

CANPAGNIA: UNA INTERACCIÓN POSITIVA ENTRE EL HUMANO Y SU PERRO DE  
COMPAÑÍA

ALEJANDRA MARIELA MARTÍNEZ MENESES

Trabajo de grado para optar al título de Diseñadora Industrial

Mg. Jairo Ladino Galindo-

Mg. Renato Amaya Preciado-

Mg. Liliana Gutiérrez Ruidíaz-

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

BOGOTÁ

CANPAGNIA: UNA INTERACCIÓN POSITIVA ENTRE EL HUMANO Y SU PERRO DE  
COMPAÑÍA

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO



ALEJANDRA MARIELA MARTÍNEZ MENESES

Noviembre 2019

Asesores:

---

Mg. Jairo Ladino Galindo

---

Mg. Renato Amaya Preciado

---

Mg. Liliana Gutiérrez Ruidíaz

## RESUMEN

Este proyecto tiene como propósito el diseñar una nueva lógica que permita fomentar una interacción desde el balance entre el humano y su perro de compañía dentro de la vivienda, en pro de asumir la importancia que tienen los perros para sus personas responsables, pudiendo así generar un equilibrio en la interacción desde el reconocimiento y respeto de la naturaleza del perro para procurar el bienestar de ambos sujetos en un espacio, como lo es el interior de la vivienda donde habitan. Evitando efectos negativos que muchas veces se da por el desconocimiento o irrespeto de la naturaleza animal, dirigiéndose hacia la humanización o desencadenando en problemas conductuales, maltrato o abandono.

El cuerpo del proyecto se basa en dar respuestas desde un esquema estructurado en conceptos desde la naturaleza del perro: cuerpo-mente-corazón, los cuales responden respectivamente a ejercicio, disciplina y afecto. Esto dará pie para que el humano pueda entender de manera asertiva el cómo desarrollar hábitos positivos para el “coexistir” con el animal.

A través de los atributos que el juego social puede brindar, se desarrolla el esquema mencionado anteriormente, cumpliendo características con las cuales los dos sujetos (persona y su perro) puedan interactuar, y a su vez llevar límites de convivencia de manera intrínseca, respetando las características adaptativas del animal y cómo el humano espera que se comporte el animal, sin dejar a un lado las cualidades instintivas de este. Sino mediando desde hábitos colectivos su relación, generando una interacción positiva.

**Palabras clave:** *balance, humanización, interacción, límites, naturaleza, hábitos.*

## CONTENIDO

1. Introducción.....	7
2. Planeamiento de la oportunidad.....	9
3. Justificación.....	10
4. Objetivos.....	11
4.1 Objetivo general.....	11
4.2 Objetivos específicos.....	11
5. Marco Teórico.....	12
5.1 Bioética desde la relación humano-animal.....	12
5.1.1 El proceso de domesticación.....	12
5.1.2 La noción de mascota.....	15
5.1.3 Tenencia de un animal de compañía.....	19
5.2 La intervención cultural en la Relación Humano-Animal de compañía.....	21
5.2.1 Niveles de relación que se presentan.....	22
5.2.2 Cómo influye el estilo de vida de las personas en la relación.....	24
5.3 Aspectos psicológicos en la relación “cuidador responsable-perro” .....	28
5.3.1 Psicología desde el animal.....	28
5.3.2 Psicología desde el humano.....	30
5.4 Incidencias del vínculo: Humano- animal de compañía.....	31
5.4.1 La relación humano-perro desde el balance.....	33
5.5 El juego animal.....	35
5.5.1 Aspectos del juego humano.....	38
5.6 El aprendizaje mediante técnicas cognitivas.....	41
6. Marco Metodológico.....	45
7. Estado del Arte.....	45
8. Proceso de Diseño.....	53
8.1 Determinantes y Requerimientos.....	53
8.2 Propuesta estratégica.....	54
8.3 Exploración formal.....	56
8.4 Construcción.....	60
8.5 Comprobaciones.....	62
8.5.1 Comprobaciones primarias.....	62
8.5.2 Comprobaciones secundarias.....	63
9. Conclusiones.....	66
10. Bibliografía.....	68
11. Anexos.....	70
11.1 Encuesta.....	70
11.2 Planos técnicos.....	72
11.3 Costos.....	74

## LISTA DE FIGURAS

Fig. 1 Clientes de Hache con sus perros de compañía, dentro de la tienda.....	8
Fig. 2 ¿Cómo se dio la domesticación del perro?.....	12
Fig. 3 Mascotas en hogares colombianos.....	17
Fig. 4 “Beneficios” de un animal de compañía.....	23
Fig. 5 Humanización en perros.....	24
Fig. 6 Porcentaje de tenencia de perros en la encuesta realizada.....	
Fig. 7 Factores para un balance en la relación humano-perro.....	32
Fig. 8 Juego animal.....	30
Fig. 9 Juegos en grupo.....	35
Fig. 10 Esquema características similares entre el juego del perro y el humano.....	38
Fig. 11 Aprendizaje por sensibilización.....	40
Fig. 12 Condicionamiento operante.....	42
Fig. 13 Juguetes tradicionales para perros.....	44
Fig. 14 Gadgets para mascotas (Pawbo Life y Furbo).....	45
Fig. 15 Juegos tradicionales de mesa.....	46
Fig. 16 Mobiliario par mascota de Made Design Studio.....	47
Fig. 17 Mobiliario para mascota del diseñador Seungji Mun.....	47
Fig. 18 Círculo.....	47
Fig. 19 Hexágono.....	48
Fig. 20 Triángulo.....	48
Fig. 21 Espuma de poliuretano y viscoelástica.....	48
Fig. 22 Silicona y caucho.....	49
Fig. 23 Policarbonato y ABS.....	50
Fig. 24 Confort de textiles.....	50
Fig. 25 Tabla “Determinantes y Requerimientos”.....	52
Fig. 26 Esquema Condición 1: momento de descanso.....	53
Fig. 27 Esquema Condición 1: momento de dinámica de juego.....	53
Fig. 28 Esquema Estrategia de diseño general.....	54

Fig. 29 Bocetación primera propuesta.....	55
Fig. 30 Representación modelo a escala de la primera propuesta formal.....	55
Fig. 31 Secuencia de la dinámica desde la forma.....	56
Fig. 32 Bocetación propuestas alternas.....	56
Fig. 33 Esquemas formales de la segunda propuesta.....	58
Fig. 34 Modelo de la superficie de descanso.....	58
Fig. 35 Modelado de módulos para diferentes dinámicas.....	59
Fig. 36 Impresión 3D modelo de módulos.....	59
Fig. 37 Esquema dado olfativo.....	59
Fig. 38 Proceso de construcción 1: estructura base.....	60
Fig. 39 Proceso de construcción 2: estructura base.....	60
Fig. 40 Proceso de construcción: superficie de descanso.....	61
Fig. 41 Proceso de construcción: módulos.....	61
Fig. 42 Proceso de construcción dado olfativo.....	62
Fig. 43 Comprobaciones etapa 1a.....	62
Fig. 44 Comprobaciones etapa 1b.....	63
Fig. 45 Comprobación etapa 2a.....	64
Fig. 46 Comprobación etapa 2b.....	65
Fig. 47 Comprobación etapa 2c.....	66

## 1. INTRODUCCIÓN

En muchos hogares actuales, en donde está presente algún animal de compañía, más comúnmente llamado mascota, y en mayor cantidad hablando del perro, éste desenvuelve un papel importante dentro de ese espacio, llegándolos a considerar parte de la familia y miembros de ellas, en cuanto a papeles como “hermano” o “hijo” dentro de esos hogares, donde prevalece el sentimiento de tenerlo que cuidar y darle atención, viéndolo como alguien indefenso y dependiente, como a un niño, al que también hay que entretenerlo y enseñarle cosas que nos gustan y las que no, brindándole productos y/o servicios que aleguen a su bienestar. A pesar de que su significado dentro de una vivienda pueda ser cambiante, el vínculo que se forma entre el animal y su humano responsable es en cuanto al afecto y empatía, que además trae beneficios con la tenencia del animal, como son: disminución de estrés y tensión, compañía, permitiendo establecer una relación cercana y honesta. Para este proyecto se va a evaluar responsables de perros de compañía, quienes están mayormente enmarcados en ciertos aspectos como son: seguidores de publicidad y moda, habitantes en espacios reducidos y/o en hogares unipersonales, buscan la comodidad, dispuestos a invertir en el bienestar de su animal de compañía en cuanto a recursos y servicios, entre otros. Y que, por su relación estrecha con su perro, puede tender a la humanización del animal, explicándose desde aspectos como son la carencia afectiva, seguimiento de modas e industrias que propician que se consuma más productos o la objetificación de los perros de compañía.

Entendiendo el término “humanizar” como el pensamiento de que, por tenerle afecto y cariño a la mascota, se le pone atributos que no son propios de su naturaleza, tratándolos como humanos y objetos de consumo, sin comprender que es un ser vivo con naturaleza propia, y que estas prácticas pueden desencadenar ciertos problemas tanto al perro como al humano, interviniendo en su bienestar. Y sobre todo cuando son de razas pequeñas, los perros tienden a ser más objetificados porque usualmente crean un vínculo más estrecho con sus personas responsables ya que tienen prácticas en su convivencia diaria como: ocupar un mismo espacio de descanso, comer muchos de los mismos productos, ser más consentidos por tenerles “compasión” por su tamaño, etc.; por lo cual, el alcance de este proyecto para este primer desarrollo será evaluar desde las razas pequeñas la interacción que se tiene con sus humanos.

Por lo cual, uno de los factores que permite establecer la estimulación de cualidades cognitivas e instintivas, mientras interactúa el humano con su perro, es mediante el juego y así poder orientar hacia la formación de hábitos colectivos, sin buscar sustituir a procesos profesionales de adiestramiento.

Este proyecto se evaluará desde la relación de variables explicadas desde el punto de vista antrozoológico (relación humano-perro), la metodología utilizada partiendo desde el DCU (diseño centrado en el usuario) da pie al desarrollo del proyecto, el claro proceso conceptual y gráfico en torno al tema de la interacción entre humano y perro y lo que se quiere lograr con la propuesta a partir de los atributos del juego, y si la respuesta desde el diseño es acertada en cuanto a la prevención de la humanización y en pro de la interacción positiva entre la persona y su perro de compañía.

## 2. PLANTEAMIENTO DE LA OPORTUNIDAD

La oportunidad de este proyecto surge a partir de la observación que se realizó dentro del almacén de *Hache* -muebles para hogar y decoración-, lugar en donde se realizaron las prácticas profesionales. Primeramente, se observó que muchas de las personas, quienes iban en busca de muebles, llevaban a sus perros con ellos y además preguntaban por aspectos de diseño que cumplieran con algún tipo de bienestar para su animal de compañía (ya sea el tipo de material, alcances, etc.)



*Fig. 1. Clientes de Hache con sus perros de compañía, dentro de la tienda.*

Desde allí surgió el planteamiento sobre cómo podría ser una interacción entre el humano y su animal de compañía, especialmente perros, de manera positiva para ambos dentro de una vivienda debido a que muchas veces se genera un desbalance por falta de conocimiento de la naturaleza del animal (casos de humanización) y hay ausencia de límites entre el humano y el perro, a su vez generando problemas conductuales, aburrimiento del perro, malestar de la persona, maltrato o abandono. Ya que como se sabe, hoy en día los animales de

compañía son importantes dentro de un hogar, por lo cual llegan a replantear espacios dentro de la vivienda.

### **3. JUSTIFICACIÓN**

Este proyecto brinda una nueva manera de poder establecer hábitos colectivos iniciales desde límites disciplinarios intrínsecos al perro de compañía de una persona a través del juego, el cual es primordial e innato en los animales. Y a su vez poder desarrollar un vínculo e interacción positiva entre humano-perro sin que haya sujetos extras que se vinculen a la formación de hábitos colectivos que serán orientados para la convivencia en el espacio de la vivienda donde ambos habitan, estrechando así su vínculo afectivo, la confianza y desarrollo social de una manera acertada. Permitiendo que el animal se exprese con naturalidad a pesar de sus comportamientos adaptativos y a su vez, el humano respetando y reconociéndolo como sujeto con naturaleza propia.

Este sistema objetual busca prevenir aspectos de la humanización desde el desarrollo de la interacción positiva entre la persona y su perro de compañía.

Entendiendo “interacción positiva” como la interacción entre el perro y la persona responsable, en donde prima el balance entre cuerpo-mente corazón para que el vínculo que se dé a partir de ello sea en base a la confianza, respeto y conocimiento y lealtad, conociendo las conductas adaptativas que pueda tener el perro y las expectativas del comportamiento que tiene la persona hacia el animal.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1 Objetivo general**

Fomentar la interacción positiva entre el humano y su perro de compañía dentro de su vivienda, a través del diseño de un sistema objetual que permita una orientación hacia una convivencia balanceada desde aspectos de la naturaleza del animal.

### **4.2 Objetivos específicos**

- Aplicar el juego social y aspectos disciplinarios como bases para el desarrollo del balance en la interacción entre perro y humano.
- Identificar las cualidades cognitivas e instintivas del perro, así como las características del comportamiento adaptativo.
- Permitir un seguimiento de los hábitos colectivos iniciales, orientados por el humano hacia el perro en las diferentes actividades de interacción.

## **5. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

### **5.1 Bioética desde la relación humano-animal**

La bioética tiene como finalidad tratar y analizar problemas morales desde aspectos que tengan que ver con las ciencias humanas, la biología y el derecho aplicado en ellas. Esta investigación, se aborda desde este tema ya que así se puede visualizar desde un panorama más general el por qué y cómo se considera una mascota hasta hoy en día, y cómo se manejan diferentes temas en cuanto a la misma relación que se tiene entre humano-animal (antrozología).

#### **5.1.1 El proceso de domesticación**

Primeramente, se hablará de la domesticación desde el punto de vista de la investigación de Claudia Medina en su Trabajo de Grado para la Maestría en Bioética como parte fundamental y principal del vínculo de un animal con un humano.

La domesticación, según Mosterín<sup>1</sup> citado por Medina, significa someterlo al dominio humano, acostumbrarlo a la presencia del hombre y además controlar comportamientos y ciclos de vida, criando así a ejemplares de especies que sean de alguna manera útiles y apropiados para los objetivos que los humanos desean cumplir. Por lo cual, en temas de bioética y según otros autores, deberá establecerse principios éticos y morales que regulen la relación humanos-animales, para contemplar así la calidad y bienestar de los animales.

---

<sup>1</sup> Jesús Mosterín es antropólogo, filósofo y autor de “¡Vivan los animales!”

A lo largo del proceso de la domesticación, se vieron afectados temas en cuanto a lo genético que se fue acumulando en cuanto al paso de generación en generación y así mismo, cambios en el comportamiento y desarrollo individual que se fue pasando de adultos a sus cachorros en las nuevas generaciones de dichas especies. Con lo cual también apareció la selección artificial, producto de ir controlando la reproducción, que permitió ir “moldeando” los individuos de acuerdo con características que le sean útiles o estéticamente aceptables para el humano, de los animales. Por ello, Myriam Acero (2017)<sup>2</sup> también afirma, en su Tesis sobre la “Relación entre Humano-Animal de compañía como un fenómeno sociocultural”, que es un “hecho gradual y procesal” en el cual se fue viendo cómo estas alteraciones no solo cambiaban a los animales en cuanto a sus características físicas y conductuales, sino también en la relación propia que se daba con el humano.



Fig. 2. ¿Cómo se dio la domesticación del perro?

<sup>2</sup> Myriam Acero es médica veterinaria de la Universidad Nacional de Colombia.

Cuando comenzó el proceso de la domesticación, se dieron cambios tanto en el hombre como en los animales, por parte del domesticador, se preocupaba por mantener el animal vivo, facilitar su capacidad de reproducirse, y como ya se había mencionado, seleccionar características que le sean útiles de alguna manera al humano para la domesticación del animal.

Es allí donde se establece un interrogante sobre si los cambios que produce la domesticación son aceptables moralmente y sobre el cómo se deberían manejar en la sociedad, ya que los animales tienen secuencias de comportamientos diferentes a los de los humanos y ya desde su naturaleza vienen comportamientos y aspectos que los humanos muchas veces no lo pueden aceptar o acoger en su totalidad, de acuerdo con la naturaleza humana misma y desarrollo de la sociedad. De todos los animales que llegaron a considerarse domesticados, con los que el hombre ha tenido más cercanía y por más tiempo han sido tanto los gatos como perros, sin dejar a un lado que cada uno de ellos fue recibido en las sociedades humanas desde diferentes significados y utilidades.

La domesticación del perro comienza hace más de diez mil años, con sus antecesores: los lobos y semejantes. Se da una relación “domesticado-domesticador”, encontrando así en estos animales beneficios como guardianes o como ayuda en las cacerías de grupos nómadas y gracias a que el comportamiento del animal salvaje cambió, volviéndose “manso y obediente”; mientras que los individuos que eran considerados como conflictivos o agresivos, fueron eliminados para que dichos genes no pasaran a sus descendientes. Y conforme iba pasando

el tiempo, la diversificación de las razas se fue ampliando por el comercio y los viajes también se iba dando, llegando a varios lugares del mundo.

Según Serpell (1986), citado por Myriam Acero, los perros y gatos estaban predispuestos a vivir con la raza humana, ya que contaban desde un principio con ciertas características biológicas y de su comportamiento que facilitaron el proceso para la domesticación de dichas especies, logrando desde ahí una relación mutua entre humanos y animales.

Lo que logra la domesticación desde un principio es definir ese control que se tiene por la vida animal, desde una mirada antropocentrista, posicionando una relación de dominancia y utilidad en el otro, pero al final siguiendo con esa relación que se estableció y que llevaría a que se dieran más efectos e implicaciones en ese vínculo mutuo desde otros campos a estudiar.

### **5.1.2 La noción de mascota**

Mientras las formas y estilos de vida cambiaban, los perros dejan de ser utilizados en su totalidad como “herramientas” y se convierten también en: parte de una familia, símbolo de estatus, animales de compañía. Ocurriendo algo similar con los gatos: pasan de ser utilizados como herramientas para control de plagas, o con una visión como animales sagrados, a ser considerados como animales de compañía totalmente. Dicho esto, según Castroviejo, Lysons, WSPA, Ramírez y Turner, citados también por Medina, se va formando una relación estrecha entre el hombre y su animal de compañía, causando condiciones importantes en la vida humana, como se pueden mencionar: beneficios psicológicos, físicos y sociales para el

humano, comportamiento afectivo en las personas, dependencia a las mascotas (utilizadas como apoyo por alguna discapacidad), necesidad de los humanos por sentirse acompañados y evitar la soledad, entre otros factores que posteriormente serán mencionados con más profundidad.

El término “mascota” proviene del francés *mascotte*, registrado en 1867, el cual hace referencia a “hechizo” o “amuleto”. Y es que, a través de la historia, las mascotas han sido animales muy importantes para el hombre, las cuales aún están presentes como signo de las cualidades que queremos poseer en cuanto a lo simbólico y significativo.

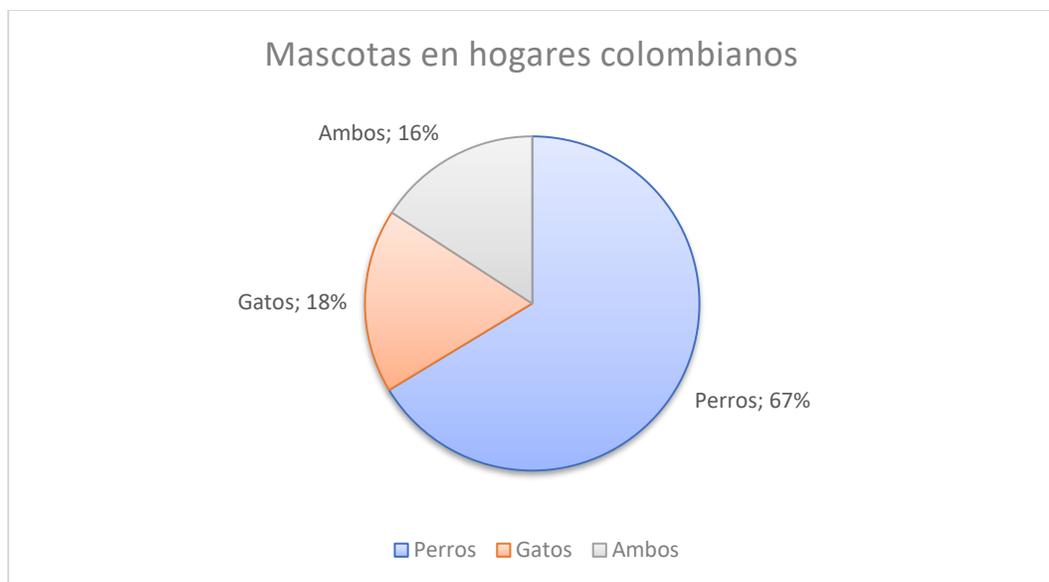
Se debe tener en cuenta que el término “animal de compañía” en esta investigación va a ser equivalente en cuanto al término y significado de “mascota”, aclarando y haciendo referencia que el término *mascota* es más utilizado comúnmente, por lo que se puede nombrar cualquiera de los dos términos para el mismo significado que se le quiere dar al tipo de animal con el que se está tratando.

González y Carbó describen a los animales de compañía como seres que son sensibles y receptivos, los cuales tienen una gran capacidad de aprendizaje y para adaptarse al entorno en el que se encuentren, así mismo como la disposición y facultad para crear vínculos y lazos afectivos, y de dependencia.

En Colombia, el término de “mascota” no tiene como tal una definición, ya que, hasta ahora, solo se diferencian en las leyes entre animales domésticos y salvajes (Artículo 687 del Código Civil). Considerando a los primeros mencionados, como bienes muebles, queriendo decir que pueden moverse, pero no son seres humanos.

Así mismo, el cómo se considera a una mascota depende de la cultura en donde sea tratada, pero algo que sí es claro es que se ha convertido en una práctica muy común el tener una mascota o animal de compañía en muchos lugares alrededor del mundo.

De acuerdo con un artículo publicado por la Revista Dinero, llamado “Las familias colombianas tienen más mascotas y menos hijos”, en el 2018, se pudo observar que la presencia de las mascotas en los hogares ha ido incrementando durante los últimos años, y que al menos el 30% de los hogares tienen una mascota, de acuerdo con factores que han ido también acoplándose en la sociedad y cultura humana.



*Fig. 3. Mascotas en hogares colombianos (estadísticas según Revista Dinero)*

De acuerdo con las estadísticas proporcionadas por la Revista Dinero (Fig. 1), se puede afirmar nuevamente que la tenencia de perros es más común en los hogares, en comparación a otros animales que puedan llamarse “mascotas”, seguido por gatos, pájaros y peces; estos últimos dos estando en minoría en cuanto a la

estadística de tenencia. Se calcula que, en Colombia, para el año 2018, había una población de 5 millones de mascotas.

Las mascotas se han convertido en parte importante de quienes son sus cuidadores responsables, y eso se da debido a que la posibilidad de sentir empatía por un animal es alta y a veces lo es aún más, comparando con sentir empatía hacia otra persona.

Según Adrián Triglia (s.f), mencionado por Medina, “se concluye y comprueba que algunos animales se han ido introduciendo en el área personal y moral de los humanos y son capaces de ser tratados como seres hacia los que hay que orientar nuestras decisiones y ética”.

Y de acuerdo con lo que expresa Myriam Acero en su Tesis, el papel de una mascota surge a partir de un sentimiento bajo el “espíritu de conquista”, por lo cual se quiso acercar a la naturaleza salvaje a los espacios personales e íntimos del ser humano. Haciendo así que la relación con dichos animales comenzara con la domesticación, alterando características y comportamientos, convirtiéndolos en parte de las comunidades humanas. Y aunque se quisiera, la no intervención del hombre en dichas especies ya no sería nada benéfico para ellas porque conforme fueron evolucionando, ciertos hábitos y características como especie, dependen de las acciones del ser humano.

Concluyendo así, que las causas de preferir a una mascota son por el estilo de vida de hoy y qué significa el animal y lo que puede brindar a las personas para poder satisfacer algo que se cree se necesita. Y la noción de “animal de compañía” nació

desde que la domesticación fue evolucionando su carácter de utilitario a beneficio más emocional y mediado por el afecto hacia el humano y además la consciencia de esa responsabilidad que se debía tener por acoplar a un animal a las costumbres, características, valores, entre otros aspectos, para así poder llevarlos al espacio de hogar donde convivirían con las personas.

### **5.1.3 Tenencia de un animal de compañía**

La tenencia de un animal de compañía o mascota se ha convertido en una necesidad para muchas personas y la capacidad de adaptarse fácilmente para convivir con las personas, permitió que el perro y gato sean los más acogidos como mascotas.

Según Bradshaw, “hay una historia y cultura en el deseo de cuidar de los animales, básicamente es un instinto de que la capacidad humana puede hacer”. Y desde esa afirmación, Serpell opina algo similar, donde explica que el tener una mascota es parte de la evolución de las comunidades, ya que los humanos somos una especie social y buscamos establecer relaciones con otras especies que nos puedan además traer beneficios. Otros autores como Herzog expresan que la tenencia de mascotas tiene que ver directamente con la cultura, ya que es “socialmente contagioso”. Por lo que puede ser una combinación de factores: tanto cultural como evolutivamente que la tenencia de mascotas se ha dado como parte del proceso de formación en las comunidades humanas.

La tenencia de una mascota requiere ciertos aspectos que se deben tener en cuenta, tanto para el bienestar animal como para el humano.

Dicho esto, se introduce el tema de Tenencia responsable de mascotas (TRM), la cual se establece como una condición en la que una persona acepta asumir ciertas obligaciones y deberes para satisfacer las necesidades de su animal de compañía, como son las físicas, psicológicas y ambientales. Por lo cual, en varios países se han determinado leyes que se acogen al bienestar de los animales y específicamente en Colombia se establecieron leyes para los animales domésticos.

Este tema, se considera como uno de los más claves para establecer el tipo de vínculo que hay entre una persona y un animal de compañía, ya que dependiendo de él y cómo se establece, se desarrolla la convivencia con el animal frente a cómo es tratado y considerado. Ya que a pesar de la cercanía y relación que pueda existir entre el hombre y su mascota, se han planteado algunos problemas morales como es la disfunción que se llega a dar en cuanto a conductas y hábitos tanto individuales como sociales que están enlazados por valores de la cultura a la que pertenezca la persona con su animal de compañía. Dadas esas problemáticas, se puede desarrollar diferentes dificultades, como son: transmisión de enfermedades, efectos negativos para la salud pública, contaminación auditiva, ambiental, o visual, maltrato y abandono, entre otras. Estos dos efectos negativos son los principales y de los cuales podrían ser desencadenados gracias a los demás problemas. Esto se puede dar debido a la falta de responsabilidad por parte de su cuidador responsable y de la significación que tiene de su mascota.

La tenencia de mascotas se pone en duda si se puede llamar como una “tendencia antropocéntrica”, ya que esta práctica comienza en un contexto de querer dominar el mundo natural y apropiarse de seres que puedan ser benéficos de alguna manera

para el hombre, sin embargo, a su vez surge también en un momento de la historia donde se dan cambios que descentraban al humano y a Dios, a la religión como tal, y acercándose más a la ciencia y a lo biológico. Por lo cual, los primeros en adoptar esta tenencia de un animal de compañía y darles un trato diferente, fue la élite, donde las mascotas surgen como un lujo privilegiado de clases altas y aristocráticas.

El tener una mascota fue símbolo de mejoramiento social y de tener altas posibilidades económicas, por lo que la clase media comenzó a imitar el acto de cuidar a una mascota.

Y ya entre 1820 y 1870, en Estados Unidos, la tenencia de mascotas se volvió una práctica muy común sobre todo entre las familias que tenían hijos.

## **5.2 La intervención cultural en la Relación Humano-Animal de compañía**

Para comprender el por qué se dio esa relación entre humano-animal, se investigó desde aspectos culturales y sociales la evolución que tuvo ese vínculo formado entre dichos sujetos y así entender más a profundidad cómo y por qué se desarrolla esa tenencia de una mascota desde el afecto.

González y Carbó<sup>3</sup> afirman que los animales de compañía tienen cierta facultad de crear lazos de afecto y dependencia, además de tener una buena adaptación a su entorno. Por lo cual, la WSPA<sup>4</sup> establece que cada animal considerado como tal debe ser miembro de una comunidad, siendo tratado así mismo.

---

<sup>3</sup> Autores de “La Relación con los Animales de Compañía. La Educación cívica y humana”

<sup>4</sup> World Society for the Protection of Animals

La cultura es un tema crucial cuando se habla del valor que se les da a los animales de compañía. No en todas las sociedades y culturas se les da la misma importancia, ya que dependen de las actitudes, costumbres y experiencias a lo largo de la historia lo que forma esa percepción que tenemos frente al trato de los animales, y específicamente al de las mascotas. La tenencia de mascotas es una tendencia cultural (según Herzog, H) y parte de la evolución de las comunidades (Serpell).

Según Myriam Acero, el tener y cuidar perros y gatos no es sólo por gustos individuales de las personas, sino como un resultado de cómo han ido cambiando las relaciones de las sociedades humanas modernas.

Como se había mencionado antes, el estudio comenzará a centrarse en la investigación en cuanto al perro como animal de compañía por ser el que más tiempo ha establecido una relación con el humano y con un vínculo más estrecho por sus características, tanto desde la utilidad como en lo emocional.

En el siglo XIX, el perro fue cambiando su sentido de ayuda desde la utilidad (ya sea como ayudante de caza o guardián), por el de ayuda en su vida emocional, surgiendo así ese sentimentalismo por los animales de compañía. Según Kete (1994), citado por Acero, construye el sentido de “fidelidad animal” la cual se comparaba con la carencia de ese sentimiento de fidelidad entre las relaciones humanas.

Beatson (2011), considera que el trato y actitudes hacia los animales desde la cultura, se basan en 4 factores que explican el por qué se da esto: el conocimiento, la ética, los estilos de vida y los rituales.

### **5.2.1 Niveles de relación que se presentan**

Desde el aspecto de la antrozoología, se puede estudiar la relación que se presentan entre el cuidador responsable y el perro.

La antrozoología es la ciencia que estudia las interacciones y vínculos que se dan entre los seres humanos y los animales. Esta surge como una disciplina en los años 70, y considera que el vínculo que hay entre un humano y un animal es algo indisoluble de la condición humana.

Ese vínculo que se ha formado desde hace muchos años atrás llega a ser una relación simbiótica, donde tanto el animal, como el humano se benefician. Los animales de compañía pueden servir como catalizadores sociales, de emociones, que a través de sus comportamientos y lenguaje verbal son capaces de transmitir emociones a su humano como parte del fortalecimiento de ese vínculo.

Myriam Acero, asegura que la relación estrecha que se ha venido dando entre las personas y sus mascotas, es debido a los cambios en la sociedad, ya que en el presente hay más hogares unipersonales y familias dispuestas a invertir más dinero en sus animales de compañía, y así mismo estos animales llegan a convertirse en su compañía principal. Con lo cual se está asegurando que dichos animales denominados mascotas pueden disfrutar de ciertos beneficios como: servicios estéticos y médicos, recreativos, educativos, tiendas de productos para sus necesidades básicas y de lujo, entre otros, pudiéndolos llamar “artefectos culturales”, los cuales ayudaron a que este tipo de relación se hiciera más popular.



*Figura 4. "Beneficios" de un animal de compañía*

Las relaciones que se establecen con la mascota siguen evolucionando, y esto refleja dos factores: el sentimiento de comprensión y necesidad de protegerlos, como también la insensibilidad que se da por la conveniencia o ignorancia acerca del tema de la tenencia responsable. Lo último pudiéndose dar por algún extremo de una relación humano-mascota cuando no se le da la libertad de que el animal actúe como tal, o imponiéndole conductas, comportamientos o hábitos que tiendan al sentido negativo de la relación, como lo es la humanización.

### **5.2.2 Cómo influye el estilo de vida de las personas en la relación:**

Como se mencionó anteriormente, los cambios en la sociedad han dado pie a que la Relación Humano-Animal de Compañía también cambie y evolucione. Y la constitución de familias pequeñas o sin hijos ha facilitado el tener mascotas en el hogar. Por lo cual, se debe entender esas actitudes contemporáneas que como consecuencia tienden a modificar esa tenencia de un animal de compañía y su significado.

Se puede decir que el cambio más importante en cuanto a esta relación ha sido el significado que se le da al animal de compañía, ya que como antes se había mencionado, la mascota pasa de ser un animal de utilidad, a un animal con beneficios emocionales

para el ser humano, y ahora, pasa de eso a ser considerado parte de la familia. Ya sea como hijo, hermano, acompañante, etc., son miembros de la familia con la que habitan, haciendo que las conductas y comportamientos también cambien para ellos y los humanos porque la noción de una mascota, una vez más ha ido evolucionando.

Dentro de la familia con la que convive el animal, el papel que se le asigna a la mascota es el de un infante, al que hay que educar, cuidar, proteger, llamando esto “infantilización”, la cual puede llegar a la humanización, siendo esto un problema al no respetar la naturaleza del animal y darle atributos que no son propios de él.



*Figura 5. Humanización en perros*

El estilo de vida de hoy surge desde nuevas expectativas de vida, teniendo un gran compromiso social, adaptándose a espacios no muy grandes en cuanto a viviendas y se busca lo simple y la funcionalidad de las cosas, asociándolo a alguna idea ecologista y además el amor por los animales también es un valor agregado a estas características que bien pueden describir a un “millennial”, enmarcando al usuario de esta investigación en personas que cumplan dichas características. Así mismo,

se tiene en cuenta que una mascota puede cambiar o replantear ese espacio de vivienda, buscando que las personas quieran mejorar o cambiar ciertas cosas de su hogar desde las necesidades de su animal de compañía, además de las suyas como persona.

Al ser la mascota considerada como parte de la familia, se tienen en cuenta los gastos que implica su manutención, por lo que parte de su sueldo se va en consentir y cubrir las lo que “garantiza” el bienestar de su mascota.

Con esto también está ligado el escoger una raza u otra de perros, dependiendo del estilo de vida de la persona y también para así construir su personalidad.



Figura 6. Porcentajes sobre la tenencia de perros, en la encuesta realizada. Elaboración propia

Según la encuesta<sup>5</sup> realizada en la observación de campo que se realizó y como muestra la Figura 5, la tenencia de perros de razas pequeñas y medianas prevalece. Eso se debe a que las personas hoy en día habitan espacios de vivienda que no son muy amplios y muchas veces no tienen jardín o una zona exterior individual donde puedan tener a un perro de raza más grande. Además, sus ocupaciones

<sup>5</sup> Preguntas de la encuesta realizada, disponibles en “Anexos”

también limitan a tener un perro que pueda acoplarse a la energía que se maneja al día, ya que, si el animal fuese con mucha energía, necesitaría mucho más tiempo de recreación y paseos para tratar su hiperactividad. En consecuencia, se buscan perros también que se acoplen al espacio y estilo de vida que se maneja hoy en día.

Por lo cual, en este proyecto se ha decidido centrarse en los perros de razas pequeñas, por tener un vínculo más cercano con su persona responsable y además porque tienden a ser más objetificados por sus personas responsables, porque hay la noción de que a un perro pequeño hay que cuidarlo y consentirlo más, pero también regañarlo y limitarlo menos.

### **5.3 Aspectos psicológicos en la relación “cuidador responsable-perro”**

El campo de la psicología también aporta mucho cuando se quiere entender el porqué y el cómo del vínculo entre el ser humano y, como en este caso, el perro para dar a conocer las diferentes connotaciones que esto conlleva.

Se han realizado varios escritos y estudios sobre la antrozoología, con el perro, por ser el animal de compañía más popular en la cultura y sociedad humana y a partir de ello, la psicología ha podido analizar varios aspectos sobre beneficios que pueda traer esta relación con el animal. Así mismo, desde la psicología animal, se puede preguntar cómo la interacción con el humano ha hecho que se cambien ciertos rasgos naturales del perro, o si a su vez, ha producido alguna ventaja que resaltar.

#### **5.3.1 Psicología Animal**

Los perros, son considerados como animales muy sociables, los cuales se caracterizan por ser un “abanico emocional” y a su vez producen bienestar emocional.

Al ser animales sociales, les gusta sentirse incluidos y esto se ha dado en relación con los humanos debido a la evolución y gran acogida que ha tenido esta especie animal.

Naturalmente, los perros se organizan para vivir en manadas, formando una jerarquía natural. Al volverse domésticos, volvieron esta conducta natural, en una conducta social. Por ende, la ausencia de su cuidador responsable, lo interpretan como falta de afecto y hasta abandono, causando en ellos muchas veces estrés, depresión, tristeza, entre otras emociones negativas.

Las investigaciones demuestran que a los perros como animales de compañía también les beneficia ese vínculo que se forma con su cuidador responsable. Jairo Aristizábal, coordinador del Programa de Intervenciones Asistidas con Animales de la Fundación Las Golondrinas, asegura que “A nivel hormonal, los niveles de estrés se reducen y se producen una serie de hormonas que a nivel cerebral trabajan sobre la gratificación”.

Y así mismo, son capaces de desarrollar sentimientos de amor y amistad, de memorizar y repetir comandos e instrucciones. Según estudios, el perro cuenta con capacidades mentales como: comprensión, memoria y comunicación, eso se da debido a que responde a estímulos sociales mediante la capacidad de percepción y aprendizaje. Por eso también se asegura que los perros al requerir ese proceso

de socialización utilizan el lenguaje gestual, posiciones, orientación y movimiento de cola y orejas. Por lo cual, cuando una persona solo utiliza su lenguaje verbal para comunicarse con su perro, sin usar el lenguaje corporal y gestual, se sienten confundidos. Por consiguiente, los perros necesitan recibir estimulación mental para ejercitar su mente, aspecto que ayuda también a fortalecer el vínculo con su cuidador responsable

Con todas estas conclusiones de estudios y observaciones, se puede decir que el perro a pesar de que haya ido transformándose en un animal doméstico, el cual está adentrado en la cultura y sociedad humana, no deja de tener comportamientos y aspectos característicos de su naturaleza como especie, ya que es algo que bien podría venir en sus genes.

### **5.3.2 Psicología desde el humano**

La influencia de las mascotas es de manera positiva en varios aspectos en cuanto a la salud y bienestar de las personas, entre ellas podemos encontrar: psicológicos, fisiológicos, terapéuticos y psicosociales. A continuación, se hará una breve explicación de beneficios que trae en cada uno de estos aspectos:

En cuanto a lo terapéutico, los perros son incluidos en diferentes tratamientos como terapia asistida, ya sea motivacional o físicamente.

Para el aspecto fisiológico, el tener un animal de compañía, beneficia como factor protector contra ciertas enfermedades además de liberar endorfinas cuando se acaricia y acicala al animal.

En lo psicosocial, promueve la interacción con otras personas no cercanas, ya que hay cierto sentido de reciprocidad, solidaridad, compañerismo y se da una percepción de confianza.

Respecto a la parte psicológica, ayuda a disminuir ciertos aspectos negativos que tienden a la soledad y por otra parte se aumenta el sentimiento de intimidad. Considerando al animal de compañía como un acompañante incondicional, que combate la depresión, aislamiento social, estrés, ansiedad, entre otros factores. También ayuda con el aumento de autoestima y sentido de responsabilidad.

Según Wood, Giles-Corti y Bulsara (2005), las mascotas pueden enriquecer la salud mental, ya que sirven como catalizadores para así fortalecer redes sociales.

#### **5.4 Incidencias del Vínculo: Humano-Animal de compañía**

Se puede decir que entre el ser humano y su mascota de compañía existe una relación simbiótica. Esto quiere decir que es una relación de ayuda entre dos organismos de diferentes especies que se benefician mutuamente en su desarrollo. Además, con el perro se ha dado una conexión evolutiva, producida por convivir tantos años de manera cercana. La hormona responsable de que exista tal vínculo es la “oxitocina”.

A partir de ello, esa relación ha venido cambiando y modificándose con el pasar del tiempo, pudiendo mencionar desde que se le veía al perro como un animal de beneficio utilitario, en donde era utilizado como ayudante de caza, pastoreo o seguridad, hasta su integración en los hogares, sobre todo familiares, donde se comienza a tener una noción de “animal de compañía”, por lo cual no era ya

necesario que el perro sirviera para algo en cuanto a beneficio utilitario, sino que mediante la empatía y el sentimiento de afecto, podía darse un beneficio emocional y afectivo.

Myriam Acero afirma que hoy en día las relaciones más estrechas con perros pueden llegar al extremo de la humanización. Explicando desde varios aspectos el por qué se da: posible carencia afectiva, por moda o estatus (la industria incrementa el sentido de humanización). Sin nombrar, que estas relaciones, pueden también estar llenas de afecto y puede ser genuina, pero así mismo compleja por tantas nociones que muchas veces las personas no son conscientes de que pueden afectar tanto al animal como a ellos mismos.

Pero tampoco se está buscando llegar al otro extremo, de ya no querer involucrar al animal en las actividades con las que sí se pueda compartir, dejándolo a un lado o afuera de la casa con la excusa de no querer humanizarlo. Pues esto causa que se desconozca la naturaleza social del perro y la conexión evolutiva que tiene con el humano.

“El problema de la humanización está en las prácticas que afecten tanto el bienestar animal como el humano” Acero (2018)

Hay que propiciar el estar al tanto de la naturaleza propia del perro, saber sus necesidades específicas y modos de actuar innatos a su especie, y así poder minimizar aspectos negativos que se pueden dar en una relación humano-perro.

Un vínculo es una interacción afectiva especial y duradera con otro individuo.

Para Katcher (1993) hay cuatro aspectos que permiten la interacción humano-animal para la formación de un vínculo:

- Seguridad: protección y salvaguarda de uno hacia el otro.
- Intimidad: comunicación con lenguaje corporal relajado, de manera espontánea.
- Afinidad: los dueños establecen una relación de parentesco con sus mascotas.
- Constancia: los animales tienden a mostrar comportamientos poco variables.

A partir de ello, se van creando significados de una mascota, lo cual también tiene que ver con edad, sexo, interacciones anteriores y expectativas del cuidador responsable. Y así mismo hay una diferencia entre el por qué la tenencia de perros de raza grande o de raza pequeña. En cuanto a que los de raza pequeña tienden a ser más “objetificados” por las personas, ya que los pueden llegar a ver como juguetes vivos, entrando de nuevo al extremo de la humanización.

Los factores que entran en un desbalance para que haya dicha condición de humanización, son relacionados con: la etología y el vínculo establecido entre humano-perro.

La etología se encarga de describir y analizar aspectos y comportamientos naturales del animal, explicando el por qué lo hace. Ayuda a identificar y encontrar respuesta a los actos que para las personas no parezcan naturales en los perros y así poder ayudar al perro y a la persona a que haya un balance en la convivencia, desde los límites naturales que hay en cada miembro de la relación.

Por el desconocimiento de dichos factores, se pueden desencadenar ciertos problemas conductuales en el animal como son: agresividad, ansiedad, estrés,

confusión; como también trastornos en la alimentación o problemas de salud física, por usar o darles ciertos productos que nosotros los humanos podríamos utilizar sin inconvenientes, pero para los perros muchas veces son nocivos para su salud. Y todo esto puede ser llevado a darse inconscientemente desde el afecto que le tenemos a nuestro animal de compañía.

#### **5.4.1 La relación humano-perro desde el balance**

Muchos de los problemas de desbalance que se presentan en una relación entre la persona y su perro de compañía comienza porque hay 3 factores clave que no están siendo parte de esa interacción de manera correcta o adecuada.

Según César Millán, conocido como “el encantador de perros”, una buena relación con nuestro animal de compañía se basa en 3 factores: ejercicio, disciplina y afecto. Al tener estas tres variables presentes en la interacción con el perro, se genera una relación basándose en la confianza y el respeto.

Afirma firma que “el perro tiene 12 emociones y 4 reacciones ante ellas, por lo cual, cuando interactúa con la persona, cada una de las acciones tiene una reacción por parte del perro”. (Millán, 2014)

Según la médica veterinaria Yohanna Herrera (2019)<sup>6</sup>, “la etapa de socialización en los perros es la que más efectos a largo plazo tiene sobre el comportamiento del perro. En ella desarrollan todos los comportamientos sociales a través de rituales de juego y reconocimiento del mundo”. Por eso, desde esa etapa temprana se debe desarrollar una interacción no negativa, para que no haya repercusiones como problemas de comportamiento, ansiedad o estrés.

---

<sup>6</sup> Entrevista a Yohanna Herrera Mateus, médica veterinaria, con estudios en etología canina.



*Figura 7. Factores para un balance en la relación humano-perro*

El ejercicio se da en cuanto a un propósito para el perro, se gasta su energía física para que esté más tranquilo. La disciplina es importante ya que ayuda a que haya límites y además es más fácil que el perro haga caso ante expectativas de comportamiento cuando éste ya está cansado. Por último, el factor del afecto es la respuesta o conclusión de las dos acciones anteriores, el perro reconoce su buena actitud y comportamiento ante ciertas situaciones.

El desbalance se da cuando dichos factores no priman en la relación, y el afecto de la persona hacia el perro va primero, olvidándose del aspecto disciplinario, haciendo que ya no haya límites ni se trabaje por un propósito, y a su vez el perro asume el papel del “jefe” del grupo, o sea que él es quien manda.

Se debe tener en cuenta que la emoción humana crea reacciones que el perro es capaz de oler y sentir, por lo cual la emoción con la que se esté trabajando en cuanto a interactuar con el animal también es un aspecto muy importante para tener en cuenta al momento de avanzar hacia una interacción balanceada. En el mundo animal, las personas son denominadas por su “energía” y sus “emociones”.

Por lo cual se deduce que los momentos de ocio y descanso que serán los momentos de interacción trabajados en este proyecto, son compatibles con una energía más pasiva y relajada del humano, ya que no está en esos momentos agobiado por situaciones de su entorno, como lo estaría en otros momentos. Permitiendo así que se desarrolle una mejor interacción en cuanto a los atributos de una actividad en donde puedan involucrarse tanto el perro como el humano en pro de generar esos hábitos colectivos desde los límites de convivencia: el juego.

### **5.5 El juego animal**

Aristóbulo Pérez, psicólogo de la Universidad Nacional de Colombia, redacta un libro hablando sobre la importancia que tiene el juego en los animales, sus atributos, fases y características desde las etapas de la vida de los animales que asimilan esta actividad como algo natural e innato desde las primeras etapas de vida y principalmente en su juventud.

Pérez menciona a Robert Fagen, quien define el juego como “un comportamiento que funciona para desarrollar, practicar o conservar las capacidades físicas o cognitivas y las relaciones sociales, incluyendo estrategias y tácticas mediante la variación, repetición, y/o recombinación de subfrecuencias funcionales del comportamiento(...)”



*Figura 8. Juego animal*

Algunos atributos del juego recopilados por Burghardt, que son importantes mencionar son: que es variable secuencialmente, carece de función inmediata manifiesta, se mezclan pautas de comportamiento a partir de diferentes contextos, está por medio el afecto placentero. Así mismo presenta cinco criterios que son importantes al momento de establecer un momento de juego:

- Que la presentación del comportamiento del juego no sea totalmente funcional en la forma o contexto que se presenta
- Que el comportamiento sea voluntario, espontáneo e intencional (...)
- Que sea diferente de la ejecución "seria" de un comportamiento *etotípico* en forma estructurarlo temporal (...)
- Que el comportamiento del juego sea ejecutado en forma repetida
- Que el comportamiento del juego esté libre de presiones.

El autor manifiesta tres tipos de juegos: el juego locomotor rotatorio, el juego con objetos y el juego social. Para el primero, se trata de un juego que el individuo realiza mediante diferentes movimientos ya sean saltos o volteretas. El juego con objetos se realiza cuando el animal manipula, muerde o empuja, hala o ejecuta

acciones con uno o varios objetos. Y, por último, el juego social implica jugar con otro sujeto, ya sea de su misma especie o de otra diferente y se da mediante señales de juego, indicando cuando inicia dicha actividad.

Aristóbulo Pérez define al juego como: “una expresión motriz del proceso de desarrollo de los comportamientos más conspicuos de la edad adulta, determinada por las características genéticas de cada especie animal y por el aprendizaje en términos de ser espontáneo, no hacer evidente alguna función, repetirse con similitud, ser reforzante y que se ejecute en un ambiente tranquilo”.

La expresión motriz es el comportamiento del juego, quiere decir que es el tipo de interacciones que se da con el entorno físico y social. Ésta se da en el proceso de desarrollo, el cual indica unos cambios de comportamiento a través del tiempo y con propósito de alcanzar algún objetivo en el animal.

Con el juego se da procesos de aprendizaje como memoria y flexibilidad, además de establecimiento de límites entre las relaciones sociales, autocontrol y estímulos de cualidades cognitivas. Permitiendo que, con cada avance en ese proceso de desarrollo, se adquiera cierta experiencia y aprendizaje por parte del animal, reflejando en los cambios del comportamiento de éste.

El juego animal se divide en tres procesos en donde se pueden evidenciar las etapas de desarrollo: el proceso primario del juego, que se empieza con pautas pre funcionales del juego y movimientos incipientes. El proceso secundario, hay coordinación perceptivo-motora, juego con objetos y locomotor-rotatorio. Y el

proceso terciario del juego evidencia el desarrollo comportamental, aumenta el éxito social y comportamientos creativos.

### 5.5.1 Aspectos del juego humano

Así mismo, el humano utiliza el juego como un espacio y momento de recreación, pero también para poder desarrollar cierto tipo de habilidades que dichas actividades le brindan a la hora de jugar.

Según un artículo de “El diario del juego” de Argentina, se afirma que los millennials están más atraídos por jugar con dispositivos que les permita adquirir o estimular habilidades, mientras juegan o mejoran características como los reflejos, toma de decisiones, además de preferir jugar en familia o con amigos, a diferencia de otros jugadores mayores que prefieren jugar solos.

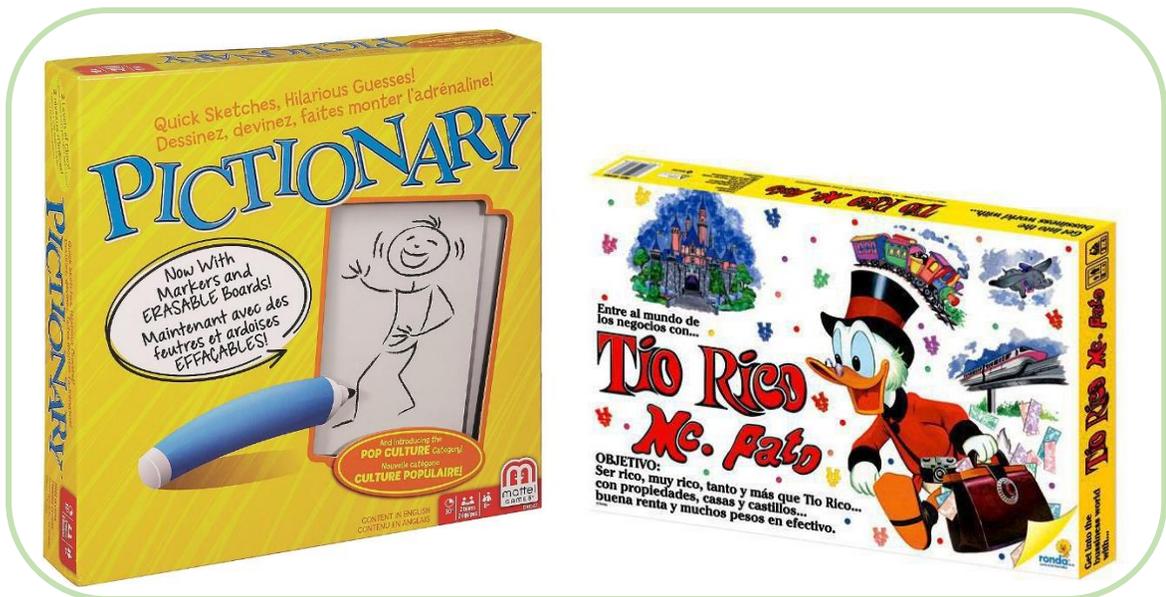


Figura 9. Juegos en grupo

Algunas características claves para tener en cuenta según la investigación de Valmino Narvéez (pedagogo), que expresa en su artículo son: conductas que lleven a formas de actuar o pensar y generar impacto en conductas que tienen que

ver con términos de atención, como son: descubrir personajes, memoria, roles, conocimiento general, azar, aleatoriedad, entre otros.

A partir de ello, se evaluó características del “perro vs juego” y del “humano vs juego” y se analizaron aspectos compatibles y no compatibles, que ayudan a establecer las actividades de interacción que desarrollarán ambos sujetos en el uso del sistema diseñado.

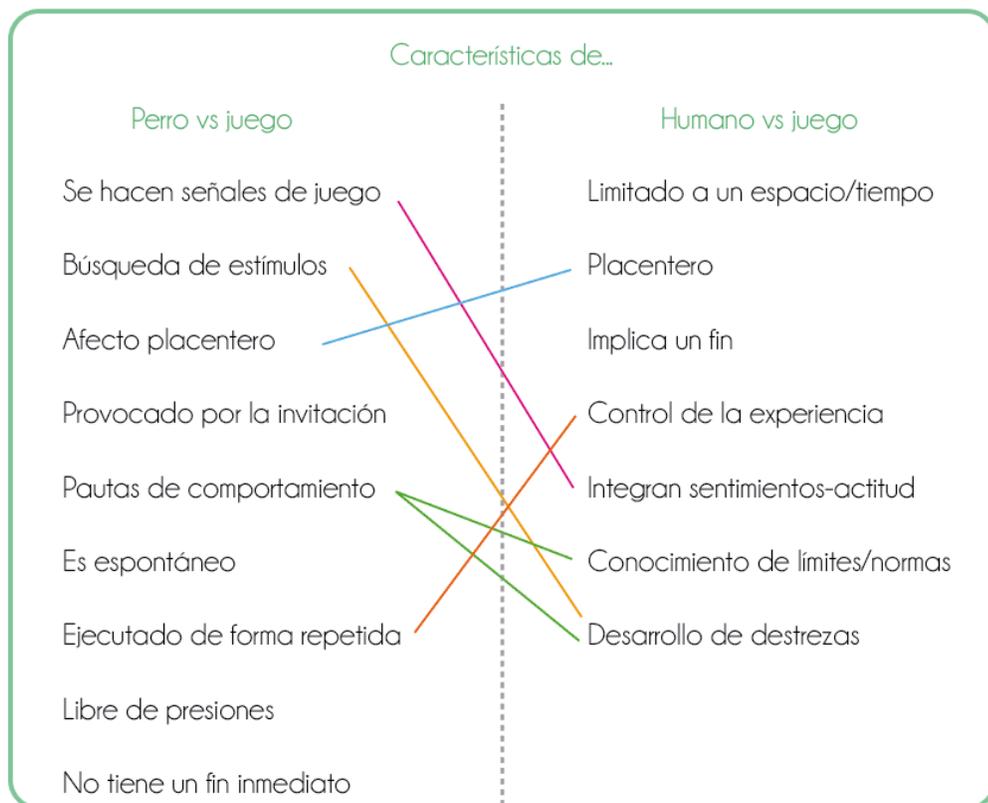


Figura 10. Esquema características similares entre el juego del perro y el humano

Se puede observar que las características relacionadas son afines entre el humano y el perro, lo que conllevan a posibles momentos de interacción directa: conexión. Mientras que las características diferentes entre humano y perro ante el juego, implica una posible interacción indirecta, o sea que aún hay vínculo, pero no una dinámica.

Al desarrollar dicho esquema, se pudo concluir que para el desarrollo de la dinámica en el sistema que se va a diseñar, será importante incluir aspectos que generen cierto grado de atención, disposición y cierto tipo de seguimiento en cuanto a lo que se está logrando con la dinámica. Por lo cual, como elemento importante, se deberá incluir algo con lo que se pueda dar ese seguimiento a las dinámicas y beneficios adquiridos, en cuanto a lo que está siendo orientado el perro y qué es lo que está entendiendo el humano a la hora de jugar con el animal. Este seguimiento, no será meramente una evaluación del desarrollo, ya que dependerá de la constancia y disciplina que se tenga en cuanto a la interacción para que se puedan observar esos hábitos que se van adquiriendo a lo largo del tiempo, sin embargo, el seguimiento permitirá entender qué se está pretendiendo lograr y aclarar con cada dinámica planteada en pro de la interacción positiva entre esa persona y su perro de compañía, a través de formas tradicionales y dinámicas simples y repetitivas, que lograrán afianzar el vínculo entre ambos sujetos, orientándolos a que esos hábitos colectivos que se formen, den como resultado una interacción beneficiosa para ambos

### **5.6 El aprendizaje mediante técnicas cognitivas**

Como bien se ha sabido, el aprendizaje en perros se da comúnmente en campos o escuelas de entrenamiento o adiestramiento, en donde profesionales en el tema, ponen en práctica ciertas técnicas cognitivas o combinan algunas entre ellas para un mejor resultado, dependiendo del programa de aprendizaje al que el animal pertenezca.

Se evaluaron 2 grandes técnicas que se utilizan para el aprendizaje:

a. Aprendizaje por asociación: éste se divide en subtemas que fomentan de acuerdo con lo que se aplique, una respuesta a partir de la asociación. Se puede encontrar la “habitación o adaptación”, en el cual se dirige un estímulo que provoca una respuesta en el animal, en esta técnica no hay castigos ni premios, sino un tipo de sociabilización, repitiendo el comando.

La “sensibilización” en cambio es repetir ese estímulo hasta que tome significado para el perro.

Y el condicionamiento clásico, se basa en asociar dos estímulos para obtener una respuesta: un estímulo que no significa nada para el perro y que luego pasa a significar algo al repetirse, uniéndose continuamente a otro acto.



*Figura 11. Aprendizaje por sensibilización*

b. Condicionamiento operante: tipo de aprendizaje que ayuda a desarrollar nuevas conductas sin necesidad de asociación de estímulos. En este tipo de aprendizaje, se evalúan las conductas que el perro realiza espontáneamente y se trabaja desde allí con ellas y con las consecuencias que tengan dichos actos. Estos principios de aprendizaje fueron desarrollados por B.F Skinner, en los cuales se deben tener 5 puntos en cuenta para poder aplicarlo:

- ✓ Refuerzo: premiar al perro con algo que considere agradable para él, cuando ha habido una conducta deseable (refuerzo positivo). Con ello, el perro puede comprender qué espera el humano de él.
- ✓ Castigo: Puede consistir en finalizar alguna dinámica o juego que se esté realizando en el momento por alguna conducta indeseable. El objetivo de esto es lograr ir disminuyendo la frecuencia con el que se presenta alguna conducta negativa. Importante tener en cuenta que este principio no es recomendable aplicarlo en perros que puedan sufrir de ansiedad o estrés porque lo que se hará será confundir más al animal.
- ✓ Extinción: se disminuye la frecuencia de una conducta que ha sido aprendida ya que ha dejado de ser reforzada, eso quiere decir que dejan de existir ciertas consecuencias que posiblemente antes reforzaban esa conducta. Este es un proceso idóneo para trabajar con perros que sufren ya sea de estrés, ansiedad o problemas conductuales menores.
- ✓ Control por estímulo: óptimo en perros que tienen un adiestramiento avanzado en obediencia. Consta de aumentar la frecuencia de una conducta al presentarle un estímulo, pero no en presencia de otro tipo de estímulo.
- ✓ Desarrollo de la conducta: la conducta final se va logrando desde la secuencia de varias respuestas, desde pequeños pasos que aproximan a la respuesta final.

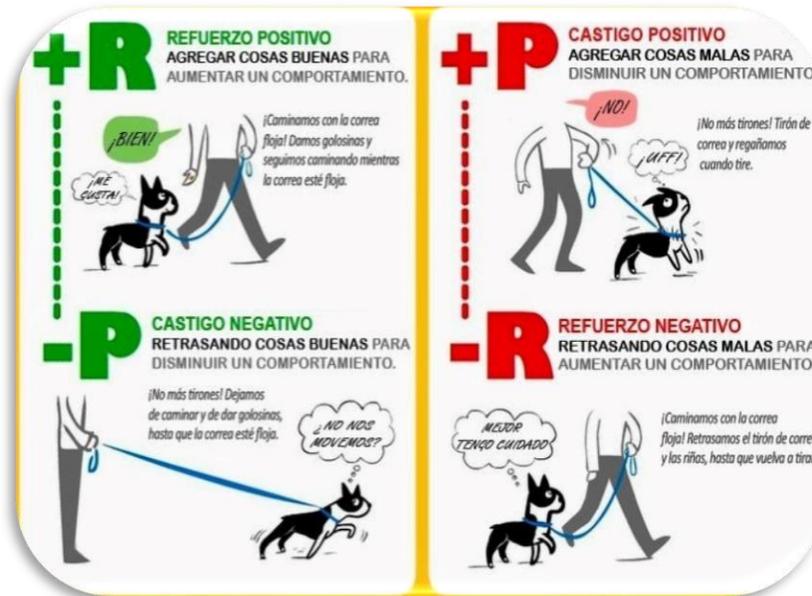


Figura 12. Condicionamiento operante (Fuente: <http://calmadogs.es/2014/04/perros-y-condicionamiento-operante/>)

A partir del análisis de estos aspectos y principios del aprendizaje para perros, se concluyó que se podrá trabajar con atributos que brinda el condicionamiento operante para el desarrollo de la propuesta de diseño. Al querer lograr que se formen hábitos colectivos entre la persona y su perro de compañía, es necesario que haya ciertas bases establecidas como son: el comportamiento adaptativo del perro dentro del hogar y las expectativas de ese comportamiento que tiene la persona con su perro. Desde ello, se podrán establecer características que llevarán a que mediante la interacción propuesta se pueda establecer la orientación hacia dichos hábitos colectivos que beneficien a ambos sujetos en su interacción dentro de la vivienda.

## **6. MARCO METODOLÓGICO**

Para la investigación y planteamiento de este proyecto, se utilizó el Diseño centrado en el usuario como método para desarrollarlo, permitiendo conocer más aspectos y características del usuario al que va dirigido el proyecto y así mismo características de su perro de compañía.

Mediante entrevistas<sup>7</sup> y encuestas se determinó:

- La importancia que se les daba a las mascotas/animales de compañía dentro de un hogar.
- En qué momentos las personas interactuaban más con sus perros de compañía
- Espacios de la vivienda donde estaba su perro habitualmente
- Qué pensaban acerca del trato que recibía su animal de compañía y si consideraban que estaba a gusto viviendo con sus personas responsables.

Teniendo en cuenta que sólo se consideró el porcentaje de animales que habían sido adquiridos voluntaria y planificadamente, descartando a quienes habían sido parte de “obsequios” o ya hacían parte de su familia sin su total consentimiento.

Y las entrevistas pudieron denotar las reacciones de las personas entrevistadas en cuanto a: qué se sabe del tema de la humanización, si eran conscientes de que tal vez estaban llegando a un grado de humanización con su perro, qué tipo de afecto le daban a su perro, entre otros aspectos.

## **7. ESTADO DEL ARTE**

---

<sup>7</sup> Preguntas de la encuesta realizada disponibles en “Anexos”

Para el desarrollo de la propuesta de diseño se analizaron varios aspectos en cuanto a referentes que aporten conceptos clave para su planteamiento.

Los referentes en cuanto al desarrollo de estrategia de la dinámica utilizados son:

- Juguetes para perros



*Figura 13. Juguetes tradicionales para perros (Imagen obtenida de: [https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/715JGvsNcML.\\_SX466\\_.jpg](https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/715JGvsNcML._SX466_.jpg))*

Los juguetes tradicionales para perros están hechos para que los muerdan, jueguen con ellos, interactúen y en un gran lapso, sean resistentes.

Se destaca el material adecuado que se utiliza para su fabricación en cuanto al uso que se le da. Usualmente se utilizan para el tipo de juego locomotor y con objetos, donde el animal solo puede distraerse con dicho objeto. Aunque también es utilizado para que la persona responsable lance al perro el juguete y éste vaya detrás de él, realizando una actividad física, pero muchas veces sin propósito mental.

- Gadgets para perros



*Figura 14. Gadgets para mascotas (Pawbo Life y Furbo)*

La tecnología se ha apoderado de varios aspectos de la vida cotidiana de las personas y ahora también está presente en aspectos en cuanto a “divertir” o “distraer” a nuestras mascotas. Lo que está sucediendo es que muchas veces esos dispositivos, que permiten solo la actividad entre dispositivo-mascota, aíslan la interacción y la cercanía con la persona, ya que ésta está siendo remplazada por un dispositivo que automáticamente hará sus funciones. El perro está pasando a un plano en donde no interactúa con su persona responsable, y la persona pasa a un papel secundario donde no está creando la confianza, respeto y tolerancia desde el vínculo con su perro.

Con este proyecto, se quiere potencializar esa formación de una interacción positiva desde un vínculo afectivo más cercano y que la persona se sienta parte de la formación, diversión y aprendizaje de su perro.

- Juegos tradicionales y de mesa



*Figura 15. Juegos tradicionales de mesa*

Los juegos tradicionales de mesa se caracterizan por tener los mismos objetos con los que hay que jugar, siendo de secuencias repetitivas y de dificultad simple a semi compleja, ya sea para jugarlos en grupo, parejas o algunas modalidades, individualmente. Las características que se aprecian desde estos juegos y que aportan a la estrategia del desarrollo del proyecto, es centrarse en qué están interesados los consumidores jóvenes hoy en día, quienes tienen un perfil de limitación en su tiempo y espacio para jugar, a quienes les gusta interactuar con sus amigos y familia, están al tanto en lo tecnológico pero aun así no se apartan de juegos tradicionales que han compartido con su círculo social y ha sido parte de momentos de ocio y diversión. Están presentes atributos como el azar, toma de decisiones, atención y expectativa, entre otras cualidades.

- Mobiliario para mascotas



*Figura 16. Mobiliario para mascota de Made Design Studio*



*Figura 17. Mobiliario para mascota del diseñador Seungji Mun*

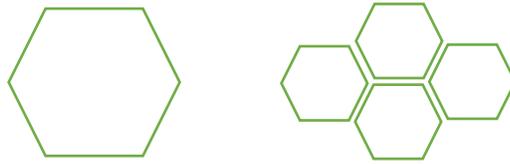
En cuanto a aspectos formales, se tomó como inspiración las formas geométricas que permiten denotar:

- Círculo y líneas curvas: adaptabilidad y protección, movimiento, amistad, continuidad



*Figura 18. Círculo y líneas curvas*

- Hexágono: unión, forma apilable.



*Figura 19. Hexágono*

- Triángulo: avance, poder.



*Figura 20. Triángulo*

Para el aspecto en cuanto a materiales que aportan cualidades para cumplir los determinantes y requerimientos del diseño, se exploró desde referentes como:

- Almohadas de poliuretano y viscoelásticas



*Figura 21. Espuma de poliuretano y viscoelástica*

Estas almohadas, están hechas de espuma viscoelástica, la cual es un material hecho desde el poliuretano. También llamada espuma con memoria, esta se adapta a la forma del cuerpo, disipando la presión de este, consiguiendo que

el cuerpo que esté sobre esta espuma no tenga puntos de presión altos, mejorando la calidad de apoyo y descanso.

- Silicona y caucho para juguetes



Figura 22. Silicona y caucho (Imagen obtenida de: [https://medios-plazavip.sears.com.mx/fotos/productos\\_sears1/original/2614818.jpg](https://medios-plazavip.sears.com.mx/fotos/productos_sears1/original/2614818.jpg))

De acuerdo con fabricantes y expertos, la silicona y caucho no tóxicos, son aptos para fabricar juguetes para perros ya que son resistentes al trato que se les pueda dar como mordeduras, lanzamientos, al rodar o jugar con las patas. Además, son aptos para obtener en ellos colores intensos, que aportan al perro mayor visibilidad y atención cuando se trata de jugar con dichos objetos.

- Policarbonato y ABS



*Figura 23. Policarbonato y ABS*

Material utilizado para otros implementos para mascotas o juguetes ya que tiene características adecuadas para su uso como: no tóxica, duradera, lavable.

- Textiles que proporcionan confort



*Figura 24. Confort de textiles*

De acuerdo con aspectos de confort en el perro, se evaluaron diferentes tipos de tela que cumplieran con características como: suavidad, regulación de

temperatura, resistente a rasguños, transpirable e hipoalergénica. Al perro indudablemente le interesa descansar en una superficie donde se reúnan estas características que permiten su buen descanso y desarrollo de acciones como escarbar, hacer encamada, esconderse, entre otros.

En conclusión, se tomó características de estos referentes para poder acercarse de una manera más acertada a lo que se quería lograr con el proyecto, agrupando atributos y propiedades de materiales, conceptos y dinámicas que permitan el desarrollo del sistema objetual.

## 8. PROCESO DE DISEÑO

### 8.1 Determinantes y Requerimientos

Para dar a conocer los determinantes y requerimientos de este proyecto, a continuación, se evidenciarán en una tabla donde se podrán observar en cuanto a cumplir los objetivos planteados:

DETERMINANTES	REQUERIMIENTOS
Brindar aspectos que llamen la atención del perro en cuanto a la dinámica que se establece de interacción en el momento de descanso	Mediante diferentes texturas, se busca que la suavidad, el confort y la regulación de temperatura corporal estén presentes al momento de acostarse en la superficie de descanso
Identificar las diferentes posturas y dinámicas que puede establecer el perro al momento del descanso	La propuesta formal de la superficie de descanso cuenta con relieves para que sirvan de apoyo de la cabeza y patas del perro principalmente. El material debe adoptar la forma en la que el perro decide recostarse, volviendo luego a su forma inicial para prevenir deformaciones o problemas de columna en el perro.

Estimular actividades de instinto natural al momento de descansar en el perro, como son: escarbar, hacer encamada, dar vueltas, esconderse parcial o totalmente mientras duermen. Así mismo fomentar que dejen su olor propio en la superficie para facilitar el reconocimiento de ese espacio como “suyo”	La composición de textiles de la superficie de descanso debe permitir realizar dichas actividades, permitiendo que el perro pueda “reconfigurar” las posiciones del textil al escarbar o esconderse bajo él. Así mismo, deberá encontrar cierto estímulo positivo al momento de escarbar (algo que indique que puede encontrar algo ahí).
En la dinámica de juego, el objeto que inicia dicho momento deberá llamar la atención del perro desde sus percepciones sensoriales y ayude a orientar al perro desde el reconocimiento de objetos (con los que sí puede interactuar).	El objeto desarrollado deberá tener presente aspectos como: intensidad de color para mejor visualización del perro hacia el objeto, ser de tamaño pequeño para ser captado de mejor manera por el animal y poder lanzarlo para que lo asocie como presa, y que sea apto para agregar algún olor que reconozca el perro como estímulo.
El objeto que inicia el momento de dinámica de juego también deberá responder a aspectos que se relacionen con el juego humano.	El objeto desarrollado será denominado como “dado” ya que será este un condicional del que dependerá realizar la dinámica de acuerdo con el color que salga “al azar”.
Las dinámicas de juego deberán ser cortas y repetitivas, además de sencillas para que tanto el humano como el perro las puedan desarrollar de acuerdo con el tiempo y actitud disponible.	El sistema debe contar con objetos que permitan realizar las diferentes dinámicas de manera corta y sencilla. Con los mismos componentes y diferentes tipos de respuesta. Se propone módulos configurados para las diversas dinámicas.
Permitir que la persona pueda realizar cierto tipo de seguimiento sobre la interacción y las dinámicas que se propone al utilizar el sistema diseñado, y así conocer beneficios, advertencias y sobre la orientación hacia esos hábitos colectivos establecidos.	Se propone que, mediante un protocolo, de manera gráfica y precisa se pueda evidenciar pasos y aspectos claves para desarrollar de manera asertiva y efectiva las dinámicas de interacción, para beneficiar la interacción entre el humano y su perro de compañía.

Figura 25. Tabla “Determinantes y Requerimientos”. Elaboración propia

## 8.2 Propuesta estratégica

A continuación, se plantea las fases y dinámicas que se realizarán en torno a la interacción entre la persona y su perro de compañía, desde diferentes componentes de un sistema objetual



Figura 26. Esquema Condición 1: momento de descanso. Elaboración propia



Figura 27. Esquema Condición 2: momento de dinámica de juego. Elaboración propia

Y como parte del planteamiento de la propuesta estratégica, se desarrolló el esquema a continuación, que demuestra de forma general lo que se va a abarcar con el diseño del sistema

### *Estrategia del diseño*

- Análisis de comportamiento adaptativo vs expectativas conductuales en la convivencia del humano y su perro, dentro de un espacio
- Características cognitivas e instintivas del perro a estimular en pro de los límites de convivencia
- Establecimiento de atributos del juego y de la técnica de "condicionamiento operante" para orientar hacia los límites a trabajar. Y establecimiento de características del juego según el usuario
- Desarrollo de protocolo que apoya el seguimiento de hábitos colectivos adquiridos
- Inducción a la interacción tanto del humano como del perro para utilizar el sistema diseñado con el fin de cumplir con el objetivo.
- Interacción positiva: eventos que sucedan en la interacción respetando el hecho de coexistir en un espacio, en pro de un buen desarrollo del vínculo humano-perro

*Figura 28. Esquema Estrategia de diseño general. Elaboración propia*

### **8.3 Exploración formal**

De acuerdo con los determinantes y requerimientos establecidos anteriormente, se comenzó a desarrollar una propuesta formal que evidencie las relaciones que se quería comunicar.

- Bocetación de la primera propuesta formal

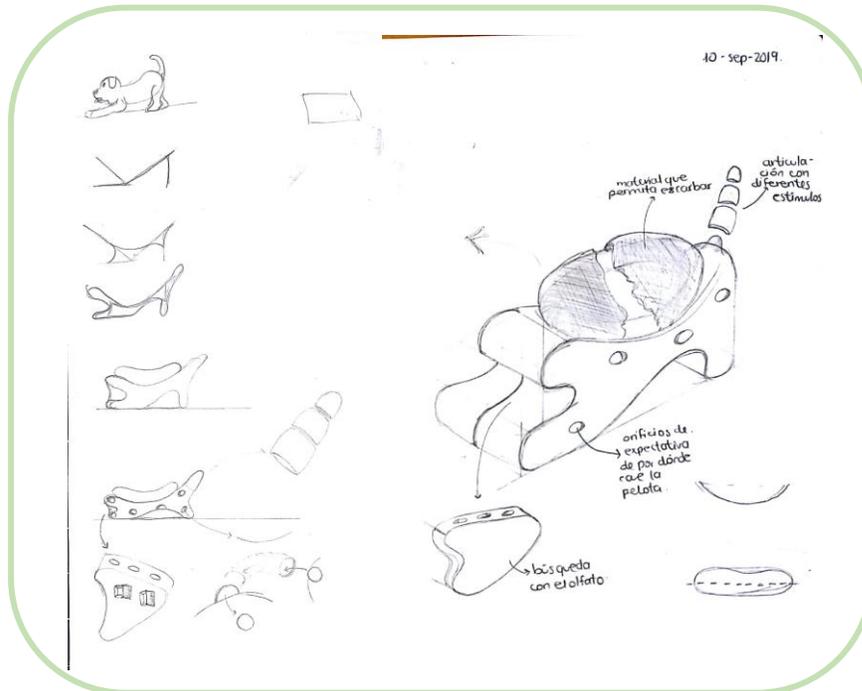


Figura 29. Bocetación primera propuesta

Basada en la postura del perro al querer jugar, esta estructura formal tenía los elementos articulables con los que se desarrollaban la actividad y encima estaba la superficie de descanso. Las desventajas fueron: muy pesado visualmente, y posiblemente por la altura no era fácil el acceso a la superficie de descanso.



Figura 30. Representación modelo a escala de la primera propuesta formal

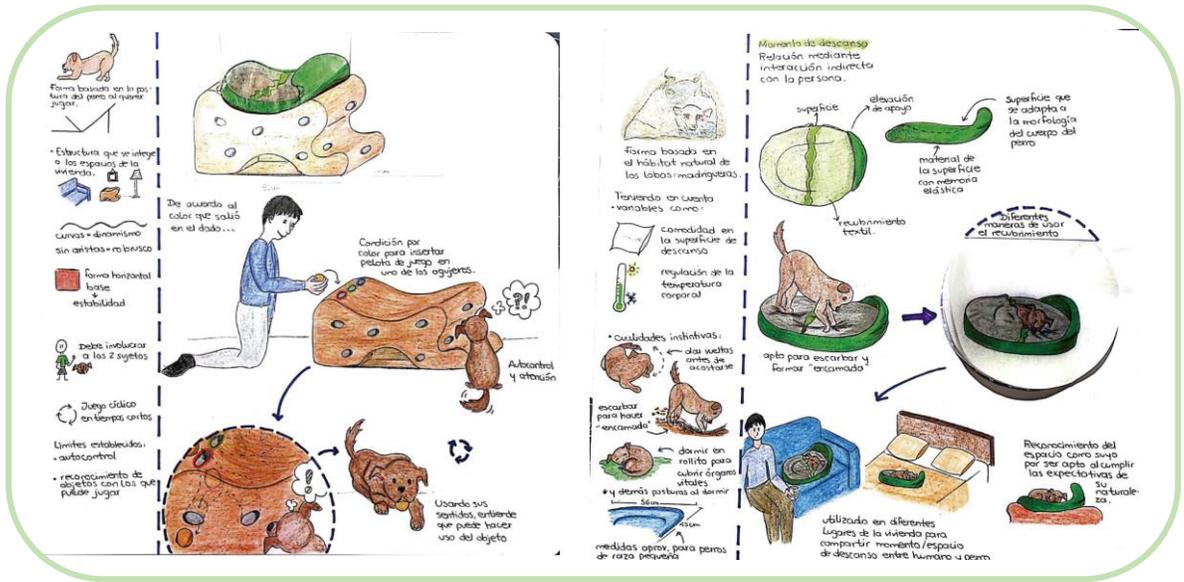


Figura 31. Secuencia de la dinámica desde la forma

A partir del desarrollo de la secuencia de la dinámica, se fueron estableciendo otras propuestas formales que sigan cumpliendo con la secuencia de la dinámica.

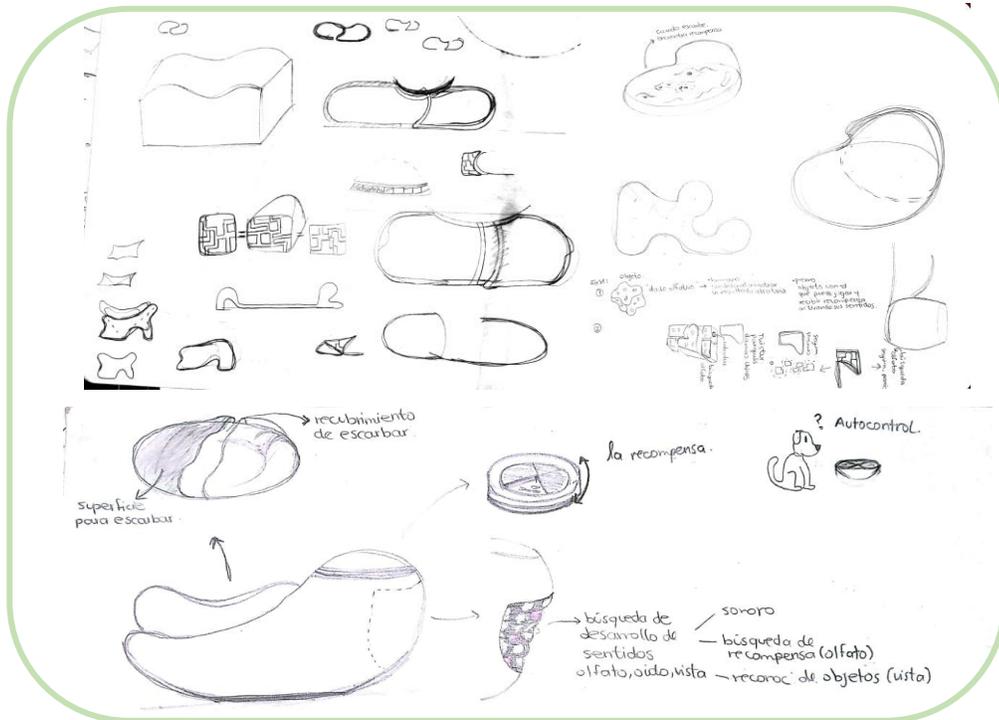


Figura 32. Bocetación propuestas alternas



Figura 33. Esquemas formales de la segunda propuesta



Figura 34. Modelo de la superficie de descanso

Se plantea otra opción de esquemas formales que cumplan con lo requerido en el desarrollo de la dinámica. El dado toma un papel desde el azar y la condicional para desarrollar el tipo de dinámica. Las esferas serán objetos por los cuales mediante diferentes características se estimula los sentidos. Toda la dinámica está alrededor de la aplicación del condicionamiento operante y de „l establecimiento del esquema “ejercicio-disciplina-afecto).

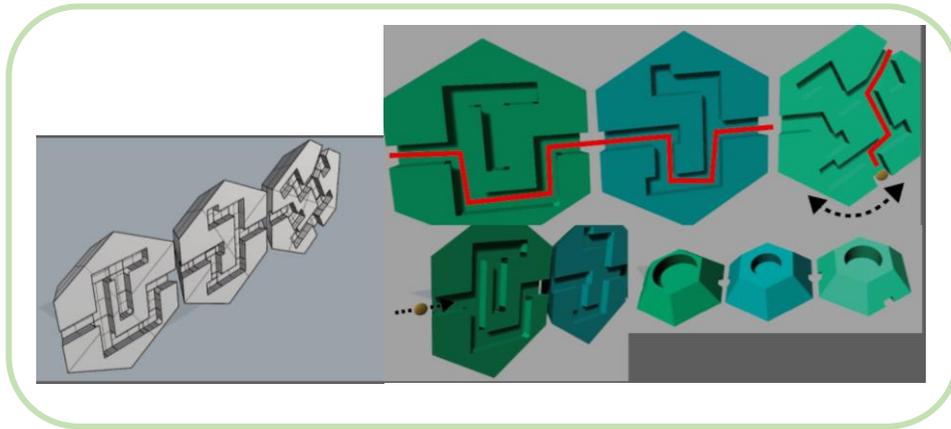


Figura 35. Modelado de módulos para diferentes dinámicas

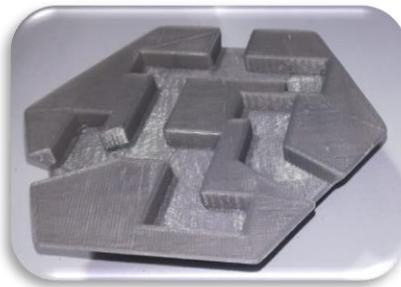


Figura 36. Impresión 3D modelo de módulos

Se planteó que, para el desarrollo de la actividad, se desarrollara una propuesta formal que pueda reunir en su forma las diferentes dinámicas que se van a realizar, desde una forma de pirámide truncada hexagonal, con detalles que permitan interactuar en las diferentes actividades, y sean de un tamaño acorde al tamaño de perros al que va dirigido el proyecto.

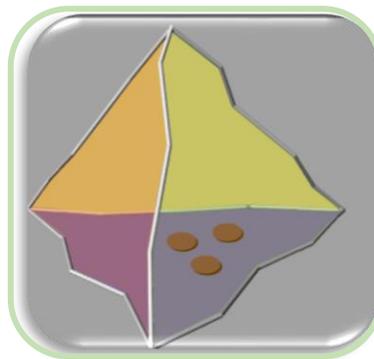


Figura 37. Esquema dado olfativo

A su vez, para el dado que se convirtió en objeto condicional para comenzar el momento de dinámica de juego, pasa de ser cúbico a ser una propuesta piramidal. Esta forma permite de igual manera establecer las actividades al azar desde la interacción con el perro y la búsqueda del snack de recompensa que se encuentra dentro del dado.

#### 8.4 Construcción

##### - Estructura base

Se construye a partir de láminas de madera que dan forma a la estructura.



Figura 38. Proceso de construcción 1: estructura base

Ya que el concepto estético es basado en el hábitat natural de los cánidos, se representa la estructura con una textura en piedra y se utiliza una fibra natural (fique) como recubrimiento de la superficie de apoyo



Figura 39. Proceso de construcción 2: estructura base

##### - Superficie de descanso

Se realiza el corte de la espuma viscoelástica y los puntos de apoyo del mismo material para dar la forma base a la superficie de descanso. Así mismo, se cosen los diferentes textiles que serán el forro interno y externo de la espuma.

Y se saca la plantilla para realizar los bolsillos de búsqueda que irán a su vez cosidas sobre las caras del forro externo.



*Figura 40. Proceso de construcción: superficie de descanso*

- Módulos

Se modelan en 3D y luego se procede a imprimirlos en 3D, en PLA, de acuerdo a las dimensiones dadas. Se procedió a sellarlos, encaseinarlos y pintarlos para darles un acabado similar a lo que sería el material final ( ABS y policarbonato)



*Figura 41. Proceso de construcción: módulos*

- Dado olfativo

Se cortaron 4 caras triangulares de láminas de silicona, para formar la pirámide, la cual tendrá cada cara de un color diferente, y 2 orificios en cada una de ellas para incrustar los snacks del perro cuando se vaya a jugar.

Se ensamblaron las caras cosiéndolas ya que aporta firmeza en sus aristas. Los colores utilizados son acordes para que el perro pueda tener una mayor visualización de éstos y llamen su atención al igual que su textura.

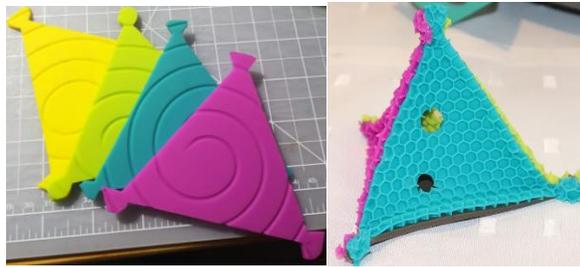


Figura 42. Proceso de construcción: dado olfativo

- Protocolo

Se realizó gráficamente un protocolo de seguimiento, en donde se pudiera encontrar un paso a paso sobre las dinámicas que se pueden desarrollar y también los beneficios que estas traen.

## 8.5 Comprobaciones

### 8.5.1 Comprobaciones primarias

Para esta primera etapa de comprobaciones, se realizaron las dinámicas con un perro de raza chihuahua, pero de edad adulta, para observar cómo reaccionaba a la propuesta.



Figura 43. Comprobación etapa 1a

En cuanto al confort, cumple con las características para que el perro pueda acostarse y sentarse en la superficie de descanso, ya que al ser para razas pequeñas su altura permite el fácil acceso

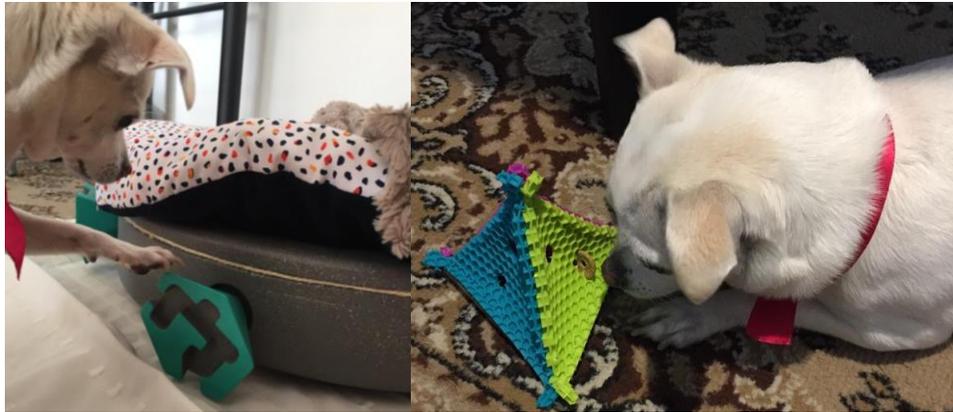


Figura 44. Comprobación etapa 1b

Aún siendo un perro de raza adulta, tiene curiosidad y le llama la atención las formas propuestas. Al ser adulto, ya tiene una conducta formada y se podría decir que están presentes características de humanización, por lo que muchas veces no buscaba seguir con la dinámica, sino esperaba a que su persona responsable le diera directamente la recompensa, que en este caso era un snack. Sin embargo, en otras ocasiones, buscaba la manera de solucionar lo que se le proponía. Queriendo demostrar que si está el planteamiento de desarrollo de conductas y hábitos a lo largo de la constancia de las dinámicas.

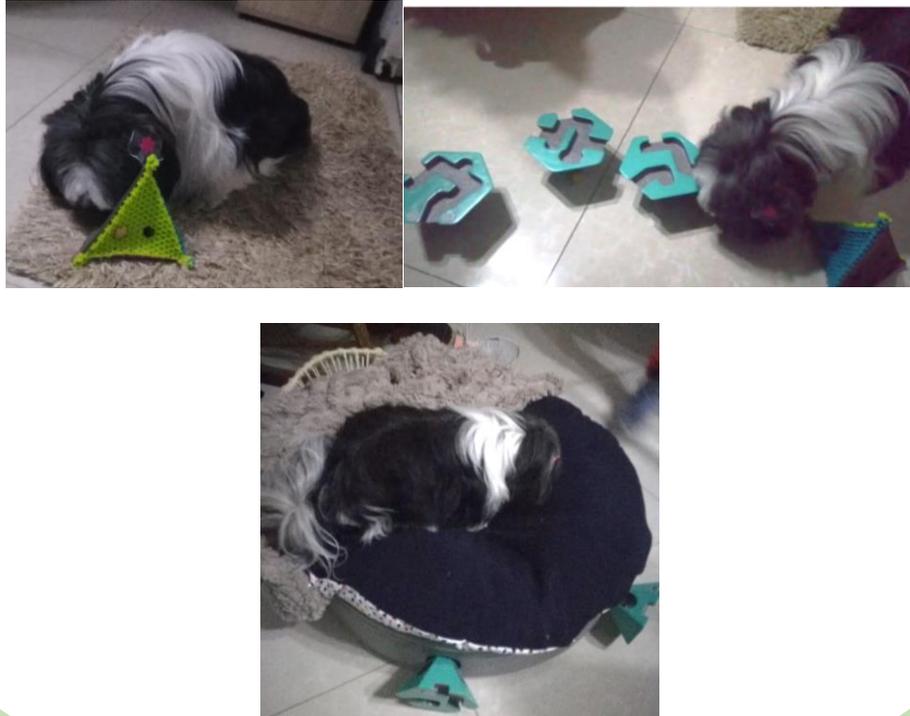
### 8.5.2 Comprobaciones secundarias

Para la segunda etapa de comprobaciones, éstas se realizaron con perros que tienen un año máximo, para verificar el comportamiento en el contexto y con su persona responsable.

Se entrega el protocolo de seguimiento a la persona, y des dispone la superficie de descanso para que el perro haga uso de ella.

Una vez la persona haya leído el protocolo, pasa a realizar la dinámica de juego, comenzando al incrustar los snacks de su perro de compañía en el objeto, y a realizar las diferentes dinámicas propuestas para que interactúen.

a. Laura Rojas (28 años) y su perra raza ShitZu: Shelby (1 año)



*Figura 45. Comprobación etapa 2a.*

La opinión de Laura acerca del sistema diseñado fue que le agradaba que con dinámicas cortas y fáciles pudiera relacionarse más con su perra Shelby, mientras aprendía algo y a su vez entendía cosas que quería. También aseguró que ella está consciente de que muchas características que tiene Shelby son de humanización y que pueden afectar negativamente a ambas y por eso es bueno que aprendiera cosas sobre su naturaleza como perro.

- b. Daniel Guevara (25 años) y su perro raza Bulldog Francés: Goofy (10 meses)

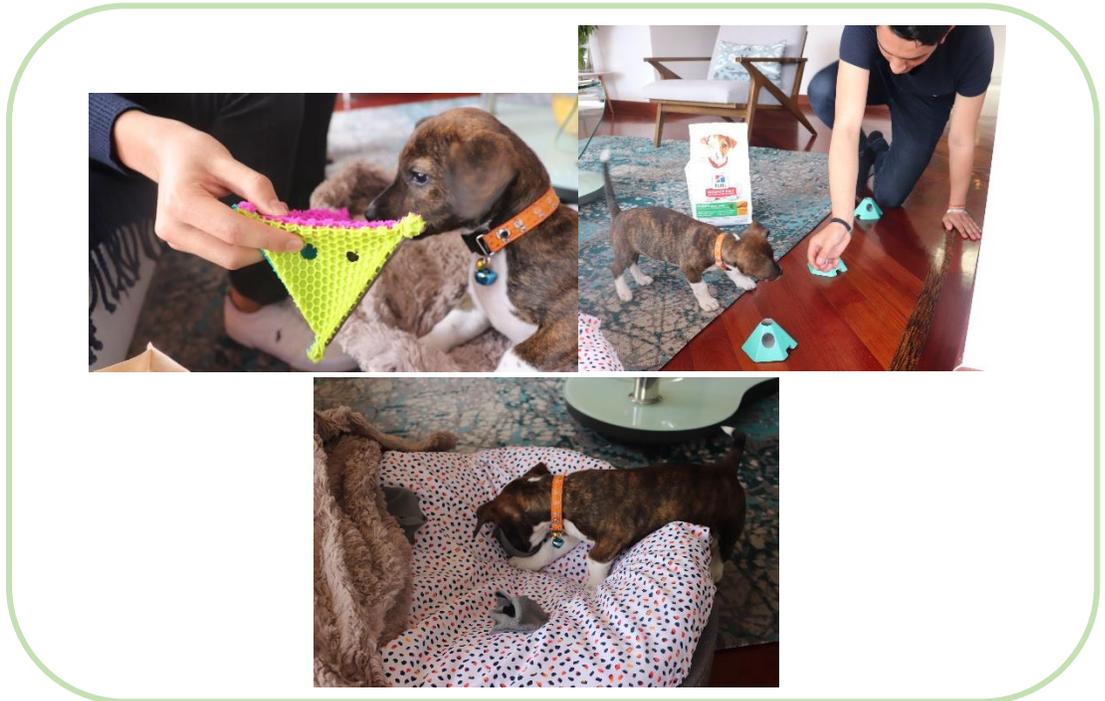


*Figura 46. Comprobación etapa 2b.*

La opinión de Daniel acerca del sistema diseñado fue que él nunca había practicado adiestramiento, entrenamiento o similares con su perro Goofy y que, con estas dinámicas propuestas por el sistema, descubre que puede ser fácil orientar a su perro hacia aspectos que pueden favorecer a ambos.

Así mismo, sugirió que la superficie de descanso pueda ser diseñada de diferentes tamaños para cuando los perros son de razas más grandes o necesitan más espacio.

c. Alejandro Cárdenas (25 años) y su perro “raza única”: Polo (5 meses)



*Figura 47. Comprobación etapa 2c*

En esta tercera comprobación, la opinión de Alejandro fue que, aunque no conocía bien la problemática de la humanización y los perjuicios que traía, piensa que, con esta propuesta de diseño, él podrá darse cuenta de los beneficios que trae realizar las dinámicas de interacción con su perro y a su vez involucrarse más con él.

## **9. CONCLUSIONES**

De acuerdo con las comprobaciones y aspectos analizados con veterinarios profesionales, se concluye:

1. Las dinámicas cortas y sencillas son adecuadas para los tiempos y espacios limitados que tiene el usuario para interactuar con su perro de compañía, siendo simple su desarrollo.

2. El manual aporta de manera clara lo que se quiere lograr como beneficio con las dinámicas y también parece sencillo la manera de evaluar con el “ábaco”
3. Los usuarios están más al tanto de la problemática de la humanización y cómo se puede prevenir a través del desarrollo de las cualidades cognitivas e instintivas del perro.
4. Se considera importante, que para un desarrollo más a futuro sobre el proyecto, se propongan otros tamaños de la superficie de descanso para razas más grandes y a su vez, también se incremente el estímulo de otros sentidos del perro ya que, como alcance para este proyecto, se estimula principalmente el olfato y oído.
5. La doctora veterinaria de la Universidad Nacional de Colombia, Myriam Acero, asegura que, con la propuesta del sistema diseñado, se está pensando en la relación humano-animal que se establece desde la recolección de las caracterizaciones particulares del animal y cómo el humano hace parte ahí desde la interacción más allá de solo un “dominio”, como comúnmente se ve.
6. Se evidencia un hallazgo terapéutico desde las cualidades de la superficie de descanso, permitiendo que el perro al acostarse allí pueda descansar su columna y cuello mediante la posición en la que esté, gracias a la forma en la que está dispuesta la superficie de descanso junto a la estructura base.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

- Acero, M. (2017). *La relación humano-animal de compañía como un fenómeno sociocultural. Perspectivas para la salud pública*. Bogotá.
- Anónimo. (2014). *Como la vida misma*. Obtenido de Animales de compañía: <http://www.hospitalinfantamargarita.es/saludmentalhdia/?p=1042>
- Anónimo. (s.f). *Fondazione Capellino*. Obtenido de Perro-humano ¿una relación especial? la exitocina: <https://www.almonature.com/es/blog/perro-humano-una-relacion-especial-la-oxitocina/>
- Barroso, J. (2016). *Esandi y Barroso*. Obtenido de Aprendizaje por asociación en los perros: <https://esandibarroso.com/blog/curiosidades/item/42-aprendizaje-por-asociacion-en-los-perros>
- Bermeo, J. C. (s.f.). *¿Qué es humanizar?* Obtenido de [https://www.josecarlosbermejo.es/wp-content/uploads/2018/04/derecho\\_a\\_la\\_humanizacion.pdf](https://www.josecarlosbermejo.es/wp-content/uploads/2018/04/derecho_a_la_humanizacion.pdf)
- Castroviejo Bolibar, J. (1992). *Prólogo en Fundación Purina Comunicaciones 1 Congreso Internacional El Hombre y los animales de compañía: beneficios para la salud*. Barcelona.
- DeConceptos.com*. (s.f.). Obtenido de Concepto de relación: <https://deconceptos.com/general/relacion>
- Dinero. (2018). *Dinero*. Obtenido de Las Familias Colombianas tienen más mascotas y menos hijos: <https://www.dinero.com/edicion-impresa/negocios/articulo/mascotas-en-los-hogares-de-colombia-en-2018/264423>
- Gardey, J. P. (2013). *Definicion.de*. Obtenido de <https://definicion.de/vivienda/>
- González, F. y. (1994). *La Relación con los Animales de Compañía. La Educación cívica y humana*. Barcelona, España.
- Juncal Cámara. (2018). *Idea*. Obtenido de ¿Qué es un etólogo y a qué se dedica?: <http://www.idea.lu/que-es-un-etologo-que-es-etologia/>
- Lysons, A. (1992). *Cambios en el Rito Cardíaco y la Presión Arterial de las Personas tras su Interacción con Animales de Compañía* . Barcelona: Fundación Purina.
- Martínez, A. (2016). *Experto Animal* . Obtenido de Condicionamiento operante en perros : <https://www.expertoanimal.com/condicionamiento-operante-en-perros-21160.html>

- Mateus, Y. H. (septiembre de 2019). La interacción positiva y negativa, entre el humano y su perro . (A. M. Meneses, Entrevistador)
- Medina Bojaca, C. (2011). *La ética de la responsabilidad y el respeto a las mascotas- como forma de vida-, como solución al maltrato y abandono de las mismas*. Bogotá: Trabajo de Grado- UEB.
- Merino, J. P. (2012). *Definición.de*. Obtenido de Ser Humano: <https://definicion.de/ser-humano/>
- Merino, J. P. (2014). *Definición.de*. Obtenido de Habitante: <https://definicion.de/habitante/>
- Millán, C. (2014). César Millan y los 3 secretos para manetener armonía y balanca con tu perro. (M. A. Molina, Entrevistador)
- Mosterín, J. (1998). *¡Vivan los animales!* España: Editorial Debate S.A.
- Ramírez Poveda, S. (2001). *El Hombre y el Animal: su Relación en una Concepción legal y filosófica* . Bogotá, Colombia.
- Serpell, J. (s.f.). *In the Company of Animals. A study of Human-Animal Relationship*. New York.
- Soler, P. C. (2017). *Affinity*. Obtenido de Antrozoología, el vínculo entre humanos y animales: [https://www.fundacion-affinity.org/la-fundacion/catedra/antrozologia-el-vinculo-entre-humanos-y-animales?utm\\_source=BlogFA&utm\\_medium=enlace](https://www.fundacion-affinity.org/la-fundacion/catedra/antrozologia-el-vinculo-entre-humanos-y-animales?utm_source=BlogFA&utm_medium=enlace)
- Turner, D. (2001). *Tenencia Responsable de Animales y Educación. El Papel de los Animales de Compañía en la Sociedad Moderna* . Sao Paulo, Brasil: Central de Impresora Brasileira Limitada .
- Wood, G.-C. y. (2005). *"Más que un compañero peludo: el efecto de ondulación de los animales de compañía en las interacciones de comunidad"*.
- WSPA. (1996). *World Society for Protection of Animals*. Bogotá, Colombia.

## 11. ANEXOS

### 11.1 Encuesta Observación de campo

Esta encuesta se realizó a 20 personas quienes tienen como animal de compañía un perro, con la finalidad de determinar características como personas responsables del animal.

1. ¿Con qué fin tiene mascota?

Compañía

Utilidad (guardián de casa o similar)

Terapia

Por herencia o traspaso (por mis hijos, porque me lo regalaron, porque “tengo que” vivir con él)

2. ¿De qué manera llegó su perro al hogar?

Adoptó

Compró

Como regalo

3. ¿Cuántos perros conviven con usted en su hogar?

1

2

3

Más de 3

4. ¿En qué momentos considera que comparte más con su mascota dentro de la vivienda?

Momentos de ocio/descanso

Momentos de trabajo en el hogar

Momentos al realizar actividades como cocinar o limpiar

No comparto con él

5. ¿En qué lugar suele pasar su perro, en su vivienda?

No puede entrar a la casa, solo en zonas exteriores

- En la sala
- En alguna habitación
- En la cocina
- En el baño
- En otra zona al interior de la vivienda

6. ¿Considera que su mascota vive cómodamente con usted?

Si

No

Tal vez

7. Según la respuesta anterior ¿por qué lo considera así?

8. ¿Cree usted que está respetando ¡la naturaleza como animal! de su perro?

¿Por qué?

9. ¿Cree que su relación con su mascota trae más beneficios que problemas en cuanto a convivencia psicológica, social y emocionalmente?

Si

No

10. Según la respuesta anterior, explique por qué

11. Clasifique a su perro según su raza

Pequeño (chihuahua, yorkshire, pug)

Mediano (bulldog, beagle, schnauzer, springer spaniel)

Grande (Labrador, bernés de la montaña, weimaraner)

12. ¿Qué elementos ha adquirido para su perro?

Cama

Otro tipo de mobiliario

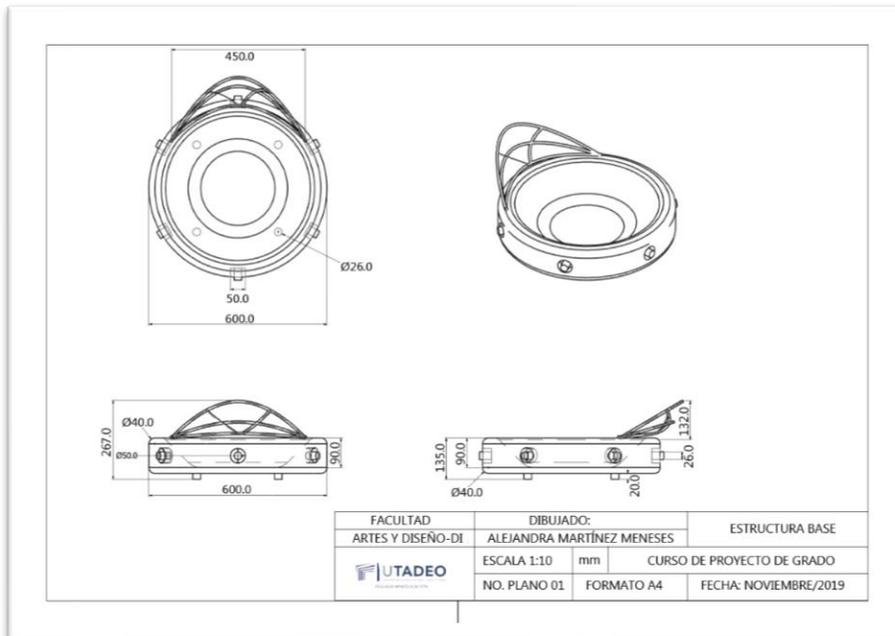
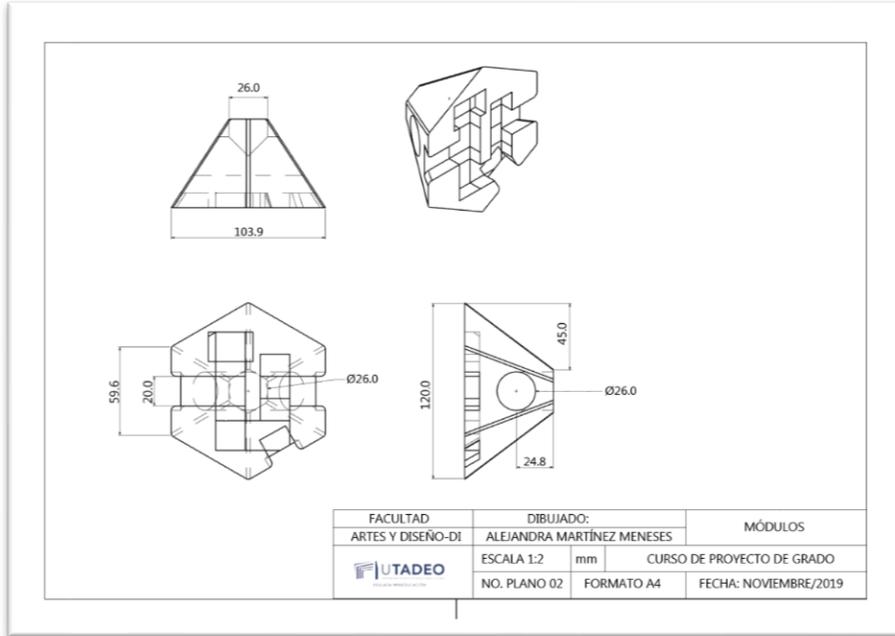
Prendas de vestir

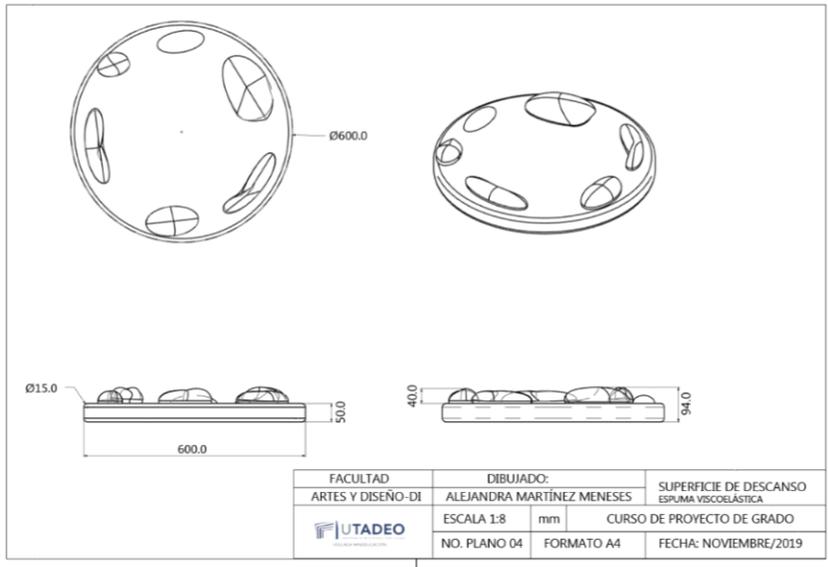
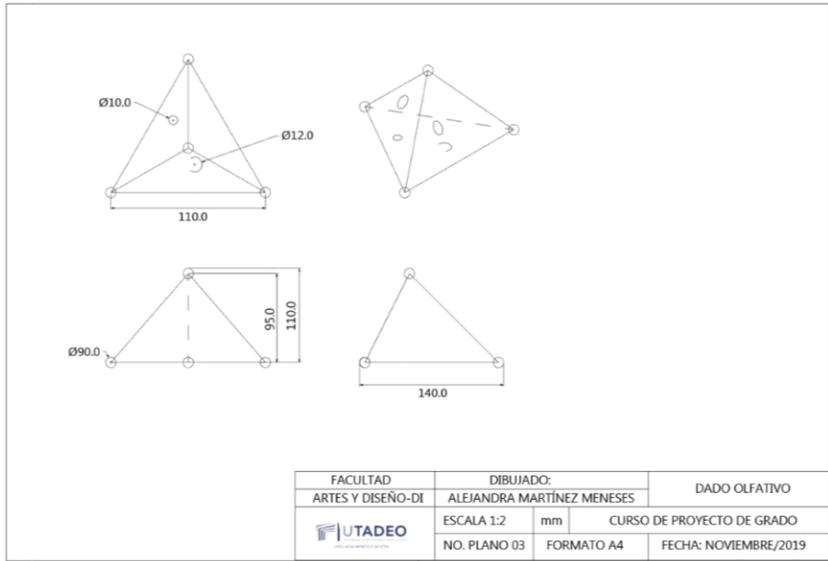
Collares y otros accesorios

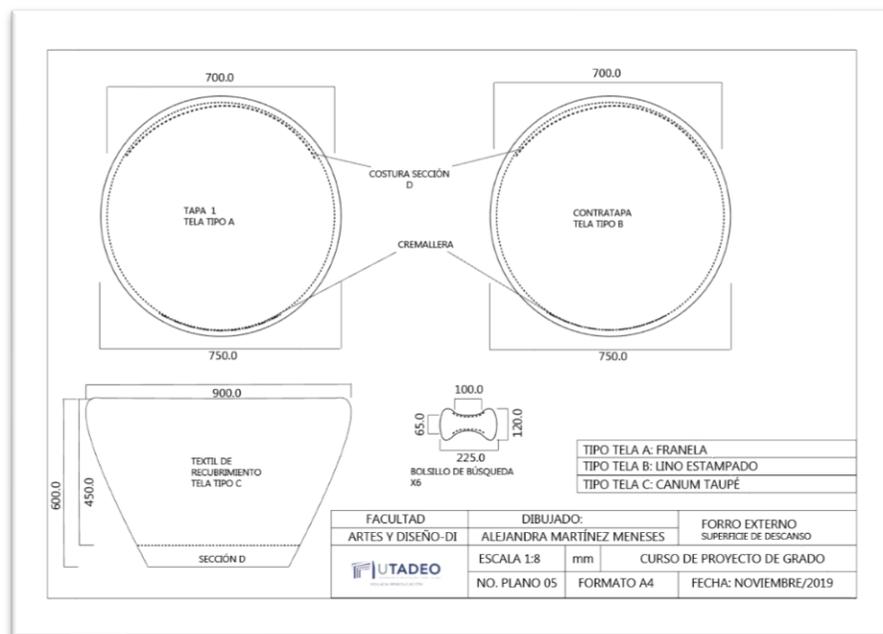
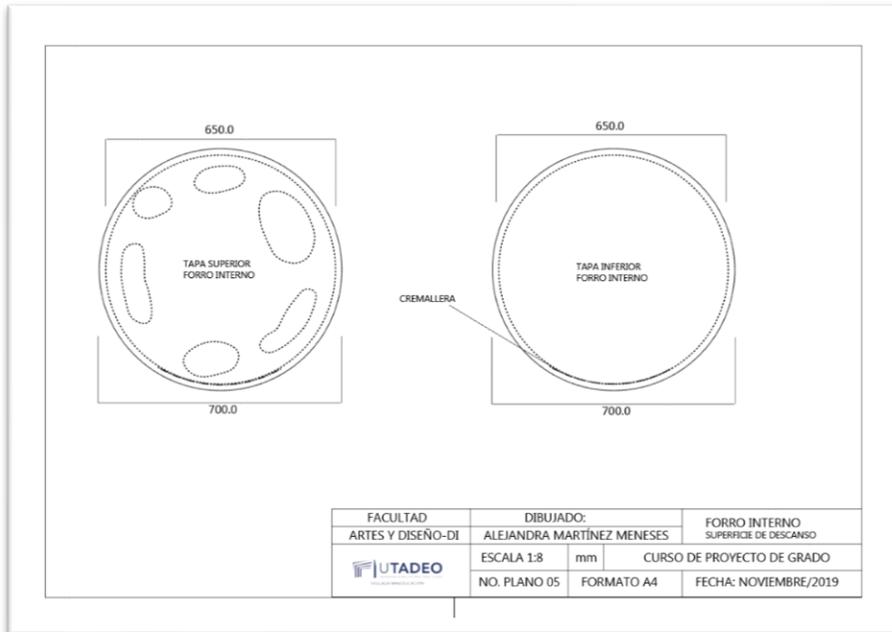
Elementos de belleza (perfumes, tintes, moñas)

Otro: \_\_\_\_\_

## 11.2 Planos Técnicos del producto







### 11.3 Costos

A continuación, se evidencia los costos de elaboración del prototipo: