



Diccionario de Términos

por

Juan Rozas Reymond

Director Técnico Fundación Canis

Instructor de Perros de Asistencia

Técnico en Terapia Asistida con Animales



A

A.B.A.: Anacronismo en inglés utilizado para referirse a la disciplina científica llamada **Applied Behavior Analysis** o, en español, Análisis Comportamental Aplicado. También es utilizada para referirse a una organización de profesionales en USA avocados a esta disciplina, la **Association for Behavior Analysis** o Asociación para el Análisis comportamental, en español.

ABC: Descripción de una respuesta en términos de sus Antecedentes, la Conducta misma y las Consecuencias. En inglés, **Antecedent – Behavior – Consequences**. Antecedente serían los comportamientos que preceden una respuesta. Comportamiento es una descripción de la topografía de la respuesta. Consecuencia es el resultado inmediato del comportamiento. También es llamado **Three-Term Contingency** en algunos textos.

Actividades Dislocadas: El animal, ante la frustración de no poder obtener algo que quiere, comienza a generar una serie de comportamientos paralelos para paliar la ansiedad. Ej.: comer pasto, rascarse, ladrar, excavar.

Actividad de Sustitución: Actividad que realiza el perro cuando no puede realizar una actividad que desea hacer. La frustración de una actividad se deriva a otra que sí puede realizar.

Actividad de Refuerzo: El perro gana acceso a una actividad más preferida al realizar una actividad menos preferida. Ver también el **Principio de Premack** en la sección de psicología. Al igual que en cualquier forma de refuerzo, sólo cumple su función si el animal es capaz de establecer una relación de contingencia entre ambas actividades. (ej.: si haces las tareas, luego puedes salir a jugar).

Acoplamiento: Período de adaptación usualmente de 2 o 3 semanas en el que se sincroniza el trabajo del usuario con el perro ya entrenado. Se deberá acostumbrar al perro con el usuario, así como también enseñar al usuario a trabajar, cuidar y comunicarse con el animal.

Adquisición: El tiempo durante el cual el perro se encuentra aprendiendo el nuevo comportamiento. La velocidad y precisión de la nueva habilidad indican al guía si los procedimientos utilizados son correctos o deben ser mejorados.

Agudeza Visual: Capacidad del ojo para percibir y discriminar claramente los detalles finos en objetos o símbolos a una distancia determinada.



Amansalocas: Caminar con el perro con correa en un espacio abierto. Si el perro camina hacia fuera, voy hacia adentro, y viceversa. Usualmente se trabaja principalmente con giros hacia la derecha (perro a la izquierda)

Análisis Funcional: Proceso central del ABA en el que se contesta la pregunta ¿Por qué este animal presenta ese comportamiento? y ¿Qué variables mantienen ese comportamiento?

PASO1: Definir el comportamiento de forma que cualquier persona sea capaz de diferenciar cuando está ocurriendo y cuando no.

PASO2: Establecer un sistema de medición apropiado para el comportamiento (frecuencia, tasa, porcentaje, latencia, magnitud, duración, etc..)

PASO3: Observar el comportamiento en una variedad de contextos para poder comprarlo y delinear los ABC's del comportamiento.

PASO4: Delinear una hipótesis definiendo los factores que gatillan y mantienen el comportamiento, y establecer un plan de acción para modificar este comportamiento.

PASO5: Llevar a cabo el plan de acción. Si este fracasa, se deberá intentar definir si fallaron los planteamientos o si el error estuvo en la realización.

Ansiedad por Separación: Problema de conducta derivado del *hiperapego*. Al estar el dueño ausente, el perro entra en una fase de angustia y destruye elementos que tienen el olor del dueño. También pueden llorar, aullar, presentar TOCs ó ponerse agresivos.

Ansiedad por Soledad: Problema de la conducta derivado del aburrimiento y la falta de ejercicio. El perro destroza objetos al azar, cava hoyos u otras conductas destructivas cuando se encuentra sólo.

Antecedente: También llamado comando o estímulo discriminativo (**Prompt o Discriminative Stimulus** en inglés), es un estímulo que indica al animal cual respuesta suya es la que generará el refuerzo o evitará el castigo en ese momento.

Antropomorfización: Cuando el hombre explica el comportamiento de un animal en términos del comportamiento humano, es decir atribuyéndole emociones complejas, y procesos cognitivos superiores.

Aprendizaje sin Errores: Sistema de aprendizaje en el que no se le permite al perro cometer errores durante el aprendizaje de un comportamiento. En el ejemplo de un perro que está aprendiendo a sentarse en **Junto**, puedo impedir sus errores proveyendo un alto nivel de apoyo con luring, targeting, channeling, etc...



Aprendizajes Simples: También llamados sistemas simples no asociativos, ya que no precisan ninguna asociación previa de dos o más estímulos. Entre ellos tenemos la **Sensibilización** y la **Habitación**.

Aprendizajes Complejos: Se basan en la asociación entre dos o más estímulos, entre ellos tenemos el **Condicionamiento Clásico e Instrumental u Operante**.

Aprendizaje Cultural: Los rasgos culturales y tradicionales se dan cuando, tras la aparición de una innovación, esta pasa de un individuo a otro bajo las siguientes condiciones:

- **diseminación:** que pase de un individuo a otro
- **estandarización:** los receptores de esta innovación la llevan a cabo de la misma manera
- **duración:** se comportan igual cuando el demostrador no esta presente
- **difusión:** pasa de una zona a otra

Aproximación: Una respuesta inferior al **Comportamiento Final** que reforzaremos temporalmente dentro del proceso de **Moldeado** para acercarnos al **Comportamiento Final**.

Aproximación Sucesiva: Proceso de **Refuerzo Diferencial** mediante el cual se realiza el **Moldeado** de un comportamiento. Básicamente se elige un comportamiento inferior o **Aproximación** y desde ahí se va reforzando gradualmente sólo aquellas respuestas que se acercan más al comportamiento final en un cierto aspecto, luego otro, etc... Así gradualmente la topografía del comportamiento cambia hasta que se transforma en el **Comportamiento Final**.

Área Crítica: Barrera imaginaria, la cual, al ser brechada; nos hace sentir amenazados. Sólo le permitimos sobrepasarla a individuos en los que confiamos mucho.

Los perros muestran un área crítica tras la cual se sienten intimidados o activados por el medio lo que los rodea. La distancia de esta área dependerá de su sensibilidad y una serie de factores como el aprendizaje.

Ascendente: Término utilizado para referirse al comportamiento que se encuentra aumentando de valor. Es decir que ha aumentado en intensidad, frecuencia, duración o porcentaje de éxito.

AVD: Actividades de la Vida Diaria, o en inglés **Activities of Daily Living (ADL)**; son aquellos comportamientos que guardan relación con los cuidados que una persona debe prestarse a si mismo (ej: lavarse los dientes, ir al baño, vestirse, comer, etc...).



Aversivo: Estímulo que funciona como **Castigador Positivo** cuando es presentado inmediatamente después del comportamiento, pues disminuye la probabilidad de que este comportamiento vuelva a ocurrir; y que funciona como **Reforzador Negativo** cuando es retirado inmediatamente después del comportamiento comienza, aumentando así la probabilidad de que éste vuelva a ocurrir. Un aversivo es cualquier estímulo que el animal está dispuesto a cambiar su comportamiento por evitar.

B

Bloque de Repeticiones: Un número de repeticiones o una cantidad de tiempo establecido para repetir las mismas respuestas. Por lo general se obtienen mejores resultados en bloques cortos.

Bloqueo: Estado de frustración o estrés en el que el perro deja de presentar conductas positivas y comienza a mostrar signos de evitación y fuga ó a dar señales de calma sin prestar atención.

Bloqueo de Estímulos: El estímulo condicionado 1 está asociado a un estímulo incondicionado. Después el estímulo condicionado 2 se presenta junto con el 1 y seguido del estímulo incondicionado. La asociación del estímulo condicionado 1 con el estímulo incondicionado la bloquea, a menos que el estímulo incondicionado esté ligeramente cambiado.

$$\begin{array}{l}
 \text{Ec1} + \text{Ei} \rightarrow \text{Rc} \\
 \text{Ec1} + \text{Ec2} + \text{Ei} \rightarrow \text{Rc} \\
 \text{Ec2} \rightarrow \text{Rc}
 \end{array}$$

Ej.: Enseñamos al perro a sentarse con el comando “sienta” y luego tratamos de introducir un comando a distancia (gestual). El procedimiento normal sería de introducir el gesto mientras digo sienta. Tras sucesivas repeticiones (si se produce el fenómeno), podemos observar que el animal no llega a asociar el gesto con la acción. La asociación voz acción es autosuficiente y no permite una nueva asociación a través del gesto.

En este caso tendríamos que variar ligeramente el estímulo incondicionado.



Bloqueo de la extinción: El estímulo condicionado 1 se asocia al incondicionado hasta obtener una respuesta condicionada. Un estímulo condicionado 2 se presenta accidentalmente junto al condicionado 1 durante la extinción (ausencia de estímulo condicionado). Cuando el estímulo condicionado 1 se presenta sólo otra vez, sigue obteniéndose una respuesta condicionada.

La ausencia de Ei se asoció a Ec2, lo que salva la unión Ec1 – Ei

C

Cadena Comportamental: Diversos pasos que componen un comportamiento o una actividad. Es una cadena sólo si cada paso refuerza al paso siguiente debido a que acerca más al perro al reforzador final.

Campo Visual: Área del espacio que percibe el ojo mirando un punto fijo sin moverse y sin apoyo visual.

Cansancio Específico: Cuando el perro mantiene un nivel de cansancio alto durante mucho tiempo y su rendimiento comienza a venirse abajo y a cometer errores.

Castigo: Consecuencia del comportamiento que disminuye la probabilidad de que éste vuelva a ocurrir. El castigo se utiliza para eliminar respuestas o comportamientos indeseados. El castigo puede ser positivo o negativo. En el **Castigo Positivo** presento al animal un estímulo aversivo como **Consecuencia** inmediata del comportamiento que queremos debilitar. En el **Castigo Negativo** quito al animal un estímulo apetitivo (agradable) como **Consecuencia** inmediata del comportamiento que queremos debilitar.

Precauciones al utilizar Castigo:

- No utilizar si causa reacciones defensivas o huida.
- Suspender el castigo si el animal muestra reacciones agresivas, ya sea contra el entrenador o elementos implicados (correa, collar, etc..).
- Cuidado con que queden inhibidos comportamientos distintos a la conducta castigada.



Castigos Condicionados e Incondicionados:

Un castigo incondicionado resulta de una corrección física como un tirón de correa o un golpe eléctrico.

Un castigo condicionado es un estímulo neutro que tras sucesivas repeticiones se convierte en un castigador en si mismo. Ej.: Decir “No!” antes de cada tirón de correa; luego el puro decir “No” va a ser capaz de inhibir comportamiento.

Ceguera: Privación o pérdida del sentido de la vista. Existen diversas causas para la ceguera:

- 1.- Retinopatías (amplio grupo de enfermedades a la retina)
- 2.- Tracoma (Conjuntivitis crónica de origen vírico)
- 3.- De estructuras nerviosas
 - a) Glaucoma (Tensión intraocular que causa atrofia)
 - b) Neuritis (Grupo de enfermedades al nervio óptico)
- 4.- Problemas al cristalino
 - a) Cataratas (Opacidad del cristalino)
 - b) Miopatía Magna (Miopía elevada que afecta a la retina)
- 5.- Patologías del Campo Visual
 - a) Ceguera Homolateral (Lesión en el nervio óptico derecho)
 - b) Hemianopsia Bitemporal (Lesión del quiasma)
 - c) Hemianopsia Contralateral (Lesión en el cintilla óptica derecha con la pérdida de la zona temporal izquierda y nasal derecha.
 - d) Hemianopsia Homolateral (Lesión en los axones temporales derechos con pérdida del campo nasal derecho)
- 6.- Enfermedades que pueden producir ceguera:
 - a) Rubéola
 - b) Meningitis
 - c) Encefalitis
 - d) Tumores
 - e) Patología Congénita

Channeling: Utilizar elementos del ambiente para encausar o pulir conductas.

Clicker: Aparato que emite un sonido seco muy característico. El aparato es la base de una técnica de adiestramiento llamada **Clicker Training**.

Clicker Training: Técnica de adiestramiento que usa el **Clicker** como reforzador condicionado, permitiendo así premiar al animal en el momento en el que aparece la respuesta que buscamos, especialmente útil a distancia.



Comando: Estímulo que indica al perro que comportamiento debe mostrar. Muchas veces se utiliza como sinónimo de **Orden, Antecedente, Estímulo Discriminativo y Apoyo.**

Comportamiento: Este término se refiere a una acción realizada por un perro. Un comportamiento puede ser abierto (visible como nadar) o cubierto (invisible, como pensar).

Comportamientos Competitivos: Comportamientos que interfieren con la habilidad de un perro de funcionar en un ambiente dado. Por ejemplo si el perro tiene un TOC de morderse la cola, será más difícil lograr que realice una permanencia.

Condicionamiento Clásico: Es una forma de aprendizaje descrita por primera vez por Ivan Pavlov. En el condicionamiento clásico un estímulo neutro adquiere la propiedad de elicitar respuestas mediante un proceso de emparejamiento con un estímulo que ya tiene estas propiedades.

En este caso los estímulos se dividen de la siguiente forma:

EC = Estimulo Condicionado

Aquel que por si mismo no significa nada a menos que vaya asociado a uno incondicionado.

Ej.: La campana en el caso de Pavlov

EI = Estimulo Incondicionado

Aquel que por si mismo provoca una respuesta.

Ej.: La carne en el caso de Pavlov

Las Respuestas son las siguientes:

RI = Respuesta incondicionada

RC = Respuesta Condicionada

La formula del condicionamiento Clásico sería la siguiente:

EC + **EI** → **RI**
Campana Comida Salivación

Y luego se transformaría en:

EC → **RC**

Condicionamiento Simultaneo: EC y EI se presentan a la vez. No consiguen buen condicionamiento pues hay ausencia de respuesta exitatoria.



Condicionamiento de Huella: El EC se mantiene hasta que aparece el EI. Se produce poco aprendizaje y contra más larga sea la huella, peor.

Condicionamiento de Demora Corta: La pequeña pausa es el mejor método de condicionamiento para conseguir respuestas rápidas y mejores.

Condicionamiento de Demora Larga: Resulta eficaz en cuanto no transcurra demasiado tiempo.

Condicionamiento Hacia Atrás: Es el menos eficaz de todos puesto que la presentación de EI es autosuficiente y el perro tiende a ignorar cualquier asociación posterior a esa asociación.

Condicionamiento de Inhibición: Ocurre principalmente en perros con educación inadecuada.

Presentar un estímulo neutro sin que este sea asociado a un estímulo incondicionado supone que el organismo aprenda que ese no predice al estímulo incondicionado. Por lo tanto es más difícil asociar ese como un estímulo incondicionado.

Ej.: Si no condiciono al perro al comando de “ven aquí” pero lo uso igual, el comando pierde significado y es mucho más difícil enseñarle a venir con ese comando particular.

Condicionamiento de Segundo Orden: Cuando un estímulo condicionado se encuentra asociado a un estímulo incondicionado, consiguiendo una respuesta condicionada. Se puede posteriormente asociar un segundo estímulo condicionado (overlapped) hasta que podamos lograr la misma respuesta con cualquiera de los dos estímulos.

Ec1	+	Ei		→	RC	
Ec1	+	Ec2	+	Ei	→	RC
Ec2				→	RC	

Condicionamiento Enmascarado: El estímulo condicionado 1 y el 2 se asocian juntos con un estímulo incondicionado. Algunos individuos reaccionan sólo a la confluencia de ambos estímulos, y no cuando solo hay uno de ellos. En otros ejemplares uno de los estímulos ensombrece al otro. Ej.: Si yo toco la grupa del perro cada vez que quiero que se siente, luego puedo dar el comando verbal, pero si no viene acompañado del toque en la grupa, no se produce la respuesta.



Condicionamiento Operante o Instrumental: Skinner fue el padre del condicionamiento experimental y tiene mucho peso entre los conductistas y psicólogos.

Fundamento: La conducta es el instrumento para obtener lo deseado y evitar lo indeseado.

El perro que tiene demasiado presentes aquellas situaciones que quiere evitar, nunca podrá aprender fácilmente pues se mostrará reticente a innovar por miedo al castigo. También mostrará poca capacidad de discriminación, pues ante la duda, no mostrará respuesta alguna.

Conductismo: Ciencia del comportamiento que enfatiza que el estudio de la psicología debe ser realizado de forma objetiva, científica y utilizando una metodología experimental.

Control de Estímulos: En todo proceso operante existen diversos estímulos que recibe el animal de forma previa a su acción.

Los antecedentes de una conducta pueden ser muy variados (hora del día, presencia del entrenador, lugar de trabajo, etc..)

Un comportamiento, entonces, se encuentra bajo el control de estímulos cuando hay mayor posibilidad de que éste se manifieste ante la presencia del estímulo determinado. Entre ellos destaca el **estímulo discriminativo**.

Consecuencia: Resultado específico e inmediato de un comportamiento. La consecuencia no necesariamente tiene que afectar al comportamiento, es posible que la consecuencia constituya un **Estímulo Neutro, Refuerzo Positivo, Refuerzo Negativo, Castigo Positivo o Castigo Negativo**.

Contigüidad y Contingencia: La proximidad en el tiempo entre Ec y Ei no es el factor principal para una Rc óptima. Lo más importante es el valor predictivo del asunto.

La asociación entre el Ec y el Ei disminuye cuando el Ec o los dos no se presentan más.

La extinción del comportamiento se produce cuando damos el Ec sin el Ei, así la Rc va desapareciendo.

Contingencia: Relación de dependencia entre un comportamiento y su consecuencia. La contingencia es la probabilidad de que si el perro muestra el comportamiento, la consecuencia ocurra. Si el animal ha sido reforzado con buen **Timing** cada una de las 100 veces que ha



mostrado el comportamiento; decimos que existe una alta **Contingencia** entre la respuesta y el refuerzo. Si de las 100 veces que ha mostrado el comportamiento, sólo se han reforzado 20, la **Contingencia** será considerada baja. En términos de la eficacia de la Contingencia para aumentar la probabilidad del comportamiento, también afectarán el **Valor** que implica el comportamiento, la proximidad entre el comportamiento y el repertorio natural del animal; y la relación de función entre reforzador y el comportamiento.

Criterio: Se refiere al nivel de habilidad que se tiene que mostrar el perro para lograr el refuerzo. Para enseñar una respuesta muchas veces es necesario aproximar desde otro comportamiento. Para esto se realiza un plan de criterios, en el que se establecen las distintas fases en las que se pretende ir modificando la conducta. El criterio es la definición de la respuesta que buscamos en cada fase. Siempre se trabaja un solo criterio por vez.

Contra Condicionamiento: Deshacer asociaciones inadecuadas a través de la asociación con un estímulo emocionalmente opuesto al que al perro reacciona ahora.

Ej.: Si el perro teme a los balazos, le doy carne cada vez que suena un balazo.

Coprofagia: Ingestión de heces del mismo animal o de otro.

Curva de Extinción: Proceso mediante el cual se va extinguiendo el comportamiento al retirar el reforzador. En algunos casos ocurre que, al principio de la extinción, el perro aumenta sus respuestas en intensidad y en frecuencia, buscando desesperadamente el reforzador. Luego el comportamiento gradualmente va desapareciendo, y finalmente se extingue.

D

Defectos del Tubo Neural: Son defectos que afectan a la medula espinal de una persona. Ej.: Espina Bífida, Espina Bífida Oculta, Meningocele, Mielomeningocele

Déficit Comportamental: Término utilizado para referirse a la incapacidad de un perro para realizar comportamientos que otros perros de su mismo sexo y edad son capaces de realizar.

Demora Corta: Pequeña pausa entre el Ec y el Ei. Es el mejor método de condicionamiento para conseguir respuestas rápidas y mejores.



Desensibilización: Procedimiento del **Condicionamiento Clásico** mediante el cual aumentamos la tolerancia del perro ante un estímulo previamente aversivo. Generalmente se trabaja en forma de Desensibilización Sistemática; en el que gradualmente vamos exponiendo al perro a intensidades cada vez mayores del estímulo aversivo, partiendo desde una intensidad tan pequeña que no causa comportamiento de evitación o escape. También se puede lograr mediante la Inundación, proceso en el que exponemos al perro al estímulo final impidiendo el comportamiento de escape hasta que deje de reaccionar.

Desensibilización Sistemática: Presentación de un estímulo de forma progresiva y sistemática, hasta que este se transforme en un estímulo neutro.

Ej.: Un perro que teme a los balazos, comienzo disparando un calibre pequeño a mil metros, y de ahí me comienzo a acercar gradualmente.

Desinhibición: Un Estímulo nuevo se añade accidentalmente o no, durante la **extinción**; y la respuesta reaparece. Esto sería la inhibición de una inhibición. La diferencia entre Ec provoca diferentes calidades de Rc.

Desvanecer: Este término se refiere al proceso mediante el cual se van gradualmente retirando los **Apoyos** que introdujimos durante el **Proceso de Aprendizaje**. Por ejemplo cuando vamos gradualmente pasando del targeting al gesto al comando verbal.

Discapacitados: Personas con dificultades para acceder al medio físico. Se dividen en 3 categorías:

- 1.- Ambulantes: Aquellos que ejecutan determinados movimientos con dificultad, ya sea con o sin aparatos ortopédicos.
- 2.- Usuarios de sillas de ruedas: Aquellos que precisan de una silla de ruedas para desplazarse.
- 3.- Sensoriales: Aquellos con dificultades de percepción, principalmente visuales o auditivas.

Discriminación: La discriminación es el proceso mediante el cual el perro, utilizando los antecedentes, es capaz de decidir que comportamiento funcionará mejor en cada caso. Ver también **Control de Estímulos**.

Discriminación Condicional: Se refiere a una situación en la que el rol de un



Estímulo Discriminativo depende (es condicional) de el contexto en el que aparece. Es decir que el mismo Comando significa dos cosas diferentes dependiendo del contexto.

Distanciamiento: Terapia Comportamental basada en el **Condicionamiento Operante** en la cual el **Comportamiento Objetivo** se practica fuera del contexto en el que generalmente ocurre, de forma de debilitar el comportamiento o algún aspecto de éste al sacarlo fuera de su **Entorno**. En el ejemplo de un perro que hace hoyos en el jardín, podemos ponerlo en un principio en un jardín diferente en el que nunca se le permitirá cavar.

Distractor: Estímulo presentado o aprovechado por el guía para provocar respuestas incorrectas por parte del perro.

Distrofia Muscular: Grupo de enfermedades, generalmente de origen genético, caracterizadas por debilidad muscular y perdida de tejidos musculares. Ej.: D.M. de Becker, D.M. de Duchenne, Artritis Reumatoide, Esclerosis Múltiple

Duración: Medida de tiempo que pasa el perro dentro de una determinada respuesta. Por ejemplo el tiempo que pasa el perro inmóvil durante una permanencia.

E

Elicitar: Presentar un estímulo que desencadena un **Comportamiento Reflejo**. Por ejemplo podríamos decir que la campana **elicita** la salivación.

Emitir: Ejecutar un comportamiento con intenciones de obtener una **Consecuencia**. Por ejemplo podemos decir que el perro emite el comportamiento de arañar la puerta para obtener la consecuencia de acceder a la casa.

Emparejamiento Arbitrario: Enseñar al perro mediante sucesivas repeticiones que dos estímulos guardan una relación entre ellos, por lo general uno indica la aparición del otro.

Encadenar: Procedimiento para enseñar un comportamiento complejo en el que uno intenta amarrar los diversos comportamientos simples que lo componen. Al encadenar hacemos que cada paso se refuerce pues permite al perro pasar al siguiente paso, y así sucesivamente hasta llegar al refuerzo primario. Siempre el refuerzo llega al final de la cadena o del tramo que estamos trabajando. Se puede encadenar hacia adelante, hacia atrás o presentar el comportamiento completo. Esto no tiene nada que ver con el orden en el que se enseña cada



comportamiento simple, sino con la forma en la que montamos las respuesta simples para fabricar el comportamiento complejo.

Encadenar hacia adelante: Al encadenar hacia adelante solicitamos la respuesta 1, luego la 2 y reforzamos. Cuando vemos que tras presentar la respuesta 1 el perro comienza a anticiparse y a ofrecer por su cuenta la 2, podemos incorporar la respuesta 3. De esta forma solicitamos la respuesta 1, luego viene la 2 y luego solicitamos la 3, para finalmente reforzar tras la tercera respuesta.

Encadenar hacia Atrás: Al encadenar hacia atrás, montamos los comportamientos simples pidiendo primero la respuesta 2, luego la 3, luego el refuerzo. Cuando vemos que el animal comienza a anticiparse y a ofrecer la respuesta 3 directamente seguida de la 2, podemos incorporar la respuesta 1 antes de la 2. El beneficio de encadenar hacia atrás consiste en que el animal va de lo desconocido a lo conocido y por lo tanto se le hace más fácil y genera menos ansiedad.

Encadenar presentando el comportamiento completo: Al presentar el comportamiento completo solicitamos las respuestas en el orden 1, 2 y 3 tras lo cual reforzamos. Esta forma de encadenar es útil para respuestas complejas relativamente simples y que requieren poco desgaste por parte del perro. En comportamientos de mayor dificultad nos arriesgamos a bajar o distanciar demasiado la **tasa de refuerzo**, provocando **Ratio Strain**. Al igual que en todas las cadenas, el refuerzo primario siempre llega tras la última respuesta de la cadena.

Energía específica de acción: Es la acumulación de energía necesaria para desencadenar la acción. La energía (o carga instintiva) se acumula en el animal; y luego se libera al llegar a determinados niveles de presión interna y tras la presentación del **estímulo señal**.

Ensayo Discreto: Forma de trabajo en la que el comportamiento debe ocurrir en un cierto contexto o tras un cierto **Estímulo Discriminativo**; y que luego del intento del animal concluye. Su opuesto es el **Operante Libre** en el que el animal tiene libre acceso a realizar el comportamiento cada vez que lo desee.

Equivalencia Funcional: Enseñar un nuevo comportamiento que sirve la misma función que otro ya conocido. Esto se utiliza por lo general en procedimientos de remplazo de comportamientos. Por ejemplo en comportamientos que buscan atención, como subirse encima, se le enseña al perro otro comportamiento que consigue atención para remplazar el que queremos que desaparezca.

Escape: Comportamiento que permite al animal alejarse de **Entornos**, ejercicios o estímulos indeseables.



Estimulo señal: Estímulo altamente específico que desencadena un patrón fijo de acción o un comportamiento puramente instintivo. Es el desencadenante absoluto. Ej.: la gallina no responde a la imagen del pollito encerrado en el cubo transparente, sólo al sonido del piar.

Estimulo: Todo aquello que percibimos a través de nuestros sentidos de forma relevante y que es susceptible a desencadenar una respuesta. Los estímulos pueden ser auditivos, visuales, táctiles, olfativos y feromonales.

Estimulo Apetitivo: Se refiere a un estímulo reforzante, ver también **Refuerzo Positivo**. Algo por lo que el perro está dispuesto a esforzarse por conseguir.

Estimulo Aversivo: Es un estímulo que tiene la propiedad de ser desagradable para quien lo recibe. Por ejemplo, recibir un estímulo físico como una descarga eléctrica se podría considerar un estímulo aversivo. No obstante, los estímulos pueden tener una naturaleza física o social. Al explicar el condicionamiento operante o instrumental, el estímulo aversivo se utiliza tanto en el refuerzo negativo como en el castigo positivo. En el primer caso (refuerzo negativo), se aumenta la probabilidad de emisión de una conducta que se asocia a la desaparición del estímulo aversivo. En el segundo (castigo), disminuye la probabilidad de emisión de una conducta cuando ésta se asocia a la aparición del estímulo aversivo. Ejemplos de este tipo de estímulos se encuentran en el área de educación entre otras. Ver **Refuerzo Negativo**

Estímulo Condicionado: Dentro del **Condicionamiento Clásico** se refiere a un estímulo, previamente neutral que ha obtenido propiedades de elicitar una respuesta mediante un proceso de emparejamiento con un **Estímulo Incondicionado**.

Estimulo Discriminativo: Es un estímulo de **Antecedente** que señala al perro que un comportamiento específico en ese momento, va a ser reforzado. Ver también **Comando**.

Estimulo Emocional Condicionado: Cuando un estímulo condicionado se asocia a un estímulo incondicionado que implica elementos emocionales. Ej.: Un shock eléctrico provoca más de una respuesta condicionada y diversas reacciones fisiológicas. Estas se producen muy de prisa, son muy resistentes a la extinción y pueden incrementar con la repetición.

Equivalencia: Este término se refiere a **Estímulos Discriminativos** morfológicamente distintos que ocasionan una misma respuesta. Por ejemplo podemos decir que bajar una mano al suelo con el perro al frente y dar el comando verbal échate, son equivalentes para tal perro. También se puede decir que son de la misma **Categoría** o que pertenecer a la misma **Clase de Estímulo**.



Etología: Estudio del animal en su medio natural, sin intervención por parte del investigador. Puede ser aplicada a cualquier animal, incluso el hombre.

Etogramas: La suma de las pautas de conducta propias de una especie, que le han permitido sobrevivir y llegar hasta nuestros tiempos.

Evitación: Un comportamiento cuya función es la de permitir al perro mantenerse alejado de un estímulo una actividad aversiva. Usualmente se utiliza de forma intercambiable con **Escape**, aunque el término Evitación lleva una connotación de evitar algo que aun no comienza y **Escape** una connotación de evitar algo que ya está sucediendo. Los comportamientos de Evitación suelen mantenerse gracias a un **Refuerzo Negativo**.

Exceso Comportamental: Término utilizado para referirse a un perro que realiza comportamientos que otros perros de su sexo y edad aún no realizan por lo general.

Extinción: Dejar de reforzar un comportamiento que ha sido reforzado en el pasado para disminuir la frecuencia del comportamiento. Será fundamental identificar primero el reforzador que mantiene al comportamiento.

F

Fase de Apetencia: Fase en la que se genera una necesidad en el animal.

Fase Operante: Fase en la que el animal se encuentra trabajando para resolver su necesidad.

Filogenia: Evolución de la especie con respecto a otras. Evolución de una especie dentro del panorama evolutivo de las especies.

Fluidez: Capacidad del animal para dar un determinado comportamiento con la misma calidad y potencia en distintos ambientes y niveles de distractores.

Fobia: Miedo persistente e irracional que produce una ansiedad inmediata que puede llegar a terminar en un ataque de pánico.



Frecuencia: Numero de repeticiones contabilizadas de la misma respuesta. La **Frecuencia** es uno de los dos factores que componen la **Taza de Refuerzo**.

G

Generalización: La generalización en el condicionamiento clásico se produce cuando el EC cambia de forma, intensidad o contexto y el perro sigue presentando la RC. Un ejemplo de generalización de estímulo sería un perro que muerde un cable eléctrico y recibe una descarga. El perro genera una aversión a los cables, pero también una aversión a otros elementos que comparten características similares a un cable, como cordones, cuerdas, etc..

H

Habilidad: Se refiere a lo que un perro es capaz de hacer. En general la Habilidad (**Ability**) se contrasta con el Desempeño (**Performance**) que es lo que el perro realmente realiza dada la ocasión.

Habilidades: Trabajos específicos que debe realizar el perro. En el caso del perro de asistencia: abrir cajones y puertas, traer objetos, recoger cosas, ayudar a sacarse la ropa, etc... En el caso del perro para sordos: Alertando de timbres, teléfonos, faxes, lavadoras, hornos, llanto de un niño, alarmas de incendios, otras personas llamando su nombre, presencia de extraños en la casa, etc... En el caso del perro para ciegos: Negociar obstáculos, mantener la recta, prevenir desniveles, etc...

Hábitos: Costumbres necesarias para una convivencia correcta.



Ej.: Cooperación al momento de poner la correa, no tirar de la correa, no pedir de la mesa, rechazo de comida de extraños, negociar pasos estrechos, comportarse cívicamente, hacer sus necesidades fuera de la casa, etc..

Habitación: Aprendizaje Simple que consiste en presentar de forma continuada un estímulo de manera que no represente valor alguno para el sujeto.

Hiperactividad: Hipertrofia de las actividades motoras. Es una incapacidad de lograr la saciedad después de la fase operante de movimiento.

En muchos casos es causada por retirar al cachorro antes de tiempo de la camada, aunque también afectan factores genéticos y de socialización.

No se debe confundir con **sobreactividad**.

Imprinting: Fase en la vida del cachorro entre la tercera semana y los tres meses. Es este período el cachorro aprende a comunicarse con su especie, aprende su lugar en el mundo y conoce los patrones básicos de conducta.

Impulso: Expresión física del instinto. Al estar presente el instinto, el perro realiza distintas acciones para saciar su necesidad. Estas acciones son impulsos o porciones de un patrón de conducta. En esta secuencia de acciones, el orden de los impulsos está jerarquizado en un comportamiento complejo.

Ej.: El impulso de monta es la expresión del instinto sexual.

Instinto: Es el motor que mueve a todo ser vivo a realizar una acción. Son comportamientos puros que vienen incorporados en nuestros genes. Se mantienen inalterados a lo largo de generaciones ayudando a preservar la especie.



Instinto Jerárquico: Los perros se estructuran en escalas jerárquicas más o menos complejas donde los individuos luchan por establecer su lugar en el escalafón más alto posible.

Instinto Gregario: Necesidad de estar en compañía de otros miembros de la manada. La participación del hombre en las fases críticas del proceso vincutivo del perro hace que el animal busque compañía humana y dependa de nosotros (su manada).

Instinto de Caza: Como el perro tiene comportamientos infantiles de sus parientes salvajes, sus instintos de caza muchas veces son también infantiles y derivados más hacia el juego y no hacia el alimento. Además, como el perro recibe su comida de manos del hombre, no tiene la posibilidad de desarrollar este instinto.

Instinto de Defensa: Al interpretar que una situación conlleva peligro el perro responde agresivamente o mediante evitación. El instinto de autoprotección es el único que no está sometido a *cansancio específico*, pudiendo un individuo mostrar comportamientos inimaginables en situaciones de riesgo físico.

Inundación: Consiste en saturar al perro con un estímulo aversivo hasta que aprenda a convivir con él. Generalmente usado como último recurso en perros con problemas de fobias. Ej.: El perro teme al tránsito, lo amarro todo el día en el bandejón central de una calle principal, hasta que se acostumbre y deje de tener miedo.

K

Kong: Juguete de goma diseñado para ser relleno con comida. El objetivo del artefacto es que el perro gaste su energía tratando de sacar el alimento de adentro y de esta forma minimizar el aburrimiento del animal y darle una vía de escape a la ansiedad.



L

Lesión Medular: Daño total o parcial de la medula espinal. Este daño produce la falta de comunicación entre los órganos.

Se catalogan según su nivel, según su extensión y según sus síntomas:

Según su nivel: Tetraplejía (Extremidades superiores e inferiores)
 Paraplejía (Sólo las extremidades inferiores)

Según su Extensión: Completa (Afecta totalmente a la medula)
 Incompleta (Aun hay cierta comunicación con el cerebro)

Según sus Síntomas: Espástica (Músculos debajo de la lesión están rígidos)
 Flácida (Músculos blandos, con el tiempo se atrofian)

Ley de Thorndike: Toda conducta premiada tenderá a repetirse. Toda conducta castigada tenderá a eliminarse y/o derivarse hacia otra.

Omisión: No refuerzo la conducta de ninguna manera, la ignoro por completo.

Corrección/Derivación: Darle una actividad de reemplazo a una actividad indeseada. Si lo que el perro busca es cariño, lo hago sentarse antes de hacerle cariño. Luego el perro comienza a sentarse para pedir cariño en ves de realizar la conducta indeseada.

Luring: Dirijo al perro con un trozo de comida en mi mano. Esta técnica funciona particularmente bien para iniciar nuevos ejercicios y para pulir posiciones incorrectas.

M



Marca: Es una variación del targetting que implica tocar con las patas o dirigirse a un determinado lugar marcado por un elemento al cual se le ha enseñado a situarse encima mediante aproximación sucesiva. Luego de establecer el comportamiento incluiremos el comando marca.

Método de Moldeado (aproximación sucesiva):

- Pedir al perro partes del comportamiento
- Le doy pistas y el perro debe descubrir cual es la conducta que le traerá el refuerzo.

Método Koehler: Ensayo y error. Permito que el perro cometa errores para poder aplicarle castigos y estoy listo para premiar la conducta adecuada. Este método provoca miedo a ser corregido y deteriora el aprendizaje generando evasión y bloqueo.

Método de Aprendizaje Guiado: Inducir físicamente al perro (con la correa o con el cuerpo) a realizar un ejercicio.

- Buenos resultados
- Respuestas lentas
- Difícil a la distancia
- Sirve para pulir conductas
- Sirve como base para luego utilizar otros métodos de motivación

Método de Presión Activa: Consiste en trabajar en base a la inducción positiva sobre la ansiedad previa al ejercicio.

- Tensión mediante presión
- El adiestrador crea conflictos para que el perro luego se descargue mediante el ejercicio.
- Muy difícil de aplicar
- Ej: Collar de Púas
- Excelentes latencias
- Agota rápidamente al animal

Método de Moldeado Libre, Free Shaping o Capture



Esperar que el sujeto realice una acción similar a la que busco, pero por su cuenta; sin intervención y aprovechar esto para comenzar con una conducta nueva.

Se le hace un poco de targeting al perro y luego se espera a ver si el perro toma la iniciativa.

Modificación de Conducta: A veces es utilizado como sinónimo de ABA, aunque muchos evitan el término, pues lleva una connotación de uso de aversivos y porque carece de la connotación de análisis de datos que usualmente lleva el ABA.

Motivación: El deseo que nos conduce a realizar una acción. Los vehículos son aquellos que instintivamente nos empujan hacia una meta (satisfacción del instinto).

Si no hay motivación, no se puede producir ningún tipo de comportamiento. Nada se realiza sin motivo. El hecho de contar con la motivación correcta es fundamental a la hora de buscar resultados en la educación del perro.

Hay dos tipos de motivación:

- 1.- **Funcional:** Busca satisfacer un fin práctico y material
El perro quiere conseguir algo y nosotros le enseñamos a obtenerlo mediante la realización de ejercicios.
Es fundamental saber primero que es lo que mas motiva al perro.
- 2.- **Integrativa:** La felicidad que reside en la realización misma de una acción
EJ.: El placer de complacer al dueño, el placer de saltar ó el pertenecer a una manada.

En cualquier proceso de entrenamiento partiremos recurriendo a la motivación funcional (perro salta por mordedor) y luego iremos remplazando el mordedor por el mero placer de saltar.

N

Nivel de Dominancia:

- 1.- Alfa: Perros dominantes que exigen respeto y sometimiento de los demás perros.
- 2.- Subdominantes: Perros seguros de si mismos, pero que pueden convivir con otros perros sin tener que dominarlos.



3.- Dominados: Perros que aceptan la dominancia de otros perros sin siquiera intentar pelear.

4.- Omegas: Perros de carácter particularmente débil que son metódicamente abusados por los demás perros debido a su actitud débil.

O

Obediencia Básica: Son ejercicios comunes a cualquier disciplina del entrenamiento.

Ontogenia: Es la ciencia que estudia el desarrollo de los seres vivos desde su nacimiento hasta su muerte.

Operaciones de Establecimiento (OE): Son antecedentes motivacionales que afectan en como una conducta se va a manifestar (fortalecida o disminuida). El perro no va a reaccionar de la misma forma si está hambriento que si está asustado. Un perro normal va a reaccionar de una forma a una explosión y un perro sordo de forma distinta.

Operante Libre: Este término se refiere a comportamientos que ocurren libremente dentro de un cierto contexto, sin necesidad de un **Estímulo Discriminativo** para gatillarlo. Por ejemplo una rata que es puesta en una caja de Skinner en la que cada vez que activa una palanca cae un pedazo de comida. Se contraponen a comportamientos de **Ensayo Discreto**, en los cuales el animal recibe un estímulo que le indica que él debe presentar el comportamiento y una vez que intenta realizarlo, éste concluye.

P



Parámetros: Variables basadas en la experiencia, que influyen la estimulación de la inteligencia

Piloerección: Fenómeno en el que los pelos del perro se erizan en zonas determinadas producto de una descarga de adrenalina provocada por una determinada situación, generalmente hostil. Las zonas proclives a la piloerección suelen ser a lo largo de la espalda, mas comúnmente entre los hombros y en la cola.

Pre-condicionamiento Sensorial: El estímulo condicionado 1 y el estímulo condicionado 2 se asocian previamente. Después el estímulo condicionado 1 se asocia con un estímulo incondicionado hasta que se obtiene una respuesta. Finalmente el estímulo 2 se presenta y la mayoría de las veces provoca de manera mas débil la respuesta condicionada.

Muchos adiestradores usan pre-condicionamiento para competencias deportivas o búsquedas de detección. Con un solo gesto logran poner al perro en una actitud mental y física.

Principios: Aptitudes genéticas del individuo

Principios de Comunicación de Grica: Para establecer una comunicación eficaz.

1. Cantidad (La justa para hacerse entender)
2. Calidad (Denotar la importancia del mensaje)
3. Relevancia (Contexto adecuado para favorecer el mensaje)
4. Forma (Claro conciso y depurado)

Privación: Aumentar el valor del reforzador al impedir al perro a acceder a él por un tiempo. La Privación es el opuesto de saciedad.

Programas de Reforzamiento: Los programas pueden ser continuados o intermitentes.

En los programas de reforzamiento continuado, el perro se ve reforzado cada vez que realiza una acción.

En los de reforzamiento intermitente, el refuerzo se presenta unas veces si y otras no.

Programa de Razón Fija (RF)

El refuerzo se entrega tras un número fijo de respuestas correctas.



Programa de Razón Variable (RV)

El refuerzo es entregado tras un número aleatorio de respuestas correctas.

Es el que da mejores resultados, pues se transforma en un juego. Obtenemos así respuestas más contundentes y cargadas de excitabilidad. Cada respuesta, potencialmente puede ser la que abra la caja mágica.

Elegimos un nº promedio y tratamos de adaptar el refuerzo a ese nº.

Programa de Intervalo Fijo (IF)

El refuerzo se obtiene tras un tiempo fijo. Generalmente se usa en animales de laboratorio. En el perro resulta útil para predisponerlo al trabajo. Ej.: El perro se pone nervioso y motivado a la hora en que habitualmente se entrena.

Programa de Intervalo Variable (IV)

Los lapsos entre refuerzos están establecidos de forma aleatoria para que el animal desconozca el tiempo que ha de transcurrir para el refuerzo. Esto nos permite incluir varios ejercicios.

Muchos entrenadores usan este método para mantener las expectativas del perro todo el entrenamiento.

Este tipo de programa aumenta las respuestas al aumentar la excitación con el transcurso del tiempo.

Programa de Duración Fija (DF)

Se usa en ejercicios que requieren una respuesta mantenida en el tiempo. Si el perro mantiene la conducta deseada se le va premiando cada cierto tiempo preestablecido.

Ej.: En "junto" se requiere que el perro mantenga una posición y una actitud por periodos prolongados.

Programa de Duración Variable (DV)

Busca también una respuesta sostenida en el tiempo. El reforzador se entrega en cualquier momento, siempre y cuando el perro mantenga la respuesta deseada.

Los programas de adiestramiento con premio al final, como consecuencia de la sesión completa, son programas de duración variable. Muchas veces se usa en perros deportivos de alto nivel.



Los programas de duración provocan en el animal una acumulación de energía y permite lograr respuestas mantenidas por largos periodos, aunque no es muy eficiente para ejercicios simples de velocidad.

R

Razas de Neonato: (San Bernardo, Mastín, Dogo, Komondor) Conductas infantiles, torpes de movimiento, capacidad de aprendizaje reducida.

Razas de Adolescente: (Retrievers, Caniches, Cocker, Perros de Caza) Dirigen su instinto de caza hacia un señuelo. Lo persiguen, atacan y sacuden como si estuviesen dando muerte a una pieza. Conducta similar a la de un lobo muy joven, pero de por vida. No relacionan la caza con el alimento. (Muy adiestrables en base a señuelos)

Razas Conductores: (Pastor Belga, Pastor Escocés, Pastor Húngaro, Pastor Catalán) Muestran la conducta de reunir la caza que realiza el lobo, pero sin atacar a ningún miembro de ella.

Razas de Semiadultos: (Nórdicos) Su comportamiento no dista mucho de un lobo adulto. Si bien obedientes y apegados en etapas infantiles, van madurando hasta parecerse mucho al lobo. Es muy improbable poder entrenarlos mediante el uso de señuelos. Generalmente se pueden usar sólo para el tiro de trineos.

Recuperación Espontánea del Condicionamiento: Después de la extinción, la respuesta puede reaparecer tiempo después al presentar el Ec por una de las siguientes causas:

Desinhibición: Un Ec se añade accidentalmente o no, durante la extinción; y la respuesta reaparece. Esto sería la inhibición de una inhibición. La diferencia entre Ec provoca diferentes calidades de Rc.

Renovamiento: La extinción depende de un contexto y fuera de este, podemos ver las respuestas anteriores.



Reforzadores: Dentro del condicionamiento instrumental encontramos estos dos tipos de reforzadores.

Reforzadores Primarios: Son aquellos que de por sí satisfacen biológicamente al individuo. Ej.: Comida, sexo, instintos ancestrales (cobro, etc..)

Reforzadores Secundarios: Un reforzador condicionado es un estímulo neutro que se ha transformado en un reforzador mediante un proceso de emparejamiento por condicionamiento clásico con un reforzador. También es llamado **Reforzador Condicionado** o **Puente**.

Un buen entrenador va pasando de reforzadores primarios, gradualmente al uso solamente de reforzadores secundarios.

Refuerzo: El refuerzo es aquello que hace que la conducta instrumental se origine y mantenga en el tiempo.

Dentro del reforzamiento podemos encontrar refuerzos positivos y negativos.

Refuerzo Continuo: **Programa de Refuerzo** en el que cada vez que el comportamiento llega a criterio se ve reforzado. Técnicamente se puede decir que cuando trabajamos con Refuerzo Continuo estamos trabajando un **Programa de Razón Fija 1** o **PRF1**. Como convención, se utiliza Refuerzo Continuo siempre que estamos enseñando un comportamiento, sin embargo, una vez que el comportamiento se encuentra ya depurado, será bueno pasar a otros programas de refuerzo, pues el refuerzo continuo crea muy poca resistencia a la extinción.

Refuerzo positivo Significa que entregamos un **Estímulo Apetitivo** al animal a cambio de realizar un comportamiento.

Refuerzo negativo ó **estimulo aversivo** se aplica generalmente de forma previa al ejercicio a fin de obtener un comportamiento de escape hacia la acción solicitada.

Ej.: En el cobro forzado el entrenador aplica un estímulo aversivo (presión de collar), que se libera sólo cuando el perro mantiene la pieza en la boca.

Nunca se debe confundir el refuerzo negativo con el castigo ya que son completamente opuestos. El primero busca crear conductas a través de la **evitación**, mientras que el **castigo** busca inhibir y extinguir conductas.

Refuerzo Diferencial: Proceso de diferenciación comportamental, mediante el cual algunas respuestas reciben refuerzo y otras no.



RDCL: Refuerzo Diferencial de Contingencia Limitada. En esta forma de **Refuerzo Diferencial** se refuerza sólo cuando la respuesta ocurre dentro de un plazo de tiempo. Si la respuesta ocurre de forma correcta, pero tarda más de lo establecido, no se ve reforzada.

RDI: El Refuerzo Diferencial de Comportamiento Incompatible se lleva a cabo reforzando una respuesta físicamente incompatible con el **Comportamiento Objetivo**. Por ejemplo, si el perro nos salta encima para saludarnos, comenzamos a solicitar y reforzar el comportamiento de echarse. No es posible que el perro salte encima y este echado al mismo tiempo.

RDO: El Refuerzo Diferencial de Otro Comportamiento ocurre cuando reforzamos cualquier comportamiento que no sea el **Comportamiento Objetivo**. Por ejemplo, si el perro nos salta encima para saludarnos, premiamos cualquier comportamiento que no sea saltar encima; y sólo paramos de reforzar si nos salta encima.

Respuesta Condicionada: Dentro del **Condicionamiento Clásico**, se refiere a aquel comportamiento que sucede en respuesta al **Estímulo Condicionado**.

Respuesta Incompatible: Al ocurrir una conducta indeseada, se le solicita al animal realizar una conducta (ejercicio) que sea incompatible con la conducta que deseamos eliminar. Ej.: El perro salta encima de la gente, le pido que se siente.

Ritualización: Comportamientos que tiene significados distintos del que tenían originalmente, pero que han cambiado en pro de la comunicación. Ej.: Un perro que le lame la boca a otro como si estuviese estimulando la regurgitación del alimento, buscando de esta forma mostrar sumisión ante un individuo superior en la escala jerárquica.

S

Seguimiento: Una vez que un perro de asistencia es entregado a su usuario, se deberá realizar visitas periódicas para confirmar el estado de salud integral del animal y confirmar que su entrenamiento siga siendo el indicado para las necesidades del usuario. Inicialmente las visitas son muy regulares, y con el tiempo se van distanciando.



Sensibilidad: Receptividad de un perro ante un estímulo. Si un estímulo es demasiado para la sensibilidad de un ejemplar, este reacciona de manera descontrolada pues su organismo se encuentra completamente saturado.

Sensibilidad Mental: Nivel de influencia y de respuesta del perro ante cambios en el entorno y presiones psicológicas.

A niveles muy altos, el animal tendrá problemas para adaptarse a cualquier cambio en su entorno, sintiéndose muy limitado por este. Será muy propenso a desconcentrarse con cualquier cosa incluso llegando a bloquearse al presentarse un ejercicio nuevo ó por realizarlos en otro lugar.. No sirven como perros de trabajo.

A niveles muy bajos, el perro no mostrará recelos ni inhibiciones ante el medio, y consecuentemente, serán menos receptivos y limitados en su capacidad para aprender.

Sensibilidad Corporal: Nivel de respuesta ante estímulos táctiles

A niveles muy altos, un perro será esquivo al contacto, fácil de traumar con el collar de ahorque, gente en la calle, etc.. Será muy sensible al dolor y con el tiempo, presentará respuestas de anticipación ante el veterinario, las sesiones de entrenamiento, etc..

A niveles muy bajos, será insensible a nuestras correcciones y muy difíciles de corregir.

Sensibilidad Auditiva:

A niveles muy altos, se bloqueará ante cualquier subida de la voz o por el ruido ambiental en un lugar, incluso llegando a colapsar mentalmente.

A niveles muy bajos, el perro puede que nos escuche perfectamente, pero no tendrá buena capacidad para reaccionar ante ese estímulo.

Sensibilidad Visual:

A niveles muy altos, el perro se asustará de contenedores, bolsas de basura, etc...

A niveles muy bajos, el perro no reaccionará bien ante los obstáculos en la vía

Sensibilidad Olfativa:

A niveles muy altos, el perro tenderá a distraerse por los olores, será basurero, se fijará muchísimo en los olores de los perros y en las marcaciones de otros machos. Un perro de



sensibilidad extremadamente alta, tenderá a bloquear de su mente otros tipos de información (como la llamada del dueño) concentrándose en su nariz. Esto los hace difíciles de entrenar.

A niveles muy bajos, será mal perro de caza, rastreo, o búsqueda.

Sensibilización: Método de aprendizaje simple que consiste en presentar un estímulo de tal forma que el animal reaccione cada vez de forma mas ansiogénica.

Señales de Calma: Gestos que emite un perro para apaciguar la agresividad de su interlocutor.

Sobreactividad: Se dice que un perro es sobre-activo cuando este produce demasiada actividad motora y muestra un exceso de engría.

Hay razas en las que casi todos los ejemplares son sobre-activos pues han sido desarrolladas buscando esta cualidad.

Socialización: Proceso mediante el cual el cachorro descubre el mundo y su relación con este. Es un proceso fundamental para la salud y balance mental y emocional del perro en el futuro. Su momento más crucial se denomina como **imprinting**.

Sordera: La sordera describe todos los tipos y grados de pérdida auditiva. Se puede clasificar según los siguientes criterios:

1.- Por localización de la lesión:

a) De transmisión o de Conducción (Hipoacusia)

La lesión se sitúa en el oído externo o medio. Ocasiona pérdidas de audición transitorias que no afectan el desarrollo del habla. Ej.: Tapón de cera, otitis, malformación, ausencia del pabellón auditivo, rotura del tímpano.

b) Neurosensorial o de Percepción

La lesión se sitúa en el oído interno.

Ocasiona pérdidas irreversibles de audición.

Puede ser de causa genética, infección o malformación

c) Mixta

La lesión se sitúa en el oído externo o medio y en el oído interno .



d) Central

La lesión se sitúa en el cerebro.

Son consecuencia de un problema de los mecanismos de recepción e integración de los mensajes (disfacia)

2.- Por edad de aparición

- a) Prelocutiva (antes de adquirir lenguaje)
- b) Perilocutiva (junto con la adquisición del lenguaje)
- c) Postlocutiva (después de adquirir el lenguaje)

3.- Por el grado de pérdida auditiva

- a) Audición Normal (0-20 db.)
- b) Deficiencia Ligera (20-40 db.) Les cuesta escuchar en ambientes ruidosos. Pueden usar audífonos.
- c) Deficiencia Media: (40-70 db.) Requieren prótesis, estimulación auditiva y apoyo logopedico.
- d) Deficiencia Severa: (70-90 db.) Sólo perciben algunas palabras amplificadas, intervención logopédica.
- e) Deficiencia profunda (90-120 db.) No perciben a través de la audición necesitando códigos viso-gestuales para acceder a la información.
- f) Deficiencia Total o Cofosis (mas de 120 db.)

Supresión Condicionada: Se asocia un estímulo aversivo con un estímulo auditivo. Así, cuando queramos eliminar una conducta, tenemos que solo hacer el sonido para suprimir la conducta

T

Targeting: Dirigir al perro mediante señas hechas con la mano, con una varita o con un puntero laser.

Tasa de Refuerzo: Numero de veces que el animal presenta la respuesta (a criterio) dentro de un plazo de tiempo determinado.

Test de Campbell: Mide las aptitudes de un cachorro.

Thorndike: Ver *Ley de Thorndike*

TOCs: Trastornos Obsesivo-Compulsivos. Conducta autoreforzadora que actúa como válvula de escape a una neurosis. Generalmente se presentan en la forma de lamido anal o de flancos



compulsivo, el síndrome de perrera, persecuciones de rabo, auto-mutilación, compulsión al giro, ladridos incesantes o conductas exploratorias obsesivas.

Trailing: Técnica usada por los ciegos para desenvolverse dentro de un edificio en ausencia del bastón o perro guía. Consiste en deslizar por la pared el dorso de los dedos anular y meñique manteniendo el brazo adelantado para que pueda percibir con antelación y bordear puertas, muebles o giros.

Trampa Comportamental: Se refiere a una situación en la que el comportamiento de un perro se mantiene gracias refuerzos que se producen naturalmente producto de la emisión del comportamiento. Por ejemplo un perro que realiza ciertas gesticulaciones que hacen que la gente le de comida. Luego el comportamiento se mantiene pues se encuentra atrapado en las contingencias naturales del comportamiento

V

Verticalidad: Área de aire sobre el cuerpo del perro, al agacharme por sobre la verticalidad del perro, lo estoy intimidando y lo hago sentir incomodo. Es un gesto de dominancia usado por un perro para someter a otros perros.

Vínculo: Relación entre el guía y el animal. La voluntad del animal de hacer lo que deseamos y de buscar nuestra proximidad.

Muchos entrenadores consideran el vínculo como un canal de comunicación etéreo entre el perro y el entrenador. Este canal se deteriora con cada castigo excesivo y se nutre cada vez que alimentamos, acariciamos o jugamos con el animal.