo esas características. Si consideramos también a los perros mestizos que han heredado una mezcla de distintas características, se hace imposible generar un etograma completo, por lo que las que existen se enfocan solo en lenguaje canino (Bender & Strong, 2019, p. 15)

Debido a esta situación para evaluar el bienestar canino es mejor enfocarse en estudiar al individuo y evaluar sus comportamientos y motivaciones. Se han hecho intentos por sistematizar la medición de bienestar canino, pero resulta muy complicado debido a que no se puede generalizar la motivación de las conductas. Las respuestas conductuales únicas que cada perro tiene ante distintas emociones y situaciones lo vuelve inviable. Por esto la medición de bienestar en perros tiene un carácter subjetivo y depende del conocimiento que tenga su tutor respecto a su conducta.

Hoy en día cuando se habla de enriquecimiento ambiental canino se enfoca en los juegos, juguetes y ejercicio físico, pero como veremos a continuación abarca más que eso.

Existen variados tipos de enriquecimientos que se clasifican como:

♦ **Sensorial:** Enfocado en estimular los sentidos de los animales, por lo que puede ser visual, olfativo, táctil, auditivos o de gusto. En los perros el paseo si se permite e incentiva olfatear el entorno genera más cansancio del generado al solo caminar o correr. (Bender & Strong, 2019, p. 52). Dado que es su sentido más desarrollado la estimulación olfativa tiene muchos beneficios, ya que «requiere que los perros resuelvan problemas, se corrijan y se reorienten, que analicen su entorno por sí mismos, en otras palabras: que elijan qué hacer» (Duranton & Horowitz, 2019, p. 65).

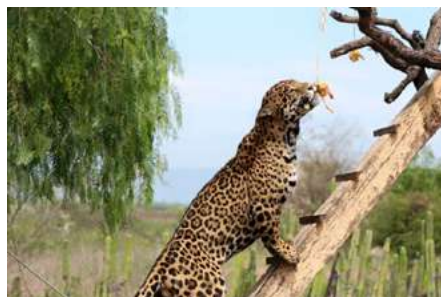


► FIGURA 5: MONOS CAPUCHINOS CON CEBOLLAS QUE PELAN PARA RESTREGAR LOS TROZOS SOBRE SU PELAJE PROTEGIÉNDOSE DE LOS INSECTOS.

- ◆ **Nutricional:** Típicamente consiste en dar alimentos en formas que resulten más difíciles de comer. Algunos ejemplos son colocar la comida dentro de objetos en movimiento, congelar la comida lo que además cambia su textura y en el caso de los perros también se le pueden dar nuevos alimentos tanto picados como enteros para que sientan nuevas texturas, sabores y olores.
- ◆ **Cognitivo:** Consiste en introducir objetos nuevos y desconocidos que les entretendrá al interactuar con los elementos, también consiste en dispositivos que oculten y dificulten la llegada a un premio, el motivador a interactuar, que suele ser comida.
- ◆ **Entorno físico:** Se trata de configurar el entorno del animal para que sean más interesantes o añadir restos, según su especie. Se pueden introducir hamacas, cuerdas, rampas, estructuras en altura, entre otras.
- ◆ **Social:** Consiste en la interacción con individuos de su misma especie u otra especie para interactuar como podrían hacerlo en la naturaleza. En el caso de los animales domésticos incluye al ser humano.
- ◆ **Entrenamiento:** Consiste en crear vínculos entre el cuidador y el animal para mejorar la comunicación entre ambos, la cual resulta muy útil en el manejo diario y para disminuir el estrés en los procedimientos veterinarios.

(Cámara, 2017)

Respecto al adiestramiento existen distintos métodos y fundamentos que las respaldan, a continuación me referiré a fundamentos y técnicas de adiestramiento que toman en consideración la salud y el estado emocional del perro y la relación afectiva entre tutor y su mascota.



- ▶ FIGURA 6: HELADO PARA HIPOPÓTAMO
- ▶ FIGURA 7: TIGRE CON CAJA MISTERIOSA
- ▶ FIGURA 8: JAGUAR SUBIENDO EN RAMPA
- ▶ FIGURA 9: ENTRENAMIENTO DE TARGET CON JAGUAR

2.5 ADIESTRAMIENTO COGNITIVO

El adiestramiento es parte del enriquecimiento ambiental, pero existen distintas corrientes con variadas técnicas y fundamentos. En la sociedad todavía existen muchas huellas del entrenamiento basado en la falsa creencia de que necesitamos ser el dominante/alfa de la relación con nuestros perros y por esto debemos enseñarle quien es el que manda mediante distintas formas de maltrato, no tiene fundamentos teóricos verdaderos. Al contrario las conductas violentas generan emociones intensas y estrés lo que inhibe el aprendizaje de nuestros perros e instaura una relación frágil basada en el miedo. En el ejercicio de este tipo de adiestramiento se ocupan herramientas como el collar de pinchos, collar de ahorque o semi ahorque, collares con descargas eléctricas dolorosas, entre otras. Los implementos mencionados anteriormente, sin importar la cantidad de dolor que den, causan daños físicos y emocionales de distinta envergadura. Alguno de los daños físicos que causa son daños en la piel del cuello, lesiones en el aparato respiratorio, fisuras o incluso fracturas de tráquea, por otro lado causa efectos como miedo, ansiedad, depresión e incluso agresividad. (Infante Sentelles, 2014, pp. 2-3)

Por esto nos basaremos en el adiestramiento cognitivo y en diversas técnicas positivas, es decir, que no usa la violencia, golpes e intimidación para lograr las conductas que deseamos. Sino que utiliza premio, como comida, juguetes, el refuerzo social, entre otras recompensas que dependerán del individuo y sus motivaciones

Este método de entrenamiento cognitivo o cognitivo-emocional tiene como objetivos no solo lograr las conductas enseñadas, sino que también

mejorar la relación con nuestro perro, estructurar la comunicación con él de manera que se optimice, enriquecer su vida a través de actividades que le resulten motivantes, integrar el entrenamiento y la convivencia de manera natural, potenciando el desarrollo pleno del perro como animal social y facilitándole con todo ello el acceso a la felicidad. (¿Qué es el Adiestramiento COGNITIVO-EMOCIONAL?, 2015)

Para el adiestramiento cognitivo emocional es clave asegurar primero un estado emocional adecuado y saludable, un trabajo de enseñanza-aprendizaje coordinado entre perro y tutor con motivaciones sociales, establecer un código de comunicación claro y sencillo, hacer procesos simples y fáciles de comprender para el perro idealmente dividido en etapa o fases y por último requiere una planificación del protocolo de trabajo (¿Qué es el Adiestramiento COGNITIVO-EMOCIONAL?, 2015). Estas premisas nos permiten desarrollar técnicas flexibles y rápidas de aprender, no apoyada en el ensayo y error. Además, reconocer limitaciones y sesgos que pueden impedir el aprendizaje (Hare & Woods, 2013, p.239).

Actualmente existen muchas técnicas de entrenamiento que funcionan, pero desde una perspectiva científica no sabemos si existe alguna que funcione mejor (Hare & Woods, 2013, p.239). Algunas de las técnicas que tomaré en cuenta para la propuesta de diseño son:

♦ **Adiestramiento por timing:** Consiste en una sincronía entre una orden y una respuesta del animal. Si la respuesta es la pedida se premia. Es una técnica muy útil para enseñar órdenes básicas.

♦ **Adiestramiento por atracción guía con señuelo o 'luring':** Consiste en guiar al perro con un señuelo, por ejemplo comida o un juguete, hasta que realice la orden dada.

♦ **Adiestramiento por captura:** Consiste en premiar al perro cuando realice algún comportamiento deseado, por ejemplo, descansar y estar tranquilo cuando hay visitas.

♦ **Adiestramiento por moldeado, modelado o modelación:** En el primer caso se guía al perro a la conducta deseada parecido al 'luring', en el modelado limitamos ciertos movimientos para conseguir la conducta y por último, el perro aprende por imitación de otro perro. (Maqueda, 2019)

En un inicio las conductas no tienen una asociación con una palabra ni un gesto, está se va construyendo de a poco con la repetición de los ejercicios. Sobre esto, estudios recientes sugieren que un menor número de sesiones de entrenamiento para una conducta es más efectivo que entrenar el mismo comando todos los días (Hare & Woods, 2013, p.238). En ambas situaciones se genera el aprendizaje pero resulta más económico y eficaz un menor número de sesiones a la semana. Respecto a la palabra clave no es eficiente, por ejemplo, decir una frase muy larga que contenga el comando sentado, sino que siempre será mejor decir solo 'sentado' (Hare & Woods, 2013, p.241).

Para comprender más en detalle como funciona el aprendizaje y la motivación en los perros, además de entender como interfieren distintos estados emocionales nos centraremos en estructuras cerebrales que inciden en los mecanismos cognitivos.



► FIGURA 10: ADIESTRAMIENTO CANINO

2.6 FUNCIONAMIENTO INTERNO DEL PERRO A NIVEL NEUROLÓGICO

Nos enfocaremos en dos estructuras cerebrales que afectan el aprendizaje y la cognición en el perro. Primero el sistema límbico agrupa las estructuras neuronales involucradas en la respuesta y expresión de la emoción, por otro lado, la corteza cerebral desempeña variadas funciones cognitivas como el aprendizaje, el pensamiento y la resolución de problemas. Estas dos estructuras cerebrales tienen una relación inversa, por ello es entendible que un perro experimentando un secuestro emocional, o en otras palabras, exprese una respuesta muy intensa ante un estímulo o evento no se encuentre en capacidad para razonar (Behan, 2009).

Dado lo anterior se debe buscar un estado emocional calmo para que nuestros perros sean capaces de fijar nuevos aprendizajes. En el caso del adiestramiento y la mayoría de los enriquecimientos se recurren a estímulos positivos como snacks, palabras de afectos, cariño, juguetes, entre otras. El estímulo positivo representa para el animal: «una novedad o una emoción, y ambas situaciones logran que la vía de motivación y placer hagan un depósito de dopamina en la corteza prefrontal incrementado la atención y la memoria de trabajo» (Dr Rosler, 2019). Y la dopamina es un neurotransmisor motivacional, que logra que la corteza prefrontal (responsable de las funciones de atención, inhibición, memoria de trabajo, etc.) se enfoque en la tarea e información que entregamos (Dr Rosler, 2019). Lamentablemente, un porcentaje de los propietarios de perros, suelen reaccionar ante una mala conducta castigando de forma verbal y/o física, lo que activa el sistema límbico, inhibiendo el aprendizaje. Generando, además, otros inconvenientes como la afectación del bienestar del

animal, provocar reacciones agresivas, desincentivar la aparición de conductas deseables o correctas, impidiendo la enseñanza de nuevos comportamientos (Hernández Garzón, 2012).

La base para conseguir un estado emocional equilibrado es la salud física del animal, ya que la incomodidad corporal, problemas del sueño, dolor y cambios de rutina generan estrés gatillado por la aparición de mayores concentraciones de cortisol. En segundo lugar, pero no menos importante, es imprescindible que nuestros perros no tengan trastornos conductuales, ya que afectan a su cerebro a nivel neuroquímico, interfiriendo con su correcto funcionamiento. Una de estas interferencias son, por ejemplo, tiempos reducidos de sueño, problemas para conciliar el sueño y mantenerse dormido. Un sueño efectivo logra fijar los aprendizajes y el trabajo cognitivo en la memoria de nuestro perro, sino sucede que lo aprendido se olvide en corto tiempo.

El estrés crónico a largo y mediano plazo puede generar problemas de conducta en nuestros perros. Para evitarlo es importante incentivar un estado emocional equilibrado con una rutina de ejercicios físicos y cognitivos, de preferencia diarios. Así evitar un exceso de cortisol y mejorar los niveles de dopamina y serotonina. La serotonina tiene muchas funciones, que la hacen indispensable para un buen bienestar, como la «regulación del estado de ánimo, el apetito y el sueño; motilidad gastrointestinal; y memoria y aprendizaje. Además, la serotonina ayuda a controlar el estrés y el comportamiento impulsivo y se ha descubierto que combate la depresión» (Bender & Strong, 2019, p. 48).

A nivel cerebral el perro comparte varias estructuras con nosotros los seres humanos, pero con diferencias en tamaño y desarrollo de ciertas áreas. Además al igual que nosotros los perros en su vejez

desarrollan varias características similares al envejecimiento humano. Algunos perros de edad avanzada desarrollan suficientes déficits en la función cognitiva y una neuropatología extensa que se asemeja a un espectro que abarca el deterioro cognitivo leve y posiblemente la etapa temprana del Alzheimer en humanos. (Head, 2010, p. 486)

Durante la vejez se aumenta la liberación de radicales libres que producen la oxidación de proteínas, lípidos y nucleótidos, que, a su vez, pueden causar disfunción neuronal y por último la pérdida de neuronas (Head, 2010, p. 489).

Dada la similitud se han realizado varios estudios en perros, para generar modelos que puedan proveer avances significativos en la identificación y testeo de aproximaciones preventivas y de tratamientos, que puedan fomentar un envejecimiento cerebral sano (Head, 2010, p. 485). Hay dos tratamientos que han mostrado una mejora en la función cognitiva en perros, el primero es una dieta rica en antioxidantes y el otro la incorporación de ejercicios de enriquecimiento ambiental a la rutina (Snigdha et al., 2012, p. 328). Ambos tratamientos tienen buenos resultados por sí solos y aún mejores resultados en conjunto (Head, 2007, p. 401). La mejora se debe a que ambos tratamientos

aumentan los niveles de la proteína «factor neurotrófico derivado del cerebro» (BDNF), la cual estimula la neurogénesis en el hipocampo (Zhang et al., 2013, p. 698), mejora el rendimiento de la memoria espacial (Fahnestock et al., 2012, p. 551) y aumenta la plasticidad sináptica que incide positivamente en el aprendizaje y la memoria. Al contrario, la disminución de esta molécula compromete la plasticidad neuronal y la función cognitiva. (Fahnestock et al., 2012, p. 552).

A pesar de que los perros mayores con deterioro cognitivo muestran grandes avances con los tratamientos mencionados, se benefician menos de la experiencia cognitiva previa en comparación a perros más jóvenes, lo que es un ejemplo de una pérdida de plasticidad cerebral asociada a la edad (Milgram, 2003, p. 1677). Es sabido que el enriquecimiento ambiental promueve el desarrollo de la corteza cerebral con un incremento de las conexiones sinápticas (Duranton & Horowitz, 2019, p. 65). Estas observaciones indican que la práctica rutinaria de enriquecimiento cognitivo ayuda a revertir o retrasar el desarrollo del deterioro cognitivo en perros ancianos (Milgram, 2003, p. 1681).

2.7 LA INFLUENCIA DEL PERRO EN LA VIDA HUMANA

Durante el proceso de domesticación de los perros, se cree que estos empezaron a acercarse a poblaciones humanas para alimentarse de los restos de comida y de la basura. También se conjetura que en algún punto se produjo un mayor acercamiento, creando lazos de cooperación para la caza conjunta de presas (Hare & Woods, 2013, pp. 95–121). Se ha concluido que la domesticación les otorgó a los perros un entendimiento básico de las intenciones comunicativas de los seres humanos, además de la motivación para cooperar con nosotros. Este conocimiento se entiende como “sensibilidad inusual a la información social humana que los hace similares a los bebés” (Hare & Woods, 2013, p. 59).

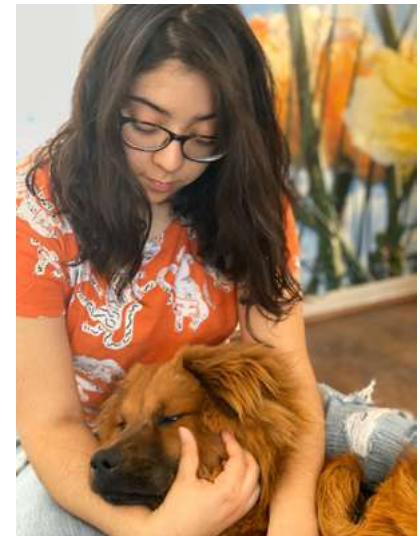
Actualmente, muchas personas en vez de tener hijos optan por cuidar un perro. La tenencia de mascotas ha demostrado ser, según varios estudios, una influencia positiva en la salud y bienestar humanos, específicamente en las áreas terapéuticas, fisiológicas, psicológicas y psicosociales. Las investigaciones apuntan a que tener mascotas es un factor protector para enfermedades cardiovasculares, puede reducir la presión arterial, la frecuencia cardíaca, la ansiedad y estrés por soledad. Esto se suma, a que en general los tutores de perro tienen una mayor actividad física, en comparación a quien no los tiene, lo que incide positivamente en la salud (Gómez et al., 2016, pp.379-380).

Sumado al aumento de la tenencia de mascotas, hoy en día los perros tienen más trabajos que nunca antes. Existen perros que son capaces de encontrar bombas, drogas ilegales, enfermedades como algunos cánceres. También asisten a personas mental o físicamente discapacitadas y

ayudan en la recuperación de pacientes en hospitales o asilos de ancianos, reduciendo las alteraciones psicológicas, la sensación de soledad, lo que alienta a la conservación de la vida (Gómez et al., 2016, p.381) (Hare & Woods, 2013, p. 4).

Hay que considerar, dicho lo anterior, que los beneficios dependen de la relación que tengamos con nuestros perros. Un vínculo estrecho con un componente emocional afectivo y fundada en el respeto, otorga mayores beneficios. Por ejemplo, respecto a la actividad física, si el tutor no considera que no es necesario pasear a su perro porque tiene un gran patio se pierden sus efectos positivos tanto en el tutor como en la mascota. Este ejemplo muestra que los beneficios de la tenencia de perros funcionan de forma bilateral.

La propuesta que se verá más adelante toma en consideración el bienestar animal de forma integral, con especial énfasis en el enriquecimiento ambiental (cognición), las necesidades de la especie y la comunicación entre ambas partes, como forma de mejorar y estrechar el vínculo tutor-perro.



3.1 INVESTIGACIÓN DE FUENTES SECUNDARIAS

La primera aproximación al mundo canino se realizó a partir de mapas mentales de experiencias y conocimientos (o creencias en algunos casos) personales y revisión de encuestas y datos asociados a las familias chilenas y el mercado canino.

Durante el inicio del proyecto realice tres mapas mentales. El primero enfocado en los perros y cualquier acción, cuidado o características asociados a ellos, encontrado temas desde enfermedades, vacunas, parásitos, medicamentos, comida, lavados, juegos, cepillado de dientes, entre otros tópicos. El segundo está asociado a los dueños de perros y sus características y empezar a explorar lo que hacen o eligen con su perro en variables como vacaciones, paseos, excrementos, pelos, suciedad, lugar de descanso, etc. Además, considere también circunstancias que afectarán de una u otra manera a su perro como tipo de vivienda, disposición a pagar, trabajo, tiempo que pasa solo, lugares permitidos o prohibidos, entre otras variables. El último mapa mental sucedió después de descubrir la jerarquía de las necesidades del perro de Linda Michaels, para tener un acercamiento más concreto de que refiere cada nivel de necesidades.

Las familias chilenas, según una encuesta realizada por GfK Adimark (2018), en 6 de cada 10 hogares chilenos hay una mascota, sobretudo en familias con niños. De ellos el 56% tiene un perro y en 15,7% de los hogares conviven perros y gatos. Respecto a la inversión promedio en hogares con perros es de \$27.023 mensuales. Los hogares con mayor inversión son de clase socioeconómica ABC1 con un promedio

de \$36.274 y baja hasta un promedio de \$20.032 en la clase D. De las personas encuestadas solo un 73% lleva a su perro al veterinario.

Uno de los fenómenos que se ha visto en parejas jóvenes es optar por no tener hijos, pero sí tener mascotas, como el perro. Este es uno de los factores que influye en gastar más dinero en su mascota. Por otro lado, el mercado de mascotas ha tenido un alza en los últimos años, lo que ha incentivado cada vez más la aparición de productos de nuevas marcas que han visto el mercado chileno como atractivo y también a la creación de nuevos servicios como pet sitters, hoteles caninos, escuelas para perros, playgroup, entre otros mercados (Albertini, 2017) (Reyes, 2020).

📄 ANEXO: MAPAS MENTALES

3.2 INVESTIGACIÓN DE FUENTES PRIMARIAS

Realice observaciones en dos caniles de la comuna de Las Condes, en veterinarias de diversas comunas como Peñalolén, La Reina, Ñuñoa y Providencia, y por último observe a dueños paseando a su perro. Elegí estos lugares para darme una idea del comportamiento del dueño y las interacciones que tiene con su perro en estos contextos.

Observación en caniles

Objetivo general: Comprender cuáles son los comportamientos entre el dueño y su perro dado el contexto y las instalaciones del canil.

Objetivos específicos:

- ◆ Caracterizar la reacción del dueño frente a acciones molestas/agresivas de su perro o hacia su perro.
- ◆ Determinar el nivel de atención del dueño hacia su perro.
- ◆ Saber si los dueños hacen uso de las instalaciones para perros que se encuentran en el recinto.

Principales observaciones:

- ◆ La gran mayoría de los dueños no observa constantemente a su perro, se sientan en las bancas disponibles a mirar el celular o leer el diario. Se percibe en los dueños un ambiente de paseo relajado de fin de semana.
- ◆ La reja del recinto mide aproximadamente sólo 1 metro de alto, entonces hay perros que saltan la reja si algo de afuera los atrae. En estos momentos hay una reacción de otros dueños que avisan que un perro salió, lo que permite que el dueño del perro fugitivo se

percate de su ausencia. En el mejor de los casos el perro hace caso y vuelve, lo peor puede suceder, estuvo a punto de suceder, algún accidente automovilístico.

- ◆ No todos los perros saben utilizar el bebedero (que se activa por su lengua), incluso si el dueño o la dueña lo motiva la excitación y emociones son tan intensas que no captan que se intentan comunicar con ellos.
- ◆ Ir al canil se configura en familias numerosas, como una salida de fin de semana, entonces hay niños también en el canil, que entran y salen a ratos para usar las instalaciones para niños del parque.
- ◆ Las instalaciones de agility casi no eran utilizadas, de las 3 ocasiones que fui a observar solo dos perros hicieron uso de una rampa por indicación de sus dueños.
- ◆ Ante un momento tenso o de agresión, los dueños reaccionaban acercándose al lugar, llamando a su perro y a veces sobre todo en perros pequeños tomándolo rápidamente en brazos. Si habían ya estado harto tiempo o el perro se mostraba muy asustado se iban del recinto.



► OBSERVACIONES EN CANIL. PADRE CONVERSANDO CON SU HIJO Y ADULTO MAYOR SIN PERRO APROVECHANDO EL ASIENTO



► OBSERVACIONES EN CANIL. ENTRADA DE UN NUEVO PERRO AL CANIL, RECIBE EL SALUDO DE TODOS LOS PERROS A LA VEZ.

Observación en veterinarias

Objetivo general: Comprender como perciben y reaccionan los dueños ante las emociones de su perro.

Objetivos específicos:

- ♦ Definir qué acciones realizan para convencer a su perro de entrar a la veterinaria y a la consulta.
- ♦ Conocer las acciones que realizan para calmar a sus perros, si es que las hacen.
- ♦ Descubrir qué hacen durante la espera en la veterinaria antes de entrar a consulta.

Observaciones principales

- ♦ Los perros pequeños al ser llevados en brazos pierden capacidad de decidir voluntariamente si quieren entrar o no. Incluso con miedo no intentan escapar porque se paralizan.
- ♦ Si algún perro más grande le tiene miedo al veterinario se les obliga a entrar con la correa a la veterinaria y a la consulta. Algunos se resisten más y otros entran igual mientras tiemblan con una postura agachada.
- ♦ Algunos dueños intentan calmar a sus perros con caricias ya sea en brazo o en el suelo. Hay muchos que no hacen nada para relajarlos.
- ♦ La mayoría de las personas evita que su perro interactúe con otros.
- ♦ Durante la espera en el veterinario, revisan el celular y/o le dan caricias o abrazan a su perro.

Observación durante el paseo

Objetivo general: Descubrir el comportamiento del dueño ante las conductas de su perro durante el paseo

Objetivos específicos:

- ♦ Determinar qué objetos tienen y usan durante el paseo
- ♦ Entender que señales ocupan para guiar a su perro
- ♦ Determinar el nivel de atención que tiene en su perro

Observaciones principales:

- ♦ Durante el paseo la mayoría de los dueños llevan su celular y la correa de su perro (la mayoría lo tiene con correa). Algunos llevan también una botella de agua para su perro si hacen paseos más largos.
- ♦ La mayoría de los perros son vistos acompañados por una persona.
- ♦ La mayoría de los perros observados tenían arnés para fijar la correa. Los que tenían collar eran en su mayoría perros grandes, algunos de estos collares eran de ahorque.
- ♦ Los dueños ocupan correas cortas o correas flexi, que no le dejan mucho espacio para maniobrar y/o los obliga a estar constantemente tirando para llegar al lugar deseado. Ante esto algunos dueños son paseados por sus perros o otros se molestan y dan tirones en la correa para comunicar que dejen de tirar.
- ♦ Los perros que no tiraban de la correa en su mayoría olfateaba a veces y poco rato.

- ♦ La mayoría de los dueños deja que sus perros exploren mediante su olfato, pero hay algunos que tiran de la correa para que siga avanzando.
- ♦ La mayoría de los dueños mira el celular ocasionalmente y observa a su perro y el entorno durante el paseo.

Conclusiones de observaciones

Las principales conclusiones que extraje de las observaciones fueron que la mayoría de dueños de perros se preocupan por el estado de su mascota, pero la mayoría falla en comunicarse con él, ni tampoco saben leer efectivamente su estado de ánimo y la causa de sus acciones. Por estas causas recurren a dar tirones con la correa, llevar ellos mismo a sus perros en brazos, no les interesa observar su interacción con otros perros sospecho que es por que no saben observar las pequeñas señales corporales que dan los perros, desconocen o no ha querido mejorar los estados de miedo y excitación que tienen sus perros durante el veterinario y/o canil. Respecto a lo último estoy segura que hay buenas razones y motivaciones para ir al veterinario o al canil, pero existe un desconocimiento respecto a cuestiones como ¿cómo puedo hacer menos estresante la consulta médica? ¿cómo evito que experimente emociones demasiado intensas, para evitar la reacción instintiva? ¿Es sano exponer a mi perro a miedos intensos que hagan que tiemble, se paralice y obligue a retenerlo para realizar la consulta médica y procedimientos?

Entrevistas: Seminario

A partir de las observaciones realizadas y tomando en cuenta la jerarquía de las necesidades del perro de Linda Michaels. Realice una primera entrevista durante la etapa de seminario para indagar más sobre los dueños de perros, actividades, motivaciones y puntos de vista respecto a los perros en general y su mascota.

Los aspectos más interesantes que surgieron de las entrevistas fue que los dueños de perro creen que al regañar a su perro este muestra una postura sumisa debido a la culpa y que entienden que lo que hizo está mal. Alguno de los entrevistados explican la conductas agresivas de su perro usando términos como alfa, dominante, no quiere sentirse como un presa, entre otros del mismo estilo. Se sospecha que la mayoría de los dueños de perros que viven en casa no pasean a sus perros de forma frecuente, explican que es porque su perro tiene patio, en cambio en los dueños de departamento existe casi una culpa porque sus perros viven encerrados entonces usualmente salen con ellos 2 o más veces al día. La mayoría de los entrevistados respondieron que su perro al estar mucho tiempo solo hace algún destrozo, pero lo tienen muy normalizado y lo toleran, no piensan que podrían evitarlo.

Considerando la información obtenida durante las observaciones y las entrevistas realizadas en seminario identifique tres interacciones críticas:

☞ ANEXO: ENTREVISTA 1

♦ Ansiedad relacionada al paseo: Los perros tienen la capacidad de identificar cuándo es el momento en que saldrán a pasear ya sea por medio de la identificación de alguna palabra clave, aparición de artículos relacionados o por la hora. El animal se pone ansioso, mostrándose agitado, nervioso e inquieto y, en algunos casos, no son capaces de mantener la calma ni de enfocarse en solo una cosa. Al realizar el paseo con el animal en este estado de ánimo, el perro tira constantemente de la correa, disminuye el tiempo de olfateo y, si ocupa un collar, puede empezar a ahorcarse o desprenderse del arnés por que el dispositivo se empieza a soltar. Esta situación se ve agravada debido al uso de correas cortas que no les da libertad para moverse, la sensación de tironeo activa el sistema límbico del perro lo que le lleva a tirar más y más. Por otro lado, la elección de comida (balanceado) suele ser alguna de las marcas que ha recomendado el médico veterinario de cabecera.

♦ Miedo a situaciones comunes: Los perros le tienen miedo a situaciones que forman parte de su vida, como el veterinario o la peluquería, por esto los dueños intentan llevarlo a esos lugares lo menos posible. De igual forma, no piensan que el miedo que sufren tenga el potencial de hacer daño a ellos o a su entorno, ni tampoco saben que este problema se puede resolver.

♦ Aburrimiento y mal comportamiento: Los dueños no relacionan el mal comportamiento ocasional o frecuente de su perro, como ladridos, destructividad, escarbar, entre otros; Como consecuencias

de un perro aburrido. Los paseos y ejercicios físicos pueden no ser suficientes para algunos perros. La ausencia casi absoluta de actividades cognitivas no mejora la situación.

Entrevistas: Título

La segunda entrevista realizada en el proceso de taller de titulación, se realizó porque la nueva situación que causó el covid, me impedía desarrollar el proyecto propuesto anteriormente. Para esto en esta nueva entrevista me centre en descubrir qué momentos del día a día el dueño dedicaba a su perro, cuáles son sus conocimientos sobre perros en general o sobre el suyo, cuáles era las emociones que ellos identificaban durante idas al veterinario, peluquería y cuidados como el baño y peinados periódicos realizados en casa. Por otro lado, indague sobre las características del paseo y sobre la interacción con otros perros si es que hubiera. Y por último, averigüé respecto a los tipos de juego que hacen con su perro y si se practica el adiestramiento y juegos cognitivos.

Algunos de los hallazgos importantes fue que se cree que los perros más pequeños tienen menos energía por lo cual necesitan menos espacio, y lo contrario de los perros más grandes. Todos respondieron que han aprendido sobre perros y su tenencia por experiencias pasadas personales o de personas cercanas. Respecto a los juegos, los dueños con perros más activos suelen jugar diariamente a tirar una pelota y a perseguirse, pero no sienten que los juegos que realizan cansen realmente a su perro, Por otro lado, los dueños con una poca actividad, le gustaría

📄 ANEXO: ENTREVISTA 2

que su perro hiciera más cosas, por ejemplo, poder jugar con su perro o que este jugara por sí solo. Referente a los paseos (todos los entrevistados viven en casa) ninguno lo pasea todos los días y los paseos suelen durar menos de 40 minutos.

Dada la información recolectada hasta este momento decidí enfocar el proyecto respecto a los juegos, la estimulación cognitiva y el manejo emocional durante salidas como el veterinario y la peluquería, o en otras palabras, enfocado al enriquecimiento ambiental.

3.3 ARQUETIPO DE USUARIO

Dada la información recolectada y obtenida por medio de observaciones y entrevistas, genere un arquetipo de usuario.



Constanza Gutierrez
*“Mi perro es parte de la familia.
Mi mamá dice que es su nieto
y que mis hermanas son sus tías”*

En el cumpleaños de su perro lleva un regalo como huesos, snacks, un pedazo de carne, etc.
Lo lleva al veterinario al menos 1 vez al año, para chequeos y vacunas. Si lo nota enfermo no espera a que se mejore solo, lo lleva lo más pronto posible al médico.

Necesidades

Estimular a mi perro de forma eficiente y
Notar a mi perro feliz y calmado.
Ocupar el menor tiempo posible enfocada al 100% en actividades con su perro.

Frustraciones

Su perro bota, hace hoyos y destruye cosas cuando pasa mucho tiempo solo (más de 4 horas), lo ha llegado a tolerar, pero le gustaría que no lo hiciera.
No puede jugar a tirar la pelota con su perro, porque no la devuelve.
Su perro ladra o le quita cosas para llamar su atención cuando está ocupada o descansando.

Comida recomendada por veterinario



Contexto tecnológico



Ecosistema del usuario

Considerando que el usuario quiere evitar que su perro haga maldades y no lo interrumpa cuando está ocupado, necesita aprender como estimular de forma eficiente el tiempo exclusivo de su perro, con pautas claras, simples y que requiera pocos materiales sin costo o de bajo costo.

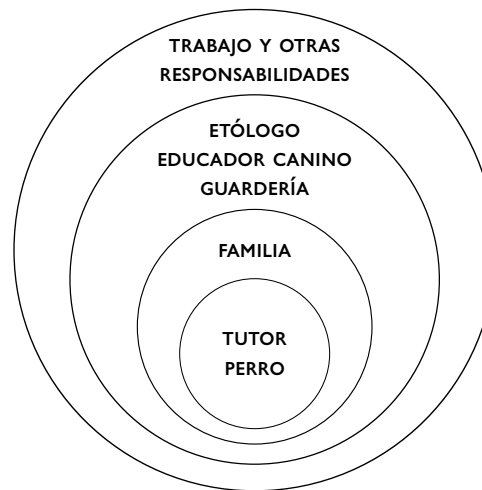
Para poder hacer lo mencionado el usuario podría contratar el servicio de un educador canino o de un etólogo clínico, pero tiene la percepción que su perro aprenderá trucos lo que considera innecesario, que el servicio es muy costoso y que ocuparía mucho de su tiempo. También existe el servicio de guarderías o escuelas caninas, pero también lo considera mucho y no está dispuesto a pagar, además muchas veces se encuentra lejos de donde vive.

La familia del usuario también le tiene cariño al perro del tutor, pero tiene pocas o ninguna responsabilidad con su cuidado, por lo que su actitud es más pasiva. Por lo que el usuario tiene la carga mental de cuidar a su perro, además de otras responsabilidades como trabajo, estudios, actividad física, limpiar, cocinar, etc, que le quitan tiempo y energías de estar activamente con su mascota. A esto se suma que su perro no sabe como jugar a la pelota como él quiere, ni tampoco el usuario conoce otra actividad para realizar juntos o en solitario.

Los servicios de adiestramiento y etología clínica típicamente los contactan para resolver problemas conductuales, pero es poco frecuente que busquen sus servicios de prevención cuando la mascota llega al hogar o antes de llegar. Lo cual es una frustración porque son evitables

y el trabajo que hay que hacer después puede llegar a ser largo y arduo, e incluso así no tener un resultado 'perfecto'. Suelen tener mucha demanda tanto de casos complejos como simples, los últimos podrían resolverse con cambios muy sencillos y sin necesidad de contactarlos.

A partir de este ejercicio concluí que la propuesta se iba a centrar en la prevención de problemas conductuales y el aprendizaje de actividades que mejoraran la comunicación entre el tutor y su perro, resultando en un fortalecimiento del lazo afectivo que los une.





4 FORMULACIÓN DE PROYECTO

4.1 OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Como conclusión de la investigación secundaria y primaria, y en virtud de la información expuesta en el marco teórico, se determina que existe una oportunidad para intervenir respecto a los conocimientos que tiene el tutor respecto a los perros y en específico sobre actividades de enriquecimiento ambiental que puede realizar para estimular a su mascota. Con ello el tutor puede querer lograr que su perro se 'cansé' (mentalmente) en animales con mucha energía o activar de forma efectiva a su mascota en el caso de que este sea muy pasivo. Se establece entonces que el ámbito de intervención está en la difusión y enseñanza de actividades de enriquecimiento ambiental, con los detalles suficientes sobre cuándo, cuál dependiendo de su función, con qué materiales, cuánto tiempo, cuántas veces se pueden realizar las actividades y así evitar un abandono de ejercicio por sentir que se ha fallado.

4.2 FORMULACIÓN Y OBJETIVOS

Que

Plataforma educativa para dueños de perros con actividades de enriquecimiento ambiental de tipo sensorial, nutricional, cognitivo, entorno físico, social y entrenamiento, con distintos niveles de dificultad e instrucciones paso a paso, permitiendo una fácil ejecución de las actividades por el tutor y su perro.

Porque

Los dueños de perros tienen escasa información de cómo estimular correctamente a su mascota, realizando juegos ineficaces para gastar la energía de los perros. A raíz de esto se comienza a producir estrés crónico deteriorando el bienestar animal, manifestándose a mediano y largo plazo como problemas de conducta. Lo que provocan inconvenientes al tutor con su entorno y gastos no considerados, lo cual deteriora el vínculo tutor-perro.

Para que

Mejorar el vínculo tutor-perro por medio de actividades de enriquecimiento ambiental, que promuevan el bienestar de la mascota y eviten la aparición de problemas de conducta.

Objetivo general

Mejorar el vínculo tutor-perro por medio de actividades de enriquecimiento ambiental, que promuevan el bienestar de la mascota.

Objetivos específicos

- ♦ Aumentar el conocimiento del tutor sobre su mascota.

IOV: Encuestar a los tutores sobre lo aprendido en la plataforma.

- ♦ Enseñar a los tutores nuevas actividades para estimular a su perro.

IOV: Encuestar a los tutores sobre las actividades aprendidas en la plataforma.

- ♦ Incentivar el establecimiento de nuevas rutinas entre el tutor y el perro.

IOV: Encuestar a los tutores sobre cambios de rutinas con su perro, producto del uso de la aplicación.

- ♦ Mejorar el bienestar del perro.

IOV: Encuestar a los tutores respecto a cambios de comportamiento en su perro.

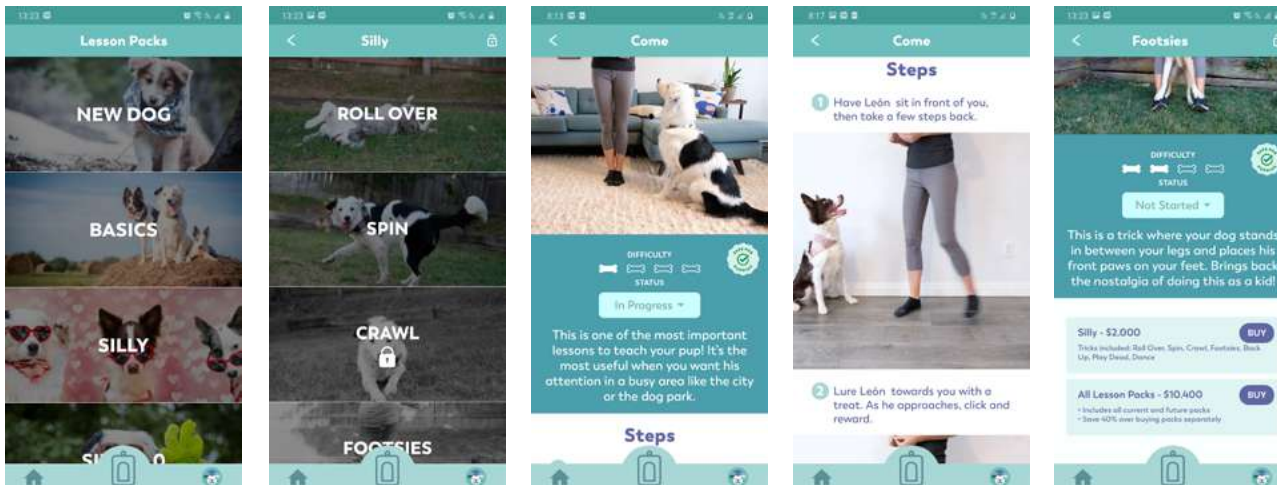
4.3 INDICADORES DE EFECTIVIDAD

Objetivo específico del proyecto	Objetivo del verificador	Indicador de efectividad
Aumentar el conocimiento del tutor sobre su mascota.	Medir cuánto sienten que han aprendido.	Más de la mitad de los encuestados responde lo esperado o más de lo esperado.
Enseñar a los tutores nuevas actividades para estimular a su perro.	Medir cuantas actividades han aprendido para realizar con su perro.	Más de la mitad de los encuestados responde entre 2 y 5 o más de 5.
Incentivar el establecimiento de nuevas rutinas entre el tutor y el perro.	Verificar si han existido cambios en la rutina del tutor para su perro.	Más de la mitad de los encuestados responde de 4 a 6 días o todos los días.
Mejorar el bienestar del perro.	Conocer si han existido cambios positivos en el comportamiento de su mascota	Más de la mitad de los encuestados responde lo esperado o menos de lo esperado. Y más de la mitad los califican en 4 o 5.

4.4 ANTECEDENTES

Puppr

Aplicación educativa para entrenar a tu perro, también incluye una sección dedicada a la llegada de un perro nuevo. A partir de esta aplicación me base en la estructura utilizada para agrupar contenidos, la forma en que se encuentran explicada las tareas y el bloqueo de algunas actividades más avanzadas. Para poder desbloquearlas se debe pagar por truco o por el pack completo.



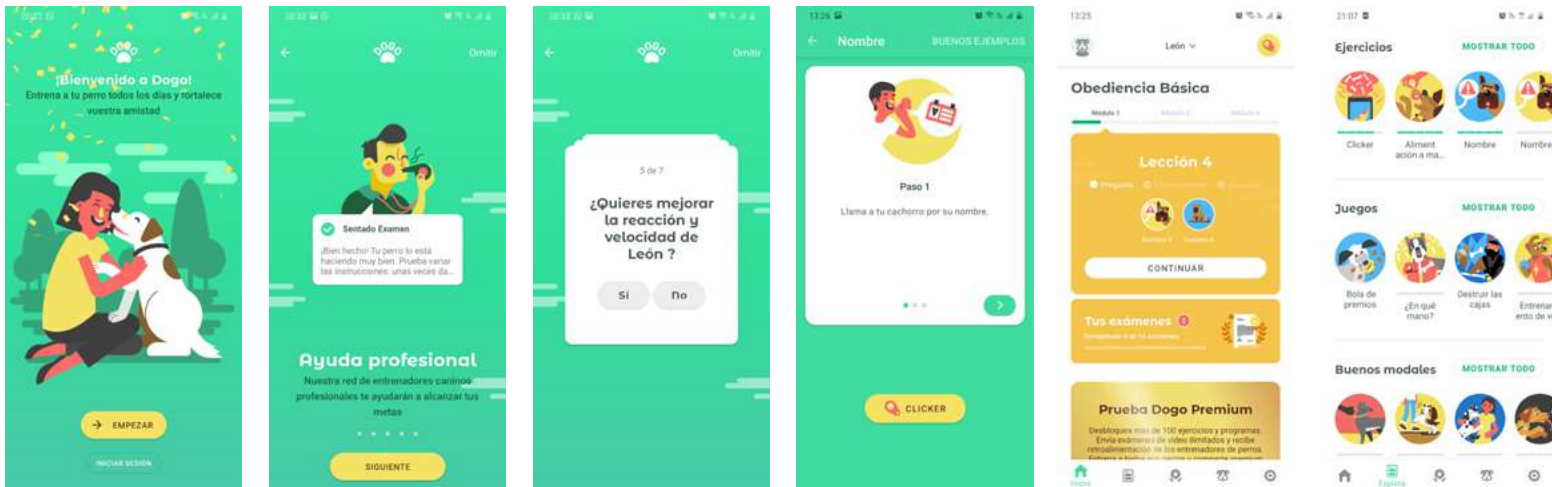
[A PÁGINA WEB DE PUPPR](#)

► PUPPR: ORGANIZACIÓN DE MENÚ PRINCIPAL Y SECUNDARIO, PASO A PASO PARA ENSEÑAR EL VEN Y POR ÚLTIMO TRUCO PAGADO.

Dogo

Aplicación educativa para entrenar a tu perro, incluye también cuestionario cortos sobre conocimientos de perros lo que da la oportunidad de enseñar distintas cosas a los tutores. Al inicio puedes responder una encuesta para personalizar un programa de entrenamiento. Para realizar las actividades puedes seguir el programa inicial, que viene en orden y con las tareas del día o acceder y recorrer la biblioteca que cuenta

con distintos trucos, ejercicios y programa de entrenamiento. Cuenta con un modo premium de suscripción mensual, trimestral y anual, que permite desbloquear toda la biblioteca, recibir comentarios de entrenadores caninos, agregar a otros miembros de la familia y a más perros. A partir de esta aplicación base la encuesta inicial y el tono con la que se comunica a los usuarios.



[A PÁGINA WEB DE DOGO](#)

► DOGO: PANTALLAS INICIALES, ENCUESTA PRELIMINAR, PASO A PASO DE ACTIVIDADES, MENÚ PRINCIPAL CON PLAN DE ENTRENAMIENTO PERSONALIZADO Y MENÚ BIBLIOTECA CON TODAS LAS ACTIVIDADES DISPONIBLES

Contenido educativo de cuentas de educadores caninos y etólogos clínicos

Creadores de contenido educativo en su mayoría sobre perros, pero también publicaciones enfocadas en gatos. También algunos realizan tutoriales en vídeo para hacer cosas en específico como habitar la caja de transporte, positivar el bozal, juguetes caseros, correcto uso de la correa, entre otras actividades. Las cuentas a las que hago referencia son: [@alevet.conducta](#), [@terapiaanimal](#), [@hablaconellosec](#), [@dogteacherchile](#), [@educandogcl](#), [@ideaanimal](#), [@adiestrandog_chile](#), [@fabianacanina](#), [@deperros.ar](#), [@duan_adiestramiento](#), [@ayudaanimalfeliz](#) y [@essentialpets](#). A partir de estas cuentas base gran parte del contenido, junto con mi experiencia personal con mi perro y la bibliografía referenciada. Respecto al contenido me di cuenta que la información en instagram queda desarticulada, debido a que las publicaciones van quedando cada vez más abajo y producto a que ciertos consejos les falta contexto, generando que algunos dueños hagan actividades muy complejas de enriquecimiento ambiental con un perro poco estimulado resultando en el fracaso del juego. También logré identificar ciertas diferencias en algunos aspectos de los educadores y así rescatar parte de su contenido, que resonara más con la información del marco teórico y de los usuarios.



► PUBLICACIONES DE INSTAGRAM DE TERAPIA ANIMAL, FABIANA CANINA, HABLA CON ELLOS Y EDUCANDOG.

4.5 REFERENTES

Duolingo

Plataforma educativa para aprender idiomas. La versión gratuita se desbloquea en razón de tus avances y en la premium puedes ir adelantando etapas como se desee. Cada módulo va agregando nuevos contenidos y repitiendo otros para ir repasando. A partir de esto base el aprendizaje progresivo que va teniendo el dueño, como se debe ir recordando cosas y a la vez dando barreras en la velocidad del avance, también para evitar que el dueño exija mucho y muy rápido resultando en el fracaso de la actividad para ambos.



[A PÁGINA WEB DE DUOLINGO](#)

► DUOLINGO: PÁGINAS DE INICIO, MENÚ PRINCIPAL, MENÚ TEMÁTICO Y EJEMPLOS DE EJERCICIOS

Actividades para niños

Con la situación del coronavirus las madres y en menor medida los padres han tenido que sumar nuevas actividades al día a día que antes eran realizadas por instituciones educacionales. Por esto ha habido un aumento en la búsqueda y venta de juguetes para niños y actividades con materiales que se encuentran en la casa o de desecho. A partir de esto me inspire en la cooperación que existe entre el adulto y el menor por realizar la actividad y como esto permite estrechar el vínculo afectivo.



► ACTIVIDADES CASERAS DE DISTINTAS CUENTAS DE INSTAGRAM.



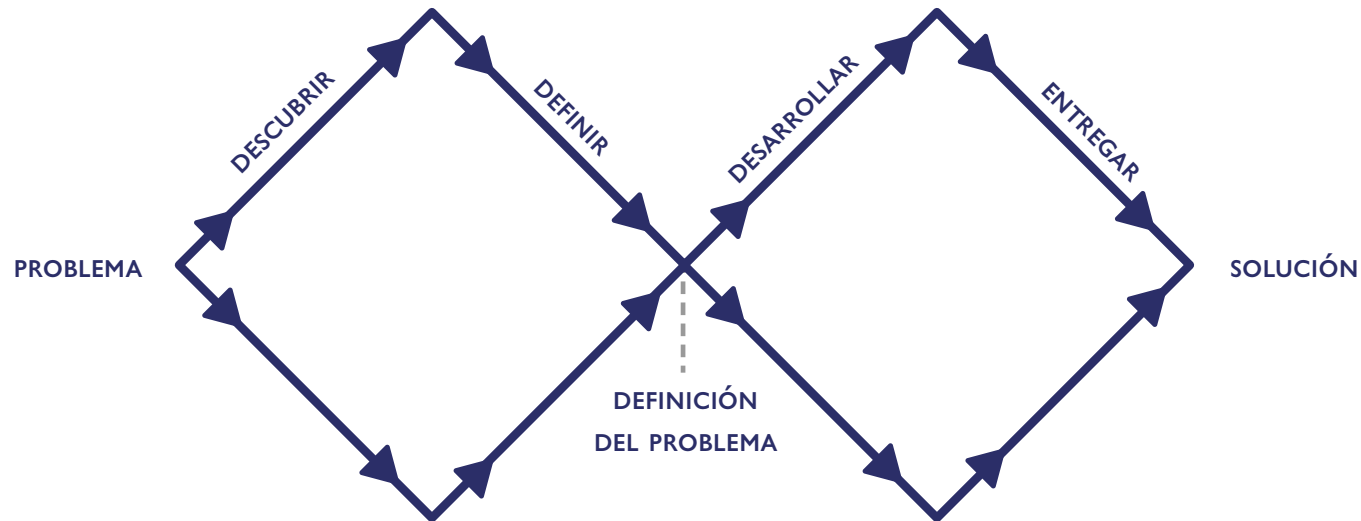
5 METODOLOGÍA DE PROYECTO

5.1 METODOLOGÍA DEL DOBLE DIAMANTE

La metodología del doble diamante definida por el Design Council fue utilizada durante el proyecto. El método tiene como principios estar centrado en la comprensión de las personas que van a usar un producto o servicio, sus necesidades y aspiraciones.

El origen del nombre surge por la forma del diagrama. El modelo consta de dos diamantes que contienen un total de 4 fases. En la primera fase de 'descubrimiento' se genera la parte de investigación, de contextualizar el problema y las oportunidades, por lo cual se genera una

gran cantidad de información que expande el diamante. En la fase siguiente de definición se analiza la información para tomar decisiones respecto al alcance y contexto del proyecto. Posteriormente se realiza la fase de desarrollo en el cual se generan prototipos con iteraciones constantes basadas en la experiencia y comentarios del usuario. Por último, se encuentra la fase de entrega, en el cual según las iteraciones anteriores se reduce la solución a una, la cual es nuevamente testeada con usuarios para cambios menores y así empezar con la producción y posterior lanzamiento.





6 DESARROLLO DEL PROYECTO

6.1 INDAGACIÓN DE CONTENIDO DE ENRIQUECIMIENTO AMBIENTAL

Dado que el contenido principal a enseñar, iba a ser el enriquecimiento ambiental, busque distintas fuentes como blogs, youtube e instagram en la cual creadores de contenido muestran artefactos realizados con materiales de desecho, como cilindro de papel higiénico, cajas de diversos tamaños, hueveras, moldes de silicona o metálicos, botellas, etc. O recomiendan productos, por ejemplo, el Kong classic un juguete de caucho que puede ser rellenado con comida, que puede tener un nivel de dificultad muy alto para algunos perros, además de que algunos tutores llenan en demasía el juguete aumentando la dificultad. Por lo cual, la experiencia de cada usuario buscando actividades es muy variable, algunos se centran en los beneficios específicos de algún ejercicio, otros en la dificultad de cada uno y varios en ninguna de esas.

El término de enriquecimiento ambiental como fue explicado anteriormente en el marco teórico abarca un número diverso de actividades, pero el contenido disponible en línea se enfoca en el enriquecimiento de tipo cognitivo y de alimentación, dejando afuera los otros tipos de enriquecimiento. En el caso del adiestramiento se considera un tema aparte y se enfoca en la obediencia básica u otros trucos más complejos, pero hay poca información respecto a entrenamiento para disminuir el estrés en tratamientos y procedimientos médicos, transporte, peluquería, entre otras situaciones que pueden provocar mucho temor en nuestro perros y con ello respuestas de huida, parálisis y agresión, lo que va agravándose en el tiempo y evitando o dificultando la realización de manejos muy necesarios para la salud y bienestar de nuestro perros.

Dado lo anterior, el proyecto busca articular los contenidos de enriquecimiento ambiental de todos sus tipos recabando información de distintos tipos de fuentes y plataforma. Además de dar herramientas a los tutores que permitan un mejor desarrollo y resultados de las actividades de enriquecimiento.



- ▶ FIGURA 11: ARENERO PARA PERRO
- ▶ FIGURA 12: HIELO CON JUGUETES
- ▶ FIGURA 13: PLATAFORMA CON ALTURAS
- ▶ FIGURA 14: PISCINA CON PELOTAS.

6.2 BENCHMARK DE LA COMPETENCIA

La comparación de estos tres servicios se escogió debido a la información que tiene disponible, los recursos utilizados para explicar estos contenidos y por último porque son servicios pagados.

	Precio	Cantidad de material personalizado	Claridad y facilidad de comprensión de los recursos explicativos	Asesoramiento	Enfoque del contenido
Habla con ellos (Patreon)	10 euros o \$9.300 mensual (cambio a \$928.58)	No, pero variedad creciente de contenidos.	Videos modo charla, análisis de vídeos de interacción entre perros. Dibujos espontáneos.	Una videollamada semanal grupal para responder dudas de todos los que se conecten.	Problemas conductuales comunes y contenido sobre perros con un enfoque empático.
Aplicación Dogo	Gratis, \$5.900 mensual o \$17.900 tres meses	A medias, modifica algunos ejercicios dependiendo de tus metas.	Principalmente texto e ilustraciones. De forma secundaria hay un botón de 'Buenos ejemplos' con videos.	En la versión pagada, permite acceder a exámenes donde te evalúa y asesora un educador canino.	Entrenamientos, encuestas para aprender sobre perros y artículos para leer sobre distintos temas.
Asesoramiento con un educador canino	Aproximadamente 20 a 30 mil pesos por sesión.	Si, completamente personalizado.	En persona, primero te demuestra como hacer el ejercicio y después repite el tutor para hacer las correcciones necesarias.	Típicamente por whatsapp para resolver dudas puntuales que sucedieron después de la sesión y actualizar el avance de las tareas.	Variado, depende de los conocimientos del educador. Los más actualizados tienen un enfoque integral de las necesidades del perro.

[🔗 A PAGINA WEB PATREON DE HABLA CON ELLOS](#)

[🔗 A PAGINA WEB APLICACIÓN DOGO](#)

A partir del estudio de la competencia, concluí que todos los servicios buscan acercarse lo más posible a la consulta privada con un adiestrador, es decir, más personal y con asesoramiento individual o grupal. La mayoría de estos servicios tienen un enfoque más en adiestramiento, modificación conductual y conocimiento sobre los perros, en el caso del educador canino sucede porque lo suelen contratar cuando se presenta un problema y no para prevenir y establecer una buena convivencia. Por esto decidí enfocar mi aplicación en actividades de enriquecimiento ambiental enfocadas a la prevención de problemas conductuales mediante el fortalecimiento y trabajo de herramientas que les permite enfrentar de mejor manera las vueltas de la vida.

El análisis de la competencia por otro lado me permitió definir el rango de precios que se puede encontrar mi aplicación que sería entre los \$5.000 y \$8.000 mensuales dependiendo de las prestaciones extras que ofrezca la versión pagada y la disposición de pago. Entre los servicios extras considero que es importante ofrecer asesoría personalizada para la corrección de actividades y para preguntar dudas, por medio de chats y videollamadas. Además, a este ingreso de dinero se suman las ganancias por recomendación de distintos productos, los cuales deben pasar por una revisión exhaustiva para que puedan estar en la aplicación.

Me pareció muy importante mostrar los juegos y actividades en videos con descripciones detalladas a diferencia de la aplicación Dogo que tiene ilustraciones poco claras y de Habla con ellos que tiene un

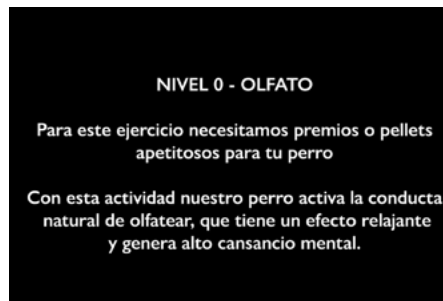
formato más de conferencia. Además de mostrar formas fáciles y divertidas de hacer juegos junto a nuestros perros con materiales de desecho, pero también dar a conocer productos cognitivos que se pueden ir agregando lentamente mientras empezamos a conocer los gustos de nuestro perro. Junto a esto, el material educativo para el tutor le permite un fácil acceso a conocimientos sobre perros y conecta dándole sentido a las actividades de la aplicación, para que en conjunto la plataforma mejore el vínculo emocional y la convivencia día a día en las familias.

6.3 PRIMER TESTEO: ACTIVIDADES

Antes de empezar a realizar la ideación de la plataforma decidí testear 10 actividades, por medio de vídeos con instrucciones. Las diez actividades que iba a grabar eran juego de tirar, juego de olfato en pasto o similar, circuito de texturas, comida en huevera o similar, autocontrol en manos, huevera con premios cerrada, manejo de peinado, sentado, echado y suelta, pero las últimas tres actividades de adiestramiento no las pude grabar debido a que León padece de displasia de caderas y se encontraba con dolor en espera de su consulta veterinaria de traumatología.

El testeo lo realizaron conocidos que tienen perro, lo que limitó la cantidad de participantes. Los usuarios tenían una semana de plazo para realizar las actividades y grabarla. Después debían contestar una encuesta con el objetivo de saber cuáles actividades habían realizado, la claridad de las instrucciones, sobre el estado emocional percibido en su perro y comentarios respecto a la experiencia. Compare esta información con los vídeos de los dueños para saber si habían realizado la actividad correctamente, qué materiales habían usado y evaluar el estado emocional de cada perro.

Las conclusiones más importantes que extraje fueron que en algunas actividades las instrucciones no quedaron claras, por ejemplo que se debe colocar muchos premios pequeños en el pasto y no uno a uno, o en el ejercicio de autocontrol se soltaba el premio en el momento equivocado o se esperaba mucho para premiar. También dar ejemplos de como ayudar a tu perro, evitar superficies deslizantes para evitar lesiones y dejar en claro que en los ejercicios de resolución de problemas no tienen una forma correcta de resolver.



🔗 A VÍDEOS DE TESTEO

► PORTADA DE EJERCICIO DE OLFATO, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, JUEGO DE TIRA Y AFLOJA Y ACTIVIDAD DE PROPIOCEPCIÓN O CONCIENCIA CORPORAL

Análisis de videos tutores

	Juego de olfato	Juego de tirar	Ejercicio de autocontrol	Propiocepción	Resolución de problemas huevera	Resolucion de problemas muffin	Cuidados: peinado
Bono			Ejercicio mal hecho. Parece que la comida no resulta tan motivante. Se suelta premio cuando todavía no esta 'tranquilo' Bono no entendio dinamica siempre olfatea el suelo		Ejercicio resultado un poco difícil. Tolerancia alta. Tutor ayuda cuando ve que se va a rendir. Capta el juego y que hay premios. Un poco difícil en dificultad pero bien aplicado	Buena dificultad. perfecto. Harto uso del olfato	
Olimpia. Mas motivada			Bien hecho. Se pudo dar premio antes, pero igual resultado		Se demoro en captar que la huevera tenia premios, buen manejo del tutor en motivarla a explorar la caja. Se motiva moviendo la caja. Olimpia empieza a usar sus patas da vuelta la caja y resulta. Se iba ir pero volvio. Se rinde. Tutor no abre la caja.	Muy motivada se acerca sin dudarlo. No necesita ayuda.	
Odin. Frustracion alta			La comida no lo motiva asi que no le interesa hacer el ejercicio cuando identifica que es		No le interesa la comida, se fue. Tutor abre caja para motivarlo. Parece confundido, no usa sus patas. Olimpia interrumpe porque no sé aguanto más.	No tan motivado, cuando se lo acercan actua. No necesito ayuda. Fue mas controlado que Olimpia. Le costo un poco mas posicionarse para sacar la comida.	
Rufino. Sabe comandos. Ya ha hecho juegos			No sueltan el premio al tiro, esperan mucho y Rufino se frustra y pide más.				
Estrella	Muy enfocada en la tutora. No se entendio muy bien el ejercicio.	No resultado. Estrella no entendio, tenia mas interes en su tutora	Muy motivada por la comida se demora pero logra autocontrolarse. Bien realizado la mayoría del tiempo. En algunos se premio cuando no correspondía.	Super concentrada en la comida. Buena guía de la tutora. Evita la bolsa de plastico. Un poco rapido las pasadas.	Muy motivada, ocupa patas. Al rato empiezan a haber dientes. Da vuelta la caja repetidas veces. Solo se sacude como ayuda.	Super, muy interesada y muy motivada.	Ya esta habituada.
Max			Le motiva harto pero tiene buen autocontrol			Todo super. Tutora muy bien al darse cuenta que le quedaba un premio y en indicarle.	
Nemo	No se entendio. Ejercicio mal realizado.	Nemo gruñe harto al momento de tirar. Puede ser que este protegiendo la cuerda. El comando suelta funciona, pero se dijo suelta 2 veces seguidas.	No se entendio	Nemo no le gusta la caja la evita, se resfala con una de las superficie. Ejercicio bien realizado.			

 A ANEXO: ENCUESTA POST TESTEO

6.4 VALORACIÓN DE FORMATO, FUNCIONALIDADES Y CONTENIDOS

Decidí que tenía mayores ventajas para la realización de las actividades crear una aplicación para celular, dado que es algo fácil de transportar para usar en distintos lugares del hogar o fuera, es capaz de mandar recordatorios y soportar los formatos de contenido y funcionalidad que encuentro son claves para la plataforma. Además, es un artefacto tecnológico que muchas personas tienen a su disposición, se considera de suma importancia y hay muchos que articulan sus horarios u otros aspectos de su vida con su uso.

Entre las funcionalidades que se consideran pueden aportar en la realización de las actividades, es un recordatorio o registro de horarios de juego para ayudar a la mantención de rutinas que resulta beneficioso para el perro. Mostrar algunas actividades bloqueadas dependiendo de la dificultad respectiva y que estas estén disponibles cuando se han completado otras actividades de nivel inferior, por lo que la aplicación debe permitir registrar el estado de una actividad.

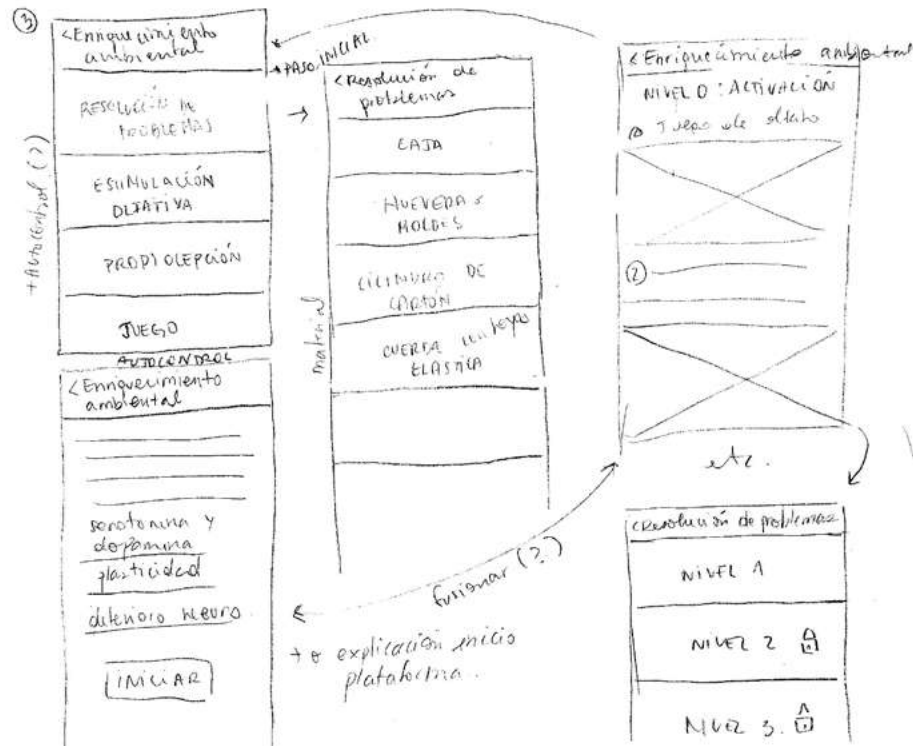
Respecto al contenido, considero pertinente hacer una encuesta para poder agregar o quitar actividades y secciones, por ejemplo en el caso de cachorros de 2 a 4 meses se encuentran en la etapa de sociabilización clave para su desarrollo, por lo que se daría información pertinente. Siguiendo con los cachorros hay actividades que no se pueden realizar porque su estructura ósea no están completamente desarrolladas. En algunas actividades es necesario dado su complejidad y cantidad de pasos, dividir en categorías más grande con subdivisiones en su interior y de la misma forma mencionada anteriormente bloquear las actividades que necesitan del paso siguiente.

Inicialmente las actividades se realizarán con materiales de desecho o en desuso, pero posteriormente si el tutor lo desea puede comprar los productos recomendados para cada sección que le permitan utilizar menor cantidad de tiempo. También se considera que algunos productos puedan tener algunas instrucciones para evitar el fracaso de la actividad.

6.5 PRIMEROS BOCETOS

Primero se realizó un mapa simple para ir dándole nombres a las categorías y describiendo parte de las actividades que iba a encontrarse en cada sección. Había decidido que si el usuario tenía un cachorro de 2 a 4 meses o un nuevo perro independiente de la edad se iban a agregar secciones e información acorde. Para todos los usuarios estaría disponible la sección de adiestramiento, enriquecimiento ambiental y salidas, la última sección tenía un nombre provisional que se cambió a manejo emocional. Posteriormente agregue un sector con información para el tutor sobre perros y también productos de enriquecimiento ambiental recomendados por la aplicación.

Para el ingreso a la aplicación por primera vez se empezó a sopear las preguntas de la encuesta inicial que tenía como objetivo saber el nombre, edad, tamaño, frecuencia y duración de los paseos, nivel de energía y si el perro tiene alguna enfermedad o se encuentra en tratamiento. Ya en el interior de la aplicación probé varias ideas para organizar distintos tipos de contenidos y también como el usuario registrará el estado de una actividad en la aplicación.



6.6 PRIMER PROTOTIPO

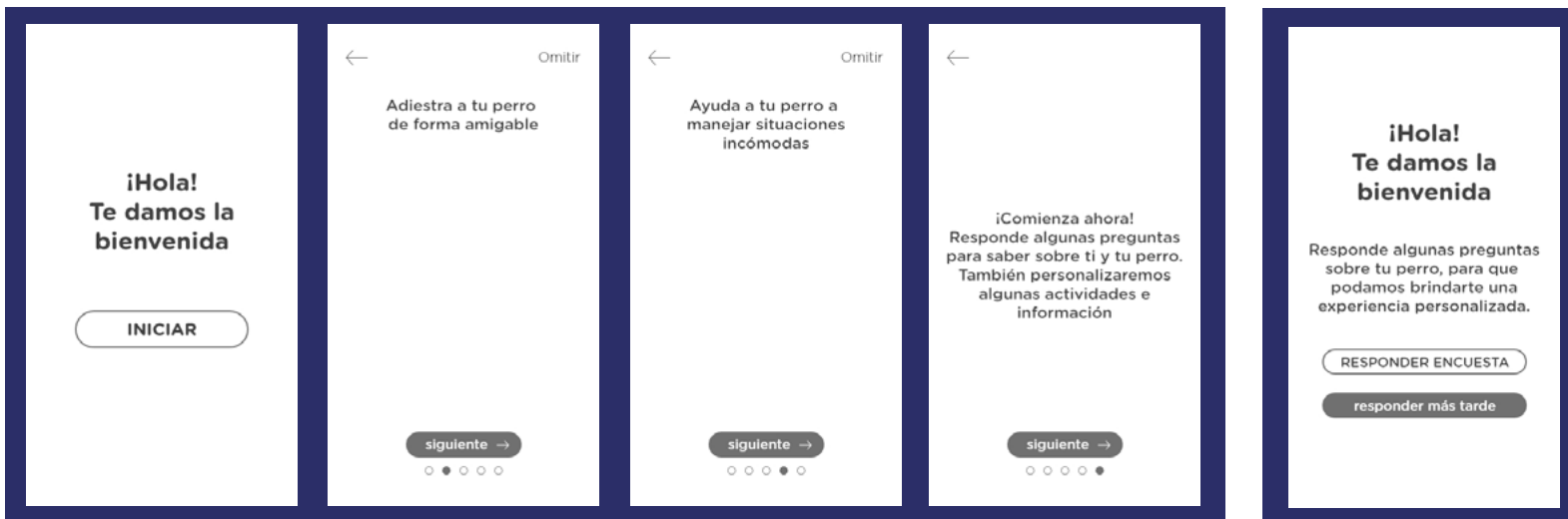
Para el primer prototipo digital se decidió realizar un wireframe en Adobe XD de las actividades a testear. Las partes que realice fue el primer ingreso, la encuesta, la pantalla de inicio con dos secciones una de actividades para el perro y otra con información para el tutor, instrucciones generales de trabajo, agregar otro perro, las secciones generales para el tutor, el menú principal de cachorro, de recién llegado y perro establecido y tres actividades en distintas secciones de actividades. Terminado esto decidí que antes de testear sería bueno hacer

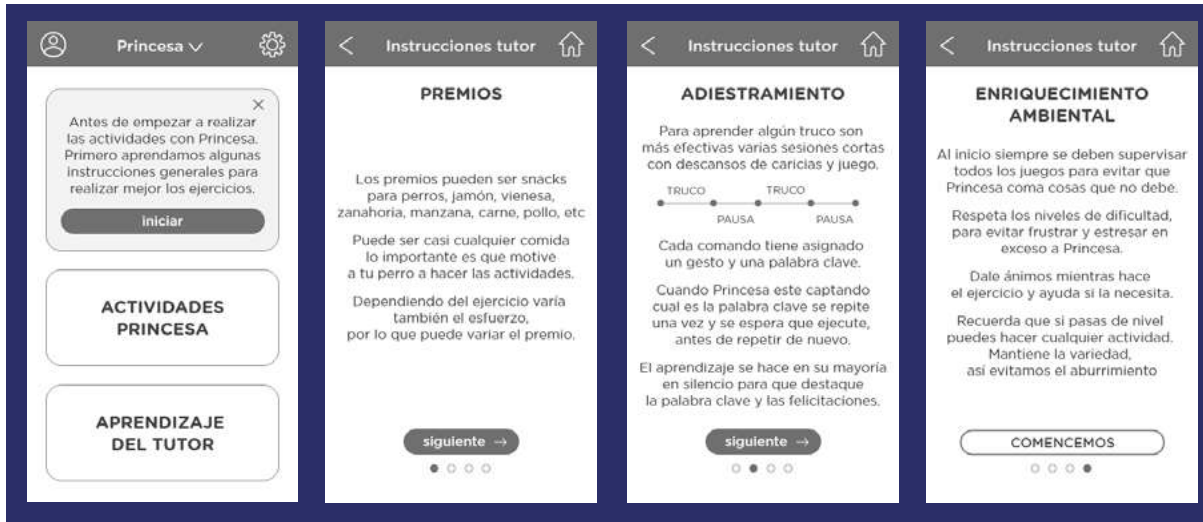
una sesión de críticas constructivas con mis pares con conocimiento en plataformas digitales y experiencia de usuario. A partir de esto cambió el primer ingreso a la aplicación, las instrucciones generales iban apareciendo dependiendo del ingreso a cada sección, se mejoró la interacción para registrar el estado de las actividades, se agregó un calendario en el menú actividades y por último al menú principal se añadió la sección de productos perrunos.

[🔗 A PRIMER PROTOTIPO VERSIÓN 1](#)

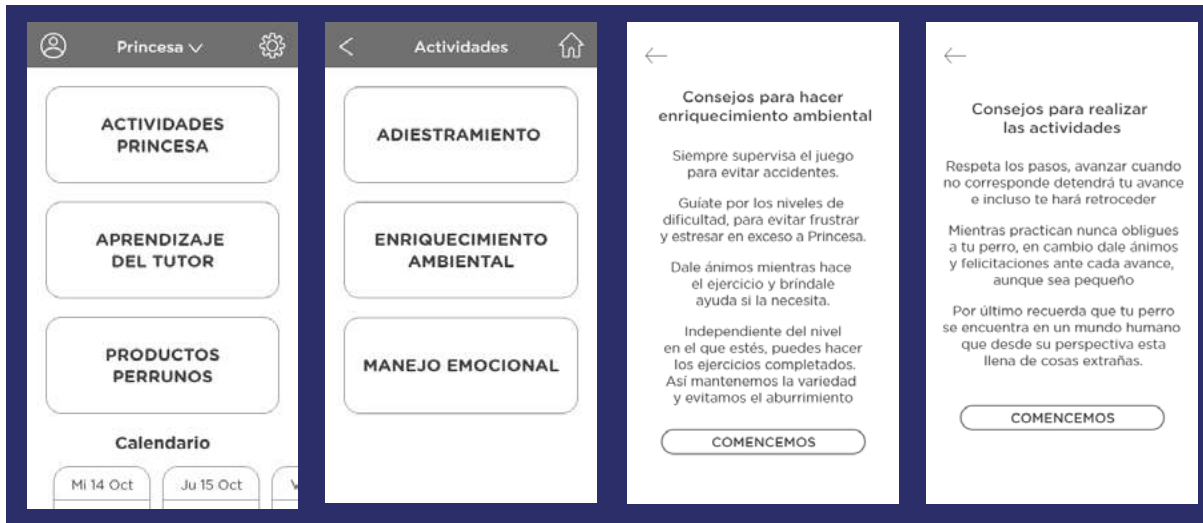
[🔗 A PRIMER PROTOTIPO VERSIÓN 2](#)

► PANTALLAS DE BIENVENIDA A LA APLICACIÓN.
VERSIÓN 1 Y VERSIÓN 2

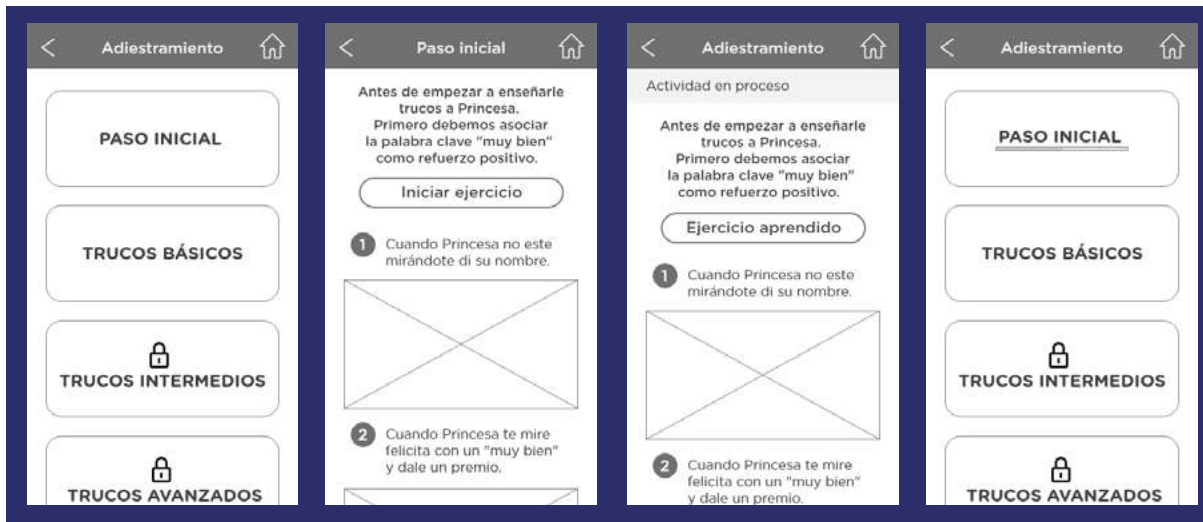




► VERSIÓN 1 INSTRUCCIONES GENERALES



► VERSIÓN 2 MENÚ PRINCIPAL CON SECCIÓN DE PRODUCTOS PERRUNOS Y CON CALENDARIO
 ► VERSIÓN 2 INSTRUCCIONES AL MOMENTO DE ENTRAR A LA SECCIÓN CORRESPONDIENTE



► VERSIÓN 1 REGISTRO DE ESTADO DE ACTIVIDAD



► VERSIÓN 2 REGISTRO DE ESTADO DE ACTIVIDAD

6.7 SEGUNDO TESTEO: MAQUETA Y USABILIDAD

Para el testeo de la maqueta utilice la plataforma, y complemento para Adobe XD, Maze.design, que permite hacer un testeo totalmente digital, que registra los caminos tomados por los usuarios, un mapa de calor, estadísticas y un reporte final. Debido a que se utilizó la versión gratuita de Maze no se puede hacer más de 10 actividades para testear, por lo que priorice algunas tareas sobre otras.

El objetivo del testeo fue verificar que la organización de la información y los nombres de las categorías hicieran sentido en el usuario y comprobar que las tareas claves se podían completar.

El testeo tenía 4 tareas con una escala de opinión al final de cada una para evaluar la dificultad y dos preguntas abiertas. Fue realizado por 13 usuarios al inicio, pero al final del testeo quedaron 8. La mitad de las tareas tuvo un éxito casi del 100%, pero las otras tuvieron malos resultados. Además de que hubieron usuarios que ignoraron la tarea y exploraron libremente.



Dado los resultados dispares de cada tarea, decidí analizar una por una:

1. Realiza la tarea inicial de enriquecimiento ambiental con Princesa:

De todos los participantes, 11 usuarios completaron la tarea y 4 de ellos utilizaron un trayecto no esperado, pero el comportamiento que tuvieron antes de finalizar la actividad, encontrar la sección de enriquecimiento ambiental en las actividades de princesa y después volver al menú principal, sugiere que quería explorar el resto de la aplicación. Solo la respuesta de un usuario indica que le costó realizar la actividad, ya que respondió la escala de opinión con el nivel máximo de dificultad. Por último 2 de los usuarios no pudieron completar la tarea ocasionando que una de ellas abandonará el testeo.



[INFORME ONLINE DE TESTEO](#)

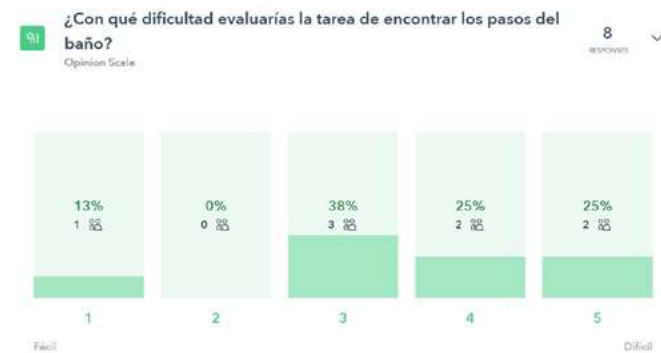
► RESULTADOS TESTEO: TAREA 1

2 Registra a Lucky en la aplicación:

Al llegar a esta tarea solo quedaban 10 participantes, de los cuales 9 completaron la tarea y uno de ellos tuvo un pequeño desvío, pero volvió enseguida al camino directo. Uno de los usuarios abandonó el testeó, no realizando ningún click que indicara que había leído las instrucciones de la tarea.

3. Aprende cómo hacer del baño algo agradable para Princesa:

De todas las tareas esta fue la que mayores problemas tuvo. Participaron 8 usuarios, 6 completaron la actividad, pero solo 2 siguieron el camino directo. 2 de los participantes se rindieron. A los usuarios les costó mucho encontrar la actividad del baño, por lo que tuvieron que dar muchas vueltas para acertar. Algunos buscaron el baño en la sección <aprendizaje del tutor> infero que sucedió debido a la redacción de la tarea.



► RESULTADOS TESTEO: TAREA 2 Y 3

4. Encuentra recomendaciones de productos de enriquecimiento olfativo:

La tarea tuvo 8 participantes y todos tomaron el camino directo, por lo que no hubieron dificultades en completar la última tarea.

Respecto a la pregunta abierta '¿Qué cosas imaginaste que podrían estar en la sección de enriquecimiento ambiental y manejo emocional?'. Las respuestas que más destacaron fueron "Socialización con otros perros", "juegos, preparación de espacios, buenos modales" y "Enseñar comandos generales ¿Cómo se comunica tu perro?". Sobre la última pregunta destacó "Quizás si se viera un preview de lo que contiene cada gran área se me hubiera hecho más fácil llegar a la solución final", "Es muy enredado llegar a donde se debe", "creo que sería un aporte que el menú principal pudiese desplegarse para ver todas las opciones en la misma pantalla y no tener que retroceder si me equivoqué de sección genial la aplicación, la quiero!" y "La primera tarea era compleja porque uno piensa que los avances se deberían registrar en el avance del cuidador y no de la mascota, aparte de eso es muy precisa"



Las conclusiones principales después de analizar el testeo fue que los nombres de las categorías de la aplicación eran poco intuitivos y estaban basados en un lenguaje muy técnico para los usuarios, como enriquecimiento ambiental y manejo emocional. También hubo confusión sobre si un aprendizaje es del tutor o no. Infero que este problema se produjo principalmente debido a que una sección tenía el nombre del perro y otra decía tutor. Lo que llevó a los usuarios a pensar que el progreso de la tarea es solo del dueño, pero los avances en la aplicación, dado el enfoque de trabajo, son siempre en conjunto y con información que alimenta las actividades realizadas.



► RESULTADOS TESTEO: TAREA 4

6.7 DENOMINACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL CONTENIDO

Debido a que hubo muchos problemas entendiendo la organización de cada sección y en predecir el contenido de cada uno, decidí realizar un «card sorting», que tenía 7 categorías y 14 tarjetas compuestas de una imagen y una frase. En la actividad participaron 8 personas que utilizaron solo las categorías propuestas. A continuación se presentan los resultados:

Respecto a los resultados concluí que hay algunas actividades que se identifica una tendencia en la categoría, pero hay otras que tuvieron resultados diversos. Para resolver esto primero decidí cambiar el nombre

de autocontrol a control de impulsos y de unificar las categorías de cuidados periódicos, manejos veterinarios y manejo emocional en una sola sección llamada «cuidados y manejos». En esta sección se encontraría lavado de dientes, peinado, secado de pelo, gotas para ojos y el uso de bozal. Y para la actividad de viajes en el auto, se creó una nueva categoría llamada «viajes y mudanzas» la que incluiría actividades para prepararse para viajes en auto, en avión y para todo lo que conlleva acostumbrar a nuestro perro a un nuevo hogar.



ARTEFACTO CON COMIDA



CAJA SORPRESA CON COMIDA ADEENTRO



BOTELLA CON AGUJEROS RELLENA DE COMIDA



CALDO DE HUESOS CONGELADOS



CIRCUITO DE OBSTÁCULOS



COLOCAR GOTAS DE OJOS



COMIENDO PATA DE POLLO



LAVADO DE DIENTES COOPERATIVO



PASAR POR OBSTÁCULOS



PEINADO



PERRO CON COMIDA EN LA CABEZA



SECADO DE PELO COOPERATIVO



USO DE BOZAL COOPERATIVO



VIAJES EN AUTO

► TARJETAS DEL CARD SORTING

	Autocontrol	Conciencia corporal	Cuidados periódicos	Estimulación nutricional	Manejo emocional	Manejo veterinario	Resolución de problemas
Circuito de obstáculo		6	1				1
Colocar gotas de ojos			2		1	5	
Lavado de dientes cooperativo			8				
Pasar por camino de obstáculos		6					2
Peinado		1	7				
Perro con comida en cabeza	6				2		
Secado de pelo cooperativo			7			1	
Viajes en auto	2				6		
Botella con agujeros rellena de comida				2			6
Caja sorpresa con comida adentro				2			6
Artefacto con comida adentro				3			5
Caldo de huesos congelado				7			1
Comiendo pata de pollo				8			

► RESULTADOS CARD SORTING

6.8 IDENTIDAD DE MARCA

Paleta de colores

La paleta de colores de la aplicación tuvieron como base los colores de los arneses Ruffwear front range, después de eso se fue jugando con la saturación y el brillo. A partir de esto surgió una paleta con colores fuertes y llamativos.

PRINCIPALES



SECUNDARIOS



► ARNESES RUFFWEAR FRONT RANGE

Tipografía y componentes esenciales

Título 1

GOTHAM ROUNDED BOLD 32PT #1E2045

Título 2

GOTHAM ROUNDED BOLD 23PT #1E2045

Esto es una bajada en la aplicación perrunos

GOTHAM ROUNDED MEDIUM 18PT #1E2045

Esto es un ejemplo de texto en la aplicación perrunos

GOTHAM ROUNDED BOOK 16PT #1E2045

Esto es un ejemplo de texto en la aplicación perrunos

GOTHAM ROUNDED BOOK 16PT #1E2045



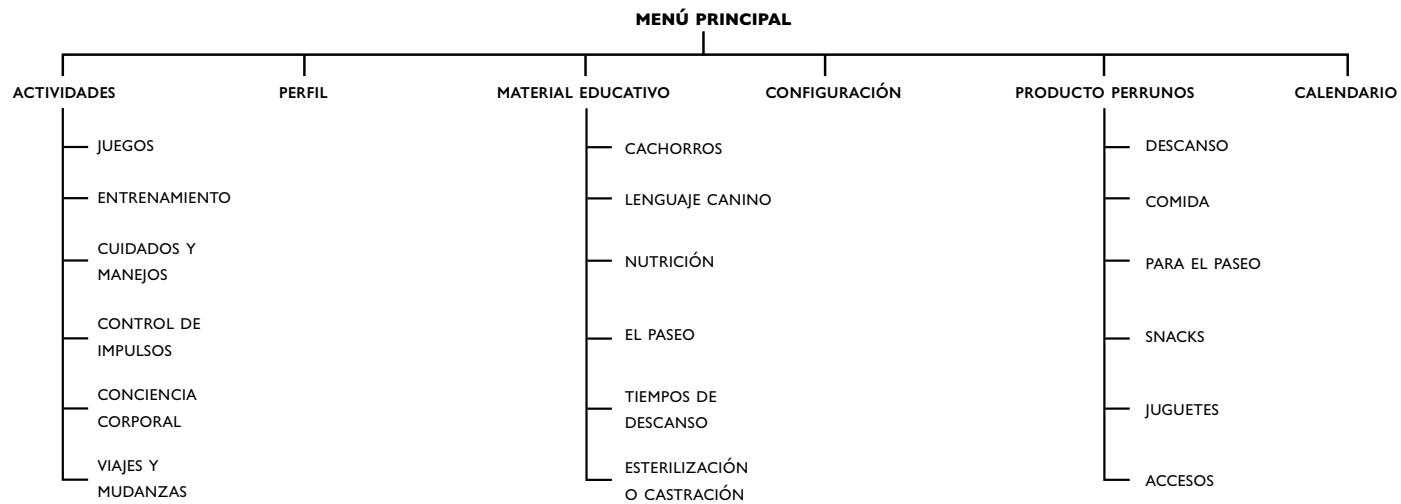
Isotipo

El isotipo fue realizado siguiendo la postura de invitación al juego que es parte del lenguaje canino corporal. Por lo que tiene una cola hacia arriba lo que indica sus buenas intenciones y una cara relajada con la lengua hacia afuera.



6.9 MAQUETA FINAL

Mapa de navegación

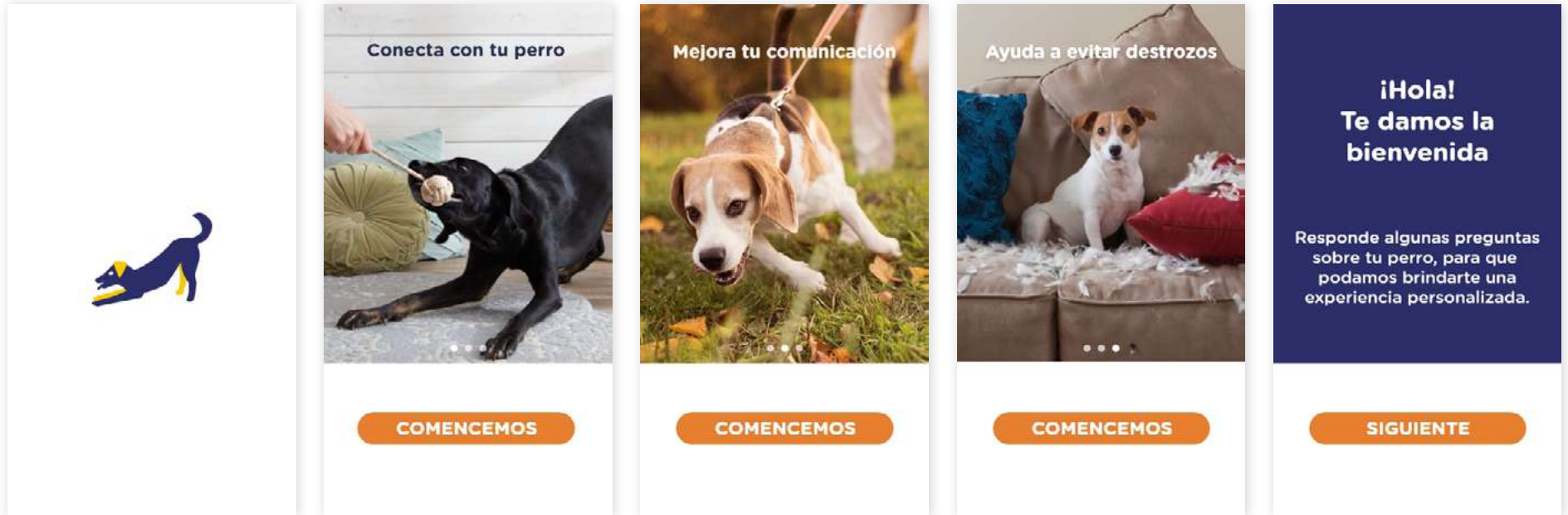


Página de inicio

Se disminuyó el número de pantallas y de interacciones para entrar a la aplicación. También se acortaron los textos y se ocupó un lenguaje más directo que evitara detalles, pero a la vez expresara el espíritu de PERRUNOS.

🚩 A MAQUETA FINAL

▶ PANTALLAS DE INICIO



Encuesta preliminar

La encuesta se mantuvo casi sin cambios, excepto por que se sacó una pregunta respecto al tiempo que el perro vivía en el hogar, se quitó considerando que mucho de los contenidos asociados eran también necesita-

dos por perros con años de permanencia, por ejemplo, hacer sus necesidades donde corresponde. También se agregó un indicador de estado a la encuesta, para que los usuarios sepan cuánto les falta por contestar.

► ENCUESTA

← Omitir

1 de 6

¿Cuál es el nombre de tu perro?

Princesa

SIGUIENTE

← Omitir

1 de 6

¿Cuántos años tiene Princesa?

Menos de 2 meses

2 a 4 meses

5 meses a 2 años

3 a 7 años

8 o más años

← Omitir

3 de 6

¿Cuántos días de la semana paseas a Princesa en promedio?

Todos los días

4 a 6 días

1 a 3 días

Nunca

← Omitir

5 de 6

¿Qué nivel de energía tiene Princesa?

Alta, no para en todo el día

Intermedia, tiene momentos de más energía

Baja, descansa casi todo el día

← Omitir

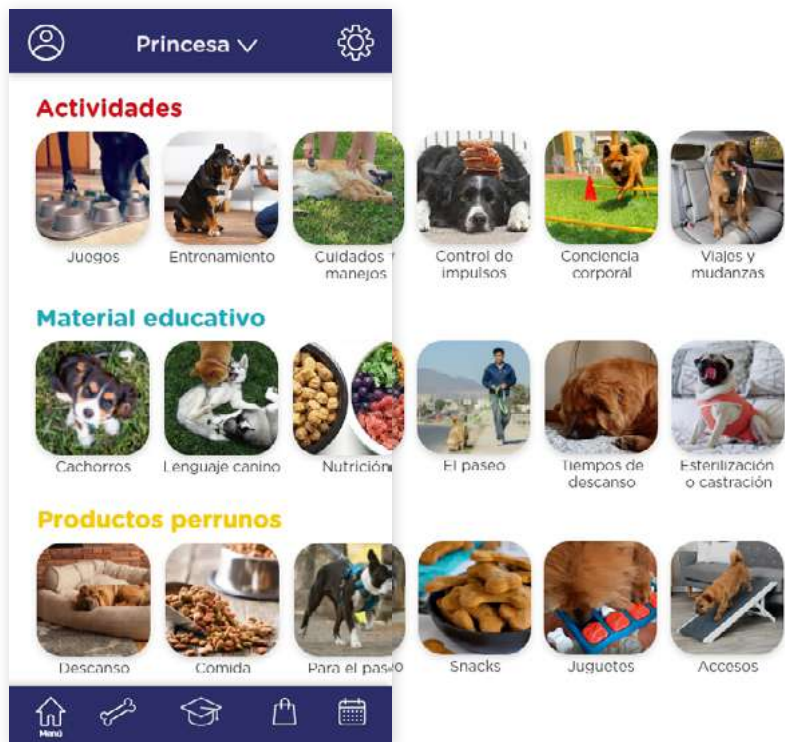
6 de 6

¿Princesa tiene alguna enfermedad o se encuentra en tratamiento?

Si

No

Menú principal

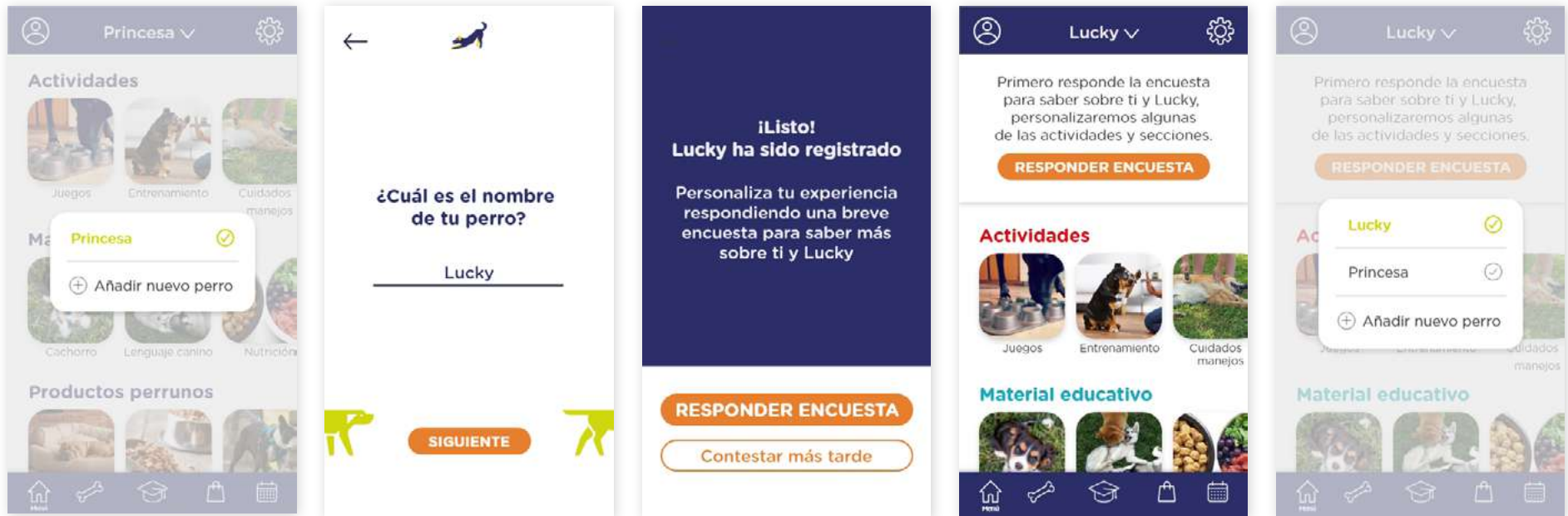


► SECCIONES FIJAS: ACTIVIDADES, MATERIAL EDUCATIVO Y PRODUCTOS PERRUNOS. NUEVA ORGANIZACIÓN DEL CONTENIDO PERMITE VER DE FORMA INMEDIATA LAS CATEGORÍAS INTERIORES DE CADA SECCIÓN Y REDUCIR EL NÚMERO DE CLICKS PARA ACCEDER Y RETROCEDER.

► BARRA DE NAVEGACIÓN INFERIOR QUE PERMITE ACCEDER, DESDE OTRAS UBICACIONES, FÁCILMENTE AL MENÚ PRINCIPAL, LAS ACTIVIDADES, EL MATERIAL EDUCATIVO, A LOS PRODUCTOS PERRUNOS Y POR ÚLTIMO AL CALENDARIO.

Agregar perro

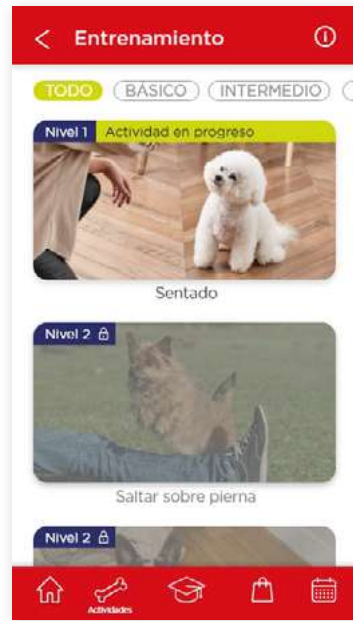
La interacción se mantuvo sin cambios dado que tuvo una buena calificación durante el testeo de la maqueta. Para agregar un perro también se puede hacer en la sección de configuración.



Menú secundario

Nueva organización del contenido permite ver de forma inmediata todas las actividades de cada sección. Para una búsqueda más sencilla se puede filtrar el contenido.

La ficha de cada actividad contiene el nombre, el nivel de dificultad, una foto descriptiva y una señal de progreso o de contenido bloqueado según los avances del usuario.



- INSTRUCCIONES GENERALES DE ENTRENAMIENTO
- MENÚ ENTRENAMIENTO Y JUEGOS, CON EJEMPLOS DE ACTIVIDADES EN PROGRESO Y BLOQUEADAS

Actividad

Nueva funcionalidad que permite registrar la actividad en el calendario para generar recordatorios e incentivar al desarrollo de nuevas rutinas.

< Trabajo de olfato 1 ①

Para este ejercicio necesitaras premios pequeños o pellet motivantes para Princesa. El olfato es una conducta natural de los perros, es relajante y produce alto cansancio mental.

INICIAR ACTIVIDAD


< Trabajo de olfato 1 ①

Actividad en progreso

Para este ejercicio necesitaras premios pequeños o pellet motivantes para Princesa. El olfato es una conducta natural de los perros, es relajante y produce alto cansancio mental.



Paso a paso

① Prepara muchos premios pequeños de 1 centimetro aproximadamente.





② Esparce muchos premios en el pasto o una superficie peluda que oculte un poco los premios, para que Princesa use su olfato.

Si no tienes una superficie adecuada, arruga pelotas de papel de diario y oculta los premios bajo ellos.




③ Di la palabra clave "busca" o alguna similar, apuntando hacia la zona donde Princesa debe buscar.





④ Si Princesa piensa que termino, pero todavía queda comida, apunta y repite "busca".



¡Muy bien! Haz terminado

La repetición es la clave del éxito, te recomendamos que realices al menos un juego de olfato al día ¿Te gustaría registrarlo en el calendario?

SI, registrar **Más tarde**



7 IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

7.1 MODELO DE NEGOCIOS CANVAS

Segmentos de mercado

La plataforma tiene como único usuario a dueños de perros. Estos dueños están interesados en aprender sobre perros para poder entender y mejorar su relación con sus mascotas para así poder darle lo mejor dentro de sus posibilidades. Debido a que no saben cómo ni dónde conseguir esta información, ni tampoco sienten que tienen el tiempo para encontrarla, terminan por no aprender.

Propuestas de valor

Los usuarios tienen pocos conocimientos de cómo estimular correctamente a sus perros, por lo que realizan juegos ineficaces enfocados en cansar físicamente a sus perros. La falta de estimulación provoca a mediano y largo plazo problemas de conducta de diversa índole y gravedad, lo que trae inconvenientes al tutor con sus relaciones en su entorno directo y con su perro. Y en muchos casos genera gastos no considerados.

Para prevenir estos problemas la aplicación reúne actividades y juegos con enfoque cognitivo, que cuentan con distintos niveles que se desbloquean según los avances del tutor y su perro. Además que son fáciles y rápidos de realizar, no necesitan gastar mucho dinero, debido a que en su mayoría se realizan con materiales de desecho.

También, incluye material educativo para el tutor que le dan un sentido nuevo a las interacciones con su perro. Como extra hay una sección con recomendaciones de productos para perros, seguros y útiles, que

permiten mejorar o elegir las herramientas de paseo, incluir nuevos instrumentos, encontrar nuevas opciones de juegos y en el caso de que el producto lo necesite incluye instrucciones básicas de uso.

Gracias a la encuesta inicial la aplicación personaliza el contenido, por ejemplo, en caso de tener un cachorro hay información relacionada a esta etapa y se quitan algunos ejercicios que son perjudiciales para su desarrollo óseo.

En la versión pagada cuenta con más contenido, un servicio de asesoramiento con un educador canino donde el tutor por medio de un chat podrá enviar vídeos con las actividades para evaluar su ejecución y resolver dudas del contenido y los juegos.

Canales

La aplicación cuenta con información previa a ingresar, que busca atraer a los usuarios. Esta información se apoya en publicidad de Instagram, ya que es una plataforma que utiliza de forma frecuente el usuario. Además la aplicación se encuentra y descarga por App store o Play store dependiendo de la plataforma utilizada por el usuario.

Relaciones con clientes

Mediante la aplicación el usuario puede registrar el progreso de las actividades y generar recordatorios, mediante un calendario integrado. A medida que se va avanzado se desbloquean nuevos juegos con niveles de dificultad más altos.

Fuentes de ingresos

Por medio de la suscripción a la versión pagada de la aplicación, recomendaciones de artículos para perros en la sección de productos recomendados y el enlace con educadores caninos y etólogos clínicos aprobados.

Recursos claves

Plataforma tecnológica

- ♦ Servidor: Contiene la base de datos y también la aplicación.
- ♦ Base de datos: Contiene la información de los avances de los usuarios y el contenido audiovisual.
- ♦ Dominio: Registro del nombre de la aplicación.

Humanos

- ♦ Educador canino: para realizar asesoramiento a los usuarios, proponer nuevas actividades y temas de contenido.
- ♦ Audiovisual: para grabar y tomar fotos para las actividades.
- ♦ Redactor: para integrar el contenido audiovisual y los conocimientos del educador canino en información paso a paso para el usuario.
- ♦ Administrador de la aplicación: Mantiene y actualiza el contenido.

Actividades clave

- ♦ Generar nuevo contenido para la aplicación.
- ♦ Selección de productos para perros.
- ♦ Generación de contenido audiovisual para el material educativo.
- ♦ Mantenimiento y actualización de la aplicación.

Asociaciones clave

- ♦ Educadores caninos y etólogos clínicos: Relación beneficiosa para ambos. Permiten dar a conocer la aplicación a sus seguidores (en caso de ser activos en redes sociales) y clientes. Mientras que la plataforma enseña a los tutores cómo saber si necesita asesoramiento de un profesional, cómo identificar que trabajan con métodos y protocolos actualizados, identificar si es mejor para tu caso contactar con un adiestrador o un etólogo clínico y por último recomendar profesionales aprobados por la aplicación.
- ♦ Organizaciones caninas como fundaciones, pueden recomendar la aplicación a los adoptantes de perro para ayudar en la habituación al nuevo hogar y dar ideas de actividades para que los nuevos tutores puedan hacer en familia.
- ♦ Clínicas veterinarias punto de contacto con los usuarios para dar a conocer la aplicación por medio de folletos y recomendación de los veterinarios en caso que se de la situación.
- ♦ Tiendas de productos para perros que muestren los productos aprobados con la aplicación con etiquetas informando que en la aplicación puedes ver los beneficios del producto, nivel de dificultad e instrucciones para utilizarlo.

Estructura de costes

<u>Inversión inicial (4 meses)</u>	Mensual	Anual
Diseñador front-end:	\$800.000	\$3.200.000
Programador full stack:	\$700.000	\$2.800.000
Redactor de contenido:	\$400.000	\$1.600.000
Audiovisual:	\$750.000	\$3.000.000
Total:		\$10.600.000

Costos fijos

Administrador de la aplicación:	\$400.000	\$4.800.000
Educador canino:	\$400.000	\$4.800.000
Hosting con certificado SSL:		\$28.000
Dominio:		\$10.000
App store:		\$77.000
Play store:		\$20.000
Total 1 año:		\$9.735.000

Costos variables (2 veces al año)

Redactor de contenido:	\$700.000	\$1.400.000
Audiovisual:	\$900.000	\$1.800.000
Programador full stack:	\$800.000	\$1.600.000
Diseñador front-end:	\$900.000	\$1.800.000
Total 1 año:		\$6.600.000

7.2 MATRIZ FODA

Fortaleza

- ♦ Avance progresivo de las actividades con niveles de dificultad
- ♦ Recordatorios diarios para ayudar a establecer rutinas
- ♦ Vincular al cliente con el servicio ofrecido.
- ♦ Mejorar el vínculo entre el tutor y el perro.
- ♦ Dar herramientas y conocimientos para que el tutor pueda entender a su perro.
- ♦ Asesoramiento por educador canino.

Oportunidad

- ♦ Relación colaborativa entre educadores y etólogos con la aplicación
- ♦ Falta de conocimiento del tutor sobre perros
- ♦ Motivación de jugar y hacer actividades con su perro
- ♦ Aumento del número de parejas con perros en vez de hijos.
- ♦ Dada la contingencia por la pandemia muchos tutores pasan más tiempo en el hogar.

Debilidades

- ♦ No es tan personalizado como un servicio de un educador canino o un etólogo.
- ♦ Alto costo de la aplicación.

Amenazas

- ♦ Servicio de prevención ofrecido por educadores caninos y veterinarios etólogos clínicos.
- ♦ Otras aplicaciones con contenido similar.

7.3 PROYECCIONES DEL PROYECTO

Como proyecciones para el proyecto se planea generar un perfil de usuario en Instagram para generar una comunidad que alimente con contenidos realizados gracias a la aplicación, compartir nuevas creaciones y ampliar la cantidad de usuarios que usen la plataforma. Posteriormente la aplicación podría estar disponible en más países y dar enlaces directos a las tiendas asociadas que venden los productos en cada país, incluso tener códigos de descuento para los usuarios de pago.

La aplicación de perros podría escalar en una plataforma hermana enfocada en dueños de gatos, ya que ellos también son animales con sus propias necesidades y que necesitan de enriquecimiento ambiental para aumentar su bienestar y evitar problemas de conductas.



8 REFLEXIÓN PERSONAL

Tenía mucho miedo y expectativas respecto al proceso de titulación y el proyecto que iba a realizar, siempre me ha costado enfrentar los trabajos sola, por lo que sentía mucha inseguridad sobre este proceso. A pesar de todo, este proyecto llegó a su finalización. Me hubiera gustado hacer mil cosas más, pero es parte del proceso quedar con cosas que no llegaron a concretarse.

Este proyecto surgió de una motivación personal. Del deseo ferviente, un poco ingenuo, de que mi experiencia, la nueva forma de entender a los perros y animales, pueda llegar a otros. Poder sentirse tan conectado con un ser vivo que no es un ser humano me parece que es sorprendente y sería maravilloso que todos los tutores de perro puedan llegar a experimentar este cambio. Perrunos nació de este deseo. De buscar formas en que la disciplina del diseño pudiera comunicar los conocimientos que existen, pero se encuentran ocultos para muchos.



9 BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE CONTENIDO

A continuación se presentan las referencias de contenido de este proyecto, en esta lista encontrarán estudios que tienen de fuente primaria o secundaria estudios realizados en distintos animales y no solo perros. Por esto me pareció importante aclarar que

el análisis del comportamiento se aplica a todas las especies. Las leyes del comportamiento son tan universales como las leyes de la física; ningún ser vivo está exento de estos principios fundamentales. Además, las respuestas fisiológicas y emocionales son tan similares entre las especies que cuando los científicos han realizado estudios similares en múltiples especies, sus resultados en todas fueron los mismos (Bender & Strong, 2019, p. 4).

- Albertini, C. (2017, 29 agosto). Cuidado de mascotas moverá más de US\$800 millones. *Publmetro Chile*. <https://www.publmetro.cl/cl/noticias/2017/08/29/cuidado-mascotas-movera-mas-us-800-millones.html>
- ASECVECH. (s. f.). ¿Qué es la Etología Clínica? :: Asociación de Etología Clínica Veterinaria de Chile. Recuperado 14 de diciembre de 2019, de <https://www.asecvech.cl/etologia-clinica/>
- Behan, K. (s. f.). What Are Dogs Thinking? Natural Dog Training. Recuperado 14 de diciembre de 2020, de <https://naturaldogtraining.com/blog/what-are-dogs-thinking/>
- Bender, A., & Strong, E. (2019). *Canine Enrichment for the Real World: Making It a Part of Your Dog's Daily Life*. Dogwise Publishing.
- Binks, J., Taylor, S., Wills, A., & Montrose, V. T. (2018). The behavioural effects of olfactory stimulation on dogs at a rescue shelter. *Applied Animal Behaviour Science*, 202, 69-76. <https://doi.org/10.1016/j.applanim.2018.01.009>
- Bracke, M. B. M., & Hopster, H. (2006). Assessing the Importance of Natural Behavior for Animal Welfare. *Journal of Agricultural and Environmental Ethics*, 19(1), 77-89. <https://doi.org/10.1007/s10806-005-4493-7>
- Cámara, J. (2017, 31 julio). ¿Qué es el enriquecimiento ambiental? ¿Para qué sirve? IDEA - Cursos de animales. <https://idea.lu/que-es-el-enriquecimiento-ambiental-para-que-sirve/>
- Durantón, C., & Horowitz, A. (2019). Let me sniff! Nosework induces positive judgment bias in pet dogs. *Applied Animal Behaviour Science*, 211, 61-66. <https://doi.org/10.1016/j.applanim.2018.12.009>
- Fahnestock, M., Marchese, M., Head, E., Pop, V., Michalski, B., Milgram, W. N., & Cotman, C. W. (2012). BDNF increases with behavioral enrichment and an antioxidant diet in the aged dog. *Neurobiology of Aging*, 33(3), 546-554. <https://doi.org/10.1016/j.neurobiolaging.2010.03.019>
- Fatjó, J. Dr. (2018). Estudio "El nunca lo haría" de la Fundación Affinity sobre el abandono, la pérdida y la adopción de animales de compañía en España 2018: interpretación de los resultados.. Recuperado de <https://www.fundacion-affinity.org/sites/default/files/white-paper-abandono-2019.pdf>

- Gadbois, S., & Reeve, C. (2014). Canine Olfaction: Scent, Sign, and Situation. *Domestic Dog Cognition and Behavior*, 3-29. https://doi.org/10.1007/978-3-642-53994-7_1
- Garzon, H. P. (2012). Manual de etología canina. SERVET.
- Gazzano, A., Mariti, C., Notari, L., Sighieri, C., & McBride, E. A. (2008). Effects of early gentling and early environment on emotional development of puppies. *Applied Animal Behaviour Science*, 110(3-4), 294-304. <https://doi.org/10.1016/j.applanim.2007.05.007>
- GfK Adimark. (2018). Los chilenos y sus mascotas. https://cdn2.hubspot.net/hubfs/2405078/cms-pdfs/fileadmin/user_upload/country_one_pager/cl/gfk_los_chilenos_y_sus_mascotas.pdf
- Gómez G., L. F., Atehortua H., C. G., & Orozco P., S. C. (2016). La influencia de las mascotas en la vida humana. *Revista Colombiana De Ciencias Pecuarias*, 20(3), 377-386. Retrieved from <https://revistas.udea.edu.co/index.php/rccp/article/view/324155>
- Hare, B., & Woods, V. (2013). *The Genius of Dogs: How Dogs Are Smarter Than You Think* (1.a ed.). Plume Books. https://www.amazon.com/-/es/Brian-Hare-ebook/dp/B008BM4MBC/ref=tmm_kin_swatch_0?encoding=UTF8&qid=&sr=
- Head, E. (2007). Combining an Antioxidant-Fortified Diet with Behavioral Enrichment Leads to Cognitive Improvement and Reduced Brain Pathology in Aging Canines: Strategies for Healthy Aging. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1114(1), 398-406. <https://doi.org/10.1196/annals.1396.004>
- Head, E. (2010). Neurobiology of the aging dog. *AGE*, 33(3), 485-496. <https://doi.org/10.1007/s11357-010-9183-3>
- Hierarchy of Dog Needs. (2019, 27 octubre). *Dog Psychologist On Call*. <http://www.dogpsychologistoncall.com/hierarchy-of-dog-needs-tm/>
- Koscinczuk, P. (2017). Domesticación, bienestar y relación entre el perro y los seres humanos. *Revista Veterinaria*, 28(1), 78. <https://doi.org/10.30972/vet.2811557>
- Maqueda, A. D. (2019, 15 abril). Adiestramiento canino cognitivo emocional. *Experto animal*. <https://www.expertoanimal.com/adiestramiento-canino-cognitivo-emocional-24196.html>
- Michaels, L. (s. f.). Hierarchy of Dog Needs. *Dog Psychologist On Call*. Recuperado 18 de septiembre de 2019, de <http://www.dogpsychologistoncall.com/hierarchy-of-dog-needs-tm/>
- Milgram, N. W. (2003). Cognitive Experience and Its Effect on Age-Dependent Cognitive Decline in Beagle Dogs. *Neurochemical Research*, 28(11), 1677-1682. <https://doi.org/10.1023/a:1026009005108>
- ¿Qué es el Adiestramiento COGNITIVO-EMOCIONAL? (2015, 7 octubre). Adiestramiento EDUCAN. <https://www.adiestramientoeducan.com/informacion/que-es-el-adiestramiento-cognitivo-emocional>
- Reyes, V. (2020, 14 abril). Venta online de productos para mascotas aumenta un 50% durante cuarentena. *Biobio Chile*. <https://www.biobiochile.cl/noticias/economia/tu-bolsillo/2020/04/14/venta-online-de-productos-para-mascotas-aumenta-un-50-durante-cuarentena.shtml>

- Rooney, N., Gaines, S., & Hiby, E. (2009). A practitioner's guide to working dog welfare. *Journal of Veterinary Behavior*, 4(3), 127-134. <https://doi.org/10.1016/j.jveb.2008.10.037>
- Rosler, R. (2019, 23 enero). Cuatro pasos para una clase sináptica MENTE amigable (primera parte). Asociación Educar para el Desarrollo Humano. <https://asociacioneducar.com/clase-sinapticamente1>
- Schipper, L. L., Vinke, C. M., Schilder, M. B. H., & Spruijt, B. M. (2008). The effect of feeding enrichment toys on the behaviour of kennelled dogs (*Canis familiaris*). *Applied Animal Behaviour Science*, 114(1-2), 182-195. <https://doi.org/10.1016/j.applanim.2008.01.001>
- Snigdha, S., Astarita, G., Piomelli, D., & Cotman, C. W. (2012). Effects of diet and behavioral enrichment on free fatty acids in the aged canine brain. *Neuroscience*, 202, 326-333. <https://doi.org/10.1016/j.neuroscience.2011.12.002>
- Wells, D. L. (2009). Sensory stimulation as environmental enrichment for captive animals: A review. *Applied Animal Behaviour Science*, 118(1-2), 1-11. <https://doi.org/10.1016/j.applanim.2009.01.002>
- Zhang, L., Zhang, J., Sun, H., Zhu, H., Liu, H., & Yang, Y. (2013). An enriched environment elevates corticosteroid receptor levels in the hippocampus and restores cognitive function in a rat model of chronic cerebral hypoperfusion. *Pharmacology Biochemistry and Behavior*, 103(4), 693-700. <https://doi.org/10.1016/j.pbb.2012.12.023>

REFERENCIAS DE IMAGEN

Figura 1: Cómo saber que mi perra va a parir. (s. f.). [Fotografía]. <https://wamiz.es/perro/consejos/13120/como-saber-que-mi-perra-va-a-parir-sintomas-que-lo-indican>

Figura 2: Shih tzu, dos semanas de edad. (s. f.). [Fotografía]. https://www.freepik.es/fotos-premium/shih-tzu-dos-semanas-edad-cachorros-lindos-estan-durmiendo-suelo_1286329.htm

Figura 3: Puppy play. (2020). [Fotografía]. <https://www.facebook.com/CityDogsUliGrodeke/photos/pcb.3050352908363645/3050352525030350>

Figura 4: Un gato en una jaula. (s. f.). [Fotografía]. https://www.elconfidencial.com/multimedia/album/tecnologia/ciencia/2017-04-01/fotos-zoos-antiguos_1359033#0

Figura 5: Monos capuchinos. (s. f.). [Fotografía]. <https://idea.lu/que-es-el-enriquecimiento-ambiental-para-que-sirve/>

Figura 6: Helado para hipopótamo. (s. f.). [Fotografía]. <http://www.enriquecimientoambiental.com/helados-para-hipopotamos-enriquecimiento/>

Figura 7: Tigre con enriquecimiento. (s. f.). [Fotografía]. <https://idea.lu/que-es-el-enriquecimiento-ambiental-para-que-sirve/>

Figura 8: Santuario del jaguar. (s. f.). [Fotografía]. <https://www.facebook.com/santuariodeljaguar/photos/enriquecimiento-ambiental-con-el-poderoso-link-estas-actividades-tienen-como-obj/10154526515859674/>

Figura 9: Jaguar y yo. (s. f.). [Fotografía]. <https://sosanimaleszooderawson.files.wordpress.com/2012/10/jaguar-y-yo.jpg>

Figura 10: Adiestramiento canino. (s. f.). [Fotografía]. <https://adiestramientocanino.org/>

Figura 11: Enriquecimiento ambiental. (s. f.). [Fotografía]. <https://www.elmundodelperro.net/noticia/3521/canicultura/enriquecimiento-ambiental.html>

Figura 12: Enriquecimiento ambiental. (s. f.). [Fotografía]. <https://www.elmundodelperro.net/noticia/3521/canicultura/enriquecimiento-ambiental.html>

Figura 13: Enriquecimiento ambiental. (s. f.). [Fotografía]. <https://www.elmundodelperro.net/noticia/3521/canicultura/enriquecimiento-ambiental.html>

Figura 14: Enriquecimiento ambiental. (s. f.). [Fotografía]. <https://weekend.perfil.com/noticias/naturaleza/que-es-y-que-rol-cumple-el-enriquecimiento-ambiental-en-el-comportamiento-canino.phtml>

Portada marco teorico: La destructividad no es gratuita. (s. f.). [Fotografía]. <https://www.dogdeliver.com/blog/2017/04/07/quando-il-cane-distrugge-la-casa/>

Portada formulación: Animales tiernos. (s. f.). [Fotografía]. <http://dineroclub.net/2020/02/20/fotografias-de-animales-muy-tiernos-cute-animals/>

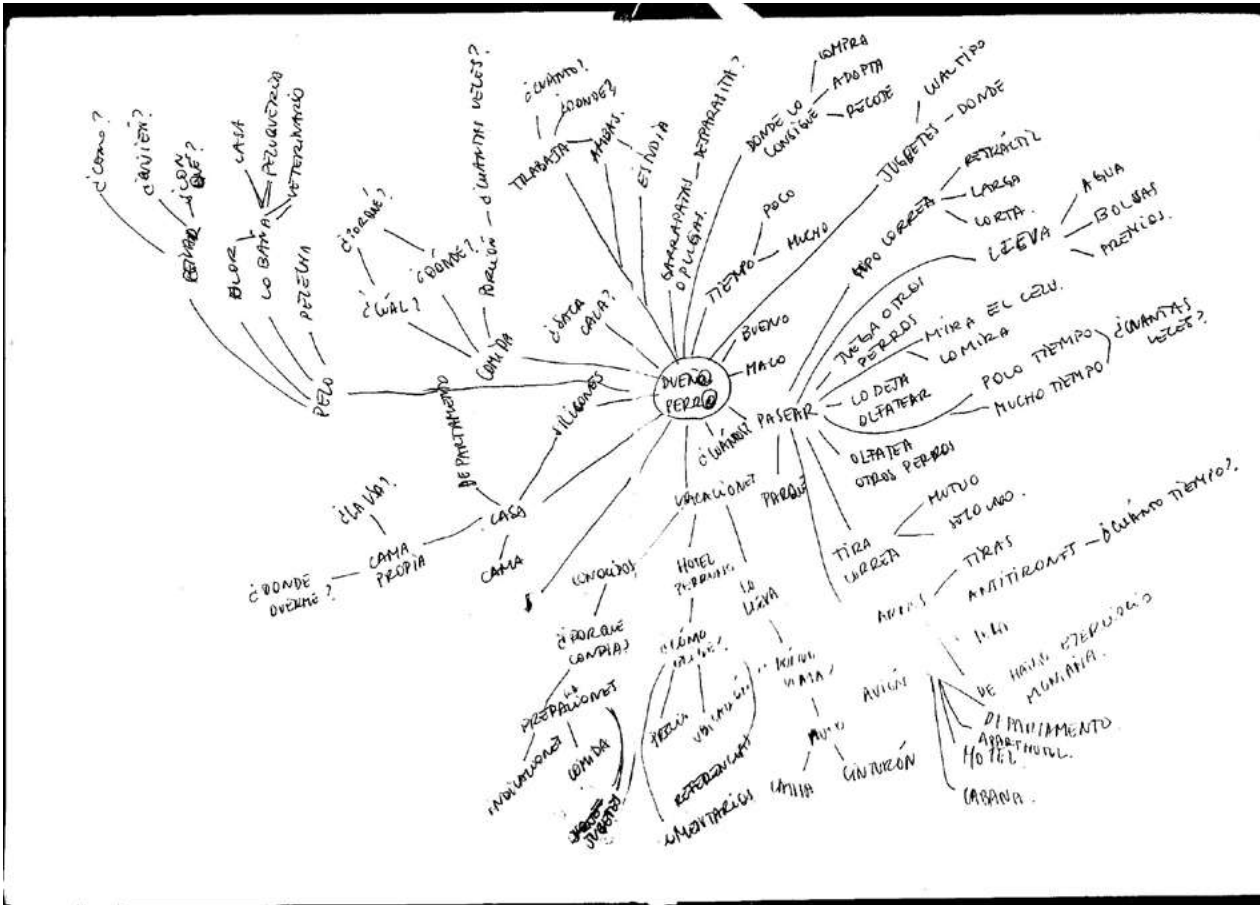
Portada implementación: Cómo saber si mi perro juega. (s. f.). [Fotografía]. <https://animales.uncomo.com/articulo/como-saber-si-mi-perro-juega-o-pelea-25972.html>

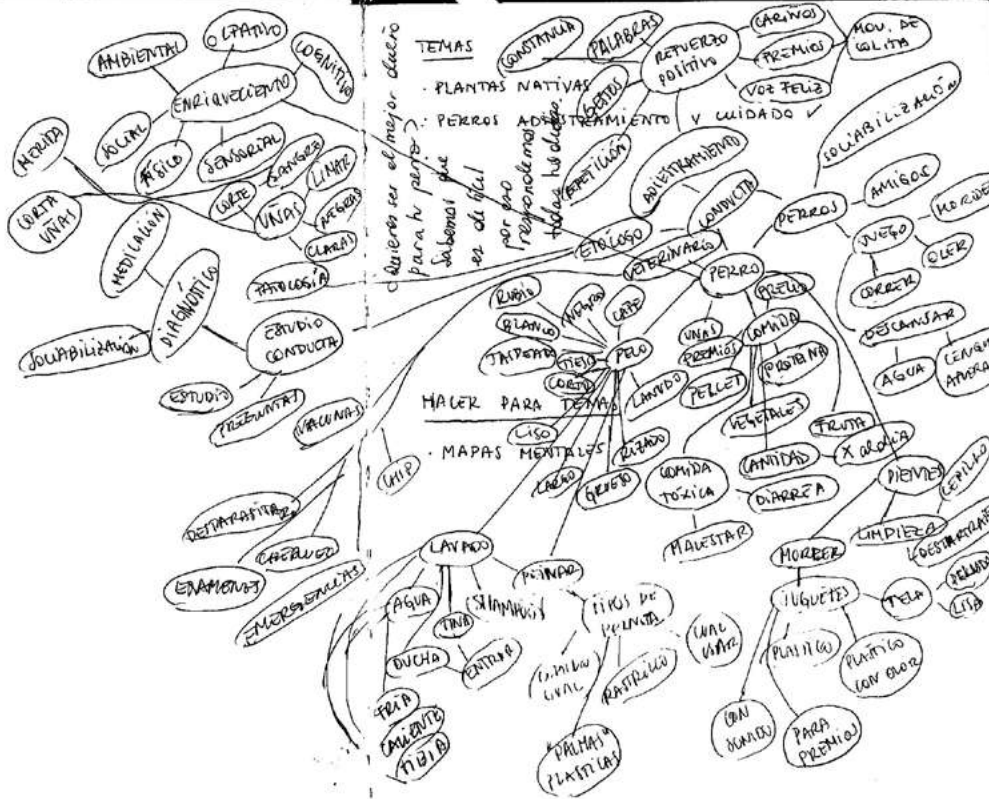
Portada anexos: A mi perro no le gusta que le toquen la cola. (s. f.). [Fotografía]. <https://wakyma.com/blog/a-mi-perro-no-le-gusta-que-le-toquen-la-cola/>



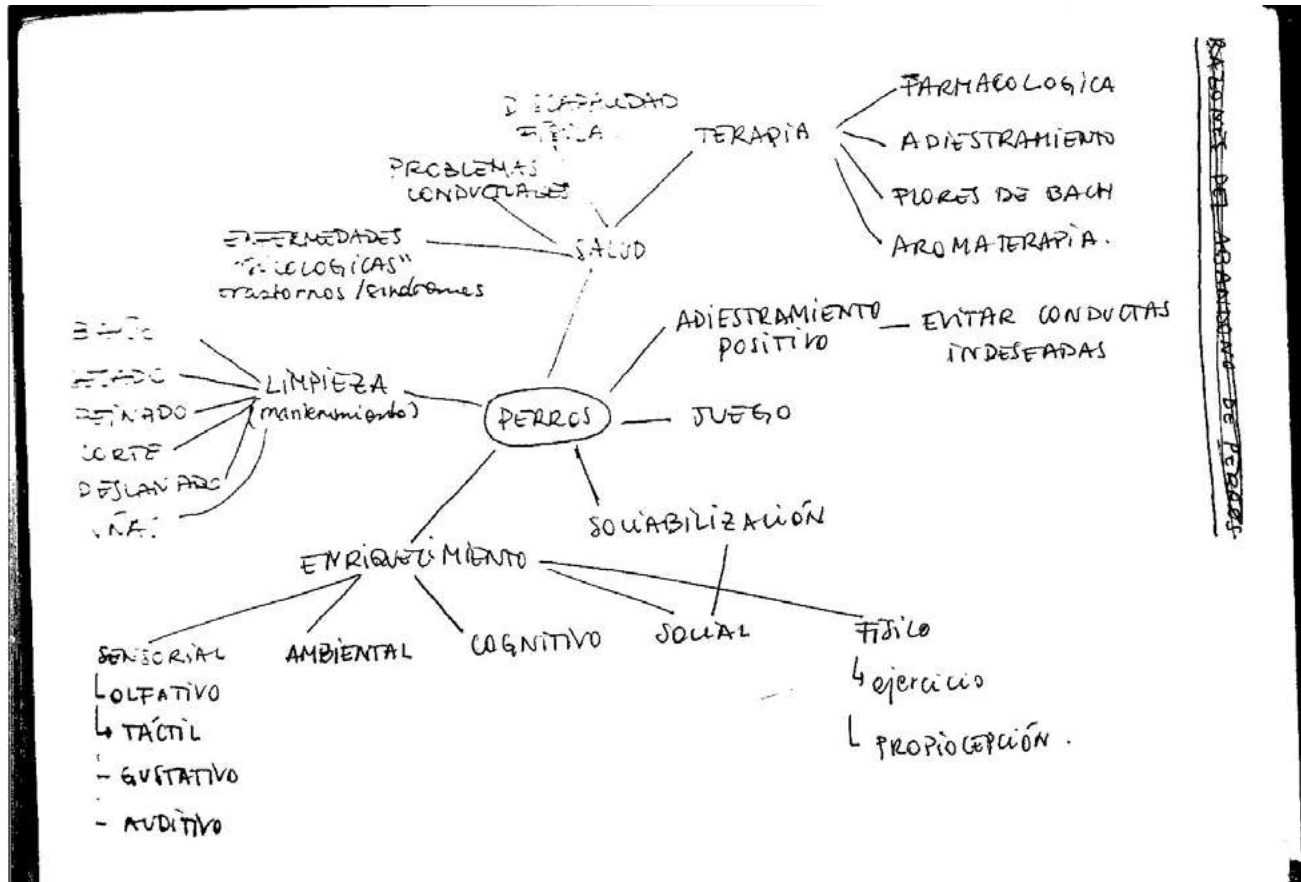
10 ANEXOS

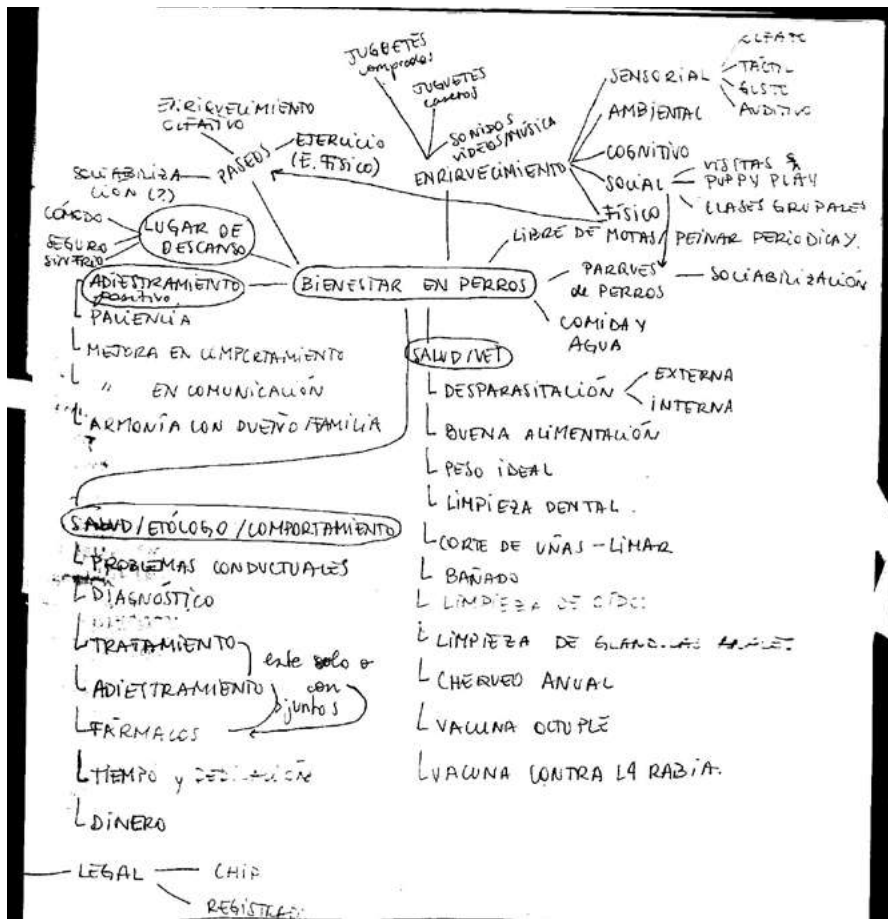
MAPAS MENTALES





REVISAR CAPITULOS EN ARCHIVOS INDICEN. PARA QUE EL ARCHIVO NO SE CONFUNDA.





REGISTRO OBSERVACIONES

PERSONAS	OBJETOS	ENTORNO	MENSAJE	DOMINGO DE 16 a 19
Perros	Jerrea	Hay áreas con	Las personas	Una familia
Mujeres	libro	así en poco	que iban	mientras su
Hombres	Celular	discrepancias.	compañeros	perro jugaba,
Niños ~ 10 años	Bancas	Área con tierra	estaban relajados	jugaban entre
Niños ~ 10 años	Lupas	como de alfombra	conversando entre	ellos tirando
Niños ~ 2 años	para sentarse	plástica. (Blanda	si viendo de	la pelota
Familias	Diario.	al piso)	vez en cuando	entre ellos
Arboles	Arboles	Hay partes	a su perro	al perro y
Arboles	Arboles	excéntricas	Si hay alguno	con otros jugo
Arboles	Arboles	Arboles	que le atrae	del niño
Arboles	Arboles	Bancas para	mucho dicen	Otra familia
Arboles	Arboles	sentarse.	su nombre y	expresó el
Arboles	Arboles	Un bebedero	se acercan.	padre una hija
Arboles	Arboles	para humanos	incluso a veces	pequeña (~2 años)
Arboles	Arboles	y perros	se van o	madre embarazada
Arboles	Arboles	(le atrae por	lo acercan	de y coche.
Arboles	Arboles	la lengua)	al lugar donde	+ su perro.
Arboles	Arboles	Reja baja	están para	La niña se acercó
Arboles	Arboles	para el perro	no se calmo	

DOMINGO DE 16 a 19

* Perro en correa la dueña entro con el perro no le faltó porque estaba molesto y enojado. Le entraba a un perro en particular. La dueña se quedó por el rededor de 1 hora. En este tiempo el perro no se calmo.

* Pelea de perros, los dueños reaccionan llamando o también a veces tomándolos en brazos para separar y disminuir la pelea. Los revisan para verificar heridas si es que cambian de ánimo o notan algo raro.

1 metro de alto. con dos puertas de entrada. El parque en general también tiene rejas al rededor. excepto en las salidas.

Hay ~~siempre~~ juegos para entrenar/ ejercitar a los perros, pero no fueron utilizadas, iban principal para que jugaran y socializaran.

A pesar de estar más concentrada en ver a los perros. Cuando se acerca un perro con su dueño para entrar todos los perros se acercan lo que dificulta el acceso.

Entrada que de perro Atención para ♀ y perros. gente sacando fotos y videos de sus perros.

Se puede ver la consigna y se recompensan con premios cuando la niña tenía miedo por la cantidad de perros en el parque. Dueños solo con correa en mano se mantiene en pie y muy atento a su perro. Extraños no se acercan por here e intenta acercarse los y llamarlos.

continuación

PLANTILLA 1.6 (A) ANTES | PAUTA DE PREPARACIÓN DE LA OBSERVACIÓN

Comenzar por el objetivo general. Redactar con un verbo. Por ejemplo: Comprender las necesidades del usuario.

<p>OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN COMPRENDER CUALES SON LOS COMPORTAMIENTOS ENTRE EL DUEÑO Y SU PERRO, ANTE SITUACIONES QUE AFECTEN LA SITUACIÓN EN EL CANAL.</p>			
<p>Se desprenden del objetivo general.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>OBSERVAR LA REACCIÓN DEL DUEÑO FRENTE A ACCIONES MOLESTAS/AGRESIVAS DE SU PERRO.</p>	<p>Detallar personas, lugares, contextos y/o experiencias.</p> <p>¿A QUIÉNES/QUÉ SE VA A OBSERVAR?</p> <p>dueño y perro Situaciones tensas, como ladridos, gruñidos o aullidos.</p>	<p>Cólas en particular a las que se debe prestar atención (actividades, entornos, interacciones, objetos y usuarios).</p> <p>¿QUÉ SE OBSERVARÁ DE ELLOS?</p> <p>si los dueños reaccionan y como reaccionan. * ¿Se van del recinto?</p>	<p>Forma de registro, lugar y duración.</p> <p>¿CON QUÉ TÉCNICAS? ¿DÓNDE?</p> <p>toto y videos desde dentro del canal.</p>
<p>CALIFICAR EL NIVEL DE ATENCIÓN DEL DUEÑO HACIA SU PERRO.</p>	<p>dueño y su perro cercanía y atención</p>	<p>Postura del dueño, ubicación, parado o sentado. ¿Dónde mira? ¿qué otras actividades realiza?</p>	
<p>OBSERVAR SI EL DUEÑO HACE USO DE LAS INSTALACIONES PARA PERROS QUE SE ENCUENTRAN DENTRO DEL RECINTO.</p>	<p>dueño y su perro</p>	<p>Si el dueño encunba el uso de las instalaciones si el perro las ocupa de forma satisfactoria.</p>	

ETAPA 1

IDENTIFICAR Y COMPRENDER 1

PLANTILLA 1.6 (B) DURANTE | PAUTA DE OBSERVACIÓN

TÉCNICA Fotos y videos. Anotaciones posteriores.

LUGAR: En el canal de la plaza del Inca

HORARIO: Domingo, 16 a 19.

INSUMOS: Celular para tomar fotos y videos.

En la línea de tiempo se pueden ir registrando horarios, hits, pisos, etc. Las notas de campo van asociadas a esta.



<p>NOTAS DE CAMPO Perro que salta la reja. Entra y sale. RESPONDE AL LLAMADO.</p> <p>PELEA DE PERROS</p>	<p>NOTAS DE CAMPO algunos perros se acercan, pero no le toman mucha atención.</p> <p>FAMILIA, embarazada + COLAR + BUENA CHICA + PERRO</p>	<p>NOTAS DE CAMPO Uno de los perros ladra entremetido. un perro le cae mal y esta agresivo. suelta entra con ambos perros, pero al apretar le deja con correa. Se queda por más de 1 hora, nunca puede soltar al perro lechero.</p> <p>de tamaño La mayoría de los perros son pequeños o foy. Después perros de tamaño mediano, tirando para grande. Nadie uso las instalaciones de juego para perro. solo 3 perros usaron el bebedero de forma autónoma. 2 dueños intentaron que su perro usara el bebedero, pero los perros se encuentran muy emocionados y no prestaron atención.</p>	<p>NOTAS DE CAMPO Señora desde afuera llama a los perros para que se acerquen.</p> <p>que mayor sin perro</p>	<p>NOTAS DE CAMPO DUEÑA CON DOS PERROS CON CORREA INTENTA INGRESAR AL RECIENTO.</p>	<p>NOTAS DE CAMPO DUEÑO NUEVO PARAFO POSICIONA EN AFUERA.</p>
<p>NOTAS DE CAMPO dueños se acercan llamando preocupados por su perros. cuando se separan algunos les toman en brazos.</p>	<p>NOTAS DE CAMPO Señora se acerca con un perro y le pone a llorar. el perro era casi un hermano gemelo de su perro.</p>	<p>NOTAS DE CAMPO se sienta en banca sujeta. resbada, se ve relajada, pero muy lenta y con ojos (bordes) rojizos.</p>	<p>OTROS COMENTARIOS</p>		

PREPARACIÓN ENTREVISTAS

→ Buscar información estadística.

NECESIDADES BIOLÓGICAS

- nutrición adecuada
- agua potable
- suficiente ejercicio
- suficiente aire
- suficiente sueño
- refugio interior
- protección
- temperatura adecuada
- peluquería y aseo amable
- atención veterinaria respetuosa.

- elección de comida y premios
- Pasos
- su lugar
- frío y calor

NECESIDADES EMOCIONALES

- sentirse seguro
- amor
- compañía
- consistencia
- liderazgo benevolente.

- personalidad
 - MIEDO, ASUSTADIZADO, FELICIDAD, etc.
- TIEMPOS SOLO Y/S
ACOMPANADO

NECESIDADES SOCIALES

- unido afectivo - personas y perros.
- juegos.

- juguetes
- ¿Por qué ese y como lo escogiste?
- ONLINE / PRESENCIAL

NECESIDADES DE ENTRENAMIENTO AMABLE

- gestión del entorno
- modificación de anteceder
- reforzamiento positivo
- reforzamiento diferencial
- condicionamiento y contra-condicionamiento clásico.
- desensibilización.

- SI O NO
- ¿Por qué?

NECESIDADES COGNITIVAS

- variedad
- retos mentales.

PREGUNTAS CLAVES

- ¿POR QUÉ?
- ¿PARA QUÉ?
- ¿POR QUÉ CREES QUE SE COMPORTA ASÍ?
- ¿QUÉ HACES TU EN ESTAS SITUACIONES?

PLANTILLA 1.7 (A) ANTES | PAUTA DE PREPARACIÓN DE LA ENTREVISTA

- Comenzar por el objetivo general. Redactar con un verbo. Por ejemplo: Comprender las necesidades del usuario.

OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN

COMPRENDER COMO HA SIDO LA EXPERIENCIA DE TENER UN PERRO. ANTES de tenerlo, cuando recién llegas contigo y en el presente. Experiencia desde cosas muy buenas, preocupaciones, situaciones desajustadas.

- Se desprenden del objetivo general

- Detallar personas o grupos a los que se debe entrevistar.

- Principales temáticas a tratar en cada entrevista.

- Agregar también forma de registro, lugar y duración.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

	¿A QUIÉNES ENTREVISTAR?	¿QUÉ INFORMACIÓN SE BUSCA?	¿QUÉ TIPO DE ENTREVISTA SE REALIZARÁ?
ANTES DE TENERLO	Dónde se perros en parques abiertos sin corral	• ORIGEN PERRO • POR QUÉ QUISO UN PERRO • ELIEN? ALGUNA PARA OTRO EN PARTICIPACIÓN •	ENTREVISTA FLEXIBLE. (con pauta) en parques romanos y parques de perros (al día con un perro)
RECIÉN LLEGADO	Dónde de perros en parques con corral	• SELECCIÓN DE COMIDA • HABITOS • COMPORTAMIENTOS • PIDI Y CACA • MORDIDA • LUGAR DE DORMIR • TIEMPO SOLO • COMO ELIEN LOS DUQUETS	
EN EL PRESENTE	Dónde de perros de personas con corral	• COSAS QUE HA LOGRADO APRENDER - COSAS QUE LE FALTAN - RUTINA - PASADOS - VIAJES - VACACIONES	

PREGUNTAS ENTREVISTA 1

Ocupación:

Nombre perro:

Edad perro:

¿Cuáles fueron los preparativos que hizo antes que llegara a su hogar?

¿Cómo fue cuando llegó a su casa?

¿Cómo escogiste la comida para tu perro?

¿Lo sacas a pasear? ¿Cada cuánto? ¿Por qué? ¿Por el mismo camino?

¿Cuánto tiempo? ¿Cuál es la rutina que tienes antes de sacarlo a pasear?

¿De qué largo es tu correa? ¿Cómo es sacarlo a pasear? ¿Qué hace?

¿Qué otras salidas incluyen a tu perro?

¿Con quién lo dejas en vacaciones?

¿Cuánto tiempo pasa solo en casa? ¿Qué hace en esos momentos?

¿Cuántos juguetes tienes para tu perro? ¿Por qué los escogiste? ¿Los compras en algún lugar especial?

¿Cómo son las idas al veterinario? ¿Por qué? ¿qué haces en esas situaciones?

¿Cómo son las idas a la peluquería? ¿Por qué? ¿qué haces en esas situaciones?

¿Tienes alguna palabra o gesto que te permita comunicarte con tu perro?

¿Cómo surgieron esas señales?

¿Has adiestrado a tu perro? ¿Por qué?

¿Cómo ha sido la experiencia de cuidar a tu perro y ser su compañero?

PREGUNTAS ENTREVISTA 2

Datos generales

Nombre humano:

Nombre perro:

Edad perro:

Departamento:

Casa con patio:

¿Cuáles son tus responsabilidades como dueño de tu perro? (si comparte con otras personas esas responsabilidades?)

Dueño: Tiempo, dedicación y conocimientos

¿Por qué decidiste tener un perro?

¿Qué cosas consideraste al elegirlo?

¿Por qué eso te pareció importante?

¿Buscaste información sobre perros?

¿Cuáles dirías que son las conductas naturales de la especie perro?

Roer, escarbar, ladrar, jugar, saltar, olfatear, explorar, etc.

¿Cuáles son las señales comunicativas de los perros? Ladrar, llorar, lamer, cola, posiciones de cuerpo, orejas hacia atrás.

¿De dónde sacaste esta información? ¿Dónde aprendiste tu conocimiento sobre perros? Veterinario, familiares, experiencias pasadas, libros, otras personas, amigos, etc.

¿Qué medios de comunicación utilizas para informarte? Facebook, Instagram, televisión, youtube.

¿Por qué te pareció confiable?

Desde tu experiencia ¿Qué consejos le darías a un amigo que piensa tener un perro?

¿Consideras a tu perro como parte de tu familia?

¿Cómo es la personalidad de tu perro?

¿Cuánto tiempo dedicas a tu perro versus el tiempo que pasas sin él?

¿Cuánto tiempo pasa solo al día?

¿Qué hace tu perro mientras se encuentra solo?

Si tuvieras que describir las cosas que hace o haces con tu perro en un día ¿Qué sería? Ladra, hace hoyos, destruye cosas, saca papeles, duerme ¿Dónde?,

Cuando llevas visitas a tu casa: niños, adultos, hombres y mujeres.

¿Cómo se comporta tu perro?

Veterinario, peluquería, bañarse y peinarse

¿Cada cuánto tiempo lo peinas?

¿Cada cuánto tiempo lo bañas o lo llevas a la peluquería?

¿Cómo dirías que a tu perro le gusta ir al veterinario/ bañarse/ peluquería/ peinarse? Se pone quieto, huye, gruñe, mueve la cola, se hace pipi, etc.

¿Te escucha?

¿Cómo reacciona a los pinchazos, maquinas, termómetro, etc?

¿Tienes un veterinario de confianza?

¿Preguntas por consejos o por explicaciones de cosas que han pasado con tu perro? ¿Cómo que cosas?

Paseo y socialización

¿Sacas a pasear a tu perro? ¿Cuántos días de la semana? ¿Por cuánto tiempo?

¿Por qué lo sacas a pasear?

¿Cuándo estas en el paseo dirías que estas atento a él y tu entorno?

Celular, acompañamiento

¿Tienen una ruta establecida? ¿Por qué?

Largo de correa

Collar o arnés.

Tipo de arnés. Anti-tirones, enganche delantero o enganche trasero.

Tipo de collar. Regular, semi ahorque, ahorque.

Del 1 al 10.

- Olfateo
- Tironeo de correa. ¿Qué haces cuando ella tira?
- Posición de la cola
- Atención al dueño

¿Has tenidos malas experiencias cuando sales con tu perro? Perros agresivos, mordidas, correas que se sueltan, etc.

¿Qué hace cuando te encuentras con otro perro durante el paseo?

¿Cómo se lleva tu perro con otros perros?

¿Qué haces tú para asegurarte que todo vaya bien?

Si se acerca ¿Cómo lo hace? Juegan, se olfatean cara y poto, se ponen tenso, gruñe, muerde, los rodea.

¿Llevas a tu perro a otros lugares para sociabilizar?

Juegos, cognitividad y adiestramiento

¿Juegas con tu perro?

¿Por qué juegas con él?

¿Cómo juegan?

¿tu perro juega solo contigo o también solo? Considerando que morder/roer también es un juego.

De los objetos que te muestro ¿Cuáles has tenido o tienes? Puede ser igual o parecido

¿juega solo o acompañado con ellos?

¿Con cuál de estos juguetes después de usarlo se cansa?

¿hay alguno que lo deje sobreexcitado/energizado/inquieto?

¿Alguna vez has hecho juguetes caseros para tu perro?

¿Hay palabras o gestos que tu perro entienda?

¿Hay algún gesto o ruido que haga tu perro y tu interpretes algo en él?

¿Le has enseñado a tu perro comandos como ven, siéntate, échate, la pata, etc?

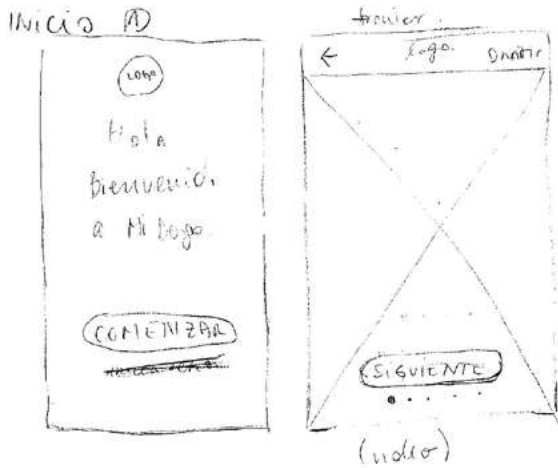
¿te gustaría que lo aprendiera?

¿Cuáles crees que son los beneficios del adiestramiento para ti? ¿Y para tu perro?

TESTEO 1: ENCUESTA Y RESPUESTAS

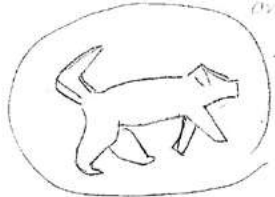
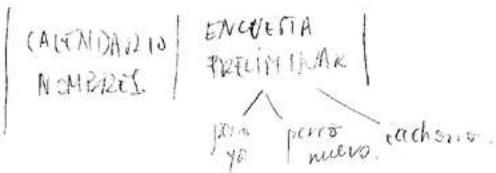
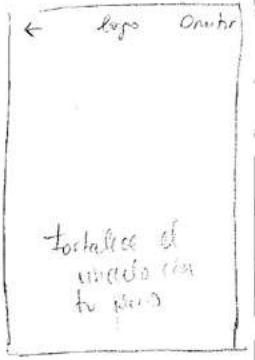
Participante	¿Cuales actividades realizaste con tu perro?	¿Consideraste que las instrucciones fueron fáciles de seguir?	De las tareas que realizaste ¿Cuales actividades tuviste dificultades para realizar?	Si tuviste dificultades en realizar alguna de las actividades ¿Cuáles fueron los problemas que se presentaron?	Durante las actividades ¿Qué emociones percibiste en tu perro?	¿Qué te pareció la experiencia de realizar estas actividades con tu perro?
Bono	Ejercicio de autocontrol, Resolución de problemas huevera o caja, Resolución de problemas molde de queques	Si	Ninguna actividad		Alegría, Curiosidad, Mucha atención	Me acercan a el y entiendo que con retroalimentación positiva lo puedo entrenar.
Olimpia y Odín	Ejercicio de autocontrol, Resolución de problemas huevera o caja, Resolución de problemas molde de queques	Si	Ninguna actividad		Frustración, Ansiedad, Curiosidad	Sirvió para darme cuenta que quizás no están lo suficientemente estimulados, que la ansiedad es algo que, pese a que hemos trabajado con la Olimpia (bulldog francés), aun sigue en ella. En cambio Odin (Pug), al no poder hacer los ejercicios, mostró desinterés inmediatamente e incluso empezó a llorar, lo que corrobora que es un regalón un poco malcriado. Después de los ejercicios quedaron súper inquietos, jugaron un rato juntos (7 minutos aprox) y después quedaron muy tranquilos.
Rufino	Ejercicio de autocontrol, Propiocepción o conciencia corporal, Resolución de problemas huevera o caja, Resolución de problemas molde de queques	No	Ninguna actividad		Entretención, Curiosidad	Ya las habíamos hecho antes por eso "Rufino" reacciono super bien. Lo que fue nuevo para nosotros fue usar los moldes de queques. Nos hubiese gustado que una voz diera las instrucciones en los videos. Los ejercicios que no hicimos fue porque rufino es muy ansioso por la comida entonces por ejemplo el juego del olfato como lo mostraban no iba a funcionar.
Estrella	Juego de olfato, Juego de tirar, Ejercicio de autocontrol, Propiocepción o conciencia corporal, Resolución de problemas huevera o caja, Resolución de problemas molde de queques, Cuidados: peinado	Si	Juego de olfato, Juego de tirar	El juego de olfatear le costó hacerlo, tardó en captarlo y luego se quedó pegada mucho rato oliendo el lugar. El juego de tirar lo intentamos dos veces pero no logró enganchar en ningún momento =(Alegría, Ansiedad, Entretención, Curiosidad	Nos encantaron las actividades, no acostumbramos a jugar mucho, pero sin duda fue una actividad divertida, creo que lo haremos de vez en cuando, muy buenos ejercicios, hubo algunos que no pensé que lograría como el de autocontrol, pero cuando lo hizo me sentí muy feliz, creo que nos faltaba algo así para darme cuenta de lo que ella era capaz. La había subestimado.
Max	Juego de olfato, Ejercicio de autocontrol, Propiocepción o conciencia corporal, Resolución de problemas huevera o caja	Si	Ninguna actividad		Alegría	Es una experiencia entretenida, que no toma mucho tiempo pero satisface la sensación de estar promoviendo el bienestar de la mascota mientras aprendes que ella es un ser vivo que también tiene inteligencia, emociones y desafíos
Nemo	Juego de olfato, Juego de tirar, Ejercicio de autocontrol, Propiocepción o conciencia corporal	Si	Juego de tirar	En el juego de tirar, a veces mi perro estaba más concentrado en el premio que tenía para hacer que solara el juguete.	Entretención, Curiosidad	Es divertido aprender actividades para hacer con mi perro y ver que ambos aprendemos en el proceso.

BOCETOS PRIMER PROTOTIPO



TEMAS:

- tareas para socializar a tu cachorro
- Adiestramiento / Entrenamiento
- Tareas para empesar. en vide. de tu perro
- Actividades para mejorar el trabajo ambiental de tu perro en nuevas situaciones.



→ calcar a los estados

Carta icono FELICITA FELICITA FELICITA
feliz ilustración feliz

Inicio ②

COMENZAR
Comienzo a la
papeas para
personalizar
la exhibición

¿Cómo le llamas?

¿Cómo se
llama tu perro?



ENCUESTA

o Enfermedad

- o Edad → menos de 2 meses *
- 2 meses a 6 meses * → socialización
- 7 meses a 2 años → adolescencia
- 3 años a 7 años → adulto
- 8 años o más → senior

o Tamaño → toy, pequeño, medianas, grandes, gigantes
(peso de cada uno)

o Raza → para molendones

o Paseo

distinciones de
perros / especies
y ciertos trucos
que podrían ser
problemáticos

o mestizo

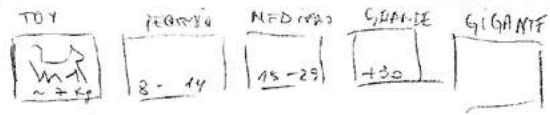
Inicio ③

ENCUESTA

¿Cuántos años tiene NOMBRE?

- menos 2 M
- 2 M a 6 M
- 7 M a 2 A
- 3 A a 7 A
- 8 A o más

¿De qué porte es NOMBRE?



¿Cuál nivel tiene NOMBRE?

- ALTA
- INTERMEDIA
- BAJA

¿Cuántos días de la semana pasa a NOMBRE en promedio?

- todos los días
- 4 a 6 días
- 1-3 días
- nunca

¿Por cuánto tiempo pasa a NOMBRE?

- 10 m
- 39m como
- + 60m
- 17 ~ 30m

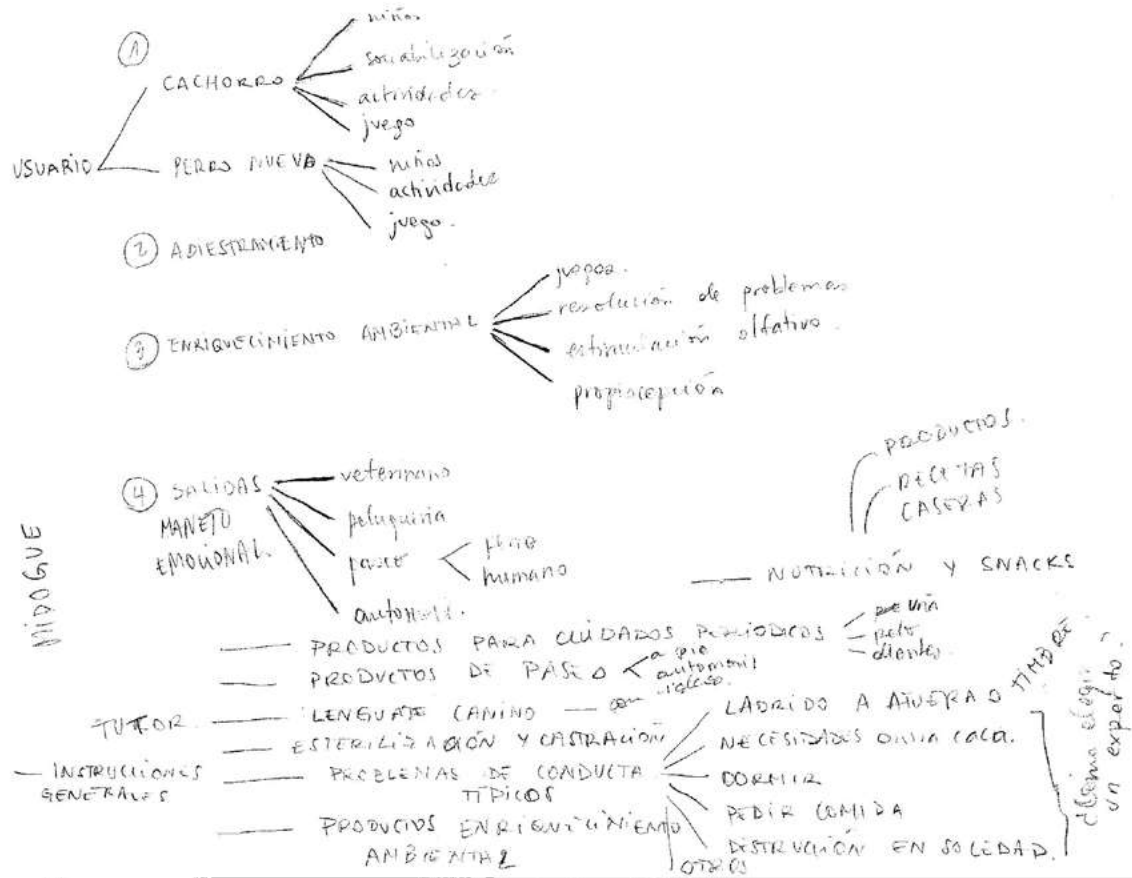
¿NOMBRE parece de alguna enfermedad o se encuentra en tratamiento por alguna?

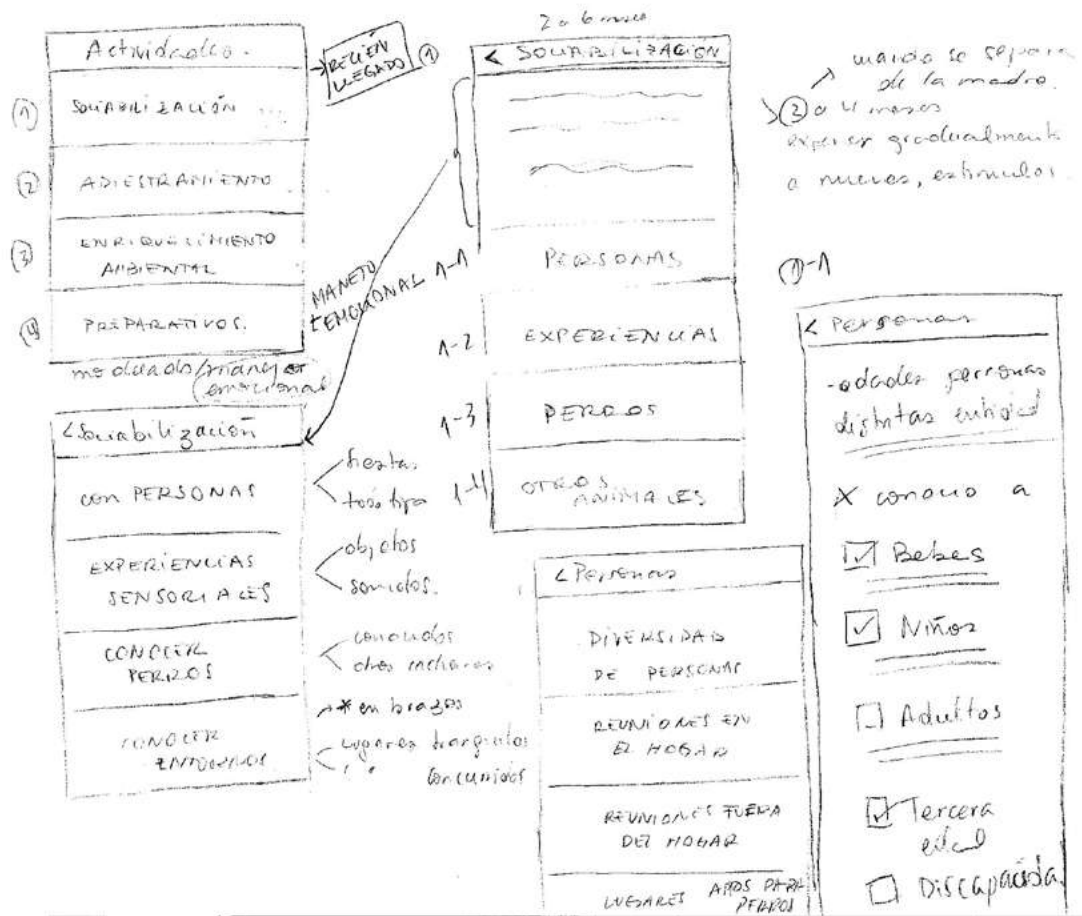
- Si
- No

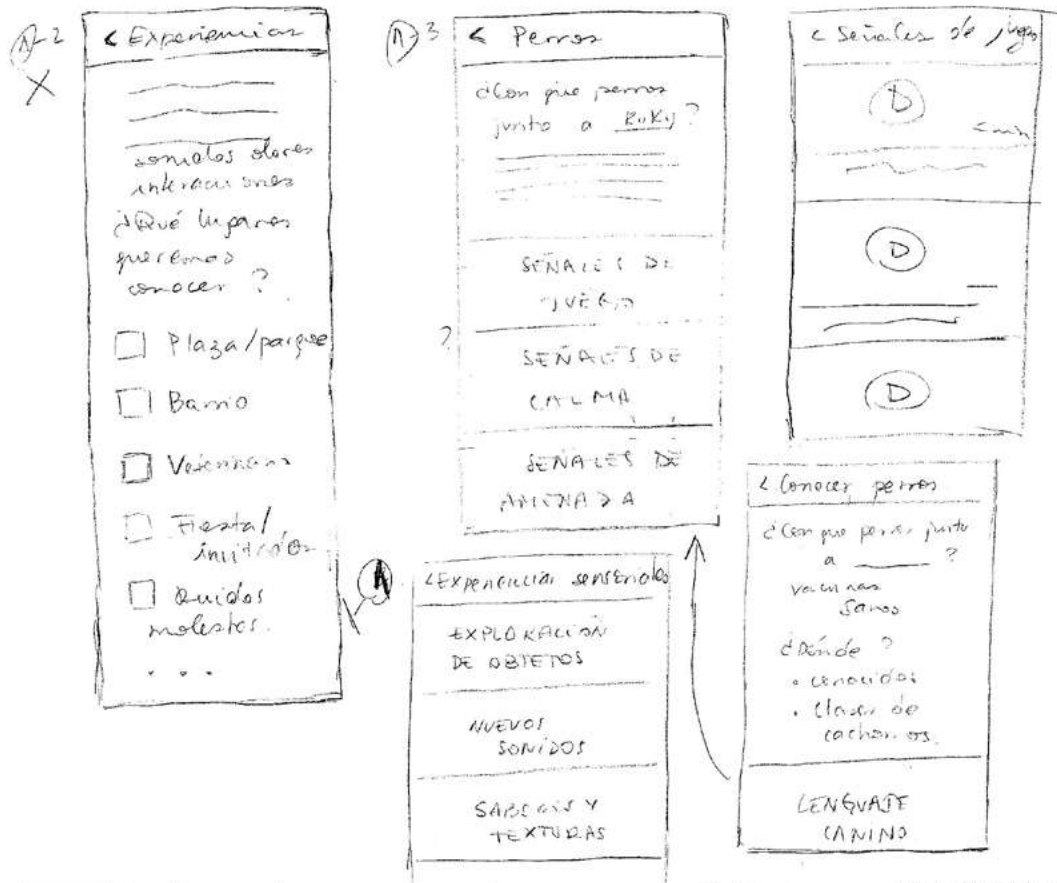
* DISCLAIMER - ^{baja}intimidación / paciencia / baja dificultad
 (DOLOR / DIFICULTAD) baja exigencia / disminuir frustración
INDETERMINIDAD

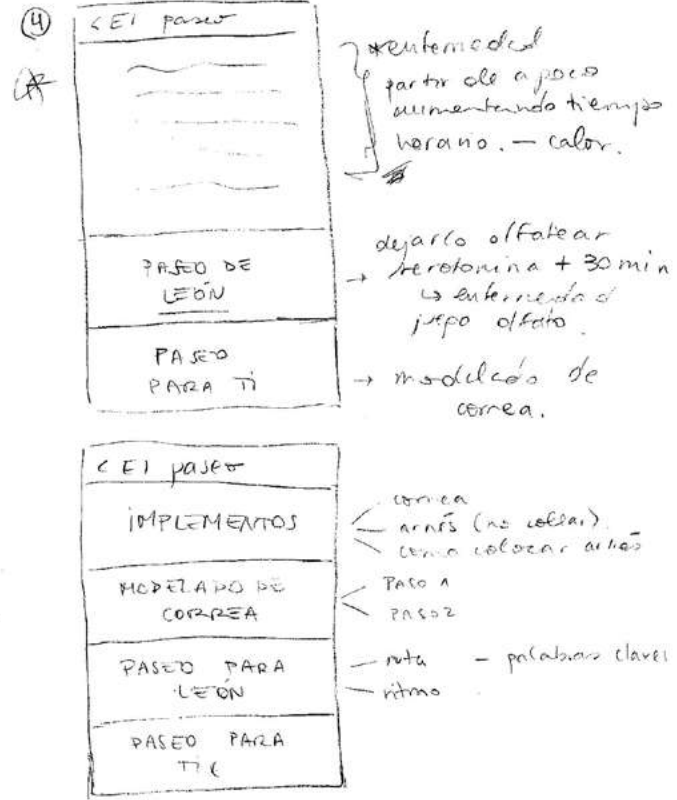
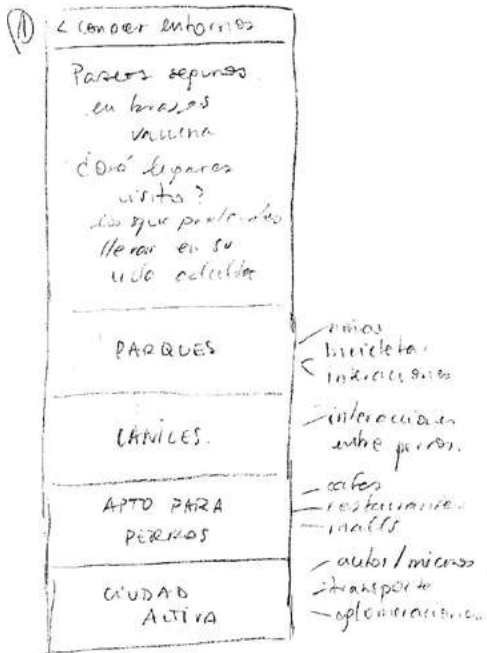
INICIO (4) ENCUESTA.

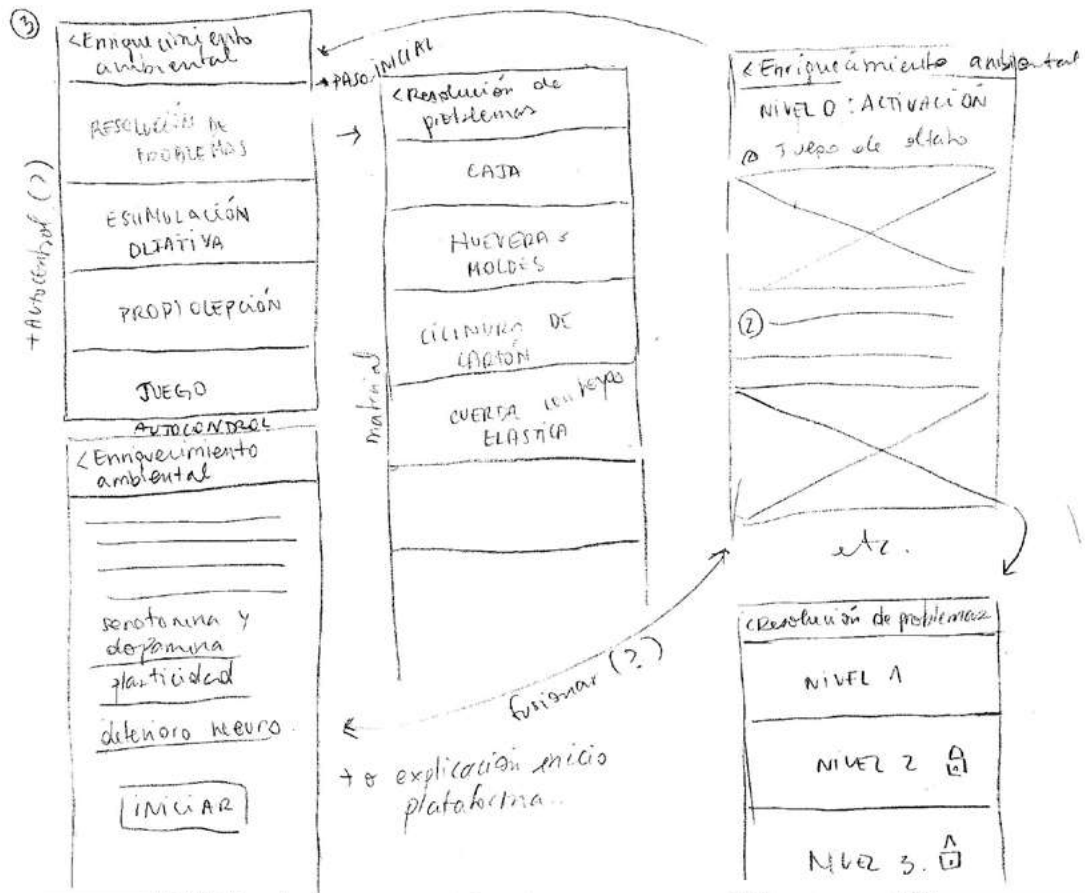
<p>¿Cuántos años tiene León?</p> <p>menos 2 meses</p> <p>2 a 6 meses</p> <p>7 meses a 2 años</p> <p>3 a 7 años</p> <p>8 o más años</p>	<p>¿De qué parte es León?</p> <p>TOY - KA</p> <p>PEQUEÑO</p> <p>MEDIANO</p> <p>GRANDE</p> <p>GIGANTE</p>	<p>¿De qué parte será León?</p> <p>//</p>	<p>¿Cuál nivel de energía tiene León?</p> <p>ALTO</p> <p>INTERMEDIO</p> <p>BAJO</p>
<p>¿Cuántos días de la semana pasa León en promedio?</p> <p>todos los días</p> <p>4 a 6 días</p> <p>1 a 3 días</p> <p>nunca</p>	<p>¿Por cuánto tiempo padece a León?</p> <p>-10 min</p> <p>11 a 30 min</p> <p>31 a 60 min</p> <p>+60 min</p>	<p>¿León padece de alguna enfermedad o se encuentra cursando un tratamiento?</p> <p>Si No</p>	<p>→ POTENCIAL DISLAINEX al inicio de entrar.</p>











< Estimulación olfativa

NIVEL 1
NIVEL 2
NIVEL 3
NIVEL 4

Además con otros categorías

< Manejo veterinario

VALUNA LOMO
VALUNA NASAL
CHEQUEO TÁCTIL
POSICIONAMIENTO DEL BOCA L
ENTRADA OROS
PASTILLAS

< Manejo emocional

MANEJO VETERINARIO
EL BAÑO O LA PELUQUERÍA
EL PASO
AUTOMÓVIL

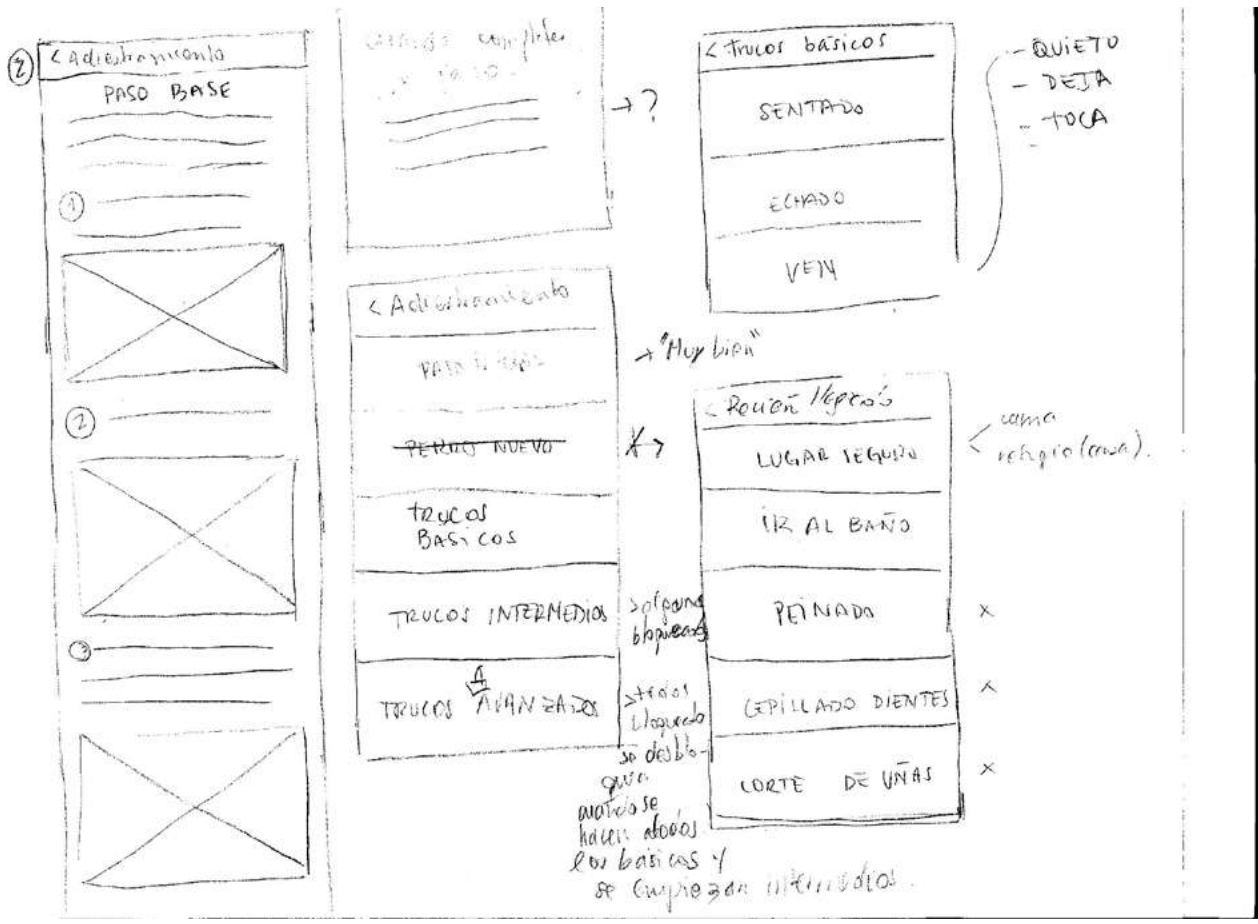
CUIDADOS PERIÓDICOS

< Cuidados periódicos

PEI NAÍDO
CEPILLADO DIENTES
CORTE DE UÑAS

< Cuidados baño

PASO 1: SECADO MANUAL
PASO 2: SECADOR DE PELO
PASO 3: CONCEPTO LA TINA/DUCHA
PASO 4: EL AGUA
PASO 5: AGUA A CUERPO
EL PRIMER BAÑO



Princesa v

Antes de empezar a trabajar revisa estas instrucciones generales

INICIAR

ACTIVIDADES PRINCESA

TUTOR PRINCESA

Adiestramiento 2/4

Señales claras
5 min pausa (grupo)
5 min termina premio parlante

Palabra clara
decir una vez
mejor procesamiento
si ha pasado un rato repetir

hablar poco para que dista que la palabra clara

instrucciones especiales

Premios 1/4

Para las actividades premio/fuente al esfuerzo

Ejemplo de premios
compartir que los premios sean motivadores para el perro acorde a sus gustos de sabor

Lugar de trabajo 3/4

Siempre entender las cosas conocidas
hacer pocas distracciones

Cuando levas practicarán harder días y el ejercicio que dice empezar o a jugar a ir a lugares con más distractores

+ TIEMPO de trabajo

Entrenamiento ambiental 4/4

Respetar los niveles de dificultad

Tirar premios al suelo si el perro se está frustrando y va a renunciar

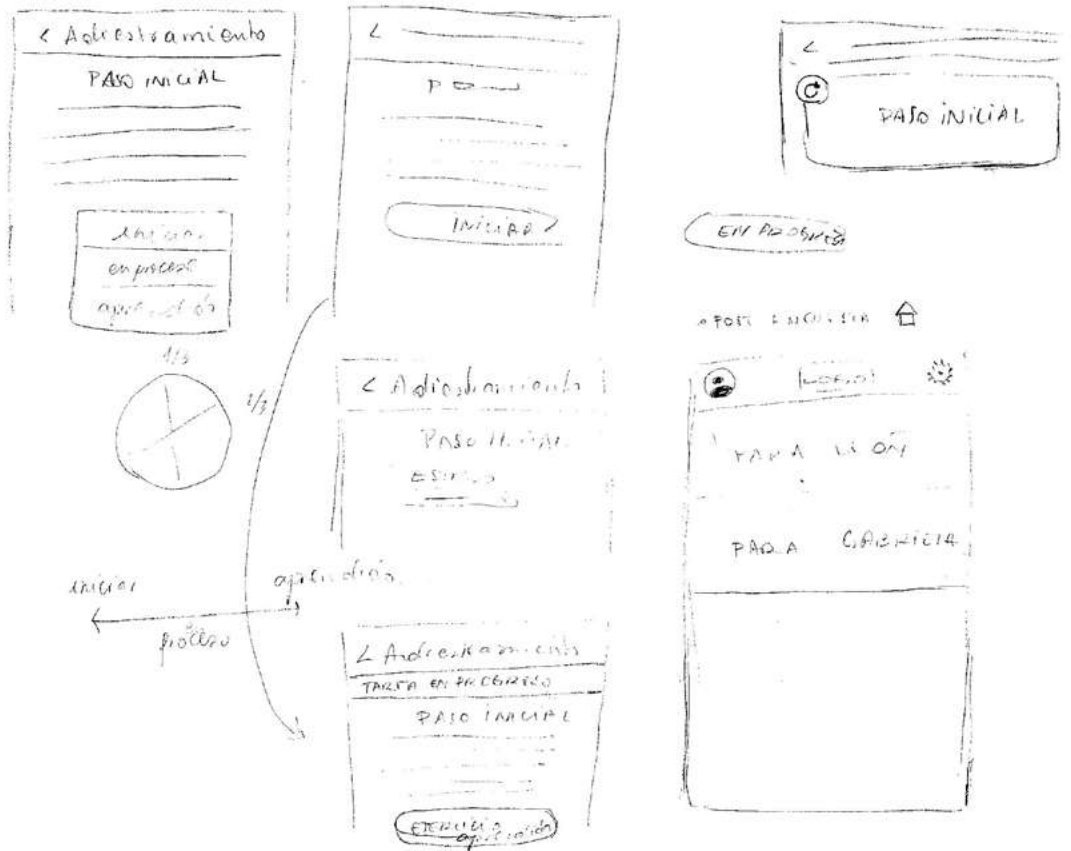
Darle ánimos y felicitarlo cuando lo logra

variabilidad

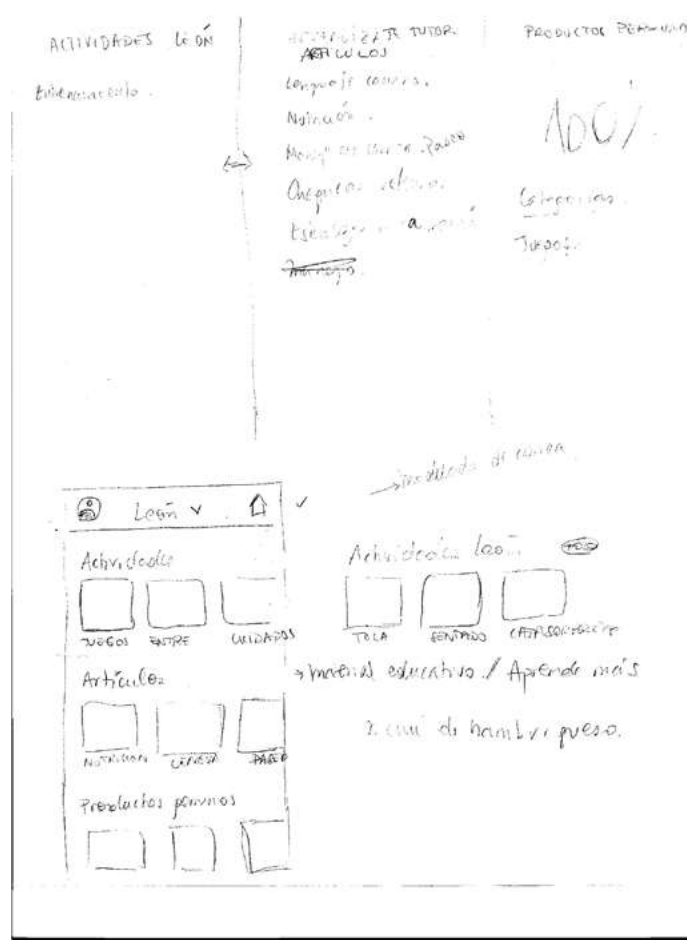
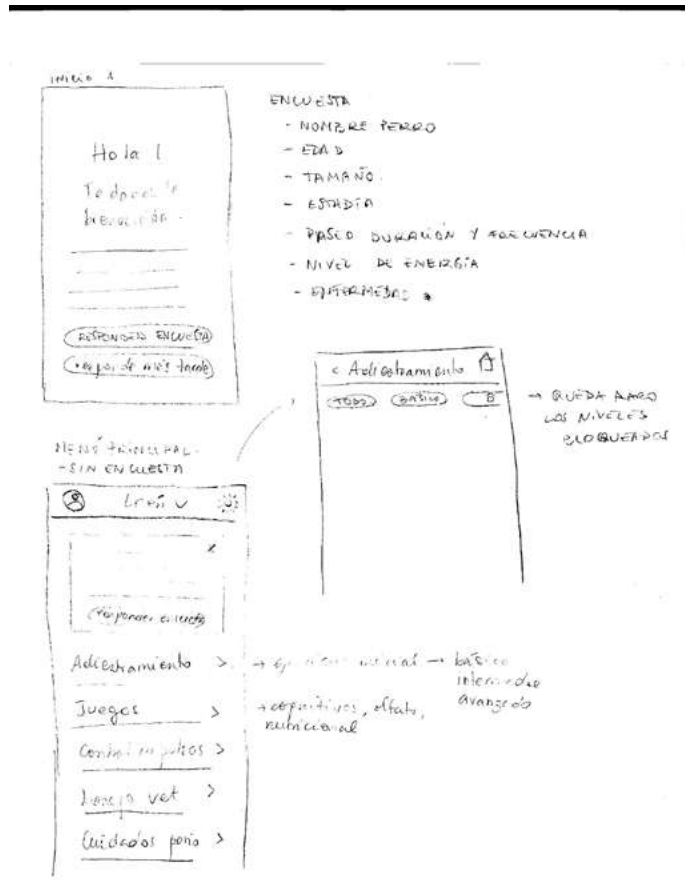
Revisa

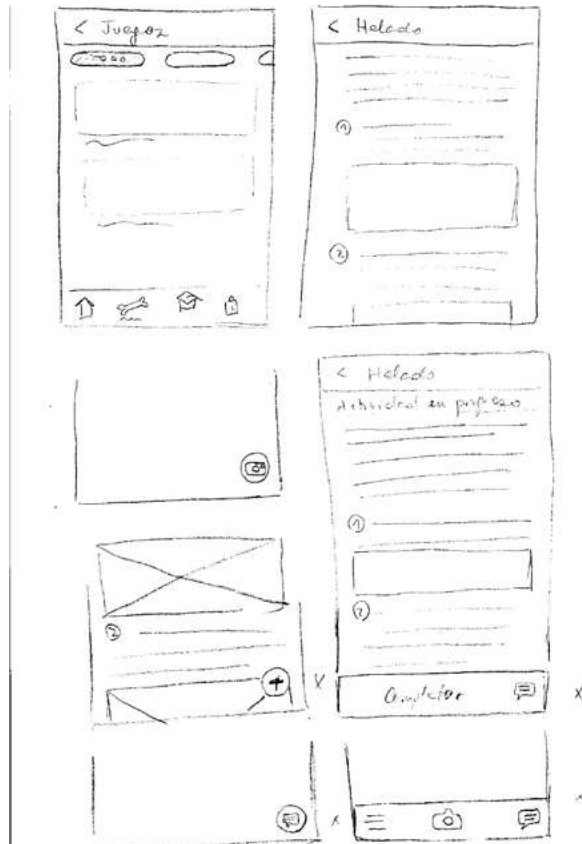
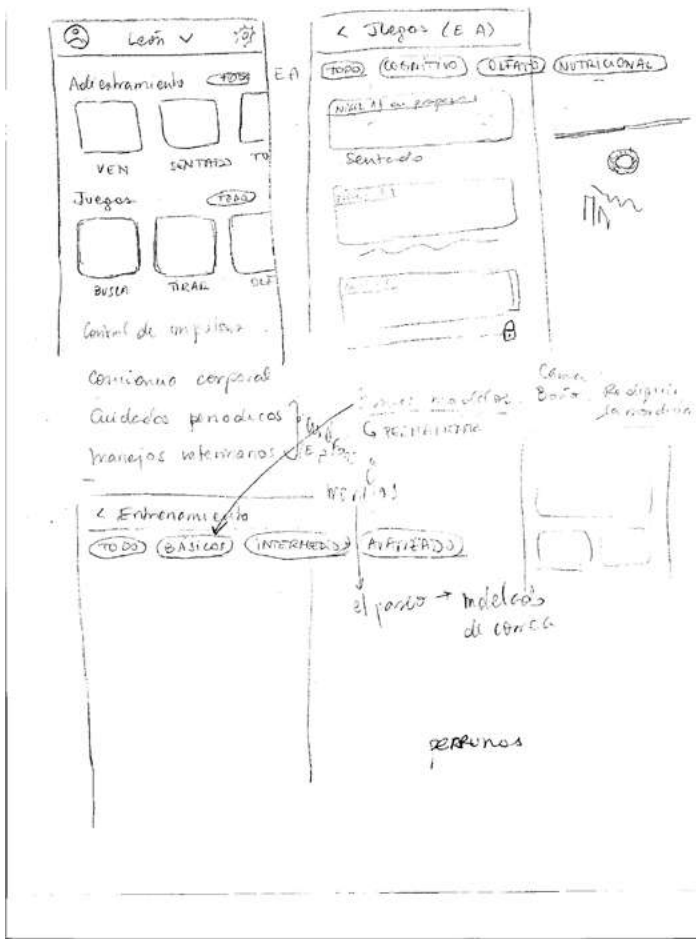
información en el espacio para el tutor

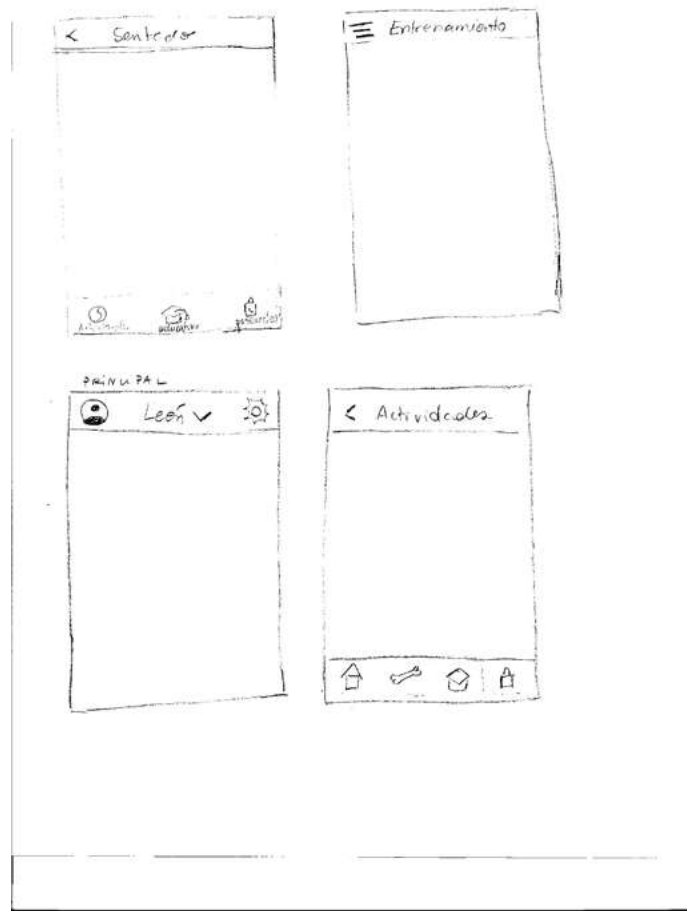
supervisor para que no coma lo que no debe



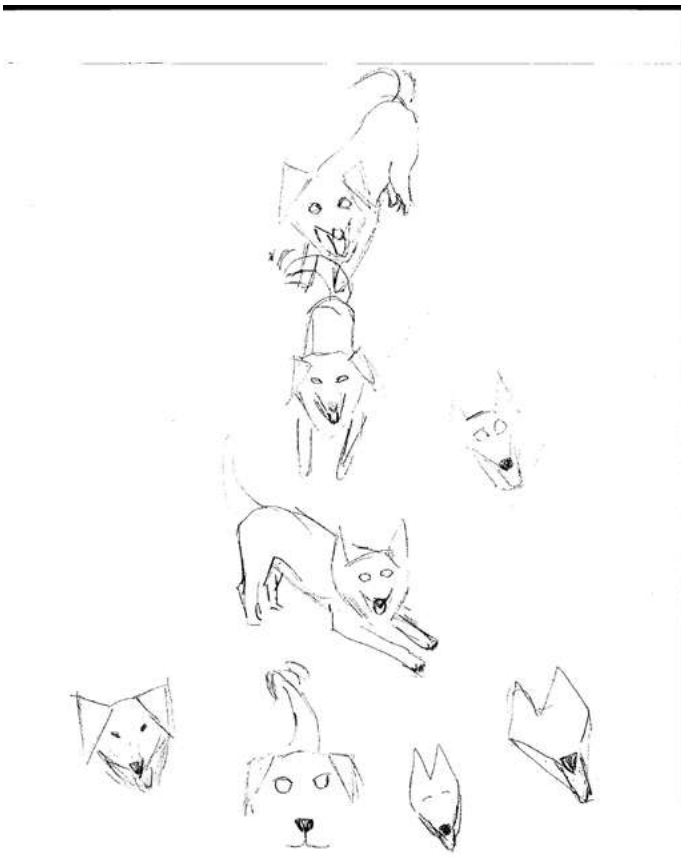
BOCETOS PROTOTIPO FINAL

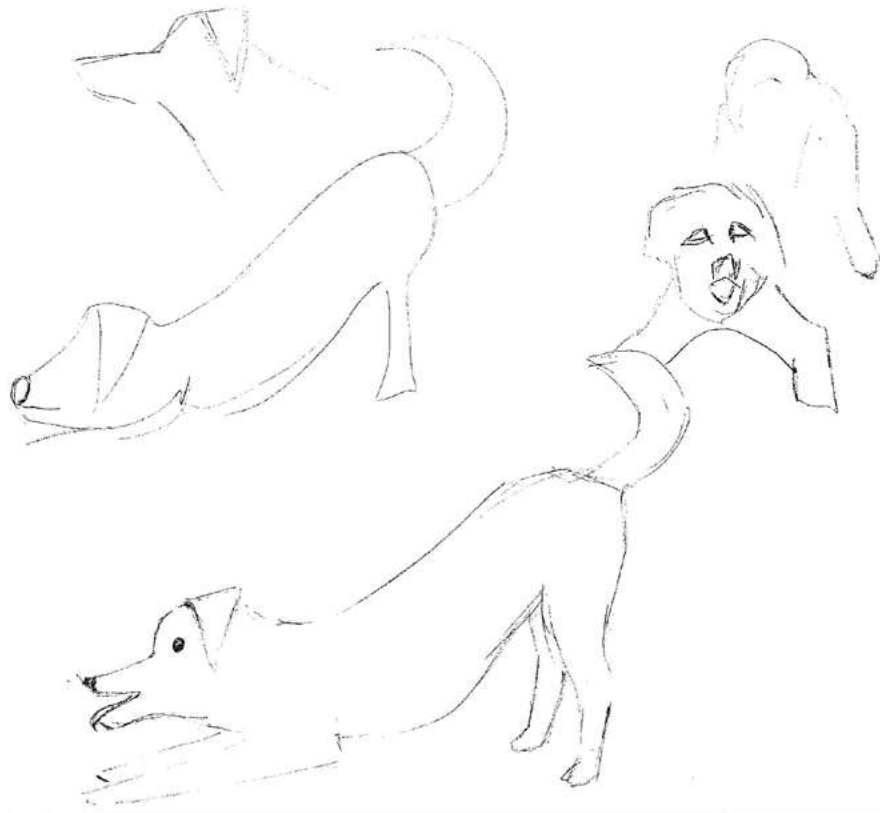


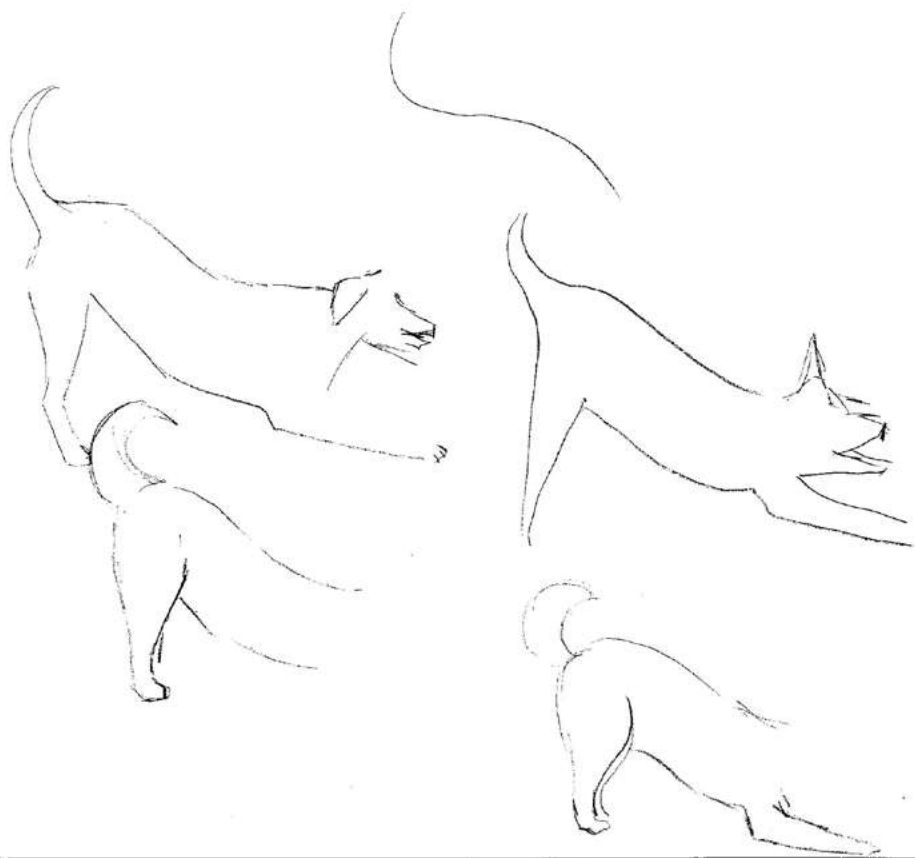




BOCETOS ISOTIPO











PERRUNOS

Aplicación educativa para tutores de perro