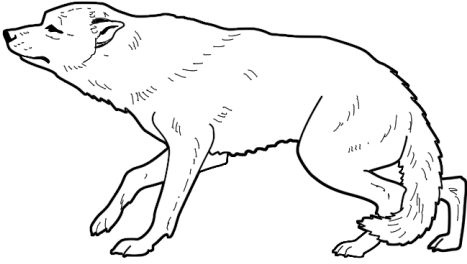
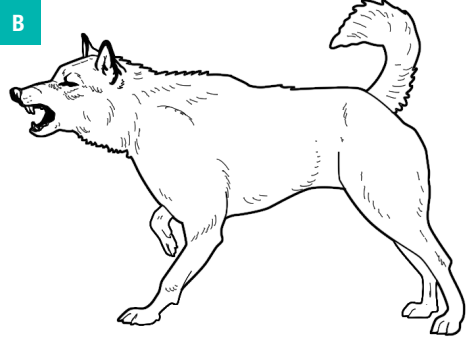


Letra	Número

A



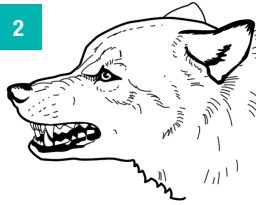
B



1



2



3



4



5



6



7



8



9



OTRAS CUESTIONES**A) Conducta de eliminación**

B) Cómo se comporta al quedarse solo

C) Educación GeneralLadra/salta para llamar atención: Sí No Ladrado alarma: Sí No EstímuloMuerde manos: No Sí Contacto Juego No se le hace caso

Cómo reacciona si no le dejamos morder:

¿Duerme con los propietarios?: Sí No ¿Duerme en la cama de los propietarios?: Sí No ¿Le dejan subir al sofá?: Sí No A veces ¿Sube las patas o la cabeza encima de vosotros?: Sí No A veces Ladra o golpea con las patas para tener atención: Sí No A veces ¿Cómo juega con su perro?: Lanzar/traer Tirar Peleas Otros

¿Tiene y usa Kongs?:

¿Cómo reacciona si dejáis de jugar?:

¿Persigue bicis/niños/monopatines?: Sí No

Si es afirmativo, describir:

D) EntrenamientoProfesional: Sí No Método usado: Positivo Negativo

¿Qué órdenes entiende?

	Siempre	A menudo	Raramente	Nunca
Sienta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tumba	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quieto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ven	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

OTRAS CUESTIONES (continuación)

E) Fobias

¿Tiene fobia a algún estímulo? Sí No

Qué estímulos:

1. _____ 2. _____

3. _____ 4. _____

5. _____ 6. _____

¿Desde cuándo la presenta?

¿Cómo reacciona el perro?

	Siempre	A menudo	Raramente	Nunca
Está intranquilo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Respiración agitada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Destrozos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agresividad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se esconde	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Intenta escaparse	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Busca atención	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

¿Se tranquiliza al calmarlo con la voz o acariciarlo? Sí No

F) OCDs No Sí Si es afirmativo, describir:

Tipo: _____ Frecuencia: _____

Intensidad: _____ Inicio: _____

¿Emancipación? Sí No

Si fuera el problema principal se recomienda profundizar más en la sección "historial"

G) Conducta sexual

¿Conducta de monta? Sí No

¿Sobre quién se dirige?

¿Conducta de celo?

H) Castigo

¿En qué ocasiones castiga a su perro?

1. _____ 2. _____

3. _____ 4. _____

5. _____ 6. _____

¿Siempre lo castiga en las situaciones citadas? Sí No

¿Cómo le castiga? Verbalmente en el acto Físicamente en el acto

Verbalmente demorado Físicamente demorado

Time out Collar eléctrico Collar citronella Otros

¿Cómo reacciona al castigo?

SECCIÓN 2. CAPÍTULO

AGRESIVIDAD HACIA LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA

9

Se considera un signo de agresividad, enseñar los dientes, gruñir y/o morder (excepto en contexto de juego).

Si bien hay otras formas de agresividad, este manual se centra en los diagnósticos más comunes.

LISTADO DE DIAGNÓSTICOS DIFERENCIALES

- Agresividad competitiva.
- Agresividad por miedo.
- Agresividad maternal.

Tal y como se comentó en el capítulo 2, hay enfermedades que pueden ser la causa directa de la agresividad, o bien pueden empeorar el problema.

CRITERIOS DE DIAGNÓSTICO

AGRESIVIDAD COMPETITIVA (Cuadro 9.1)

Información adicional al cuadro

En ocasiones puede suceder que el perro quiera mantener o conseguir algo que le

Cuadro 9.1 Agresividad competitiva.

Blanco de los ataques

- Miembros de la familia.

Perfil del perro

- Más frecuente en machos (enteros o castrados).
- Este problema se observa más a menudo en determinadas razas, como el cocker spaniel inglés.
- Puede aparecer a cualquier edad. Sin embargo es más frecuente entre los 12 meses y los 3 años.

Contexto

- El perro compite por un recurso o lo defiende (ver comentarios generales).

Postura

- Postura defensiva, ofensiva o ambivalente (Figura 9.1).

Pautas de manejo aplicadas

- Un manejo inconsistente puede facilitar este tipo de agresividad.

resulta muy valioso. El interés por un determinado objeto o lugar varía según el tipo de recurso (p. ej., no le suelen dar el mismo valor al pienso que a un trozo de carne), disponibilidad (cuanto menos disponible sea un recurso, más interés o valor puede tener para el perro) y la competencia por ese recurso (si el perro convive con otros perros, es posible que haya más competencia por el recurso). Algunas enfermedades que aumentan el apetito (producen polifagia), como por ejemplo la diabetes o

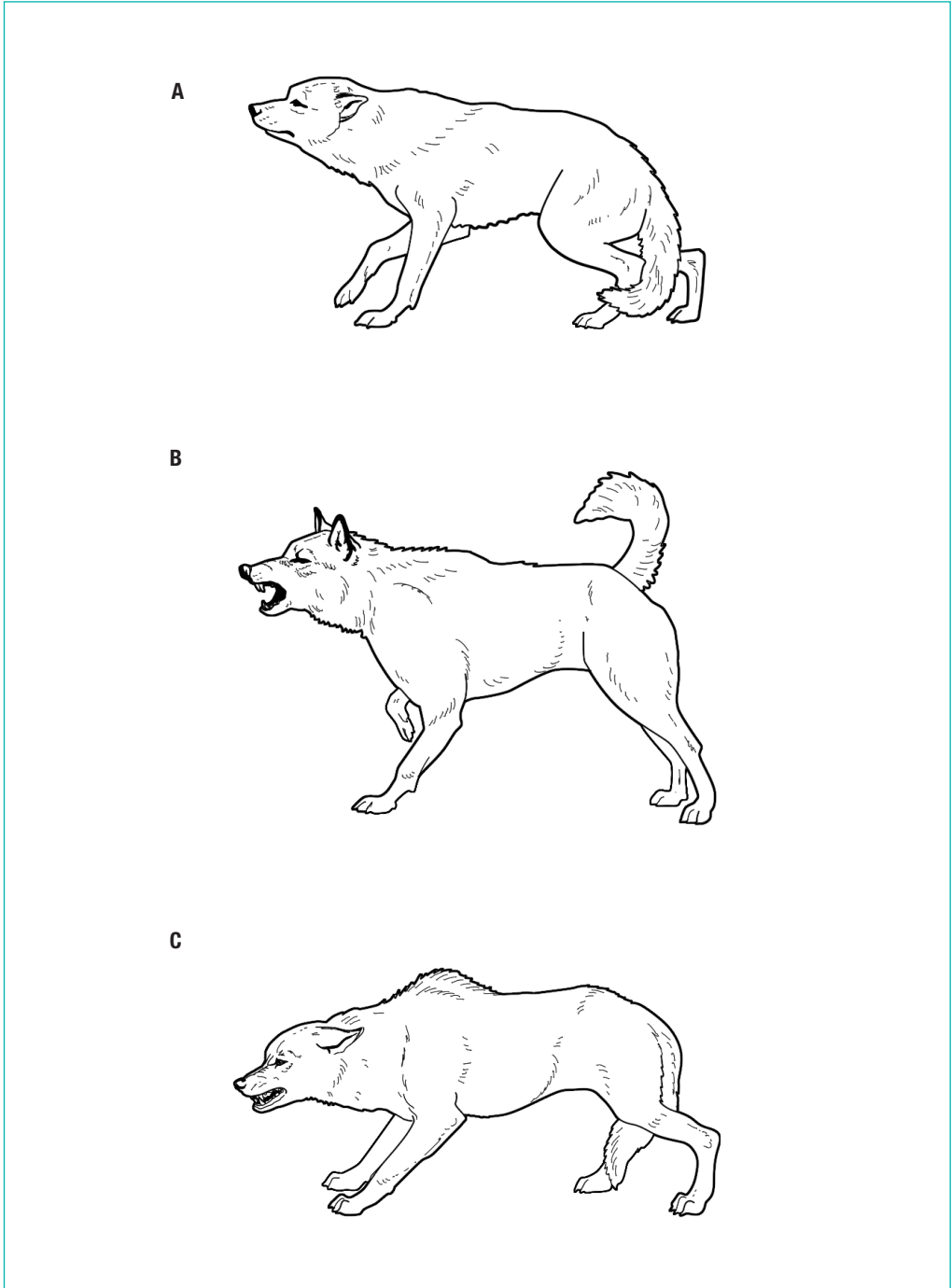


Figura 9.1. (A) Postura defensiva (cola recogida, orejas plegadas hacia atrás, extremidades flexionadas, evitación del contacto visual y retracción horizontal de las comisuras labiales). (B) Postura ofensiva (cola levantada, orejas dirigidas hacia adelante, extremidades completamente extendidas, contacto visual directo, frunce los bellos y muestra los dientes). (C-D) Ambivalente (mezcla de elementos ofensivos y elementos defensivos).

Ejemplos de contextos competitivos.

Intentar quitarle algo de la boca (comida, juguetes, objetos, etc.)

Caricias (sobre todo por la zona dorsal del cuerpo)

Manipulaciones

- Colocarle el collar
- Colocarle el bozal
- Colocarle la pipeta
- Limpiarle las patas
- Cepillarlo
- Bañarlo

Enfrentarse con el perro

Forzarlo a hacer algo o a entrar en un lugar

la enfermedad de Cushing, pueden hacer aumentar indirectamente el valor del recurso por que el perro tiene más hambre.

Además, el interés por un determinado recurso también depende de las expectativas que tiene el perro. Si sus expectativas son elevadas, puede reaccionar con frustración si no puede acceder al recurso. La inconsistencia de los dueños en el manejo es la principal causa de frustración. Por ejemplo, si algunos miembros de la familia permiten al perro subir al sofá y otros no, el animal puede desarrollar falsas expectativas y cuando no se le permite subir, puede reaccionar con agresividad. Permitir al perro cuando es cachorro ciertos privilegios que se eliminarán una vez sea adulto, es otra de las causas de frustración. Por ejemplo, subir al sofá o a la cama no es ni bueno ni malo, el problema es no actuar siempre de la misma forma. Es importante destacar que los cachorros destetados precozmente suelen tener una menor tolerancia a la frustración.

Por lo tanto si un perro reacciona con agresividad en un contexto competitivo

Ejemplos de un manejo inconsistente que pueden facilitar la aparición de un problema de frustración.

A veces dejan subir al sofá al perro, otras veces no.

Antes le dejaban dormir con ellos, ahora, al tener un tamaño mayor, no se lo permiten.

A veces le dan comida de la mesa, otras veces lo regañan si pide comida.

Cuando el perro obedece una orden, a veces lo premian y otras lo regañan.

Ejemplos de reacciones compatibles con una reacción de frustración.

Cuando dejan de jugar, el perro se pone nervioso y en ocasiones reacciona con agresividad.

Cuando no puede sacar la comida del interior del juguete (p. ej. del interior del Kong), ladra, se pone nervioso, y en ocasiones, reacciona con agresividad.

Cuando coge con la boca para llamar la atención del propietario y este lo ignora o le regaña, además de insistir, puede en ocasiones reaccionar con agresividad.

(por ejemplo, cuando se quiere que baje del sofá o al sacarle un hueso) y la postura que adopta es ofensiva, defensiva o ambivalente, podría tratarse de una reacción de frustración o simplemente de un intento por mantener ese privilegio (estar en el sofá).

¿Cuándo se diagnostica agresividad por dominancia?

El término agresividad por dominancia está en desuso. Estudios recientes concluyen que la mayoría de problemas de agresividad hacia los propietarios se deben a un problema de manejo (falta de consistencia, castigo mal aplicado, etc.). Además, los autores prefieren basar sus diagnósticos en la motivación del perro (miedo, frustración, competitividad) y no en un término que

Si la agresividad no es muy intensa, el primer paso en ocasiones puede ser más rápido o, incluso, podría obviarse y pasar directamente al paso 2.

Paso 2. En este segundo paso los que dispensarán la comida serán los figurantes. Se procederá como sigue (Figura 31.3).

El figurante, tras acercarse al perro lentamente, lanzará un trozo de comida cer-

ca suyo, aunque lo suficientemente lejos como para que el perro quiera acercarse a recogerlo.

Tan pronto como haya cogido este primer trozo de comida, se lanzará un segundo trozo de comida cerca del propietario (zona segura para el perro).

Se repetirá tantas veces como sea necesario para que el perro coja confianza.

Progresivamente se disminuirá la distancia entre la persona y donde se lanza el

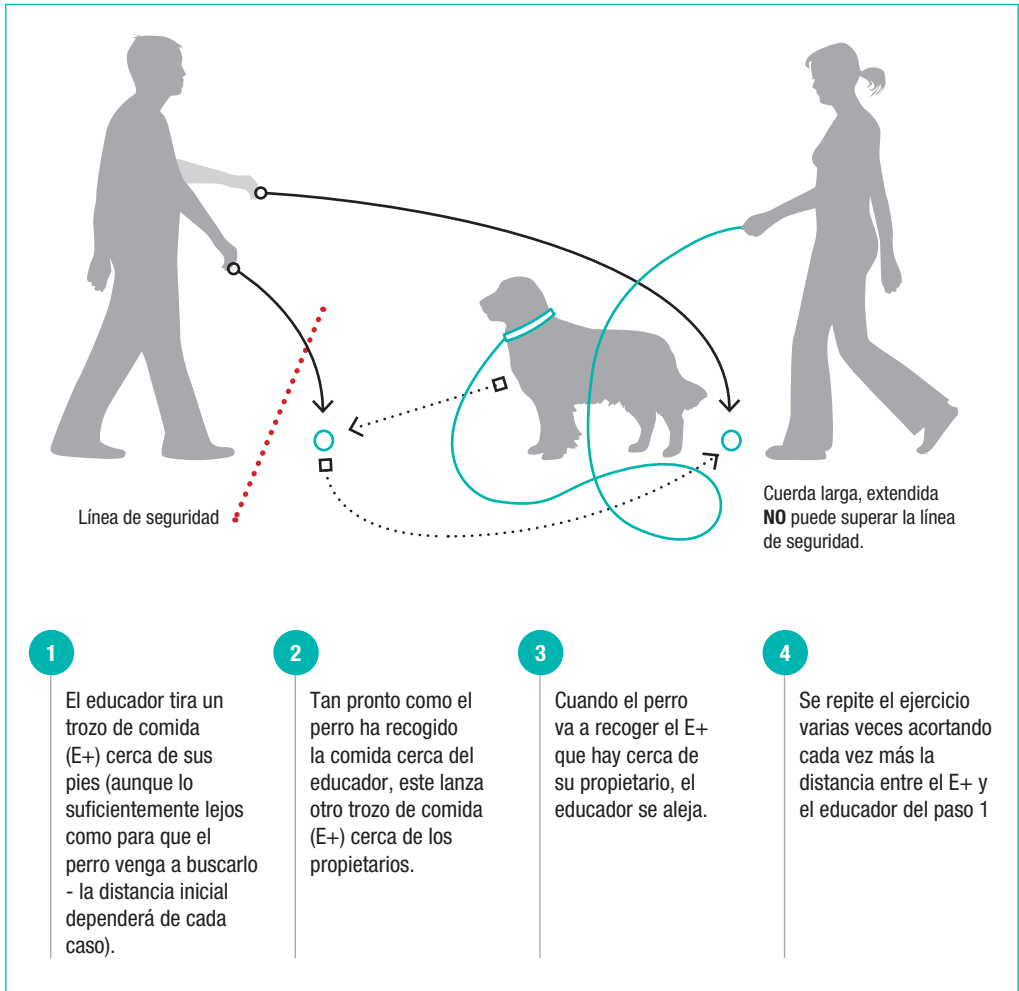


Figura 31.3. Desensibilización y contracondicionamiento a personas desconocidas (E+: estímulo positivo).

SECCIÓN 3. CAPÍTULO TRATAMIENTO DE LOS PROBLEMAS DE FUGAS POR UNA FALTA DE ESTIMULACIÓN AMBIENTAL

55

Antes de plantear el tratamiento se debería realizar un examen médico al perro (ver Capítulo 2).

El tratamiento de las fugas por una falta de estimulación ambiental se basa en:

- Mejorar la estimulación que recibe el perro.
 - Eliminar el castigo.
 - Premiar al perro cuando esté en casa.
 - Adecuar las vallas.
-

MEJORAR LA ESTIMULACIÓN QUE RECIBE EL PERRO

Si se identifica que la causa del problema es una falta de estimulación o que puede contribuir, se debe aumentar el nivel y calidad de estimulación que recibe el perro.

1. Enriquecimiento social. Las conductas afiliativas favorecen la cohesión del grupo y la liberación de oxitocina, lo que tiene un efecto ansiolítico. Lo más interesante, además, es que este efecto no solo se da entre perros, sino que también se observa entre perros y humanos y en ambos individuos.

Es muy importante que las caricias se produzcan en momentos de calma del perro, y se debe ignorar al perro cuando

está excesivamente activo o excitado. Con el tiempo el perro aprenderá que el contacto con el propietario (algo positivo para él), solo se da en situaciones de calma y que si se excita no hay caricias (castigo negativo – ver Capítulo 6).

En casos excepcionales, y casi nunca como primera opción, en función de las condiciones familiares, puede recomendarse la adopción de una segunda mascota. Un ejemplo de estos casos sería cuando los propietarios no pueden aumentar el contacto social de ninguna manera (por horario laboral, porque no permiten que el perro esté en el interior de la casa, etc.).

2. Enriquecimiento ocupacional. Es importante ofrecer la oportunidad de que el animal esté ocupado durante buena parte del tiempo. Para ello, se pueden usar diferentes estrategias:

a. Uso de juguetes comerciales dispensadores de comida. Estos juguetes permiten ser rellenos con comida. Normalmente se aconseja hacerlo de manera que las primeras veces que sea relleno sea fácil de vaciar. Progresivamente puede ir complicándose el ejercicio para que cada vez sea más difícil extraer la comida y el animal pase más tiempo con el juguete (Figura 55.1).



Figura 55.1. Hay juguetes que pueden rellenarse con comida. Los mejores son de caucho porque son flexibles, muy resistentes y por lo tanto prácticamente irrompibles. Pueden utilizarse diferentes alimentos para rellenarlos. Se recomienda utilizar un alimento pastoso, como el queso de tipo Philadelphia o el paté, mezclado con trocitos de galleta para perro, palitos para perro, etc.

b. Uso de juguetes caseros dispensadores de comida. Si el propietario dispone de un espacio exterior en la casa (en el interior de la casa normalmente no se aconsejan porque suelen ensuciar mucho) pueden “fabricarse” de forma artesanal juguetes dispensadores de comida. Véanse dos ejemplos:

- Introducir en un recipiente de plástico (fiambarrera, p. ej.) algunos trozos de fruta, trozos de carne o cualquier alimento que le guste mucho al perro y que no sea perjudicial para él (se debe tener especial cuidado de poner la fruta sin hueso, ya que podría producir obstrucciones). Rellenar el recipiente con agua y ponerlo en el congelador. Al cabo de unas horas se sacará el bloque de hielo (con la comida incrustada en su interior) y

se le ofrecerá al perro. Es especialmente útil en momentos del año en los que hace mucho calor.

- Coger un hueso largo de un animal grande (vaca o caballo, p. ej.). Se recomienda que el animal no pueda ni romperlo, ni tragárselo entero. Se harán varios agujeros al hueso que servirán para colocar comida en su interior (para hacer los agujeros suelen recomendarse las brocas para poner bisagras que hacen agujeros de mayor diámetro).
- Juegos cognitivos. Son juguetes que requieren que el animal tenga que resolver pequeños problemas para conseguir el objetivo (la recompensa). Por lo tanto, tienen un doble objetivo, un enriquecimiento ocupacional y otro enriquecimiento cognitivo.

- c. Entrenamiento básico. Permite que el animal esté ocupado más tiempo y, además, que esté acompañado durante las sesiones (enriquecimiento social). Siempre debe basarse en el uso de refuerzo positivo (ver Capítulo 2). Es especialmente importante enseñar al perro a caminar por la calle sin tirar. En caso contrario el propietario podría disminuir el número de paseos, lo que sería contraproducente.
- d. Paseos. En ocasiones, los propietarios de perros que tienen casas con jardines o terrenos con mucho espacio para el perro, deciden no sacarlos a pasear. Sin embargo, el hecho de que dispongan de mucho espacio, no significa que lo aprovechen todo y que ese aprovechamiento sea de calidad. Por lo tanto, el hecho de disponer de mucho espacio no tiene que ir en detrimento de las otras medidas que se han comentado, como el contacto social, el juego, los paseos y las otras medidas de enriquecimiento.
- e. Juego. Es aconsejable que, además de juguetes dispensadores de comida para que el perro pueda jugar solo, el propietario juegue con el animal con juguetes de lanzar y traer (pelotas, “frisbees”, etc.). Es recomendable señalar el inicio y el final del juego. De esta manera, el animal sabrá cuál es el momento de juego en el que la interacción con el propietario es más intensa. Normalmente el simple hecho de tener todos estos juguetes en una bolsa es una señal en sí mismo, ya que al coger la bolsa el animal ya sabe que se inicia el juego, y al recogerla que se ha terminado.

Aunque el perro disponga de jardín, es recomendable que realice al menos 1 paseo/día.

ELIMINAR EL CASTIGO

Es importante evitar castigar al perro cuando regresa a casa o si se le encuentra en la calle. De este modo, no solo no se conseguiría que el perro deje de escaparse sino que además, lo más probable sería que las fugas cada vez fueran de mayor duración. Hay que recordar que el castigo, para que sea eficaz, debe tener unas características determinadas (ver Capítulo 6).

PREMIAR AL PERRO CUANDO ESTÉ EN CASA

Una estrategia muy útil es premiar al perro por el hecho de estar en casa. Por ello, inicialmente debe premiarse al perro muy frecuentemente (p. ej., cada 15 minutos). Progresivamente, los intervalos de tiempo entre premios se van alargando (cada 30 minutos, cada 45 minutos, etc.).

ADECUAR LAS VALLAS

Es importante revisar y adaptar las vallas o lugares por donde el perro se escapa. En ocasiones la única alternativa es confinar al perro en una zona/canil. Si se decide por el confinamiento, es muy importante asegurarse de que la estimulación que recibe el perro, es decir, ejercicio, juego y contacto social, sea el adecuado.