

INTELIGENCIA

La inteligencia es un término difícil de definir, aunque instintivamente somos capaces de distinguir si un animal muestra actitudes "inteligentes". En el caso de los perros, es indudable que requerimos de ellos un gran número de cualidades, muchas de las cuales no se pueden explicar recurriendo a su instinto, sino que deben ser educadas. Y ciertos aprendizajes son tan complejos que no se pueden lograr como una simple respuesta automática a una orden, sino que exigen una cierta capacidad mental por parte del perro.

Según Stanley Coren (profesor de psicología y adiestrador de perros) podemos distinguir tres tipos de inteligencia en los perros:

- **Inteligencia instintiva.**
- **Inteligencia adaptativa.**
- **Inteligencia funcional o de obediencia.**

La inteligencia instintiva son las cualidades fruto de la herencia genética. A través de la selección de las diversas cualidades, fomentando mediante la crianza aquellas que interesan, se tienen las diversas razas de perros. Como los perros se crían para que hagan algo, es preferible criar aquellos que ya hacen por instinto el trabajo deseado, en lugar de tenérselo que enseñar. Así se consiguen, por ejemplo, perros de rastreo que no ladran: en lugar de enseñarles a no ladrar, para no espantar a la caza, se crían aquellos que no ladran. Por otra parte hay razas de perros extremadamente torpes, a los que apenas se les puede enseñar nada, ni tienen inteligencia instintiva. Los perros de origen chino (chow-chow) o polinesio, apenas son más listos que una oveja. Se los criaba como comida (aún se hace), y ¿a quién le interesa un alimento inteligente?.

Dado que la inteligencia instintiva está inscrita en los genes, poco se puede hacer para cambiarla. Por ejemplo, es inútil enseñar a cazar conejos a un pastor escocés (los del tipo "Lassie"); estos perros tienden por instinto a agrupar un rebaño, así que es más probable que intente hacer que un grupo de conejos se reúna en un círculo, en lugar de atrapar uno.

La inteligencia adaptativa es la capacidad de sacar relaciones de causa-efecto, y obrar en consecuencia. Dicho de otra forma implica la capacidad de aprender de las situaciones y resolver problemas. Aclarándolo con algunos ejemplos sencillos:

Un perro muestra capacidad de aprendizaje si, por ejemplo es capaz de deducir que cuando su amo:

- 1) se levanta del asiento,
- 2) se pone unos zapatos,
- 3) abre el armario donde guarda la correa del perro,
- 3) cojeé la correa,
- 4) finalmente, le llama, es que van a salir de paseo.



Con el tiempo, un perro poco inteligente seguirá sin moverse hasta que le llame, por muchas veces que se repita la situación. Un perro con una capacidad mediana, empezará a mover la cola

y a prestar toda su atención al amo en el punto 3). Si en el punto 2) ya está encima de ti, quizás sea "demasiado" inteligente (puede que vaya a salir con él, puede que no, pero, por probar... ;-)



La resolución de problemas es otro aspecto de la inteligencia adaptativa. Un perro que al verte por una ventana, solo es capaz de pegar el hocico a la misma intentando llamar tu atención, no está dando muchas muestras de capacidad de resolver un problema. Pero si al cabo de un rato, abandona la ventana para buscar un camino para llegar a ti, y encuentra una puerta en otro lado de la casa, ha sido capaz de resolver el problema "cómo ir de A a B si el camino directo no está practicable".

La inteligencia funcional o de obediencia es la cualidad que permite que los perros nos sean útiles. Tiene un componente de capacidad de aprendizaje, en el que influye la int. adaptativa, pero además, está su disposición a colaborar, es decir, a seguir aquellas órdenes que ha aprendido a obedecer. Este factor tiene más influencia de la personalidad del perro, que de su inteligencia per se. Un perro con inteligencia adaptativa elevada, pero incapaz de obedecer órdenes, es tan poco útil como un perro torpe y obtuso.

La inteligencia de obediencia es algo que va por razas, ya que para según qué tareas es más o menos necesario que el perro sea obediente.

El siguiente test de inteligencia permite evaluar el "coeficiente de inteligencia" canino (no considera la instintiva, pues ya hemos dicho que es un factor seleccionado genéticamente y depende del tipo de trabajo al que se dedica una raza en cuestión). Ha de pasarse cuando el perro ya tiene por lo menos un año de edad, ya que si es más joven, puede obtener resultados pobres, no porque sea torpe, sino porque aún no ha madurado lo suficiente.

Las distintas razas de perros tienen un nivel diferente de los 3 tipos de inteligencia, que no pueden sobrepasar una vez llegados a cierto punto, pero se puede trabajar con el perro para que alcance su máximo. Una educación adecuada desde cachorro, permitirá mejorar su personalidad y aumentar su inteligencia funcional y de obediencia.



Previas al test:

El perro ha de tener al menos un año de edad. De lo contrario los resultados pueden ser bajos, solamente porque aún no ha madurado.

Debe examinarle su dueño habitual, y al menos ha de haber vivido con el unos 3 o 4 meses.

Debe haber vivido al menos ese mismo tiempo en el lugar donde se realizan los tests.

No es necesario ni conveniente hacer todas las pruebas el mismo día, es mejor repartirlas en varios días.

El perro ha de estar en ayunas (en algunos tests se usa la comida como motivación).

En algunos tests se necesitan accesorios. Tenerlo preparado con antelación. En casi todos hace falta un cronómetro o, al menos, un reloj con segundero.

No deben repetirse los tests. Se puntúan en la primera prueba, salgan como salgan.

No hay que ponerse nerviosos si el perro no responde tan bien como nos gustaría.

Le pondremos nervioso a él y empeoraremos la situación. Hay que tomarse todo como un juego (el perro trabajará mejor si piensa que está jugando con nosotros).

Test 1. Capacidad de observación:

En un momento del día en que no sacamos al perro a pasear, hacer todos los gestos (sin llamarle) que hacemos cuando le sacamos de paseo. Por ejemplo, coger el abrigo, las llaves y su correa, y nos quedamos quietos sin ir hasta la puerta.

- El perro corre a la puerta o viene a nosotros excitado - 5 puntos.
- Si no se mueve, nos dirigimos hacia la puerta. El perro se acerca a nosotros - 4 puntos.
- Si tampoco se mueve, abrimos la puerta unos milímetros. Si viene - 3 puntos.
- Si sigue sin moverse pero nos vigila atentamente - 2 puntos.
- Si no nos atiende en absoluto - 1 punto.

Test 2. Resolver problemas:

Enseñamos una golosina al perro (algo que le guste), le dejamos que lo huela y lo tapamos con una lata. Ponemos en marcha el cronómetro.

- Si empuja la lata y obtiene la comida en 5 segundos o menos - 5 puntos.
- Entre 5 y 15 segundos - 4 puntos.
- Entre 15 y 30 segundos - 3 puntos.
- Entre 30 y 60 segundos - 2 puntos.
- Si olfatea la lata pero no lo consigue en menos de 1 minuto - 1 punto.
- Si desde que la tapamos no hace ningún esfuerzo para alcanzar la comida - 0 puntos.

Test 3. Atención al entorno:

Mientras el perro está fuera de la casa, cambiamos la disposición de algunos muebles en una habitación que el perro conoce. Añadir un par de sillas, mover una mesa a otro lado de la sala... Tiene que notarse que ha cambiado algo. Cuando entra el perro ponemos el cronómetro en marcha.

- Si en 15 segundos el perro se da cuenta de que ha cambiado algo y empieza a explorar y olfatear - 5 puntos.
- Si se da cuenta entre los 15 y 30 segundos - 4 puntos.
- Entre 30 y 60 segundos - 3 puntos.
- Si parece darse cuenta (observa con atención) pero no explora - 2 puntos.
- Si tras 1 minuto el perro permanece indiferente - 1 punto

Test 4. Resolver problemas:

Se toma una manta pequeña o una toalla de baño, y se le deja al perro olfatearla. El perro ha de estar despierto y activo. Rápidamente le tapamos la cabeza de forma que no pueda ver nada y ponemos en marcha el cronómetro.

- Si se descubre la cabeza en menos de 15 segundos - 5 puntos.
- Entre 15 y 30 segundos - 4 puntos.
- Entre 30 y 60 segundos - 3 puntos.
- Entre 1 y 2 minutos - 2 puntos.
- Si no se ha liberado tras 2 minutos - 1 punto.

Test 5. Interpretación de gestos:

En un momento en que el perro esté sentado a un par de metros de nosotros (sin habérselo ordenado), le miramos a los ojos. En cuanto nos mire esperamos 2 o 3 segundos y le dedicamos una sonrisa, sin hacer más gestos.

- Si viene a nosotros moviendo la cola - 5 puntos.
- Si se acerca pero no llega hasta nosotros, o no mueve la cola - 4 puntos.
- Si cambia de posición, se tumba o se levanta sin acercarse - 3 puntos.
- Si se aleja - 2 puntos.
- Si no presta atención - 1 punto.

Test 6. Resolver problemas:

Igual que el test 2, pero con más dificultad de manipulación de objetos. En lugar de una lata se emplea un trapo o toalla pequeña, con la que le tapamos la golosina.

- La consigue en menos de 15 segundos - 5 puntos.
- Entre 15 y 30 segundos - 4 puntos.
- Entre 30 y 60 segundos - 3 puntos.
- Entre 1 y 2 minutos - 2 puntos.
- Si intenta cogerla pero abandona - 1 punto.
- Si la ignora - 0 puntos.

Test 7. Memoria a corto plazo:

Ha de hacerse siempre antes que el test 8. En una habitación despejada, enseñamos al perro una golosina que no tenga olor fuerte, y se la dejamos olfatear para que sepa que es comida. Con alguien sujetándole (si es preciso) y asegurándonos de que nos vea, colocamos la golosina en una esquina de la habitación. Sacamos al perro durante unos 10 segundos y le hacemos entrar de nuevo en la habitación, poniendo el cronómetro en marcha.

- Si va directo a la comida - 5 puntos.
- Si olfateando va casi directo - 4 puntos.
- Si se pone a buscar al azar y la encuentra en menos de 45 segundos - 3 puntos.
- Si busca pero en 45 segundos no lo ha encontrado - 2 puntos.
- Si no se esfuerza en buscar la comida - 1 punto.

Test 8. Memoria a largo plazo:

Ha de hacerse inmediatamente después del test 7. Se hace exactamente lo mismo (poner la comida en un rincón diferente al del test anterior), y se saca al perro de la habitación 5 minutos. Al entrar de nuevo arrancamos el cronómetro.

- Si va directo a la comida - 5 puntos.
- Si va directo a donde estaba la comida en el test 7, y luego al correcto - 4 puntos.
- Si olfatea y encuentra la comida casi directamente - 3 puntos.
- Si busca al azar y lo encuentra por casualidad antes de 45 segundos - 2 puntos.
- Si no lo encuentra antes de 45 segundos - 1 punto.
- Si no intenta buscarlo - 0 puntos.

Test 9. Resolver problemas y manipular:

Se pone una tabla sobre un par de guías de teléfonos, de forma que quepan las patas del perro pero no pueda meter la cabeza debajo. Se sujeta con peso suficiente como para que no pueda levantar la tabla. Se le muestra comida al perro y se deja que la huela. A continuación se pone debajo de la tabla (el perro tiene que verlo) y se pone en marcha el cronómetro.

- Si lo saca con las patas en menos de 1 minuto - 5 puntos.
- Si lo saca entre 1 y 3 minutos - 4 puntos.
- Si lo intenta pero a los 3 minutos no lo ha conseguido sacar - 3 puntos.
- Si no usa las patas y solo intenta alcanzarlo con la boca - 2 puntos.
- Si no intenta alcanzar la comida - 1 punto.

Test 10. Comprender lenguaje:

Con el perro sentado a un par de metros de nosotros, y usando el tono de voz que empleamos para llamarle, pronunciamos una palabra cualquiera que no se parezca a su nombre.

- Si responde a la llamada - 3 puntos.
- Si no acude, pronunciamos otra palabra en el mismo tono. Si esta vez viene - 2 puntos.
- Si tampoco se acerca, pronunciamos su nombre, añadiendo "ven" o la palabra que usemos para llamarle. Si viene - 5 puntos.
- Si no viene, repetimos su nombre por segunda vez. Si ahora viene - 4 puntos.
- Si no se mueve en ningún caso - 1 punto.

Test 11. Aprendizaje:

Este es complicado. Se trata de hacer que el perro aprenda una orden nueva. No hay que pedir nada demasiado complicado, solo algo sencillo que el perro no haya hecho nunca. Por ejemplo, sentado a nuestro lado, una orden para que se levante y se gire sentándose frente a nosotros.

La primera vez diremos la orden y como el perro no sabrá que queremos, le guiaremos a esa posición. Le felicitaremos y premiaremos con alguna golosina.

Repetimos la orden dos veces más, ayudándole.

Repetimos la orden 2 veces más, pero ahora esperaremos un instante antes de ayudarle, guiándole con la correa.

Repetimos la orden, sin movernos para nada (es un tanteo). Si cumple la orden, aunque sea torpemente, le daremos 6 puntos.

Si falla, repetimos 10 veces más, ayudándole. Después hacemos otro tanteo sin ayudarle. Si lo hace bien - 5 puntos.

Si vuelve a fallar, 10 pruebas más. Si en el siguiente tanteo lo hace bien - 3 puntos.

Si se levanta e intenta hacer algo, pero no cumple la orden - 1 punto.

Si después de las 30 pruebas que llevamos, sigue sin hacer nada - 0 puntos.

Test 12. Resolver problemas:

Es el más complicado. Se coloca una muestra de comida en un sitio de forma que el perro la vea (antes se la habremos dado a olfatear, y tiene que ver como la colocamos ahí). Sin embargo, el perro no puede acercarse directamente, y ha de dar un rodeo, alejándose de la comida, hasta encontrar un camino para llegar a ella. Por ejemplo se puede usar una caja grande abierta por un extremo, y con una ranura por donde el perro vea la comida pero no pueda pasar. La solución

será rodear la caja y entrar por el otro lado (no debe poderla mover ni alcanzar la comida con las patas). Se suelta al perro y se pone en marcha el cronómetro.

- Si rodea el obstáculo y alcanza la comida en menos de 15 segundos - 5 puntos.
- Si tarda entre 15 y 30 segundos - 4 puntos.
- Entre 30 y 60 segundos - 3 puntos.
- Entre 1 y 2 minutos - puntos. 2
- Si intenta alcanzar la comida metiendo la pata por la ranura, pero no intenta otro camino - 1 punto.
- Si no hace ningún esfuerzo por llegar a la comida - 0 puntos.

Evaluación y resultados:

Se suman todos los puntos conseguidos en las diversas pruebas.

- 54 puntos o más: Es un perro prácticamente superdotado, y es bastante inusual encontrar un perro con este nivel de inteligencia. Según diversos estudios, apenas el 5% de los perros lo alcanza, y eso entre las razas más inteligentes.
- De 48 a 53 puntos: Perro de clase superior y con un alto nivel de inteligencia.
- De 42 a 47 puntos: Nivel medio-alto. Tiene la capacidad de llevar a cabo cualquier tarea de las que se exigen a un perro corriente.
- De 30 a 41 puntos: Nivel de inteligencia media. En ciertos trabajos se mostrará muy dotado, pero no tanto para otros.
- De 24 a 29 puntos: Nivel bajo. A veces muestra destellos de agudeza, pero la mayor parte del tiempo tendrá algunas dificultades para entender lo que queremos de él. Aprenderá el mínimo de órdenes básicas (sentarse, acudir a la llamada, y poco más). Su utilidad dependerá de su inteligencia instintiva, es decir, de las capacidades que es capaz de desarrollar por la herencia genética de su raza.
- De 18 a 23 puntos: Límite de la normalidad. Trabaja sin problemas en un entorno organizado y de poca actividad, y si no se le presentan situaciones nuevas.
- Menos de 18 puntos: Deficiente. La convivencia con estos animales puede presentar problemas.