



**LICENCIATURA EN MEDICINA VETERINARIA Y  
ZOOTECNIA**

**ZOOTECNIA DE EQUINOS**

**CATEDRATICO: BARREDA ROBERTO  
GARCIA SEDANO**

**ALUMNA: RAQUEL VIRGINIA  
RIZO ESCALANTE**

**INSTALACIONES  
EQUINAS**

**CUADRO  
SINOPTICO**

**13/11/2022**

## INSTALACIONES EQUINAS

### ESPACIO DE ALOJAMIENTO

debe ser mínimo de 3mX3m a 3.6mX3. 6m, para un tamaño promedio de caballo.

### Techo e iluminación en tu establo

El techo de tu establo debe estar a 2,4 metros de alto o más, esto para evitar que tu caballo al levantarse o estirar su cuello choque con el techo. Además, es importante que al instalar el techo te asegures de no dejar ningún clavo u objeto que pueda lastimarlo o incomodarlo

### El Piso de las instalaciones equinas

Los pisos deben ser antirresbaladizos y de superficie dura; no deben generar frío; se debe adecuar un buen drenaje. Los pisos, independientemente del material con el que se construyan, deben tener una pendiente del 2%, para facilitar un adecuado drenaje, esta inclinación debe quedar lo más alejado de la puerta, formando la alcantarilla para facilitar la limpieza del mismo.

### La cama para los caballos

forma de aserrín, paja, cascarilla de arroz o algún otro material adecuado. Deberá existir un drenaje adecuado para evitar problemas en los cascos y que el animal se ensucie innecesariamente, pero su función principal es la de absorber la humedad causada por el estiércol y la orina. El mantenimiento de la cama debe ser diario, y preferiblemente cuando el animal no esté en la pesebrera. Procurando así animales limpios y secos, y el medio ambiente libre de olores. Los animales no deberán tener acceso al estercolero para evitar infestaciones de parásitos. También te puede interesar.

### El comedero y el bebedero

Se deben situar lo más lejos posible entre sí. El comedero y bebedero deben ser cuidadosamente diseñados e instalados para evitar que se enganche la cabezada.

Serán suficientes para contener 6.5Kg de cereal y se situaran de forma conveniente y donde sea fácil su limpieza.