



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES MULTIMEDIA**

TEMA:

**Aplicación interactiva para la Terapia Asistida con Perros para
los pacientes del Centro Canoterapia Ecuador.**

AUTORA:

Mendoza Vera, Betty Priscilla

**Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de
INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

TUTOR:

Lcdo. Alberto Mite Basurto

**Guayaquil, Ecuador
14 de Marzo del 2017**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por **Betty Priscilla Mendoza Vera** como requerimiento parcial para la obtención del Título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**.

TUTOR

f. _____
Lcdo. Alberto Mite Basurto

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz, Victor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 14 días del mes de Marzo del año 2017



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Betty Priscilla Mendoza Vera**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación **Aplicación interactiva para la Terapia Asistida con Perros para los pacientes del Centro Canoterapia Ecuador** previa a la obtención del Título **de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 14 días del mes de Marzo del año 2017

LA AUTORA

f. _____
Betty Priscilla Mendoza Vera



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Betty Priscilla Mendoza Vera**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Aplicación interactiva para la Terapia Asistida con Perros para los pacientes del Centro Canoterapia Ecuador**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 14 días del mes de Marzo del año 2017

LA AUTORA:

f. _____
Betty Priscilla Mendoza Vera

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer en primer lugar al Centro Canoterapia Ecuador por mostrarme su hermosa labor y permitirme realizar este proyecto junto a ellos. En segundo lugar a mi familia, principalmente a mis padres por brindarme su apoyo incondicional siempre. Y en especial a mis amigos que me acompañaron en toda esta etapa hasta el final.

Betty Priscilla Mendoza Vera

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo de titulación a mi familia y muy en especial a mis hermanos menores, ellos son mi motivación para que este proyecto se realizara con éxito.

Betty Priscilla Mendoza Vera



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____
Lcdo. WELLINGTON VILLOTA OYARVIDE, Mgs.
OPONENTE

f. _____
Lcdo. VICTOR HUGO MORENO DÍAZ, Mgs.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____
Lcdo. JOFEE PALADINES, Mgs
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Capítulo I: Presentación del objeto de estudio	2
1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.2. Formulación del Problema	6
1.3. Objetivo General	6
1.4. Objetivos específicos	7
1.5. Justificación del tema.....	7
1.6. Marco conceptual.....	9
1.6.1. Animales de Compañía.....	9
1.6.2. Terapia Asistida con Animales (TAA).....	10
1.6.3. Beneficios de la TAA.....	11
1.6.4. Historia.....	11
1.6.5. Diferencia entre las TAA y AAA	13
1.6.6. Terapia Asistida con Perros (TAP)	13
1.6.7. Equipo Multidisciplinario dentro de la TAP	14
1.6.8. Perro de Terapia	14
1.6.9. Terapia Asistida con Animales en Ecuador	15
1.6.10. Importancia del Vínculo Humano - Animal	17
1.6.11. TIC's en la Educación	18
1.6.12. Interactividad.....	19
1.6.13. Tecnología como medio de aprendizaje.....	19
Capítulo II: Diseño de la Investigación	22
2.1. Planteamiento de la metodología	22
2.2. Población y muestra.....	23
2.2.1. Muestra.....	23

2.3.	Instrumentos de Investigación.....	24
2.3.1.	Entrevista a profundidad	24
2.3.2.	Aplicación de las entrevistas	25
2.3.3.	Encuestas	26
2.3.4.	Grupo Focal	27
2.4.	Resultados de la Investigación.....	28
2.4.1.	Entrevistas	28
2.4.2.	Encuestas	33
2.4.3.	Grupo Focal	45
2.4.4.	Conclusión de los resultados de la investigación	46
Capítulo III: Presentación de la propuesta de intervención		48
3.1.	Descripción del producto.....	48
3.1.1.	Línea Gráfica	49
3.1.2.	Logotipo	50
3.1.3.	Colores	50
3.1.4.	Icono de la aplicación.....	51
3.1.5.	Botones.....	51
3.1.6.	Sliders.....	54
3.2.	Descripción del usuario	54
3.3.	Alcance técnico.....	55
3.4.	Especificaciones funcionales	55
3.5.	Módulos de aplicación.....	57
3.5.1.	Menú Principal	58
3.5.2.	Inicio	59
3.5.3.	Comer	60
3.5.4.	Recoger	61
3.5.5.	Pasear	62
3.5.6.	Educar	63
3.5.7.	Opciones.....	64
3.5.8.	Créditos	65

3.6.	Especificaciones técnicas	66
3.6.1.	Especificaciones de desarrollo	66
3.6.2.	Requerimientos de uso	68
3.7.	Funciones del aplicativo	69
3.7.1.	Descripción del aplicativo.....	69
CONCLUSIONES		70
RECOMENDACIONES		72
BIBLIOGRAFÍA		73
ANEXOS		75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Entrevistas a profesionales	32
Tabla 2: Hardware de desarrollo.....	66
Tabla 3: Hardware de desarrollo, Tablet.....	67
Tabla 4: Software de desarrollo	67
Tabla 5: Requerimientos de hardware	68
Tabla 6: Requerimientos de Software.....	68
Tabla 7: Descripción del aplicativo.....	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfica 1: Porcentaje De Conocimiento Sobre Las Taa	33
Gráfica 2: Porcentaje De Tipos De Especies Dentro De Las Taa.....	34
Gráfica 3: Porcentaje De Las Taa Como Tratamiento	35
Gráfica 4: Porcentaje Del Tipo De Terapia Que Realiza.....	36
Gráfica 5: Porcentaje Del Miedo De Los Niños A Los Perros	37
Gráfica 6: Porcentaje De Mascotas En Casa.....	38
Gráfica 7: Porcentaje De Mascotas En Casa.....	39
Gráfica 8: Porcentaje De Niños Que Ciuda A Su Mascota	40
Gráfica 9: Porcentaje De Opni3n Sobre Los Beneficios Positivos De.....	41
Gráfica 10: Porcentaje De Niños Que Juegan Con Un Dispositivo Movil	42
Gráfica 11: Porcentaje De Tipos De Dispositivos	43
Gráfica 12: Porcentaje De Marcas De Dispositivos Mas Utilizados	44
Gráfica 13: Logotipo De La Aplicaci3n.....	50
Gráfica 14: Codigo Cromatico Del Logotipo.....	50
Gráfica 15: Icono De La Aplicaci3n.....	51
Gráfica 16: Bot3n Play	52
Gráfica 17: Bot3n Acciones	52
Gráfica 18: Bot3n Comer	53
Gráfica 19: Bot3n Ir Al Ba3o	53
Gráfica 20: Bot3n Jugar	53
Gráfica 21: Bot3n Aprende A Educar A Petunia	53
Gráfica 22: Sliders	54
Gráfica 23: M3dulos.....	57

Gráfica 24: Menú Principal.....	58
Gráfica 25: Inicio.....	59
Gráfica 26: Comer.....	60
Gráfica 27: Recoger.....	61
Gráfica 28: Pasear.....	62
Gráfica 29: Educar.....	63
Gráfica 30: Opciones.....	64
Gráfica 31: Créditos.....	65

RESUMEN

El presente trabajo de titulación busca crear un vínculo humano – animal, teniendo como base las Terapias Asistidas con Animales (TAA). A través del desarrollo y uso de una aplicación interactiva propone incentivar el correcto cuidado de mascotas principalmente en niños cuyos padres han considerado a las Terapias Asistidas con Perro como una opción dentro de su tratamiento, siendo este un aporte a la fase de adaptación entre el paciente y el perro dentro de estas terapias.

De esta manera “Petunia” es una aplicación en formato de mascota virtual que contiene una variedad de elementos multimedia combinados para crear una interacción con el usuario que pretende ser un aporte al Centro Canoterapia Ecuador, además de promover el bienestar animal y correcto cuidado de mascotas.

Palabras Claves: App, salud, mascotas, Canoterapia, perros, Guayaquil

INTRODUCCIÓN

Lograr crear un vínculo real y afectivo entre una persona y un animal puede llegar a ser tan fácil como conocer el debido cuidado del mismo, así como también entender su lenguaje, es por esto que terapias alternativas con animales como lo son las Terapias Asistidas con Perros tienen como objetivo principal de crear este vínculo para llegar a obtener mejores resultados en el paciente.

En la actualidad se puede observar un gran desconocimiento sobre el correcto cuidado de mascotas en la ciudad de Guayaquil, esto a causa de que no existe una cultura animal que nos permite convivir correctamente con otras especies. La existencia de Terapias Asistidas con Animales suelen ser muy poco conocidas en el país y muy pocos llegan a considerarlas como una alternativa más en el tratamiento de una persona con discapacidad.

En relación a todo esto se desarrolló una aplicación llamada “Petunia” que sirva como apoyo para la creación de dicho vinculo primario y de esta manera enseñar el correcto cuidado de mascotas a temprana edad. De igual forma, esto permitirá a los infantes y adolescentes desarrollar una cultura animal positiva y en un futuro así disminuir la cantidad de mascotas abandonadas.

Capítulo I

Presentación del objeto de estudio.

1.1. Planteamiento del problema

Como sociedad a lo largo de la historia hemos convivido con animales, nos han acompañado ya sea para proporcionarnos alimento, vestimenta, transporte y claro esta compañía. Los animales de compañía son aquellos que el hombre se ha encargado de domesticar sean estos perros, gatos, aves, caballos, entre otros, lo que se suele denominar una mascota, estos seres conviven diariamente con los humanos brindando compañía y dependen de al menos una persona para sobrevivir.

Las familias ecuatorianas actualmente cuentan con al menos una mascota en sus hogares considerándolos como un miembro más, siendo perros y gatos los animales de compañía que mayormente habitan hogares del país. En el año 2010 según datos estadísticos de Zoonosis la población de gatos era de 58.895 mientras que la de perros era de 177.796, para ellos las cifras son claras, de estos animales el 4% no tiene dueño, 30% si lo tiene bajo una responsabilidad plena y el 66% bajo una irresponsabilidad. Los dueños no le dan el debido cuidado y respeto a sus mascotas, en su mayoría las sueltan en las calles sin ninguna protección y solo llegan a sus casas a dormir.

El desconocimiento acerca del cuidado y tenencia responsable de las mascotas es un problema actual en el país, se puede resaltar la falta de concientización acerca de la esterilización de mascotas y esto se observa debido a la sobrepoblación de perros y gatos en el país.

Por otra parte el maltrato animal que muchos de los adultos realizan inconscientemente es, en su mayoría, por desinformación lo cual influye mucho en los infantes y adolescentes quienes crecen en esta falta de cultura acerca del cuidado animal. De acuerdo con los investigadores Ascione, Thompson y Black “Los niños y adolescentes que maltratan animales lo hacen por los siguientes motivos: para satisfacer su curiosidad/exploración, incitación de un grupo para ser aceptado, para subir el estado de ánimo, gratificación sexual, abuso forzoso, fobia animal, entrenamiento para la violencia interpersonal con humanos.” (1997).

El ambiente es muy importante para los animales, muchos casos de perros agresivos que se dan en Guayaquil en razas como pitbull y rottweiler, que han sido consideradas como agresivas por su genética, se han desarrollado por la mala crianza y falta de socialización con el mundo exterior, estos animales suelen ser aislados sin ningún contacto humano o con los de su especie y esto lleva a que pierdan sus cualidades sociales y pueden llegar a ser peligrosos.

Según la Etóloga Fabiola Jiménez, especialista en comportamiento animal, considera que “Los perros de su genética solo tienen el 20% y el 80% es el

ambiente que los rodea” lo que nos da a entender que estas razas no son violentas por su genética sino por el ambiente en el cual han sido criadas.

El vínculo humano – animal puede traer muchos beneficios medibles, ayudando a controlar los niveles de depresión en personas de la tercera edad, reducción de estrés, aliviar el sufrimiento y la ansiedad, entre otros. Se ha demostrado que los animales de compañía pueden llegar a fortalecer la resistencia humana en tiempos de crisis como el divorcio, la viudez y la adopción (Walsh, 2009). El impacto positivo de los animales de compañía para hacer frente a enfermedades crónicas y su tratamiento como cáncer, demencia y enfermedades del corazón. (Friedmann y Tsai, 2006; Johnson, Meadows, Haubner, y Sevedge, 2005).

En los niños principalmente ayuda a que sean menos agresivos, el cuidar a una mascota para ellos genera beneficios socioeducativos, mejora la autoestima y la estabilidad emocional, entre otros. Por lo general en Ecuador doctores y psicólogos no suelen considerar estos vínculos dentro de una evaluación clínica o intervención terapéutica, se subestima el alcance que pueden llegar a tener los animales de compañía en los humanos.

Existen estudios que comprueban que la intervención terapéutica con animales tienen beneficios positivos en los humanos como lo es la Terapia Asistidas con Animales (TAA) que se ha llevado de manera técnica en muchos países como Estados Unidos, Chile y España siendo estos países en donde se especializan

los técnicos en este tipo de terapias. En Ecuador se ve un caso real con caballos en la Prefectura del Guayas quienes realizan terapias con caballos de forma gratuita. Dentro de las TAA los perros son los animales de compañía que mayormente se utilizan, gracias a su fácil adiestramiento, en el país existen pocos centros especializados en esta intervención terapéutica y en su mayoría se encuentran en la ciudad de Quito.

El mayor obstáculo que encuentran muchos de los terapeutas técnicos en Terapia Asistida con Perros (TAP) es que al momento en que se realiza la introducción del perro con el paciente, en una sesión, este suele presentar temor y miedo, este un proceso de adaptación que suele durar un mes o una sesión, depende mucho del paciente que en su mayoría son niños con capacidades especiales, como Autismo, Síndrome de Down, entre otros.

Existe un gran desconocimiento acerca de este tipo de terapias y sus beneficios, especialmente en la ciudad de Guayaquil, impide que pueda existir un vínculo entre los humanos y los animales de compañía, ya que muchos de los ciudadanos no cuentan con una cultura de trato hacia las mascotas y creen que una intervención terapéutica con dichos animales pueden ocasionar nuevas patologías, lo cual dificulta que las TAA puedan desarrollarse adecuadamente. Es necesario visibilizar los beneficios que estos vínculos tienen para poder convivir con otras especies.

Se han desarrollado aplicaciones y juegos en donde promueve el cuidado de las mascotas, en internet y redes sociales también se puede encontrar información y tips acerca de este tema, pero no se destacan los beneficios clínicos que tienen los animales de compañía en los humanos y la importancia de tener una mascota correctamente educada en casa.

En función de todo esto la tecnología puede generar un acercamiento del paciente con el perro, desarrollando de esta manera un vínculo a través de una aplicación, utilizando los medios necesarios para captar la atención del paciente siendo este un aporte al proceso inicial dentro de la terapia asistida con perros.

1.2. Formulación del Problema

¿Podría una aplicación móvil acelerar el proceso de adaptación entre el paciente y el perro dentro de las terapias asistidas con perros?

1.3. Objetivo General

Desarrollar una aplicación móvil interactiva como soporte a la fase inicial de la Terapia Asistida con Perros para los pacientes del Centro Canoterapia Ecuador.

1.4. Objetivos específicos

- Analizar el impacto de la Terapia Asistida con Perros en los pacientes del Centro Canoterapia Ecuador.
- Sistematizar las actividades/técnicas de la Terapia Asistida con Perros para llevarlo a un multimedia.
- Desarrollar una aplicación para la fase inicial de la Terapia Asistida con Perros.
- Sociabilizar y testear la aplicación en un grupo objetivo de niños de 8 a 10 años.

1.5. Justificación del tema

En la actualidad las nuevas generaciones nacen rodeadas de diversos tipos de tecnologías, cualquier niño al día de hoy sabe cómo utilizar un dispositivo móvil o computador, son pocos los hogares que no tienen acceso a estas tecnologías. A nivel nacional según el INEC¹ (2013) en los hogares del país se puede encontrar un gran índice de dispositivos móviles, los cuales en su mayoría, suelen ser utilizados por los niños para entretenerse. A tan temprana edad los niños ya empiezan a hacer uso de las TIC's es por esto que se encuentra una necesidad de desarrollar aplicaciones educativas para dispositivos móviles en

¹ Encuesta sobre las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC's) 2103, el 28% de los hogares del país tiene acceso a internet y el 86% posee al menos un teléfono celular.

donde los niños a través del juego puedan obtener conocimientos básicos que ayuden a desarrollar sus capacidades.

Dentro de los centros de terapias que han implementado la terapia asistida con animales (TAA) en el país se pueden observar que los pacientes, en su mayoría suelen ser niños con capacidades especiales tales como Autismo, Síndrome de Down, Parálisis Cerebral Infantil (PCI), entre otros. Una aplicación interactiva que aporte al proceso inicial de adaptación con el perro, agilizará los resultados en los pacientes dentro de este tipo de terapias.

La primera fase de esta terapia es la de adaptación en donde se produce el primer contacto entre el paciente y el perro, aquí se puede determinar si el paciente le tiene fobia o temor al perro y su reacción ante el primer acercamiento, esta primera fase es muy importante ya que de esto depende el progreso de la terapia. Es necesario tener un acercamiento previo con el perro para que la intervención cumpla con los objetivos establecidos por el terapeuta, mientras más corto sea el proceso de adaptación se podrán ver resultados mucho más rápido.

Con todo lo mencionado anteriormente se puede concluir que el proceso de adaptación dentro del TAP es fundamental y debido a que no existe una cultura hacia el cuidado animal en la ciudad de Guayaquil es importante promoverlo desde temprana edad. A través de una aplicación móvil interactiva para niños en la cual se pueda enseñar el correcto cuidado de los perros y de esta manera

de forma virtual crear este vínculo, facilitando así el proceso de adaptación de estas metodologías de terapias innovadoras la cual involucra animales, en este caso concreto los perros.

1.6. Marco conceptual

1.6.1. Animales de Compañía

Según la Ordenanza que Regula la Protección, Tenencia, Control, Comercialización y Cuidado de Animales de Compañía en la ciudad de Guayaquil, en el art. 2 indica que “Se entiende por animales domésticos o de compañía los que han sido criados tradicionalmente por el hombre, que se encuentran habituados en su medio ambiente, y por lo tanto, dependen de él para sobrevivir; es decir, los perros y gatos mantenidos por el hombre en su hogar.”. Cuando hablamos de perros de compañía son aquellos a quienes se consideran mascotas en el hogar, las cuales deben tener el debido cuidado como el velar por su salud, alimentación y condiciones de vida adecuadas según su especie, como lo indica la ordenanza. Los perros al ser miembro de una familia merecen respeto y cuidado, el cual dentro de muchas familias aún no existe.

1.6.2. Terapia Asistida con Animales (TAA)

Es una metodología en terapias de rehabilitación con la ayuda de animales, no necesariamente domésticos, dirigidas por un equipo multidisciplinario en el tratamiento de patologías humanas tanto físicas como psíquicas, mayormente requeridos para personas con Síndrome de Down, Autismo, Parálisis Cerebral Infantil (PCI), entre otros padecimientos. “Los animales no curan pero gracias a su afecto y amor incondicional relajan, estabilizan y ayudan a enfrentar situaciones críticas como la depresión, estimula la socialización de personas tímidas, pueden ayudar a controlar a una persona que sufre de impulsos violentos y relajan a personas nerviosas” (Maciques, 1960). La intervención de este tipo de terapia, por el desconocimiento, muchas personas tienden a creer que los animales curan, es importante resaltar que las TAA tienen un proceso a llevar establecido por un médico de la salud o educador, cada sesión tiene objetivos concretos a realizar dependiendo de la necesidad del paciente. La Terapia Asistida con Animales no es un sustituto de otras terapias convencionales, sino que se trata una alternativa que ayuda a mejorar la calidad de los procesos y resultados.

1.6.3. Beneficios de la TAA

Esta modalidad de tratamiento terapéutico está diseñada para promover las mejoras en el funcionamiento físico como habilidades motoras, equilibrio y balance, relajación, entre otras, en la parte cognitiva ayuda a estimular la atención, percepción, memoria, lenguaje, praxis y mejora la atención. Por el lado educacional aporta a la retención de memoria a largo o corto plazo, conocimiento de conceptos, vocabulario y comunicación. Además esta modalidad terapéutica sirve como motivación para el paciente a realizar la actividad previamente planificada por el psicólogo o terapeuta, permite la interacción entre personas, aumenta la confianza y autoestima y disminuye los sentimientos de soledad (Ortiz, 2016).

Los animales son considerados beneficiosos para las personas (Ullrich, 1993). A través de estas actividades con animales se educa y crea conciencia sobre la responsabilidad del cuidado y buen trato de los animales, como lo son los perros, en los niños sobretodo crean una experiencia y conductas afectivas con los animales promoviendo así el bienestar animal.

1.6.4. Historia

Los animales históricamente han formado parte de procesos terapéuticos con el fin de ayudar en el tratamiento de los pacientes. En la antigua Grecia se daban paseos en caballo para aumentar el autoestima de las personas, en el siglo XVII

se utilizaba al caballo en tratamientos de rehabilitación en personas con discapacidad.

Las primeras utilizaciones de animales en terapias se dan en Inglaterra en el año 1972 en un hospital mental en donde se empieza a implementar nuevas alternativas terapéuticas, como incorporar a los animales de compañía como coterapeutas, la iniciativa la tuvo William Tuke (1732 - 1822) quien se conoce como el pionero en esta metodología de terapia.

Es el psiquiatra Boris M. Levinson en el año 1953 quien empieza a investigar la intervención del perro dentro de una terapia como un tipo de tratamiento, tras una consulta inesperada en su casa con su perro Jigles, recibe a un niño con graves problemas de retraimiento hacia lo que lo rodea, logra observar como el niño reacciona de manera positiva ante la presencia del perro y decide ir incorporando a Jigles en las diferentes sesiones con el niño comprobando así la mejoría del mismo. Esto lo lleva a escribir el libro “El perro como coterapeuta” en donde afirma que “El animal resulta ser algo mágico que estimula al niño” (Levinson, 1995). Levinson fue el primero en mencionar los beneficios terapéuticos que produce el contacto con los animales de compañía en los pacientes.

1.6.5. Diferencia entre las TAA y Actividades Asistidas con Animales (AAA)

“Intervenciones con animales sobre la motivación, actividades culturales y recreativas en lo que se obtienen beneficios para incrementar la calidad de vida de las personas” (Martínez, 2008, p. 120) Las AAA son actividades lúdicas y simultáneas en donde está presente un animal previamente adiestrado. A diferencia de las TAA, estas no cumplen objetivos claros dentro de la sesión, no precisa de un profesional de la salud o educación, sea este un terapeuta o psicólogo, no ha sido anteriormente planificada y no tiene una duración definida.

1.6.6. Terapia Asistida con Perros (TAP)

Dentro de la TAA, los perros son las especies más utilizadas, debido a su gran capacidad de aprendizaje permite un fácil adiestramiento, adaptación y socialización con las personas, siempre dispuestos a complacer a sus dueños (Hart, 2000). A pesar que en nuestro país es más conocida la Equinoterapia ya se han desarrollado varios proyectos que involucran en la TAP como en el Instituto de Neurociencias de la Junta de Beneficencia en dónde desde el 2016 se lleva a cabo un programa piloto con perros para los niños.

1.6.7. Equipo Multidisciplinario dentro de la TAP

Las TAP deben contar con un equipo profesional dentro del cual siempre debe estar el técnico en TAA, quien es el que se encarga que controlar y manejar el desempeño del perro en la sesión, además debe estar atento al comportamiento y bienestar del perro, también debe tener conocimientos básicos de discapacidad como Autismo, PCI, Síndrome de Down, entre otros. Dicho equipo también debe estar conformando el profesional de la salud o educación que puede ser un Psicólogo, Terapeuta Ocupacional o de Lenguaje, Fisioterapeuta, Educador Especial, etc. varía según el problema a tratar en el paciente y es quien determina los objetivos a alcanzar en cada sesión.

Finalmente está el perro de terapia el cual ha sido adiestrado para este fin, ellos deben estar dispuestos a trabajar con todo tipo de personas y adaptarse al problema a tratar con cada paciente.

Todo este equipo multidisciplinario que interviene dentro de una sesión de TAP tiene como fin cumplir con los objetivos establecidos por el profesional de la salud para el beneficio y bienestar del paciente.

1.6.8. Perro de Terapia

Un perro de terapia es entrenado para ser capaz de ser paciente y amigable con personas con y sin discapacidad, siempre está dispuesto a ofrecer afecto y

cariño. Entre las principales características para que estos animales lleguen a ser perros de terapia están, que sean tranquilos, sensibles a la formación y que estén dispuestos a trabajar, para esto deben pasar por una serie de pruebas realizadas por profesionales. No hay una raza específica para perros de terapia, cualquiera es válida, sin embargo los más utilizados son Golden y el Labrador Retriever.

1.6.9. Terapia Asistida con Animales en Ecuador

La Terapia Asistida con Animales en Ecuador hasta el 2012 es muy reducida, en el país no existe una experiencia amplia en estos procesos. Varias instituciones especialmente en la ciudad de Quito han implementado tratamientos en personas con discapacidad en donde intervienen animales, como la Fundación AMEN (Amor y Energía) quienes se han especializado en terapias con caballos, también está el Centro de Educación Especial “Virgen de la Merced” que han incluido la Hipoterapia dentro de sus procesos (Erazo, 2013).

En animales de compañía como los perros se pueden encontrar que diferentes centros de adiestramiento canino son quienes se dedican a realizar esta actividad, como El Centro Regional de Adiestramiento Canino de La Policía Nacional del Ecuador que desde aproximadamente el 2002 se han dedicado a servir a la comunidad y dentro de sus servicios se encuentra la terapia asistida

con animales. De esta manera se pueden encontrar diferentes centros especializados en el comportamiento animal realizando actividades asistidas con perros.

En la provincia del Guayas ya se cuenta con centros públicos y privados que implementan diferentes tipos de intervenciones terapéuticas en donde se involucran animales, un ejemplo de esto es el Centro Integral de Equinoterapia que desde junio del 2011 brinda servicios terapéuticos gratuitos para niños y jóvenes con capacidades especiales en donde intervienen los caballos, entre ellas están Hipoterapia, Equitación Terapéutica, Equitación Adaptada, Volteo Terapéutico y Equinoterapia Social.

Dentro de la ciudad de Guayaquil se encuentra Canoterapia Ecuador, un centro especializado en terapias asistidas con perros que desde el 2015 se dedica a brindar terapias ocupacionales, lúdicas, físicas y psicológicas de forma profesional, el cual cuenta con el equipo de profesionales debidamente preparados en TAA.

Dicha institución nace en México como Canoterapia Querétaro AC y se convierte en una extensión en el país. Dentro del personal especializado se cuenta con una Etóloga (Especialista en el comportamiento animal) quien se encarga del debido manejo del can en las terapias y Psicólogo Clínico quien hace la intervención y vínculo con el paciente ambos Técnicos en TAA, además de un equipo de terapeutas quienes han sido debidamente capacitados para

realizar este tipo de terapias. Según Fabiola Jiménez Mvz. Etóloga Clínica y Técnico en TAA, “Canoterapia es el único centro especializado en Terapias Asistidas con Perros en la ciudad de Guayaquil”.

1.6.10. Importancia del Vínculo Humano - Animal

Hutton (1982) señala que “Los animales de compañía permiten que las personas aprendan y experimenten gracias al ejemplo y a la práctica, siempre están dispuestos a servirte voluntariamente, muchas veces son un amigo, confidente, compañero y hasta un terapeuta, libera emociones reprimidas ya que permite que las personas se desahoguen”. Entre los principales beneficios se pueden destacar empatía, aceptación, entretenimiento, socialización, estímulo mental, contacto físico, beneficios fisiológicos, etc. En 1995 Ian Robinson afirma que “Tener una mascota disminuye significativamente los indicadores psíquicos de estrés como la ansiedad”. Estos beneficios se producen gracias a que existe este vínculo entre el animal y el humano, el mínimo contacto que tenemos las personas con los animales pueden generar cosas positivas.

1.6.11. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) en la Educación

Cabrero (1998) define que “Las TIC's giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones de manera interactiva e interconexiónadas lo que permite crear nuevas realidades comunicativas” esto ha transformado la forma en la que nos comunicamos y relacionamos. Las TIC's también conocida como “nuevas tecnologías” acogen diversos tipos tecnologías desde el teléfono, la televisión, el ordenador hasta los actuales dispositivos como los smartphones o tabletas electrónicas.

Cada día emergen nuevas tecnologías con muchos beneficios dentro de cualquier área, pero al parecer una de las influyentes en la sociedad es en el ámbito educativo a pesar de que no hay estudios que comprueben que las mismas mejoran el rendimiento académico si es verdad que presenta una motivación en ellos en aprender y desarrollar habilidades intelectuales como el razonamiento, resolución de problemas, la concentración, creatividad, entre otras. Además de los nuevos modelos de educación que se han generado gracias a la tecnología como el e-learning o educación online.

Dentro de los Derechos del Buen Vivir de la Constitución de la República del Ecuador en la Sección III “Comunicación e Información”, Art. 16 literal 2 señala que: “Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho al acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.” Por esto es

necesario crear nuevos aplicativos que beneficien de manera positiva a la sociedad ecuatoriana.

1.6.12. Interactividad

Vivimos en una época en la que al parecer la interactividad debe estar en todas partes, existen varios conceptos acerca de esta palabra. En 1995 Betteniti definía a la interactividad como un diálogo entre el hombre y la máquina, para Coomans en cambio la interactividad implica una ergonomía que garantiza accesibilidad a través de una interfaz agradable que tiene diferentes funciones disponibles con un tiempo corto de respuesta. Tal vez el mejor concepto es el de Danvers (1994) quien lo describe como “La relación comunicativa del usuario con un sistema ya sea este informático, video u otro”. La interactividad dentro de una aplicación es importante, sobre todo si va dirigida a un grupo de niños, se debe encontrar la forma en la cual se puede captar la atención del usuario para lograr una comunicación plena y cumplir los objetivos establecidos que tiene dicha aplicación.

1.6.13. Tecnología como medio de aprendizaje

En la última década los smartphones y tabletas han tenido una gran penetración en la sociedad, se pueden encontrar diversos tipos de aplicaciones y videojuegos educativos como nuevos medios de aprendizaje. Diaz y Troyano

(s.f) señalan que “Los videojuegos usan elementos con el fin de influir en el comportamiento de los jugadores. Esta variante aplica técnicas de Psicología y Educación para fomentar de una forma positiva el aprendizaje del usuario” (Díaz y Troyano, s.f.). De esta manera mediante el juego se influye en el comportamiento del usuario inconscientemente. Los videojuegos además de ser entretenidos de una manera lúdica, también pueden utilizarse como una herramienta didáctica para el aprendizaje de todo tipo de conceptos y materias educativas (Morales, 2009).

En una sociedad que actualmente vive en una era tecnológica, los niños tienen un contacto muy cercano con las aplicaciones móviles, adquiriendo de forma atractiva información y conocimiento. Es importante que los padres siempre estén presentes y atentos ante las aplicaciones que sus hijos interactúan.

Los smartphones y tabletas se han convertido en el principal medio por el cual los usuarios pueden conectarse a la red, dejando a un lado al computador. “Cualquier persona puede acceder a los recursos de aprendizaje disponibles en la red, a cualquier hora y en cualquier lugar” (IslasCarmona, 2008, p. 34). Esto da lugar a un nuevo modelo de aprendizaje en la educación el cual si se da el debido uso, puede generar beneficios positivos en los niños.

El m-learning o aprendizaje móvil es una modalidad educativa de enseñanza y aprendizaje que a través de herramientas tecnológicas, permite acceder a una

gran cantidad de contenido educativo en cualquier sitio e intercambiar la información con otros usuarios

Una aplicación educativa debe ser desarrollada para obtener resultados de aprendizaje con una interactividad en donde el usuario se divierta y de esta manera se pueda producir un nuevo conocimiento en él, además de ser lúdica y dinámica.

Capítulo II

Diseño de la Investigación

2.1. Planteamiento de la metodología

En el presente capítulo se detallara el tipo de investigación y los instrumentos utilizados en la investigación, con su debida justificación científica y teórica. Se describirán los perfiles de las personas seleccionadas de quienes se recolecto información relevante para el presente trabajo de titulación, posteriormente será analizado para tener un aporte cualitativo y cuantitativo.

La metodología de esta investigación es de tipo exploratorio el cual se realiza “cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010) ya que no existe un estudio previo sobre el uso de tecnología dentro de la terapia asistida con animales.

Se escogió un enfoque cualitativo-cuantitativo que nos permitirá utilizar los instrumentos de investigación necesarios. En una investigación cualitativa se determinaran los factores claves para el uso de una aplicación interactiva dentro de las terapias asistidas con perros, además con un enfoque cuantitativo se realizaron encuestas, con las cuales se pudo recolectar información para el desarrollo de la aplicación.

Mediante un enfoque cualitativo el cual se caracteriza “Por la recolección de datos sin medición numérica” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, p. 7) se realizaron entrevistas en profundidad a especialistas en el área. Con esta recolección de datos podremos definir las características que va a tener la aplicación interactiva para generar el vínculo entre el paciente y el perro.

2.2. Población y muestra

Para la presente investigación se seleccionó habitantes de la ciudad de Guayaquil mayores de 20 años entre ellos padres de familia que asistan al Centro Canoterapia Ecuador, además de aquellas familias de clase media - alta que tengan la posibilidad de mantener una mascota.

2.2.1. Muestra

$$n = \frac{N\sigma^2Z^2}{(N - 1)e^2 + \sigma^2Z^2}$$

Dónde:

N = Se considera 300 como el tamaño de la población.

σ = Desviación estándar de la población; se aplicará el valor de 0,5.

Z = Valor de nivel de confianza; se aplicará el 95% (1,96).

e = Límite aceptable de error de la muestra; se aplicará el 5% (0,05).

Total de la muestra = 50

2.3. Instrumentos de Investigación

2.3.1. Entrevista a profundidad

Se considera la entrevista a profundidad dentro de la investigación ya que nos permitirá recolectar información pertinente para el desarrollo de la aplicación. “Por entrevistas cualitativas en profundidad entendemos reiterados encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros éstos dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras.”(Taylor y Bogdan, 1987), Se realizaron entrevistas a diferentes expertos en áreas de experiencia, las cuales fueron grabadas con el fin de obtener información para el presente proyecto.

2.3.2. Aplicación de las entrevistas

Entrevistado #1

Nombre: Dorian Vega Vázquez

Profesión: Psicólogo Clínico, Técnico en Terapia Asistida con Perros

Aporte a la investigación: Permitirá obtener información sobre el proceso a llevar dentro de una sesión de TAP desde un enfoque psicológico, lo que nos ayudará a establecer las actividades a llevar dentro de la primera fase de la intervención terapéutica que es el vínculo del paciente con el perro y la importancia dentro del tratamiento.

Entrevistado #2

Nombre: Fabiola Jiménez Valenzuela

Profesión: Médico Veterinario Zootecnista, Master en Etología Clínica y Técnico en Terapia Asistida con Animales

Aporte a la investigación: Permitirá obtener información sobre el proceso a llevar dentro de una sesión de TAP desde un enfoque etológico, gracias a su amplia experiencia en el comportamiento animal dentro de la TAP. Esto nos ayudará a determinar la función del perro dentro de la sesión y las actividades a llevar dentro de la primera fase de la intervención terapéutica que es el vínculo del paciente con el perro.

Entrevistado #3

Nombre: María Paula Basantes

Profesión: Lcda. En Educación Especial

Aporte a la investigación: Permitirá obtener información sobre los métodos de aprendizaje en los niños para el desarrollo de la aplicación, para poder establecer qué tipo de actividades debe tener para que sea influyente en el usuario y el lenguaje adecuado que se debe utilizar.

2.3.3. Encuestas

Recolecta información de los padres de familias con hijos con capacidades especiales los cuales han experimentado las TAA, además del uso de dispositivos móviles en sus hogares. Se realizaron encuestas que nos permitirán recolectar información pertinente del grupo objetivo establecido. Se tomó una muestra de 50 personas las cuales fueron contactadas vía online, redes sociales, correos electrónicos, entre otros. Se desarrolló un formulario online de preguntas cerradas de opción múltiple.

2.3.4. Grupo Focal

Kitzinger lo define al grupo focal como “una forma de entrevista grupal que utiliza la comunicación entre investigador y participantes, con el propósito de obtener información”. En este caso concreto se realizó un testeo de la aplicación en un grupo de 3 niños entre 8 y 10 años pacientes del Centro Canoterapia Ecuador, para analizar las reacciones y comentarios de los mismos.

Tiempo del testeo: 40 minutos

Participantes

- Christopher Mendoza, 9 años
- Tomas Indacochea, 10 años
- Maria Proaño, 8 años

2.4. Resultados de la Investigación

2.4.1. Entrevistas

Entrevistado	Tema	Aporte a la investigación	Conclusión
Etóloga Fabiola Jiménez	Experiencia	Lleva 8 años trabajando dentro de la Terapia Asistida con Perros	Se puede concluir que según menciona la Etóloga la primera fase es fundamental dentro de la Terapia con perros ya que debe existir ese acercamiento previo para crear este vínculo ya que sin este proceso el tratamiento no puede dar resultados. También comenta que el miedo influido por los padres en los niños crea rechazo hacia estos animales, es importante educar a la personas en general acerca del cuidado de los animales y conocer su comportamiento y la importancia de educarlos lo que involucra un entrenamiento básico para el perro.
	Función dentro del TAP	Manejo de los perros, Entrenamiento y selección y preparación de los perros	
	Proceso del TAP	Su función dentro de una sesión puede durar de 10 minutos a 30 minutos, dependiendo de lo que el terapeuta desee trabajar con el paciente. Como primera fase se realiza a presentación del perro hacia niño evitando que presente miedo y rechazo, realizando un acercamiento previo del niño con el perro. Después de esto se realizan las actividades en base a los objetivos que el terapeuta ha planteado	
	Fase importante	Para ella la fase más importante es la inicial, ya que si no hay un buen acercamiento de animal con el paciente no se puede comenzar a realizar las actividades, por que el paciente va a tener miedo y no se va a querer acercar.	

		La base principal es el saludo inicial para que la función del perro dentro de la sesión terapéutica tenga buenos resultados.
	Dificultad que encuentran dentro del TAP	Miedos infundidos por los padres, bloqueos que tienen los niños sin una experiencia previa. La fobia que presentan los niños ante los perros
	Proceso de adaptación	El proceso de adaptación puede durar segundos, minutos o varias sesiones depende mucho del paciente. Pueden pasar 3 sesiones y el paciente no ha tocado al perro, esto se evalúa con el terapeuta para determinar si se puede realizar una intervención con el perro. Este proceso puede llevar menos tiempo si se enseña a los padres y a las personas en general que no se le debe tener miedo a los perros y que esto no sea influenciado en los niños
	Aplicación Interactiva	Una aplicación interactiva podría funcionar en cuanto a dar a conocer a las personas sobre el comportamiento animal, cuáles son sus necesidades, porque es importante cuidarlos. Concientíalos sobre el cuidado animal porque ya

		cuando los conocen y cuidan ya los valoran y dejan de ser un objeto de miedo y rechazo.	
Psic. Dorian Vega	Experiencia	Alrededor de 6 años	El Psicólogo también está de acuerdo que la fase más importante es cuando se crea el vínculo del perro con el paciente, al momento en el que el niño logra ver al perro como un ser al cual hay que cuidarlo deja de tenerle miedo y se puede llevar una sesión mucho más agradable en donde se pueden generar resultados a corto plazo. También está de acuerdo que los padres crean ese miedo a los perros en los niños, por lo cual es necesario educar a los padres.
	Función dentro del TAP	Ver el lenguaje del niño, crear el vínculo entre el paciente y el perro. En la parte emocional dar las herramientas a trabajar y establecer los objetivos a llevar en cada sesión.	
	Proceso del TAP	Una sesión dura 40 minutos. La primera fase es si el niño presenta miedo a los perros empezar a jugar con él hasta que el niño se vaya solo acercando, después de esto el niño le empieza a dar de comer al perro, juega con él, maneja la correa, lo pasea y se le enseña a sentar al perro.	
	Fase importante	Para el la fase más importante es cuando el niño se da cuenta que el perro siente y que es un ser vivo, lo dejan de verlo como un ser agresivo.	
	Proceso de adaptación	Lo primero el niño no debe tener miedo del perro, se le enseña cual es el lenguaje del perro, cuando el niño empieza a comunicarse con el perro pierde el miedo porque se da cuenta que el perro también entiende desde, desde ese momento	

		se empieza a desarrollar el vínculo. Después de esto el niño empieza a manejar al perro, se le enseña los comandos básicos, sentado, abajo, vuelta.	
	Dificultad que encuentran dentro del TAP	El miedo influenciado por los padres	
	Aplicación Interactiva	Una aplicación interactiva aportaría a que se eduque sobre el comportamiento del perro tanto en padres como en los niños	
	Actividades dentro del TAP	Básicamente juego y obediencia básica	
María Paula Basantes Lcda. Educación Especial	Experiencia	Ha trabajado como terapeuta dentro de las Terapias Asistidas con Perros	Dentro de su experiencia considera que la mejor forma de tener un vínculo con el animal es a través del contacto físico, pero que en una aplicación móvil, usándola siempre con moderación, se pueden enseñar diferentes cosas a los niños sobre los perros.
	Aplicaciones móviles como medio de aprendizaje	Considera que las aplicaciones y dispositivos móviles se deben usar con moderación, sin embargo dentro de la aplicación podrían aprender acerca de los diferentes tipos de perros, que necesitan o cómo entrenarlos, el lenguaje corporal del perro para que los niños reconozcan cuando un perro está feliz, le duele algo, esta estresado o enojado. Mediante trivias, niveles de	

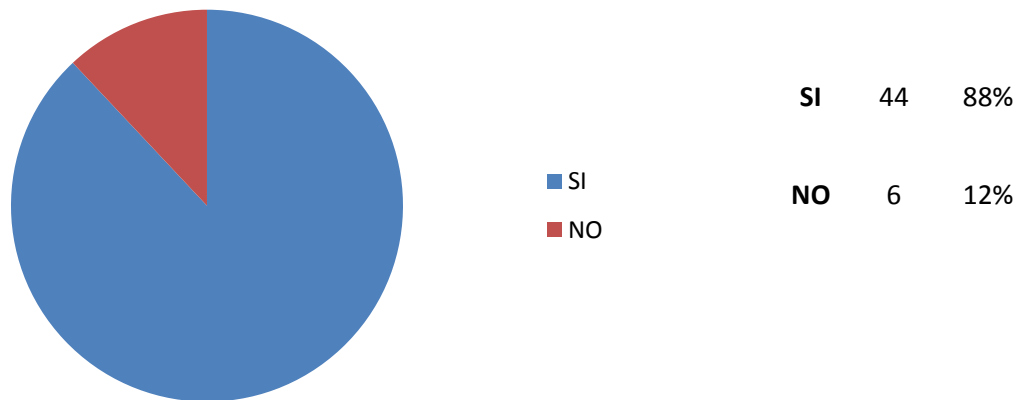
		juegos ya que los niños son muy competitivos	
	Edad	Recomienda que desde los 5 años los niños empiecen a utilizar dispositivos móviles donde la mayoría tienen un lenguaje fluido y espontáneo que les permite compartir lo que aprende de la aplicación	
	Lenguaje para la app	Utilizar un lenguaje amigable y entendible para los niños utilizando mayormente gráficos que ayuden al niño a comprender	

Tabla 1: Entrevistas a profesionales

Fuente: Recopilación de información de las entrevistas

2.4.2. Encuestas

1. ¿Tiene algún conocimiento sobre las Terapias Asistidas con Animales (TAA)?

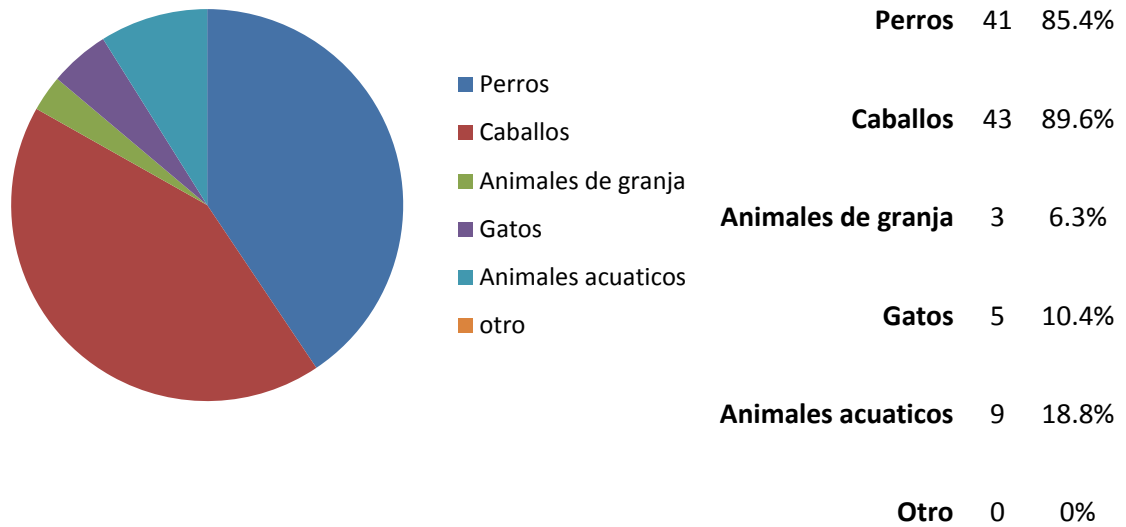


GRÁFICA 1: PORCENTAJE DE CONOCIMIENTO SOBRE LAS TAA

Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia

Según los resultados el 88% tiene conocimiento de las terapias asistidas con animales y el 12% lo desconoce, por lo que se puede concluir que hay un conocimiento básico de este tipo de terapias.

2. ¿Terapias con que especies conoce?

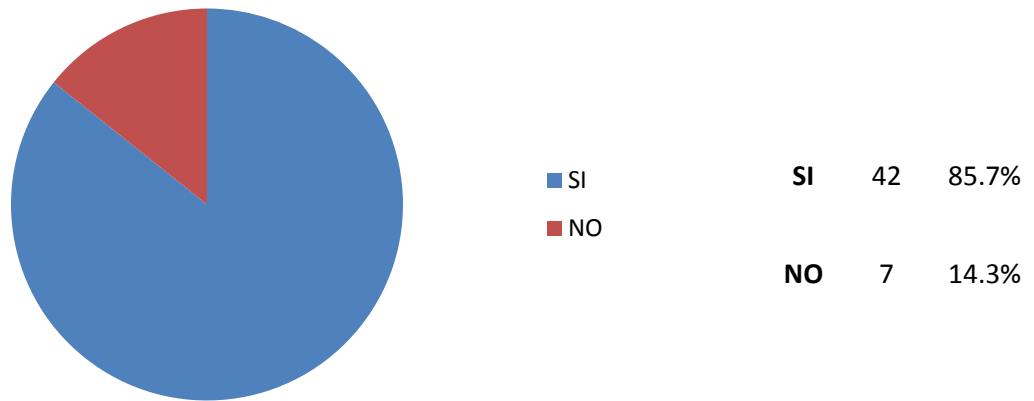


GRÁFICA 2: PORCENTAJE DE TIPOS DE ESPECIES DENTRO DE LAS TAA

Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia

Se puede observar que los caballos tiene el mayor porcentaje con un 89.6% seguido de los perros con un 85.4%, siendo estos los mas populares en la ciudad de Guayaquil dentro de las TAA a diferencia de los Animales acuaticos (18.8%), Gatos (10.4%), Animales de granja (6.3%) son las que menos se conocen.

3. Dentro del tratamiento de su hijo o pariente ¿Ha considerado las TAA como una opción?

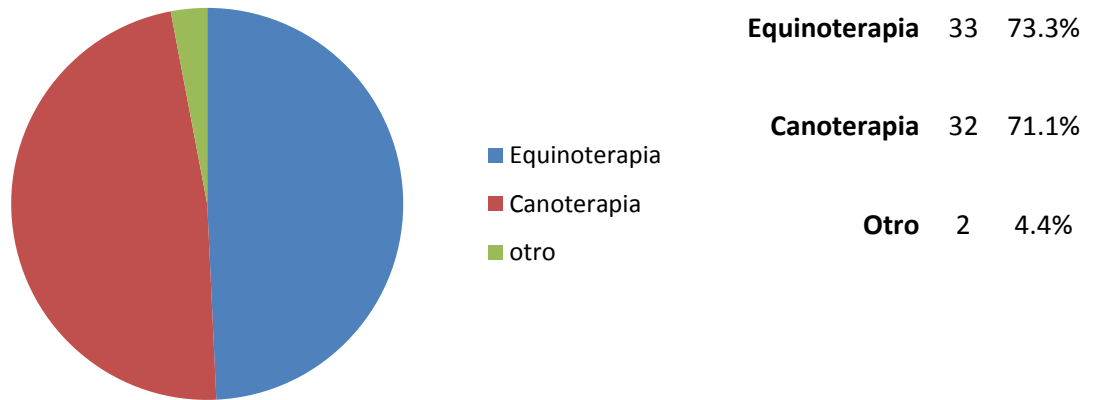


GRÁFICA 3: PORCENTAJE DE LAS TAA COMO TRATAMIENTO

Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia

El 85.7% ha considerado las TAA dentro del tratamiento de su hijo mientras que el 14.3% no lo han considerado.

4. Si la respuesta es sí ¿Qué tipo de terapias?

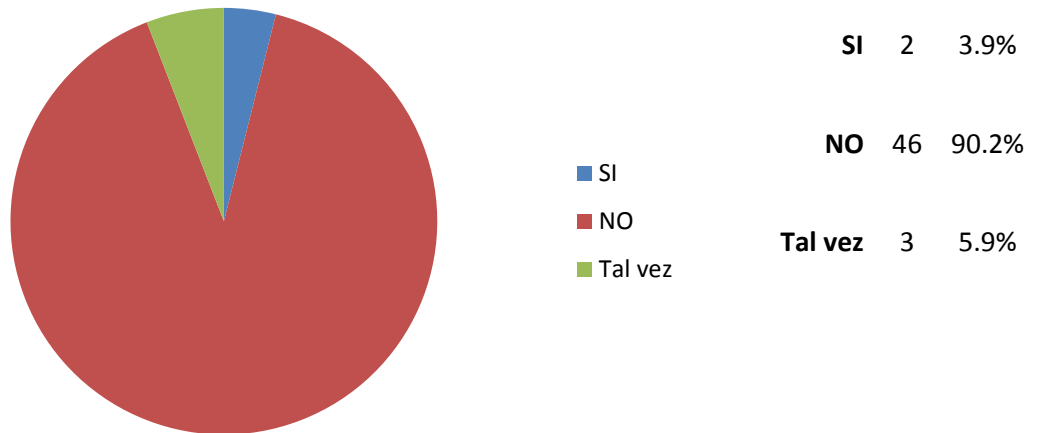


GRÁFICA 4: PORCENTAJE DEL TIPO DE TERAPIA QUE REALIZA

Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia

En la gráfica se puede observar que Equinoterapia (terapia con caballos) tiene un 73.3% y Canoterapia (terapia con perros) tiene un 71.1% siendo estas las terapias con animales más consideradas por los padres dentro de un tratamiento.

5. ¿Su hijo o pariente presenta miedo o fobia a los perros?

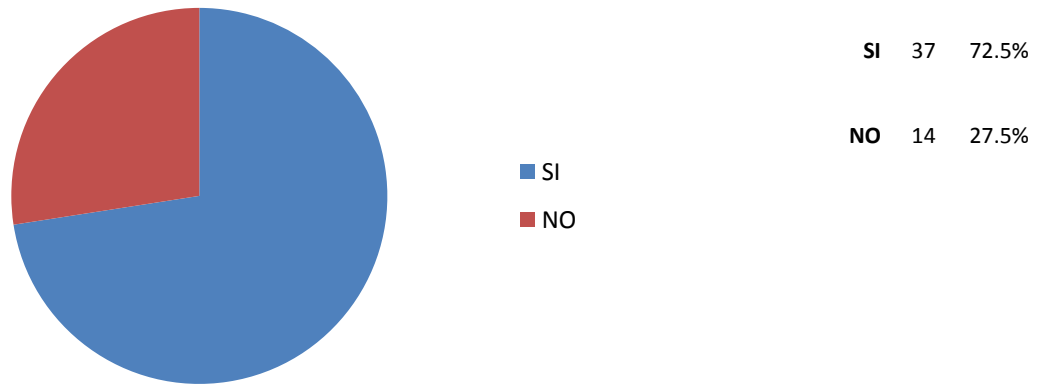


GRÁFICA 5: PORCENTAJE DEL MIEDO DE LOS NIÑOS A LOS PERROS

Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia

El 90.2% de los encuestados dijo que su hijo o pariente no tiene miedo a los perros, solo un 3.9% dijo que si y el 5.9% tal vez

6. ¿Tiene mascotas en su casa?

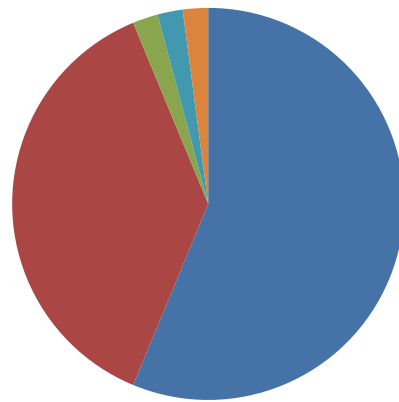


GRÁFICA 6: PORCENTAJE DE MASCOTAS EN CASA

Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia

Se puede concluir que el mayor porcentaje de los encuestados (72.5%) tienen mascotas en sus casas, siendo estas parte de la familia.

7. Si la respuesta es sí ¿Que mascota tiene?



- Perros
- Gatos
- Aves
- Conejos
- Peces
- Otro

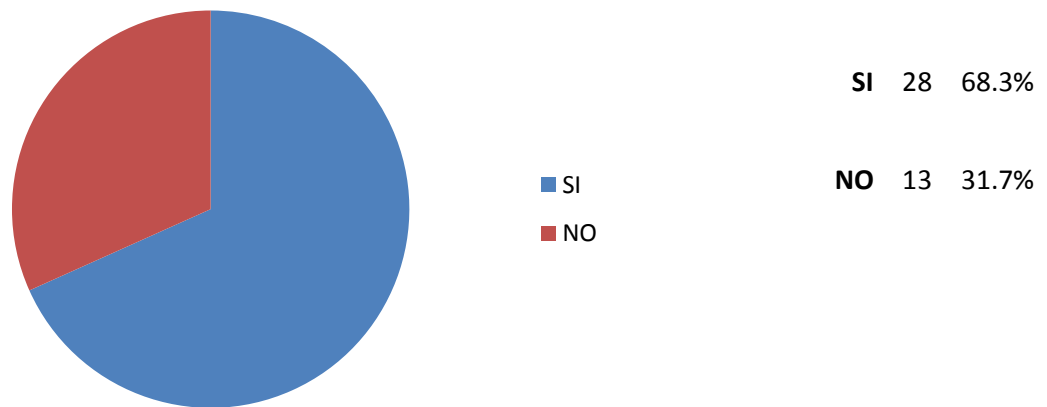
Perros	27	73%
Gatos	18	48.6%
Aves	1	2.7%
Conejos	0	0%
Peces	1	2.7%
Otro	1	2.7%

GRÁFICA 7: PORCENTAJE DE MASCOTAS EN CASA

Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia

Como se puede observar en la gráfica, los perros son las mascotas que más habitan en los hogares (73%), en segundo lugar están los gatos (48.6%) mientras que las aves y peces son los que menos porcentajes obtuvieron (2.7%)

8. ¿Su hijo o pariente cuida de la mascota?



GRÁFICA 8: PORCENTAJE DE NIÑOS QUE CIUDA A SU MASCOTA

Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia

De las personas que tienen mascotas en casa el 68.3% de los niños cuidan de ella, de esta manera se concluye que a los niños se les da la responsabilidad del cuidado del animal.

9. ¿Cree usted que los animales pueden generar beneficios positivos en los humanos? ¿Por qué?

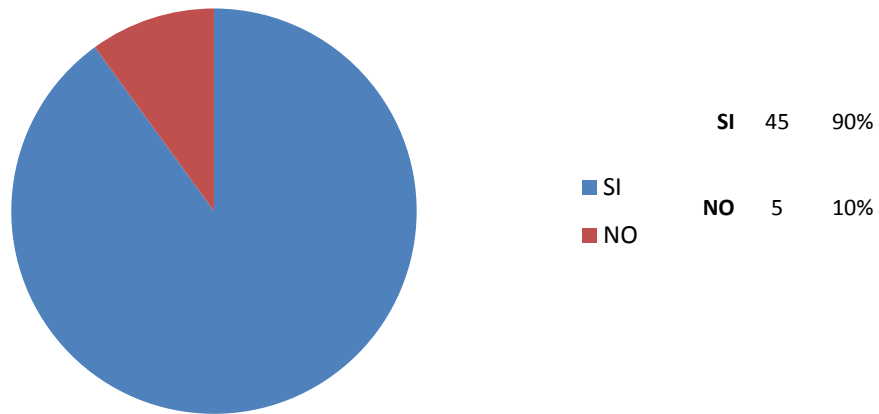


GRÁFICA 9: PORCENTAJE DE OPINIÓN SOBRE LOS BENEFICIOS POSITIVOS DE LOS ANIMALES

Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia

El 100% de los encuestados estuvieron de acuerdo que los animales pueden generar beneficios positivos en los humanos, entre las razones están que les ayuda a no sentirse solos, desarrolla la responsabilidad en los niños, juegan e interactúan con ellos

10. ¿Usted permite que su hijo/ pariente juegue en un dispositivo móvil?

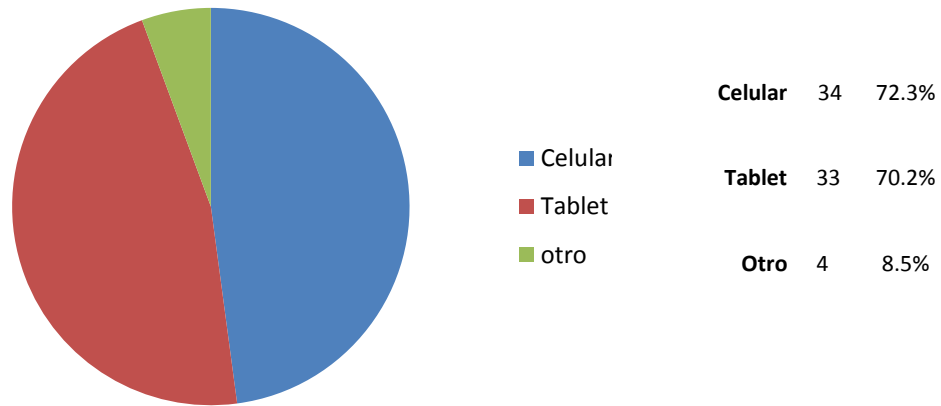


GRÁFICA 10: PORCENTAJE DE NIÑOS QUE JUEGAN CON UN DISPOSITIVO MOVIL

Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia

Como indica la GRÁFICA en 90% de los encuestados permite a sus hijos o parientes jugar con dispositivos moviles mientras que el 10% no se lo permite.

11. Si la respuesta es sí ¿Qué tipo de dispositivos?

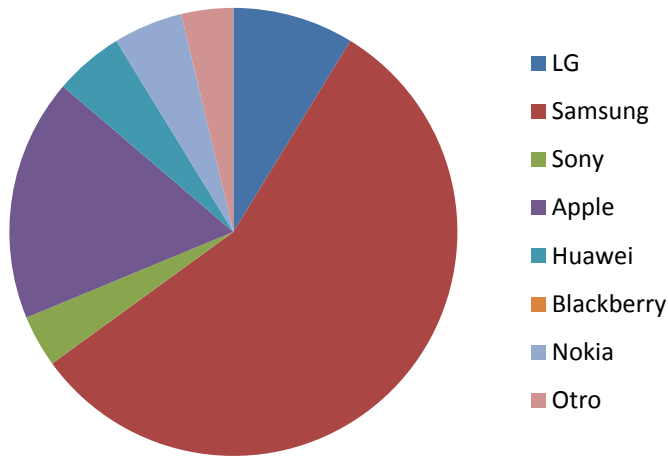


GRÁFICA 11: PORCENTAJE DE TIPOS DE DISPOSITIVOS

Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia

Los celulares obtuvieron un 72.3% y las tablets un 70.2% siendo estas las más utilizadas. Entre lo otros los encuestados mencionaron los ordenadores (8.5%)

12. ¿Qué marca de dispositivo utiliza?



LG	7	14,3%
Samsung	45	91,8%
Sony	3	6,5%
Apple	14	28,6%
Huawei	4	8,2%
BlackBerry	0	0%
Nokia	4	8,2%
Otro	3	6,1%

GRÁFICA 12: PORCENTAJE DE MARCAS DE DISPOSITIVOS MAS UTILIZADOS

Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia

En la gráfica se puede observar claramente que Samsung tiene mayor acogida con un 91.8%, en segundo lugar está la marca Apple con un 28.6%, LG en tercer lugar con un 14.3% siendo estas las tres más populares.

2.4.3. Grupo Focal

Experiencia

Según comentaron los niños, su experiencia fue buena, lograron conectar fácilmente con la aplicación y les llamo mucho la gráfica lo cual les permitió navegar fácilmente por todos los módulos, el único problema con el que se encontraron fue que algunos dispositivos tardaban en cargar las escenas se puede determinar que la experiencia fue en un 80% buena.

Interacción con la aplicación

Interactuaron fácilmente con la aplicación, entendieron rápidamente el manejo y funcionamiento de cada uno de los botones. Lograron captar muy bien cada uno de los juegos, el que más les gusto fue el módulo de comer, en donde deben atrapar la comida. Se puede determinar que la interacción está en un 90%

Módulos

Entendieron muy bien las actividades que debían realizar gracias a las instrucciones iniciales en cada uno de los módulos. Con esto se pudo determinar que cada módulo cumple con su objetivo de aprendizaje.

2.4.4. Conclusión de los resultados de la investigación

Las entrevistas realizadas a los profesionales en el área nos ayudaran en el desarrollo de la aplicación en cuanto a los elementos, lenguaje y actividades a utilizar para que los niños puedan interactuar y aprender a través de ella.

En las encuestas se pudo observar que los habitantes de la ciudad de Guayaquil tienen un conocimiento básico de las terapias asistidas con animales. En su gran mayoría aquellos que buscan nuevas alternativas que ayuden a mejorar el desarrollo de sus hijos o parientes tienen a las TAA como una opción, entre las más populares y conocidas son la equinoterapia, que son terapias con caballos y la Canoterapia, en la cual se realizan terapia con perros, debido a que son las que más se practican en el país. Por otra parte la tenencia de mascotas en casa tiene un índice muy alto dentro de los cuales destacan los perros y en segundo lugar los gatos, de estos también se resaltan que los niños dentro de casa cuidan de sus mascotas y todos estuvieron de acuerdo en que los animales pueden generar beneficios positivos en los humanos, por lo que se puede establecer que los familiares son conscientes que el tener de una mascota en el hogar puede traer compañía para los niños.

Los dispositivos móviles que los padres permiten a sus hijos jugar son los celulares y tabletas en segundo lugar, la marca más popular es Samsung por lo que se puede ir concluyendo que el sistema operativo para la realización de la

aplicación móvil es android ya que es el que la mayoría de los futuros usuarios de la aplicación tienen en sus dispositivos móviles.

Finalmente en el grupo focal se pudo testear la aplicación ya desarrollada, los niños mostraron interés en cada uno de los módulos, interactuado fácilmente. Entre los problemas que encontraron fue la respuesta de algunos botones que tardaban mucho en cargar las escenas. Con todo esto se puede finalizar que la aplicación logro cumplir con el objetivo establecido de llamar la atención del usuario a través del juego.

Capítulo III

Presentación de la propuesta de intervención

3.1. Descripción del producto

Se desarrolló una aplicación interactiva dirigida a los pacientes del Centro Canoterapia Ecuador, la cual tiene un formato de una mascota virtual, de esta manera ayudando a la fase inicial en las TAP en donde los pacientes aprenden el cuidado que un perro debe tener. La aplicación contiene diferentes elementos multimedia que le permitirán al usuario interactuar con ella, está dividida desarrollada para ser usada en tabletas y smartphones siendo este un producto innovador dentro de las TAA.

Debido a que es una aplicación que aportara a la fase inicial en la TAP se escogió como personaje principal de la aplicación a Petunia, la cual lleva el mismo nombre, quien es parte del equipo canino de Canoterapia Ecuador.

Por medio del motor de videojuegos multiplataforma Unity 3D, se lograra elaborar la aplicación “Petunia” la cual tiene como objetivo enseñar el correcto cuidado de los perros. Posee diferentes módulos en forma de juego dentro de las cuales la misión será educar a Petunia.

Entre los módulos desarrollados están:

- Alimentar
- Educar al perro (entrenamiento básico)
- Recoger los desperdicios del perro
- Jugar con el perro

La aplicación está compuesta por 3 estados que son Hambre, Salud y Felicidad las cuales suben mientras sean realizadas acciones como comer, jugar, entre otras, que están desarrolladas en forma de juego para que el niño tenga más interacción con la aplicación, de esta manera aprenden del cuidado del perro a través del juego.

3.1.1. Línea Gráfica

Siendo esta una aplicación para el Centro Canoterapia Ecuador se escogió a uno de los perros que son parte de su equipo canino para ser el personaje principal a cuidar y de esta manera darle una interacción más real al usuario con la aplicación, por esta razón lleva el nombre de “Petunia” quien fue el personaje principal escogido gracias a su carisma con los pacientes.

3.1.2. Logotipo

El logotipo de la aplicación es la combinación de un corazón con un hueso que representa el vínculo entre el perro y el humano. En el centro lleva el nombre de la aplicación en color amarillo combinado con el rojo.






GRÁFICA 13: LOGOTIPO DE LA APLICACIÓN

Fuente: La Autora

3.1.3. Colores

Los colores del logotipo son rojo y amarillo los cuales transmiten amor e inocencia reforzando el concepto del logotipo.

		
R: 35 G: 31 B: 32	R: 202 G: 33 B: 39	R: 255 G: 215 B: 64

GRÁFICA 14: CODIGO CROMATICO DEL LOGOTIPO

Fuente: La Autora

3.1.4. Icono de la aplicación

El icono de la aplicación está conformado por el personaje principal, con un fondo celeste claro que permite una mejor visualización para el usuario.



GRÁFICA 15: ICONO DE LA APLICACIÓN

Fuente: La Autora

3.1.5. Botones

Se diseñaron botones que permitirán al usuario navegar fácilmente dentro de la aplicación y desplazarse entre las diferentes escenas y juegos. Los Botones han sido colocados de tal forma que se pueda acceder a ellos rápidamente los cuales contienen pequeños detalles necesarios para que la experiencia del usuario sea más enriquecedora, como mini animaciones para que el usuario entienda que ha presionado el botón.

- **Botón Play**

Permite acceder a la aplicación desde el menú de inicio ubicado en el centro.

Tiene un diseño de una huella haciendo referencia al concepto de la aplicación.



GRÁFICA 16: BOTÓN PLAY

Fuente: La Autora

- **Botón Acciones**

Permite acceder a las diferentes acciones que puede realizar para cuidar al perro que son: comer, ir al baño, jugar, aprende a educar a petunia



GRÁFICA 17: BOTÓN ACCIONES

Fuente: La Autora

- **Botones Acciones**

Estos botones se pueden visualizar al momento de presionar el botón acciones, deslizándose a la izquierda con una pequeña animación. Permiten acceder a las respectivas escenas.



GRÁFICA 18: BOTÓN COMER

Fuente: La Autora



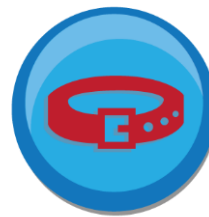
GRÁFICA 19: BOTÓN IR AL BAÑO

Fuente: La Autora



GRÁFICA 20: BOTÓN JUGAR

Fuente: La Autora



**GRÁFICA 21: BOTÓN APRENDE A
EDUCAR A PETUNIA**

Fuente: La Autora

3.1.6. Sliders

Los sliders muestran los niveles de hambre, salud y felicidad del perro, para conocimiento del usuario de lo que la mascota necesita. Han sido programados para bajar en tiempo real y subir si el usuario ha realizado la actividad correctamente.



GRÁFICA 22: SLIDERS

Fuente: La Autora

3.2. Descripción del usuario

La aplicación está dirigida para los pacientes del Centro Canoterapia Ecuador, niños de 8 a 10 años los cuales deben pasar por el proceso de adaptación y vinculación con el perro. La aplicación ayudara a influenciar este vínculo fuera de las sesiones terapéuticas.

Como usuario indirecto están los padres de familia que desconocen acerca del proceso de la TAP, pueden hacer uso de la aplicación como herramienta de

aprendizaje en conjunto con sus hijos o parientes. También está dirigida al público en general que desee conocer el correcto cuidado de un perro.

3.3. Alcance técnico

Petunia es una aplicación interactiva que contiene una diversidad de contenido multimedia que permite al usuario interactuar y aprender sobre el cuidado básico de un perro. A través de diferentes módulos que a la vez son juegos, el usuario aprenderá de manera dinámica lo que debe y que no debe comer un perro, sacarlo a jugar, recoger el popo del perro, entre otras actividades.

Esta aplicación tiene como fin ser parte del proceso de adaptación entre el perro y el paciente dentro de las Terapias Asistidas con Perros, además de promover en correcto cuidado de las mascotas en los niños.

3.4. Especificaciones funcionales

La aplicación se ha desarrollado mediante una interfaz de usuario amigable, ya que el usuario final serán niños se han colocado los diferentes elementos multimedia de forma que puedan acceder fácilmente a las actividades de la aplicación. El menú principal contiene 3 botones, en el medio está el botón play que permite acceder al inicio de la aplicación.

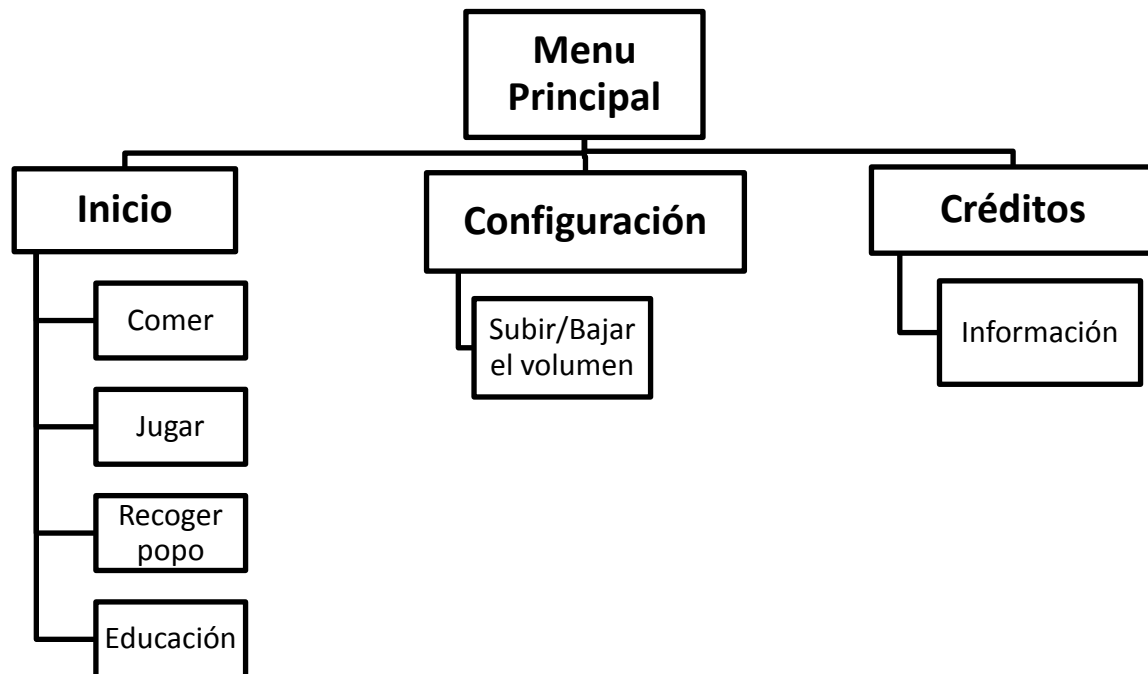
El HUD (Heads-Up Display) muestra la información que el usuario necesita conocer como los niveles de salud, felicidad y alimentación del perro,

puntuación y tiempo en cada uno de las actividades que han sido desarrolladas en forma de juego, además de los botones para acceder a los diferentes módulos. Todos estos elementos ubicados en las esquinas para que el usuario pueda tener una fácil visualización de esta información sin ningún esfuerzo.

En la escena de inicio están colocados los niveles de estado del perro que son felicidad, salud y hambre que van bajando en tiempo real, además del perro en una cama dentro de una casa. En la parte inferior derecha se encuentra el botón acciones el cual al presionarlo aparecen las diferentes acciones que se pueden realizar para cuidar a Petunia y que los niveles suban según las actividades y juegos realizados.

Todos estos elementos han sido colocados en base a la experiencia del usuario (UX), de tal forma que tenga mayor facilidad al interactuar con la aplicación.

3.5. Módulos de aplicación



GRÁFICA 23: MÓDULOS

Fuente: La Autora

3.5.1. Menú Principal

Permite acceder al inicio del juego y ajustar la configuración de la aplicación.

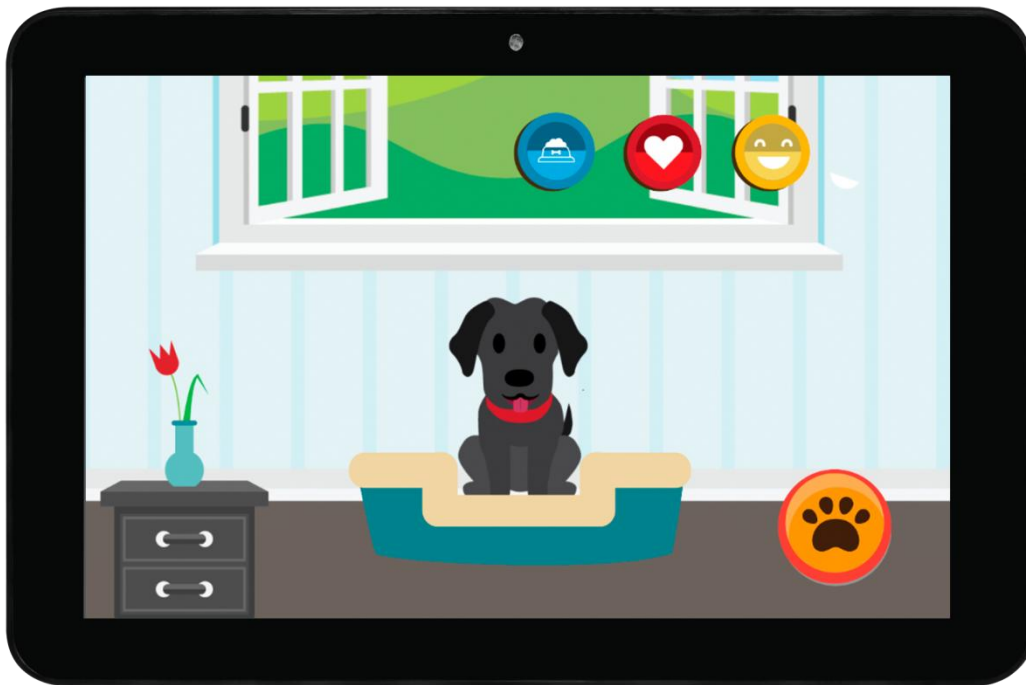


GRÁFICA 24: MENÚ PRINCIPAL

Fuente: La Autora

3.5.2. Inicio

En el módulo de inicio se encuentra los niveles de hambre, salud y felicidad y por medio del botón de acciones permite acceder a los diferentes módulos.



GRÁFICA 25: INICIO

Fuente: La Autora

3.5.3. Comer

En este módulo el usuario debe atrapar la mayor cantidad de croquetas en el tiempo establecido para ganar puntos.



GRÁFICA 26: COMER

Fuente: La Autora

3.5.4. Recoger

En este módulo el usuario debe arrastrar los desperdicios que ha dejado el perro para botarlas a la basura, de esta manera aprenden a que no se las deben dejar en el piso.



GRÁFICA 27: RECOGER

Fuente: La Autora

3.5.5. Pasear

El usuario debe saltar para no caer y perder en el tiempo establecido en el juego, de esta manera logramos captar la atención del usuario.



GRÁFICA 28: PASEAR

Fuente: La Autora

3.5.6. Educar

En este módulo final mediante enunciados el usuario debe responder correctamente para que el perro realice la acción.



GRÁFICA 29: EDUCAR

Fuente: La Autora

3.5.7. Opciones

Accede a las opciones de la aplicación.



GRÁFICA 30: OPCIONES

Fuente: La Autora

3.5.8. Créditos



GRÁFICA 31: CRÉDITOS

Fuente: La Autora

3.6. Especificaciones técnicas

“Petunia” está desarrollada en Unity 5.5.0 con el lenguaje de programación C#, compilada a .apk con android studio. Su interfaz gráfica fue diseñada en Adobe Illustrator, varios de los objetos fueron descargados con licencia gratuita.

3.6.1. Especificaciones de desarrollo

La aplicación fue desarrollada en una computadora personal (laptop) y para pruebas se utilizó una Tablet (Samsung Galaxy TAB 3)

Hardware de desarrollo	
Marca	Ultratech
Procesador	Inter(R) Core(TM) I3 CPU 2.20 GHz
Memoria RAM	4 GB
Disco Duro	455 GB
Sistema Operativo	Windows 7 64 Bits

Tabla 2: Hardware de desarrollo

Hardware de desarrollo (Tablet para pruebas)	
Marca	Samsung
Versión	Galaxy TAB 3
Memoria Interna	8 GB
Memoria RAM	4 GB
Pantalla	1024 x 600 px
Sistema Operativo	Android Jelly Bean 4.1

Tabla 3: Hardware de desarrollo, Tablet

Software de desarrollo	
Desarrollo Aplicativo	Unity 5.5.0
Lenguaje de programación	C#
Diseño	Ilustrator CS6

Tabla 4: Software de desarrollo

3.6.2. Requerimientos de uso

La aplicación fue desarrollada para smartphones y tabletas con sistema operativo android. A continuación se detallan los requerimientos mínimos para poder ejecutar la aplicación.

Requerimientos de hardware	
Memoria Interna	4GB
Memoria RAM	512MB – 1GB
Pantalla	800X480px

Tabla 5: Requerimientos de hardware

Requerimientos de Software	
Sistema Operativo	Android, a partir de la versión 3.0
Internet	No

Tabla 6: Requerimientos de Software

3.7. Funciones del aplicativo

“Petunia” es una aplicación desarrollada en formato 2D con entorno gráfico interactivo que permite al usuario navegar entre las escenas que presenta la aplicación

3.7.1. Descripción del aplicativo

Descripción del aplicativo	
Nombre	PETUNIA
Plataforma	Android
Tipo de Animación	Animación 2D
Tamaño	20 MB
Versión	1.0.0

Tabla 7: Descripción del aplicativo

CONCLUSIONES

El conocimiento sobre el correcto cuidado de mascotas en el país es bajo en comparación a otros países, las familias ecuatorianas no le toman mayor importancia al cuidado y educación de sus mascotas, es por esto que en la gran mayoría de los hogares se pueden encontrar con perros agresivos y poco tolerantes.

Por otra parte las aplicaciones móviles, como juegos de mascotas virtuales, en su mayoría no aportan de forma positiva a incentivar el cuidado de mascotas principalmente en los niños, ya que suelen humanizarlos y no muestran la forma correcta del cuidado del mismo con el fin de entretener al usuario. Esto impide que se pueda crear un vínculo entre el perro y la persona al tener desinformación acerca del cuidado de mascotas.

Se analizó el impacto de la Terapia Asistida con Perros en los pacientes del Centro Canoterapia Ecuador por medio de encuestas realizadas vía online, lo cual permitió conocer y determinar que dichas terapias tengan beneficios positivos y resultados a corto plazo en los pacientes.

A través de entrevistas a profesionales dentro del área se obtuvo información para poder diseñar y sistematizar las actividades que se realizan dentro de la

primera fase de la terapia para posteriormente llevarlas a la aplicación y convertirlas en juegos educativos.

Con todos estos datos recolectados se desarrolló una aplicación como un aporte a la fase inicial de la terapia asistida con perros, que muestre el correcto cuidado de mascotas, la cual incluye un conjunto de elementos multimedia colocados con el fin de que el usuario pueda interactuar fácilmente con la aplicación. Siendo este un producto innovador dentro de esta área, ayudando además a crear este vínculo entre el perro y el paciente.

Finalmente se testeó la aplicación en un grupo de niños entre 8 y 10 años, pacientes del Centro Canoterapia Ecuador, grupo objetivo definido al inicio de la investigación, esto determinó que el usuario puede navegar e interactuar fácilmente y además que cumple con su objetivo principal que es crear este vínculo del perro con el paciente.

RECOMENDACIONES

El aplicativo se recomienda ser ejecutado en una Tablet con sistema operativo android ya que está dirigido para niños y de esta manera los padres no sientan la obligación de darle un teléfono a un niño, no obstante la aplicación funciona perfectamente en teléfonos inteligentes con sistema operativo android, debido a su gran demanda y uso, sin embargo no se descarta la opción desarrollar la aplicación para otros sistemas operativos en una siguiente etapa para poder llegar a más usuarios y diversificar su uso.

Para futuras versiones se debe tomar en cuenta optimizar los botones que demoran en cargar las escenas para una experiencia más amigable con la aplicación.

También es importante resaltar ciertos puntos que se pueden agregar a la aplicación para que sea más completa, como:

- Consejos e información dirigida a los padres
- Opción para personalizar a la mascota
- Módulo para elegir un perro diferente siempre y cuando sea parte del equipo canino de Canoterapia Ecuador.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, G. (2012). *Tecnologías de la información y comunicación*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1739/1/tecnologia%20de%20la%20informaci%C3%B3n%20y%20comunicaci%C3%B3n.pdf>
- Ascione, F., Thompson, T., & Black, T. (1997). *Childhood Cruelty to Animals: Assessing Cruelty Dimensions and Motivations*.
- Castillo, A. (2015). La canoterapia y su vinculación con el proceso de socialización en los niños y niñas de educación inicial del centro de desarrollo infantil “explora kids” del cantón pujilí provincia de cotopaxi.
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (s.f.). *El Potencial De La Gamificación Aplicado al Ambito Educativo* . sevilla.
- Maciques, E. (s.f.). *Terapia Asistida con Animales* .
- Martines Abellan, R. (2008). *La Terapia Asistida por Animales: una nueva perspectiva y linea de investigación en la atención a la diversidad*. Murcia.
- Miguel. (2002). *Interactividad e interacción* . *Revista latinoamericana de tecnología educativa*.
- Sanchez, R. R. (Octubre de 2015). *Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante*. Obtenido de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/50166>
- Snyder, M., & Lindquist, R. (2011). *Terapias complementarias y alternativas en enfermería*. En *Terapia asistida por animales* (págs. 207 - 2015). Manual Moderno.

- Suárez, F. C. (Julio de 2011). El vínculo humano-animal y la fundamentación para la ética animal: temas para la bioética.
- Telegrafo, E. (22 de Junio de 2014). Alrededor de 140 perros son rescatados semanalmente. *El Telegrafo*.
- Telegrafo, E. (30 de Agosto de 2015). 3 de cada 5 familias tienen una mascota. *El Telegrafo*.
- Ortiz, V. (2016). *El Perro dentro de la Terapia Asistida*. I Encuentro de Terapia Asistida con Perros
- Zooterapia.org. (s.f.). *Zooterapia*. Obtenido de <http://www.zooterapia.org/perro-terapia/>
- Rodríguez, R. (2015) *Estudio taxonómico de las aplicaciones móviles educativas dirigidas a un público infantil*. (Tesis de Maestría Inédita)
Universidad de Alicante
- Gasca, M., Camargo, L., & Byron, M. (Junio de 2014). Metodología para el desarrollo de aplicaciones moviles . tecnura.
- Vargas, L., Gomez, M., & Rosa, G. (abril de 2013). Desarrollo de actividades cognitivas y tecnologicas con aprendizaje movil.
- Walsh, F. (2009). Vinculos Humano - Animal I. *Family Process*.
- Walsh, F. (2009). Vinculos Humano - Animal II. *Family Process*.

ANEXOS

Formato de preguntas para las entrevistas a profesionales

Entrevista #1

Fabiola Jiménez Mvz. Master en Etología Clínica, Técnico en Terapia Asistida con Animales

¿Cuánto tiempo lleva trabajando dentro de la Terapia Asistida con Perros?

¿Cuál es su función dentro de una sesión de Terapia Asistida con Perros?

¿Cuál es el tiempo aproximado que dura una sesión?

¿Cuál es el proceso a llevar dentro del TAP?

¿Cuál cree que es la fase más importante dentro del TAP? ¿Por qué?

¿Cuál es la dificultad que encuentran en los niños dentro de la terapia?

¿Cómo es el proceso de adaptación entre el perro y el paciente y cuánto tiempo aproximadamente lleva este proceso?

¿De qué manera considera usted que el proceso de vinculación del paciente con el perro puede llevar menos tiempo?

¿Cree que una aplicación interactiva aportaría al proceso de vinculación? ¿Por qué?

¿Cuáles son las actividades más utilizadas con el perro en las terapias?

¿Qué debería conocer el paciente previamente sobre el perro para que la sesión sea más agradable?

¿Conoce otro tipo de TAA que se implemente en el país? ¿Cómo cuáles?

Entrevista #2

Dorian Vega Psicólogo Clínico, Técnico en Terapia Asistida con Animales

¿Cuánto tiempo lleva trabajando dentro de la Terapia Asistida con Perros?

¿Cuál es su función dentro de una sesión de Terapia Asistida con Perros?

¿Cuál es el tiempo aproximado que dura una sesión?

¿Cuál es el proceso a llevar dentro del TAP?

¿Cuál cree que es la fase más importante dentro del TAP? ¿Por qué?

¿Con qué tipos de niños ha trabajado?

¿Cuál es la dificultad que encuentran en los niños dentro de la terapia?

¿Cómo es el proceso de adaptación entre el perro y el paciente y cuánto tiempo aproximadamente lleva este proceso?

¿De qué manera considera usted que el proceso de vinculación del paciente con el perro puede llevar menos tiempo?

¿Cree que una aplicación interactiva aportaría al proceso de vinculación? ¿Por qué?

¿Cuáles son las actividades más utilizadas con el perro en las terapias?

¿Qué debería conocer el paciente previamente sobre el perro para que la sesión sea más agradable?

¿Conoce otro tipo de TAA que se implemente en el país? ¿Cómo cuáles?

Entrevista #3

María Paula Basantes, Lcda. en Educación Especial

¿Ha trabajado dentro de la Terapia Asistida con Perros? ¿Cuál ha sido su función?

¿Con qué tipos de niños ha trabajado?

¿Ha visto dificultad en lo niños en el proceso de vinculación con el perro?

¿Desde qué edad sugiere que se debe dar este vínculo? Y ¿por qué?

¿Cree usted que el uso de aplicaciones móviles sirva como medio de aprendizaje para los niños?

¿Considera que una aplicación interactiva aporte de manera positiva a dicho vínculo? ¿De qué manera?

¿Qué se les debería enseñar a los niños dentro de la aplicación?

¿Qué actividades cree usted que deba tener la app para mejorar dicho vínculo?

¿Desde qué edad considera que los niños deban utilizar aplicaciones interactivas?

¿Qué tipo de contenido debería tener una aplicación interactiva para dichos niños?

¿Cuál es el lenguaje que se debería usar en la aplicación?

¿En una aplicación interactiva de qué manera se puede motivar a los niños a que aprendan con ella?

Formato de Encuestas

Sexo

Hombre ___ Mujer ___

¿Conoce usted lo que es un trastorno o síndrome?

Sí ___ No___

¿Tiene usted parientes con diagnósticos de algún tipo de trastorno o síndrome?

Sí___ No___

Si la respuesta fue Si

¿Cuál es su parentesco?

___ Madre/Padre

___ Hermano/a

___ Abuelo/a

___ Tío/a

Otros: _____

Si la respuesta fue Sí

¿Qué tipo de trastorno o síndrome ha sido diagnosticado?

___ Autismo

___ Síndrome de Down

PCI

Asperger

Otros: _____

¿Qué tipo de terapia o tratamiento recibe su hijo o pariente?

Terapia de Lenguaje

Terapia Ocupacional o Lúdica

Terapia Física

Conductual

Otros: _____

¿Tiene algún conocimiento sobre las Terapias Asistidas con Animales (TAA)?

Sí No

¿Terapias con que especies conoce?

Perros

Caballos

Animales de Granja

Gatos

Animales Acuáticos

Otros: _____

Dentro del tratamiento de su hijo o pariente ¿Ha considerado las TAA?

Sí ___ No___

Si la respuesta fue Si ¿Qué tipo de terapias?

___ Equinoterapia (Caballos)

___ Canoterapia (Perros)

Otros: _____

¿A qué centros en donde implementen esta terapia ha asistido?

___ Centro Integral de Equinoterapia

___ Equinoterapia La Herradura

___ Canoterapia Ecuador

___ Feria Ganadera

Otros: _____

Evalué las TAA según su experiencia, siendo 5 la puntuación más alta

5=Excelente 4=Muy Bueno 3=Bueno 2=Regular 1=Insuficiente

	5	4	3	2	1
Como ha sido su experiencia					
Ha visto resultados a corto plazo					
Tiene beneficios positivos					
Profesionales están debidamente preparados					
Crea un vínculo afectivo con el animal					

¿Su hijo o pariente presenta miedo o fobia a los perros?

Sí ___ No ___ Tal vez___

¿Tiene mascotas en su casa?

Sí ___ No___

Si la respuesta es sí ¿Que mascota tiene?

___ Perros

___ Gatos

___ Aves

___ Conejos

___ Peces

___ Otros:

¿Su hijo o pariente cuida de la mascota?

Sí ___ No___

Cree usted que los animales pueden generar beneficios positivos en los humanos

Sí ___ No___

¿Por qué?

¿Usted permite que su hijo/ pariente juegue en un dispositivo móvil?

Sí ___ No___

Si la respuesta fue Sí

¿Qué tipo de dispositivos?

___ Celular

Tablet

Otros: _____

¿Qué marca de dispositivo utiliza?

LG

Samsung

Sony

Apple

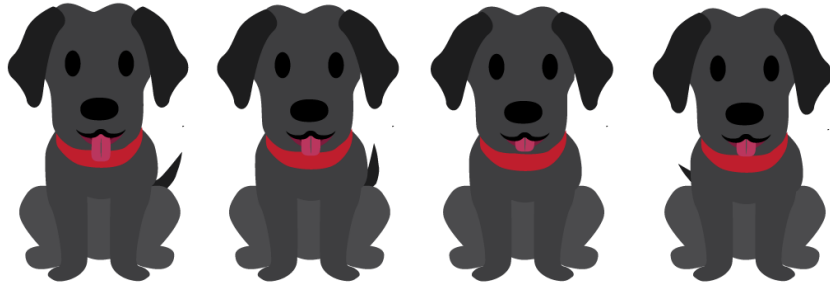
Huawei

Blackberry

Nokia

Otros: _____

Animaciones 2D





DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Mendoza Vera, Betty Priscilla**, con C.C: # **(091626071)** autor del trabajo de titulación: **Aplicación interactiva para la Terapia Asistida con Perros para los pacientes del Centro Canoterapia Ecuador** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **14 de marzo de 2017**

f. _____

Nombre: **Mendoza Vera, Betty Priscilla**

C.C: **0921626071**



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Aplicación interactiva para la Terapia Asistida con Perros para los pacientes del Centro Canoterapia Ecuador		
AUTORA	Betty Priscilla, Mendoza Vera		
TUTOR	Lcdo. Alberto Mite Basurto		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia		
TITULO OBTENIDO:	Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	14 de marzo de 2017	No. DE PÁGINAS:	84
ÁREAS TEMÁTICAS:	Sistemas de Información, Desarrollo de sistemas, Multimedia		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	App, mascota, canoterapia, salud, perros, Guayaquil		

RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):

El presente trabajo de titulación busca crear un vínculo humano – animal, teniendo como base las Terapias Asistidas con Animales (TAA). A través del desarrollo y uso de una aplicación interactiva propone incentivar el correcto cuidado de mascotas principalmente en niños cuyos padres han considerado a las Terapias Asistidas con Perro como una opción dentro de su tratamiento, siendo este un aporte a la fase de adaptación entre el paciente y el perro dentro de estas terapias. De esta manera “Petunia” es una aplicación en formato de mascota virtual que contiene una variedad de elementos multimedia combinados para crear una interacción con el usuario que pretende ser un aporte al Centro Canoterapia Ecuador, además de promover el bienestar animal y correcto cuidado de mascotas.

ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-4-988927211	E-mail: priscimendozav9@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Lcdo. Byrone Mauricio, Tomalá Calderón, M.Sc.	
	Teléfono: +593-0989282696	
	E-mail: byrone.tomala@cu.ucsg.edu.ec	

SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA

Nº. DE REGISTRO (en base a datos):	
Nº. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	