

Clase - 5

Test de Inteligencia Canina de Coren

Este sencillo test te dará una buena indicación sobre el coeficiente de inteligencia de tu perro.

Condiciones previas

Para que los resultados de las pruebas sean viables se deben de cumplir una serie de requisitos:

- El perro ha de tener al menos un año de edad. Si las realizamos con un perro más joven nos arriesgamos a que obtenga resultados bajos, solamente por no haber alcanzado el grado de madurez suficiente.
- El dueño debe realizar las pruebas y el perro tiene que haber convivido con él por lo menos 4 meses.
- No se pueden repetir las pruebas. Se puntúa el primer intento, salga como salga.
- El perro ha de estar en ayunas ya que en algunas pruebas se usa la comida como motivación.
- No deben hacerse todas las pruebas el mismo día, es mejor repartirlas en varios días.
- Es conveniente que se realicen las pruebas en la vivienda habitual del perro para que éste no se sienta distraído por un nuevo entorno.
- Conviene tener preparado los accesorios que vamos a necesitar en las pruebas con antelación: un reloj con segundero, recipientes, tablas.
- No debemos ponernos nerviosos sean cuales sean las respuestas del perro ya que esto lo notaría y empeora las cosas. Para obtener las mejores respuestas, lo ideal es transmitir la idea al perro que es un juego.

Prueba 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.

Prueba 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 punto.

Prueba 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.

Prueba 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.

Prueba 5 - Interpretación de gestos (aprendizaje social)

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 puntos.

Prueba 6 - Resolver problemas

Igual que la prueba 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 puntos.
- Si la ignora - 0 puntos.

Prueba 7 - Memoria a corto plazo

Ha de hacerse siempre antes que la prueba 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 puntos.

Prueba 8 - Memoria a largo plazo

Ha de hacerse inmediatamente después de la prueba 7. Se hace exactamente lo mismo (poner la comida en un rincón diferente al de la prueba 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 la prueba 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.

Prueba 9 - Resolver problemas y manipular

Se pone una tabla sobre dos superficies, 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.

Prueba 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 puntos.

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

Prueba 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 - 2 puntos.
- Si intenta alcanzar la comida metiendo la pata por la ranura, pero no intenta otro camino - 1 puntos.
- 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 problema.

COSTA ATLÁNTICA