

PAUTAS DE COMPORTAMIENTO DEL FIGURANTE INVOLUCRADO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE Y ENTRENAMIENTO DE LOS PERROS DE BÚSQUEDA

***Dedicado a:** Diana Angélica Guerrero Higuera por su magnífica labor de apoyo y colaboración incondicional a la Fundación Para la Gestión del Riesgo y su grupo operativo Rescate K-SAR, del cual ha sido figurante durante más de 7 años.*

ACLARACIÓN.

Durante el desarrollo de este escrito se expresan ejercicios que no son aplicados en el trabajo cotidiano del grupo Rescate K-SAR de la FGR, y son apreciaciones desde mi punto de vista y experiencia como instructor en esta modalidad de trabajo canino.

INTRODUCCIÓN.

Todos aquellos que de una u otra forma han trabajado o convivido con perros, se sorprenden por su inteligencia y habilidad, aprovechando estas condiciones se han entrenado estos animales para diversas actividades; muchas de estas disciplinas en las que trabajan nuestros formidables amigos requieren de una persona diferente a su guía quien potencializa y enseña a actuar según sea el entrenamiento que se le este impartiendo; esta persona es el figurante.

El figurante en los perros de protección es el que enseña a morder al animal, a mantener la atención sobre la manga o la persona que ha de morder, y el que hace satisfactorio este trabajo para el perro, de igual forma el figurante para los perros de búsqueda será el que en definitiva premia al animal y por quien nuestro perro realizará todo el trabajo de búsqueda y marcación con el fin de obtener el premio que éste le brinda.

OBJETIVO:

Este artículo, pretende dar algunas pautas de comportamiento y manejo que debe tener el figurante de los perros de búsqueda, con el fin de mejorar e incrementar el desempeño del animal, siendo el figurante no solo la persona que se esconde sino que además es el que realiza el refuerzo de la conducta de búsqueda, teniendo en cuenta la etapa de entrenamiento y las características específicas del perro. Conocer las diversas formas de

reacción del perro, sus pasos de aprendizaje y su manera de expresarse se hace necesario para que el figurante realice una buena labor con los perros de búsqueda, este artículo no pretende cambiar el ya realizado por los compañeros de K-SAR CHILE, sino que es un complemento apoyado en el magnifico artículo escrito por este grupo.

CÓMO " RAZONA " EL PERRO.

Hace cincuenta años e incluso aun en la actualidad algunos adiestradores se limitan a imponer su voluntad de forma coercitiva, a un animal capaz de llevar acabo algunos ejercicios útiles sólo por el temor a un castigo. Los estudios más recientes (en el campo de la etología y psicología) han permitido descubrir que los animales poseen un mundo interior mucho más complejo y rico en matices de lo que se hubiera podido pensar tiempo atrás. Concretamente, el perro no sólo es inteligente, sino que se aproxima mucho a comportamientos racionales que se consideraban exclusivos de la especie humana.(Frosolini 1998).

Esto no significa que el perro razone como una persona, en el sentido estricto de la palabra, pensar esto es un error grave, que en etología se define con el término antropomorfización y que induce a cometer muchos errores en la educación y en el adiestramiento.(Frosolini 1998)

INSTINTOS, IMPULSOS, MEMORIA:

Tiempo atrás se creía que el perro se comportaba únicamente en función de su instinto, palabra quizá demasiado vaga que se utiliza para referirse a numerosos actos espontáneos innatos, es decir no adquiridos ni aprendidos. Estos comportamientos tienen unos fines muy concretos, pero que el animal no conoce. Es el caso, por ejemplo, de la perra primeriza que al aproximarse la hora del parto empieza a construir un nido cálido y blando. Nadie le ha enseñado nunca a hacerlo y ella no puede saber por qué lo hace, dado que es su primera camada. Sabe que lo tiene que hacer instintivamente. Del mismo modo, cuando nazcan los cachorros sabrá que les tiene que cortar el cordón umbilical, lamer para estimular sus sistemas vitales, alimentar, y así sucesivamente.

El hecho que los actos instintivos sean innatos no significa, sin embargo, que sean incontrolables.

Siguiendo con el anterior ejemplo, una perra puede dejar de atender sus cachorros si le llama el dueño, en cuyo caso el adiestramiento vence al instinto, o bien puede ocurrir lo contrario, y la misma madre puede no acudir a una llamada de su dueño por que nota que es mejor seguir ocupándose de los cachorros (en cuyo caso parecería que el instinto se

impone al adiestramiento). Sin embargo, esta misma perra puede salir disparada del lecho si percibe que su dueño está en peligro y la necesita urgentemente. En este caso habrá intervenido claramente un "razonamiento" que le ha obligado a establecer unas prioridades. Por lo tanto el instinto no es el dueño del perro, sino al revés. (Frosolini 1998).

En el cerebro del perro, más importante que el instinto, son los impulsos, o pulsiones, que se definen como las respuestas que da el animal a diferentes estímulos clave. Los impulsos pueden ser hereditarios (impulso para la caza, para el juego, para la defensa, la curiosidad) o bien adquiridos (por experiencia directa o mediante el adiestramiento). También puede dividirse en impulsos heterófilos, o de tipo altruista (vigilancia, sumisión al hombre, fidelidad, docilidad) y en impulsos egófilos, o de tipo egoísta (juego, lucha, defensa, impulso a la comida, al sexo, etc).

En el perro los impulsos hereditarios son innatos, como los instintos. En cambio, la capacidad para adquirir otros impulsos es directamente proporcional a la capacidad del perro para memorizar las propias experiencias o las enseñanzas recibidas. En este sentido, es útil recordar que el perro tiene tres tipos diferentes de memoria: mecánica, afectiva y asociada. (Frosolini 1998).

La memoria mecánica es la capacidad de recordar movimientos realizados anteriormente y de poderlos reproducir (por ejemplo, el perro que aprende a subir las escaleras de peldaños, al subir tienen especial cuidado cuando da el paso con las patas traseras).

La memoria afectiva es la capacidad de recordar y reproducir estados de ánimo relacionados con unas condiciones determinadas (por ejemplo, ver que el amo coge la correa excita al perro, que se prepara para salir a pasear).

La memoria asociativa, por último, es la capacidad de relacionar una acción con una palabra (orden del amo) y, por lo tanto, de efectuar aquella acción determinada cuando oye aquella misma palabra.

El hombre aprovecha los tres tipos de memoria canina para educar y adiestrar a su amigo y ayudante, pero también utiliza sus impulsos innatos como base del adiestramiento en los perros de trabajo, por ejemplo, el perro de cobro tiene la acción nata de correr tras el objeto que se desplaza en el aire y cae, para traérselo a su amo, el hombre aprovecha este impulso para la caza de aves, donde el perro corre y recoge las aves

cazadas, el adiestramiento es importante para que el perro siempre realice la función de una forma adecuada.

Durante el entrenamiento de los perros de búsqueda se utiliza su acción instintiva de buscar una presa, como cuando eran salvajes y más cercanos a los lobos. Esta acción es mucho más sencilla en ambientes rurales que se asemejan mucho al comportamiento natural, pero en un ambiente urbano es un poco más complejo por que el animal tiene que deambular por un terreno difícil y pequeño buscando la salida del cono de olor; para conseguir este comportamiento se hecha mano de los impulsos del perro que como vimos anteriormente son innatos o aprendidos.

EL IMPULSO Y EL FIGURANTE DEL PERRO DE BÚSQUEDA.

Ahora bien, existen impulsos unos más fuertes que otros y en la medida que sean estimulados serán más intensos; por ejemplo: el instinto de caza esta mediado por diferentes impulsos, que van en una secuencia lógica; asecho, persecución, captura y muerte de la presa; cuando un depredador como el lobo tiene hambre y no cuenta con su manada, inicia su impulso de asecho con el cual busca una presa; al localizarla se agazapa esperando la oportunidad de poder capturarla, debido al gran tiempo que puede transcurrir en esta labor y la cantidad de energía que gasta el animal en este proceso este impulso es más fuerte que el siguiente. En los perros de búsqueda este proceso se asimila con los momentos posteriores a la suelta del perro, en la cual el olfatea la zona en busca del punto donde se origina el olor del figurante.

El impulso siguiente al asecho es la persecución. Este es desencadenado por el movimiento que hace la presa cuando intenta huir de su cazador; el movimiento creado por la presa no es regular, contiene cambios de dirección y en algunos casos saltos de pequeña altura, algo también importante en este impulso son los movimientos que realiza la presa con sus diferentes partes, por ejemplo: un conejo al moverse y dar saltos el movimiento de sus orejas, patas y el color de las mismas generan un mayor impulso de persecución. Éste es de menor intensidad que el de asecho y por ende es más fácil de dejar que el anterior, como sucede cuando la presa es muy rápida, aunque en lobos se generó su ya conocido trabajo gregario para el dominio de grandes presas, en el cual se turnan la persecución de la misma. Ahora bien, el impulso de persecución es uno de los primeros enlaces que utilizamos con los perros de búsqueda y que el figurante debe dominar muy bien ya que tiene que comportarse como si fuera una presa o mejor, mover el juguete del perro como si fuera la presa que éste tiene que perseguir.

Para poder desarrollar una mejor labor en cuanto al estímulo que ha de motivar el impulso de persecución, el figurante deberá tener en cuenta las características del perro, como son: raza, edad, tamaño, juguete y juego preferido del animal. (la técnica precisa se desarrolla más adelante, aunque la gran mayoría se encuentra plasmada en el Manual de trabajo del figurante de A. Troncoso y G. Donoso del grupo K-SAR Chile al cual deberá remitirse el lector)

El siguiente paso en la caza es el dar captura al animal, el cual tendrá una menor intensidad que el anterior, ya que si la presa se le llegase a escapar, el lobo tendrá que regresar a su impulso anterior (persecución), por esto el figurante debe saber entregar muy bien el juguete al perro, pero también debe poseer la habilidad de hacer que éste salga rápidamente de las mandíbulas del animal para continuar el impulso de persecución.

Ahora bien, muchas de las presas logran escapar de su predador y llegan a su guarida con él aún persiguiéndole; en este momento el lobo se abalanza sobre este punto arañando la entrada e intentando morder dentro del hueco con el fin de dar captura a la presa, si en este momento no logra atrapar la presa abandonará el punto y se reiniciará el impulso de asecho, pero si la presa sale de la madriguera continuará la persecución o si lo atrapa desatará el impulso de matar la presa. El figurante debe ser capaz de estimular al perro realizando cualquiera de los dos comportamientos que puede llegar a tener la presa, en este momento ingresa la mayor diferencia entre perros y lobos, el ladrido.

Un lobo intentará sacar la presa de su madriguera, con el perro podemos usar el ladrido que es una ganancia evolutiva del animal, la cual utilizamos para que el perro nos de aviso de la presencia de la presa. Con esto es importante hacerle creer al animal que cuando ladra su presa sale, por lo que el figurante debe estar muy atento de esta señal y premiar al perro.

Anteriormente se mencionó, que cuando la presa es capturada el siguiente impulso que se dispara es el de dar muerte al animal, el cual se realiza en la mayoría de los casos sacudiendo la presa si es pequeña con el fin de romper su cuello, o si es una gran presa morder las patas y halar con fuerza a fin de hacer caer al animal para darle muerte es prioritario (esta acción por lo general se hace en grupo). El figurante debe tener en cuenta esto, ya que el premiar no solo es dar un juguete y ya, es también el hecho de permitirle al perro dar muerte a su presa, después de todo es por lo que trabajó, además de ayudarle a que sea lo más satisfactorio posible.

El comer que sería el paso final en la cadena de impulsos que componen el instinto de caza, es el que menos fuerza tiene, por lo que un lobo puede abandonar su presa después de darle muerte si ve que corre peligro, el impulso de huir es mayor, en otros casos, escapar con la presa es una posibilidad si se ve perseguido y cree que puede desplazarla para comerla en otro lado o en el caso de las hembras llevarla a sus crías, pero algunos lobos y en la mayoría de los casos hembras pueden llegar a terminar escondiendo o enterrando sus presas muertas con el fin de poder alimentarse después. En este caso es importante que el figurante preste atención si el perro tiene alguna de estas tendencias finales ya que deberá apoyar este tipo de comportamientos que mantendrán al perro satisfecho.

ESTIMULO Y RESPUESTA:

Durante el desarrollo del entrenamiento de los perros de búsqueda se introduce un estímulo, pero ¿que es el estímulo? Es un cambio de energía en el ambiente físico que actúa sobre el organismo y desencadena una respuesta. (Ardila 1980)

Entonces la función del figurante es la de proveer este cambio físico que ha de actuar sobre el organismo, por lo que, si el figurante resulta en su labor con un nivel bajo en la modificación de energía en el ambiente físico no se desencadenara la respuesta requerida, por esto es importante resaltar que es él, quien estimula al perro y no el guía, ya que si esta labor la realizase el guía, el perro estaría respondiendo a un estímulo incorrecto siendo éste el causante de la mayoría de falsos que eventualmente pueden obtenerse durante el entrenamiento con perros de búsqueda, por que el guía cree saber donde se ocultan los figurantes e induce al perro a realizar la respuesta.

Ahora definamos **respuesta**, Según Miller la respuesta es una contracción muscular o una secreción glandular que puede conectarse en forma funcional con un estímulo antecedente (Ardila 1980). Retomando esas palabras y teniendo en cuenta que lo que se persigue con el entrenamiento de los perros de búsqueda es detectar personas atrapadas bajo escombros o perdidas en áreas naturales, el olor humano generado, actúa como estímulo y desencadena la respuesta condicionada, que para nuestro caso es el ladrido del perro y que nos indica la ubicación de la persona.

Cualquier factor común diferente al figurante y presente durante los entrenamientos puede llegar a generar que el perro produzca la respuesta deseada; como por ejemplo, la utilización continua de tapas de madera

para ocultar a los figurantes genera que perros asocien, que una lámina de madera debajo de alguna cantidad de escombros oculta su premio, por lo que desatará la respuesta. En conclusión no solo el figurante debe realizar bien su labor sino que los escondites deben de ser muy variados y diferentes en todo aspecto para que el único estímulo asociado sea: olor humano en un contexto de búsqueda rural o urbano igual a respuesta.

REFUERZO:

Es parte fundamental del aprendizaje, consiste en un estímulo que permite incrementar la probabilidad de que una conducta se repita en el futuro. Es válido tanto para estímulos positivos como negativos. Los mejores refuerzos son los refuerzos primarios, aquellos que permiten satisfacer al perro sus objetivos instintivos y sus necesidades biológicas, (Valencia 2003). En el manejo de perros de búsqueda el refuerzo más utilizado es el juego, basado en el impulso lúdico del animal así como en sus impulsos naturales de caza, presa y cobro. Se refuerza al perro con uno de estos juegos, según sea la preferencia del animal, no la del guía ni la del figurante. Haciendo más fácil que la conducta que queremos, se repita en el futuro. En cuanto a los programas de refuerzo existen una gran cantidad, pero normalmente con los perros de búsqueda utilizamos la aplicación del refuerzo cada vez que el perro realiza la labor deseada adecuadamente.

MOLDEAMIENTO:

Con el fin de controlar el comportamiento de un organismo y hacer que actúe como se desea, se comienza por reforzar, cada vez que el organismo se comporte en alguna forma relacionada con el objetivo a lograr. En otras palabras, se refuerzan aproximaciones sucesivas al objetivo. Es preciso tener mucho cuidado en este proceso (que es un verdadero arte), con el fin de no reforzar comportamientos irrelevantes, ni producir conducta *supersticiosa*¹.

En el proceso de moldeamiento el arte reside en reforzar las aproximaciones sucesivas al objetivo que hemos fijado. Pero si el animal "da marcha atrás", conductas que se reforzaron antes ya no se refuerzan. (Ardila 1980). Por ejemplo, si reforzamos el hecho de chillar y después ladrar una vez (y queremos que ladre dos veces), si vuelve a chillar no le debemos dar refuerzo.

¹ Supersticiosa: la que se asocia accidentalmente con el refuerzo; por ejemplo, si el perro recibe el premio cuando esta en un lapso de silencio después de ladrar.

Mediante este manejo podemos generar un proceso básico de aprendizaje por medio del cual una respuesta pasa a formar parte del repertorio del organismo, buscando también el proceso de extinción, por el cual una respuesta se debilita si no se refuerza. Cabe aclarar que este proceso en algún momento puede tener una recuperación espontánea de la respuesta que buscábamos extinguir. Sin embargo, la respuesta sólo recupera parte de su fuerza, teniendo especial cuidado el figurante en no llegar a premiarla ya que la reactivaría completamente. Según Pavlov este proceso busca una respuesta condicionada a cierto estímulo que tiende a reaparecer en presencia del mismo estímulo.

TIEMPO DE REFUERZO:

Este no es más que el intervalo de tiempo entre el momento que el organismo ejecuta la respuesta esperada frente a su estímulo y el momento en que recibe el tan deseado premio o refuerzo. Este intervalo parece poder generalizarse para diferentes especies y diferentes situaciones, y se ha venido a considerar como un "principio aceptado" el utilizar un tiempo de 0.5 segundos después de que el animal produzca la respuesta adecuada al estímulo condicionado como el tiempo para suministrar el refuerzo.(Ardila, 1980).

El manejo del tiempo es uno de los factores que más debe tener en cuenta el figurante al momento de desarrollar su labor ya que si acelera o retrasa el refuerzo para el perro, puede llegar a estar reforzando respuestas no deseadas, como podría ser el hecho de esperar tanto que termine premiando al perro en uno de sus momentos de silencio generando así una respuesta inadecuada.

Otro aspecto sobre el tiempo que hay que cuidar cuando se entrena, es el intervalo entre ensayos, ¿con que frecuencia debe presentarse el estímulo condicionado para que sea más eficaz? Se ha encontrado también en forma experimental que 90 segundos es el mejor intervalo entre uno y otro ensayo. El intervalo más demorado ni ayuda ni dificulta el condicionamiento, pero intervalos menores de 90 segundos claramente impiden el proceso de condicionamiento.(Ardila, 1980). Esto le muestra al figurante que no debe de buscar obtener la respuesta rápidamente si realiza ejercicios muy seguidos sobre el mismo animal.

REFUERZO SECUNDARIO:

Son estímulos de menor intensidad o asociados al refuerzo primario y que predisponen una respuesta en el animal. Obtenida la respuesta

condicionada con el estímulo adecuado se introduce un refuerzo de menor intensidad que el refuerzo primario, y el cual busca marcar la respuesta adecuada, pero también mantener la atención y manifestación de la respuesta hasta que el refuerzo primario se presente. En otros términos el refuerzo secundario es un herramienta muy útil cuando de entrenar perros de búsqueda se trata ya que al tener al figurante oculto bajo un grupo grande de escombros y sin poder saber por que lugar exactamente el perro va marcar a esté, se hace necesario que el perro mantenga su respuesta hasta que el figurante encuentre la forma de suministrar el refuerzo principal; en este caso podemos utilizar la voz como refuerzo secundario que mantendrá la atención del animal hasta que sea posible entregarle su premio.

HECHOS IMPORTANTES DEL APRENDIZAJE:

1° El comportamiento que se refuerza tiene más probabilidad de repetirse que el comportamiento que no se refuerza. (Ardila, 1980)

2° El refuerzo más efectivo en el proceso del aprendizaje es aquel que sigue a la acción con una mínima demora. (Ardila, 1980)

3° El castigo no lleva a aprender nada, hace que la conducta castigada desaparezca temporalmente, pero puede reaparecer más adelante. (Ardila, 1980)

4° La repetición no lleva aprender si no existe ningún tipo de refuerzo. (Ardila, 1980)

5° La oportunidad de lograr nuevas experiencias, de explorar, de estimularse, es una clase de refuerzo que puede ser sumamente eficaz. (Ardila, 1980)

6° El sentido de satisfacción que ocurre como consecuencia de una acción bien hecha es un importante refuerzo. (Ardila, 1980)

7° La máxima motivación para el aprendizaje se logra cuando la tarea no es demasiado fácil ni demasiado difícil para el individuo. (Ardila, 1980)

8° El aprendizaje por medio de "comprensión" o insight repentino se presenta solamente cuando ha habido suficiente preparación previa, cuando se pone atención a la situación total y a las relaciones entre las partes, cuando la tarea tiene sentido y esta entre las capacidades del sujeto, y cuando la percepción permite combinaciones nuevas de los elementos. (Ardila, 1980)

9° El olvido ocurre rápidamente al principio, y lentamente después. Nada se olvida completamente. (Ardila, 1980)

10° El aprendizaje no es un proceso simplemente intelectual sino también emocional. (Ardila, 1980). El principal papel del figurante es hacer atractivo el material que se va aprender, y reforzar el comportamiento adecuado del animal con el fin de "moldear" su comportamiento en la dirección deseada.

11° La ejecución no puede variar indefinidamente con la práctica, llegando a un límite. Un perro tiene un techo en su capacidad de aprendizaje de determinada habilidad, y no por insistir eternamente lograremos mejores resultados. Este techo nunca se alcanza en la práctica, sino que el aprendizaje se hace tan lento que pareciera que ya no se alcanza mayor perfección en el ejercicio. (Valencia 2003)

MOTIVACION E IMPULSO:

El concepto de "motivación" es una variable intermediaria. No se observa nunca la "motivación" sino el comportamiento motivado, y de allí inferimos la existencia de la motivación. Algunas personas han presentado un esquema de las propiedades de la motivación, por ejemplo que excita y activa (o energiza el comportamiento), y que lleva a seleccionar ciertos estímulos del ambiente y no otros; estas propiedades de activación y de selectividad pueden considerarse como relativamente bien establecidas.

Se sabe que algunos motivos son comunes a todos los seres, que otros motivos son comunes a algunos y que existen motivos que no son comunes a dos seres. En el primer caso se trataría de las necesidades generales como el alimento; en el segundo, de motivos específicos a cierto grupo de seres (por ejemplo la necesidad de vivir en grupos). Y en tercero, de las necesidades que se suponen son específicas de un individuo en particular y no de los otros.

La anterior discusión introdujo el concepto de necesidad. El organismo durante la evolución aprende a satisfacer sus necesidades primarias en cierta forma, lo cual tiene un gran valor adaptativo y sirve a la supervivencia del individuo o de la especie. Estas necesidades primarias no son aprendidas el organismo nace con ellas y dependen de la estructura del cuerpo. Según Hull el origen de la motivación esta en estas necesidades biológicas del organismo, y el efecto de ella es producir actividad. ***Sin embargo, el organismo no satisface realmente necesidades sino impulsos.*** (Ardila, 1980).

Ahora bien, el problema es unir todos estos puntos en el aprendizaje canino y sobretodo en el trabajo que debe realizar el figurante, quien en ultimas, en esta disciplina es quien desarrolla el entrenamiento del animal.

IMPULSOS A APLICAR.

Como se expuso anteriormente lo que utilizaremos serán los impulsos del animal para condicionarlo a la búsqueda. Los impulsos que aplicaremos serán todos los que componen el instinto de caza con excepción de comer la presa, ya que no nos interesa que el perro se coma el juguete. El segundo será el impulso lúdico presente en los caninos como elemento de aprendizaje y socialización. Además este impulso es permanente en los perros neoténicos que son los utilizados como perros de búsqueda.

Entre los impulsos de caza tenemos:

- ◆ Impulso de asecho.
- ◆ Impulso de persecución.
- ◆ Impulso de captura de la presa.
- ◆ Impulso de lucha y muerte de la presa.

En el trabajo del figurante el impulso lúdico es la base que logrará mantener encadenado los demás impulsos que intervendrán en el aprendizaje del animal, por lo que perros con un bajo impulso lúdico serán mucho más complicados de manejar.

JUEGOS Y JUGUETES:

Para un mayor desarrollo de la motivación del perro, el cual busca satisfacer sus impulsos, se debe estar muy pendientes de los cachorros desde su nacimiento, para poder detectar el juego que más los incentiva teniendo en cuenta sus rasgos heredados. Esta labor se puede desarrollar observando la raza del perro, su tamaño, el imprinting, el carácter del perro, y sus aptitudes innatas.

Una muy buena forma de hallar el juego que más le gusta, es observando los cachorros mientras juegan con sus congéneres, preferiblemente de su misma edad o cercana; así, si el cachorro se mantiene estático y espera a que estos se acerquen para cazarlos, tendrá un mayor impulso para la presa, mientras que si su diversión radica en correr detrás de los demás su mayor impulso se dirige hacia el cobro. Claro esta, que existirán animales que presenten ambas aptitudes sin ningún problema, lo que es muy beneficioso, como también, existirán los que ninguna les llama la

atención por lo que deberán ser observados en otras condiciones o con otros grupos de perros.

El otro punto a tener en cuenta es el juguete. El cual debe incentivar el impulso que ya está en el perro; siendo así que un perro como el Golden el cual fue creado como perro de cobro se estimulará mucho si se le juegan con una pelota, pero esta estimulación podrá ser mayor si dicha pelota presenta arandelas en forma de plumas. De igual forma un perro como el Rottweiler que tiene una mayor tendencia a la presa, se estimulara con poder prensar el juguete, pero este juguete debe de poseer la facilidad de tomarlo para hacer lucha con el animal. Obviamente si este juguete es muy duro afectara la mordida y el perro rechazara el juego. Otros perros como los Terriers utilizados para la pequeña caza se estimularan si son capaces de realizar el proceso completo de persecución captura y muerte por lo que utilizar un juguete que asimile una presa pequeña atada a una cuerda y movida adecuadamente se puede convertir en su mayor estímulo.

No sobra aclarar que no es bueno estimular la agresión o defensa en los perros que se utilizaran en esta especialidad, ya que en momentos dados se podría disparar este impulso y herir a alguien.

MOVIMIENTOS DEL FIGURANTE:

Para un mayor entendimiento de lo aquí expresado se debe observar el trabajo desde el punto de vista del perro y las presas, por lo que se recomienda observar los diferentes documentales que hablan sobre la forma de cazar de los canes y los felinos, tomando como base los movimientos de evasión que realizan las presas, para así poder ser un buen figurante.

1° El figurante no es un payaso ni un bufón, el figurante es el que sabe como piensa el perro, como se mueve y como actúa, por lo que un buen figurante antes de trabajar con un perro debe conocer el comportamiento del animal.

2° El figurante debe estar un paso delante de la actuación del perro y así podrá saber si este va por el camino que el desea o por otro muy distinto, además el figurante es un muy buen observador no solo del perro sino de todo el entorno en general, ya que es éste el que está actuando en el can y no un solo factor.

3° Dependiendo del juego que le gusta al perro el figurante se ha de mover de acuerdo a los requerimientos del mismo, por ejemplo: si el perro es un

cofrador el figurante debe ser muy rápido para poder hacer frente a la velocidad del perro, o si el perro, es un animal de presa el figurante utilizará una buena cantidad de fuerza para poder competir la presa al perro.

4° En el trabajo con perros de cobro el figurante será sobretodo un lanzador, pero para poder lanzar el juguete primero tendrá que hacer que el perro se fije en el juguete que el lleva, para lo que se puede utilizar el juguete atado a una cuerda y el figurante corre con esta arrastrándolo por el piso hasta que el animal la alcance, en esta caso el figurante deberá correr mucho y sobretodo mover el juguete de lado a lado, con pocos saltos. El segundo movimiento de este ejercicio se realizará arrojando el juguete y corriendo junto con el perro para competir sobre la captura del mismo. Esto dispara el impulso de caza en manada y la competencia por la presa. El juego se termina con una lucha por presa realizándola de lado a lado en forma suave ya que no es la tendencia del perro.

5° Con los perros que poseen juego de presa, se pueden iniciar con el mismo juego del juguete atado a la cuerda, pero buscando que el perro lo atrape prontamente para realizar la correspondiente lucha de forma enérgica de lado a lado y buscando que el perro realice mayor presión.

6° Durante los ejercicios de esconderse que veremos más adelante, es importante recalcar que el figurante ha de mover el juguete como una presa en huida y no de cualquier forma, por lo que se deberá mover el juguete lo más cercano al piso y en zigzag, buscando que el perro siempre lo pueda mantener en su visual, siendo éste el último en perderse dentro del escondite.

7° Los movimientos del figurante durante las despedidas, no deberán ser ni muy rápidos ni muy lentos, tampoco explosivos, como por ejemplo: llegar a saltar sobre un perro cuando inicia la despedida puede motivar que este se asuste y no desee perseguirlo y más bien huya del lugar.

8° Durante el recorrido hacia el escondite realizar exceso de saltos puede desestimular al perro ya que este creará que es una presa muy difícil de capturar estando el solo, por lo que se deben realizar movimientos bajos preferiblemente de arrastre y siempre en zigzag.

9° Las vestimentas del figurante deben ser lo más parecidas al color del medio en el que se va a desplazar, procurando que con sus movimientos estas prendas no se habrán, haciéndolo ver mucho más grande o fiero, como sucedería si se utilizara una capa impermeable durante este ejercicio. Unos anteojos oscuros le significaran al perro una animal fiero

de mirada fija, también una gorra o sombrero mostrara al perro que su presa esgrime una terrible arma en su cabeza que lo podría herir (el casco por ser similar en forma a la cabeza no incomodara) factor que lo haría actuar con demasiada cautela.

LOS PRIMEROS JUEGOS:

Habiendo detectado el juego que más motiva a nuestro perro se debe proceder al condicionamiento para el reclamo del mismo, debemos aclarar que lo que inculcamos en el perro no es que busque el juguete, ni que reclame el mismo sino que reclame el juego que este le brinda, así como el figurante no es el que entrega el juguete, sino el que realiza el juego con el juguete y el perro, en últimas el juguete solo es un lazo entre la respuesta buscada y el refuerzo de esta.

¿Como realizar adecuadamente este juego? es una de las mayores preguntas. Y la respuesta en la mayoría de los casos nos la brinda la experiencia, pero algunas de las pautas a tener en cuenta durante estos ejercicios son:

1° Con los cachorros es bueno buscar el momento en el que se encuentran más activos para proponerles el juego, ya que si buscamos momentos en los que se encuentran poco activos podremos frustrarnos en esta labor y creer que no tiene impulso lúdico. Antes de iniciar el juego permita un poco de exploración por parte del animal, además de observar que no existan elementos que en algún momento puedan distraer el trabajo que tenemos planeado con el perro, como por ejemplo, se inicia el juego con el perro y en forma súbita interviene otro perro el cual llamará la atención del nuestro. En este caso se debe dejar que realicen su ritual de saludo y que el intruso sea retirado por su guía. Hay que aclarar que el perro también tiene la necesidad de relacionarse con sus congéneres, pero hay que buscar los espacios adecuados y en el cual no existan juguetes que puedan generar comportamientos agonales por defensa de presa.

2° Si el perro es de cobro, se iniciara con el lanzamiento de la pelota o el juguete que se disponga en un trayectoria corta, posteriormente con la misma distancia se lanzará en lugares que terminen escondiendo el juguete, como un césped alto, o lugares con muchos objetos. Procure que el animal encuentre el juguete sin su ayuda, además que siempre lo consiga.

3° Una forma fácil de jugar con los perros de cobro, es atar su juguete a una cuerda e intentar que el perro la atrape mientras el figurante la mueve en forma circular o aleatoria. Es importante tener en cuenta

durante el desarrollo de este ejercicio no ir a golpear el animal con el juguete ya que puede llegar a generar rechazo al juego. En alguna ocasión jugando con uno de mis perros, un ovejero alemán, muy fuerte de carácter y de un dinamismo muy alto, al cual le gusta el cobro y la presa, realizando este juego, el juguete reboto contra uno de sus ojos y aunque no generó ningún daño, además del golpe, el perro rechazo volver jugar de esta forma.

4° El mismo juego expuesto en el punto anterior se puede realizar con los perros de presa, solo que el movimiento deberá ser mucho más parecido al que realiza un animal en huida. Recordemos que un animal en esta situación no se mueve en una sola dirección, sino que su movimiento es en zigzag, con pequeños saltos de vez en cuando, si el juguete tiene partes que se muevan durante este ejercicio será más motivador. Además el desplazamiento no debe ser ni muy rápido ni muy lento, permitiendo que el animal capture el juguete.

5° Una vez el perro captura el juguete deberá darle muerte sacudiéndolo. El figurante debe realizar los movimientos que haría la presa al intentar escapar de su captor, por lo que se recomienda realizar inicialmente movimientos cortos de izquierda a derecha con el perro prensado del juguete y posteriormente un poco más amplios. Nunca realizar movimientos de cabeceo de arriba hacia abajo ya que puede llegar a lesionar la región cervical del perro.

6° Cuando el perro ha realizado la captura del juguete el figurante le ayudara para corregir mordida (Ver manual de trabajo del figurante K-SAR), luego de este procedimiento jugará en el lugar y correrá un poco con el perro mientras este permanezca haciendo presa dejándole el juguete al finalizar. En este momento mientras el perro corre mordiendo el juguete que tiene el figurante en la mano, se puede realizar un cambio de figurante sin que el perro suelte la presa, de tal forma que el perro entienda que no importa quien tenga el juguete siempre le será suministrado el juego.

7° Muerta la presa algunos perros la dejan y se retiran, otros la defienden si intentas tomarla, y un tercer grupo sale con ella a esconderla. En éstos casos, el figurante deberá correr un rato detrás de los que tiene la tendencia de esconderla, tomar la que el perro deja tirada y no intentar coger la del perro que la defiende por que podría resultar mordido, en este caso el perro deberá ser tomado por su guía y retirado del lugar.

8° Durante la realización de los ejercicios es importante que el figurante utilice su voz para iniciar el condicionamiento hacia el refuerzo secundario, el cual se utilizara más adelante. Esta voz no debe tener ni la

misma intensidad, ni el mismo tono utilizado normalmente con el perro para que responda a una orden; por lo que debe ser con tonos más agudos, con un volumen medio, con una mayor duración y muy alegres. Durante esta maniobra el figurante podrá expresar lo que el desee siempre y cuando mantenga las características antes mencionadas. Algunos adiestradores suman a estas palabras ruidos parecidos a los que produce algún animal. En mi opinión no es recomendable ya que en el futuro el perro podría confundir uno de éstos ruidos con una de las víctimas y realizar un señalamiento falso.

9° El desarrollo de estos juegos no debe ser muy prolongados. Se deben cortar abruptamente y antes que el entusiasmo del animal decline; realizando muy pocas repeticiones en el día, alrededor de dos o tres como máximo, y procurando dejar de vez en cuando uno o dos días sin realizar el juego.

10° Una vez descubierto el tipo de juego que le gusta al perro, el juguete que más lo estimula, y realizado un juego donde se observa que el perro se ha divertido con gran entusiasmo, se guarda el juguete procurando no dejarlo al alcance del perro para evitar la auto gratificación.

11° Es mejor realizar estos juegos en zonas de escombros o campo abierto según sea la especialidad de trabajo del perro. Esto con el fin de realizar una estimulación secundaria al can, la cual le ira indicando que escombros o campo abierto es igual a juego.

Los juegos consignados en el "MANUAL DE TRABAJO DEL FIGURANTE K-SAR" de Troncoso y Donoso (2003) son también muy útiles en esta etapa.

LADRIDO Y REFUERZO:

Después de lograr tener nuestro perro muy bien condicionado al juego en el cual siempre gana y sale satisfecho se introduce el condicionamiento al ladrido por frustración o el llamado reclamo del juego. Esta labor la iniciaremos con los siguientes pasos:

1° Se inicia el juego al que ya esta acostumbrado el perro y en el momento de mayor intensidad del mismo, se suspende abruptamente quedándose el figurante con el juguete en la mano.

2° El figurante toma al juguete y lo mantiene en alto de tal forma que sea de difícil alcance para el perro, pero no lo mueve o si ve que el perro no se concentra en éste debe moverlo de una forma lenta. También debe tener precaución si el perro quiere alcanzar el objeto saltando, ya que este no

debe ganarlo de tal forma, y además en el salto puede morder al figurante o arañarlo con las patas, por lo que se debe estar presto a esquivar el salto del animal.

3° Cuando el perro emita un pequeño indicio de ladrido iniciamos con el moldeamiento esto implica darle el juego que reclama el animal con toda la energía que se requiera y sin olvidar mantener el refuerzo secundario de la voz. Un buen acto será mientras se juega con el animal frotar su lomo y grupa con la mano para tener una mayor excitación debido al contacto, es importante recordar que es frotar y no golpear, ya que algunos perros pueden sentirse agredidos si son golpeados en estos puntos y responderán de igual forma.

4° Se continuaran realizando este tipo de ejercicios moldeando el perro con aproximaciones al ladrido hasta obtenerlo. En el momento de su obtención el juego deberá ser de mayor intensidad que cualquier otro que se halla realizado antes.

5° Durante este periodo de moldeamiento es supremamente importante que el figurante tenga en cuenta el tiempo de refuerzo y el tiempo que duran los ejercicios, así como el tiempo entre un ejercicio y el otro, para no terminar reforzando conductas que no queremos, saturando o cansando al perro tanto que al final le parezca tedioso o aburrido, y por último, realizando un exceso de ejercicios que agotaran más al perro y realmente no le contribuirán a mejorar. Lo mejor es dar un premio 0.5 segundos después de obtener la respuesta deseada; un minuto de juego como refuerzo o hasta que se ve que la intensidad es alta y un minuto y medio como mínimo entre uno y otro ejercicio. Realizando un máximo de tres a cinco ejercicios por sesión.

6° Recordemos que el moldeamiento busca por intermedio de aproximaciones llegar a la repuesta deseada, por lo que es importante no reforzar conductas que ya se habían pasado, como por ejemplo: si tenemos un perro que gimotea, cuando hacemos el ejercicio lo premiamos, pero pasado el tiempo ya lo tenemos ladrando una vez, y el vuelve a gimotear, no debemos reforzar el gimoteo sino el ladrido, así este se demore un poco.

7° Obtenido el ladrido que tanto deseamos procedemos a incrementar su intensidad y cantidad. Reforzando primero un ladrido suave, luego uno más fuerte, al tener el ladrido fuerte le aumentamos la cantidad, primero uno, dos... etc. En este momento es importante tener en cuenta no llegar a premiar un ladrido de baja intensidad así este sea el que corresponde al número de ladridos deseados; tampoco, exceder la cantidad, ya que podemos crear un conflicto en el perro, debido a que por más que el realiza

la conducta esperada no recibe su refuerzo, dando paso a la búsqueda de conductas más satisfactorias; lo que nos desvía del objetivo real, que el perro ladre para reclamar el juego.

8° Algunos perros llegan a tener problemas en esta fase por que les cuesta trabajo asociar el ladrido al juego cuando se encuentran sueltos. En este caso serían aplicables los ejercicios de cobro y presa con el perro inicialmente sujeto a un lugar y la presa se acerca al animal invadiendo su proxemia (espacio vital), y ayudándonos de su impulso de defensa territorial el cual esta incrementado por el hecho de estar atado, así como la frustración por no poder correr libremente detrás del objeto; terminara haciendo que el perro emita algún ruido que será manejado por moldeamiento, hasta obtener el tan anhelado ladrido. Como el perro no puede alcanzar el juguete es importante que el figurante tenga muy pendiente el momento de entrega, y juego con el mismo, a fin de condicionar al ladrido.

9° Obtenido el ladrido con el perro sujeto se avanza en el trabajo, arrancando con el perro en esta posición, pero cuando se obtiene el ladrido el perro debe ser liberado, y continuar el juego hasta que el perro ladre suelto sin ningún problema.

10° Una vez el perro tiene el condicionamiento de ladrar al figurante cuando este tiene en alto el juguete para reclamar el respectivo juego, el figurante procede a cambiar la posición del juguete. Primero con el juguete en su pecho y entre sus manos, actuando de igual forma con el refuerzo cuando se obtiene el ladrido. Posteriormente se ira cambiando la posición del figurante hasta que este quede totalmente tendido en el piso y en diferentes formas posturales, esto con el fin de no condicionar al perro a una sola posición del juguete o del figurante.

DESPEDIDAS Y ESCONDITES:

En esta fase es prioritario tener unas muy buenas medidas de seguridad para el personal que actúa en el entrenamiento así como para el perro, entre estas medidas se encuentra el equipo de protección del figurante, los posibles caminos que pueda llegar a tomar el perro hacia lugares peligrosos tales como: vías vehiculares, fosos profundos, lugares con residuos de vidrio, alambradas entre otros.

También, hay que tener en cuenta que los escondites sean de fácil acceso, además de contar con una forma rápida y fácil de cubrir y descubrir al figurante para que pueda realizar bien su labor, permitiendo su ingreso y

salida completa en el menor tiempo posible. Junto con esto hay que medir que en el momento de la aparición del figurante no asustar al perro ni mucho menos herirlo.

Sobre los escondites podemos enfatizar que muchos utilizan madera para la labor de ocultamiento, este material es muy bueno, pero su uso repetitivo en los escondites genera que el perro se condicione a su presencia, asumiendo en algunos casos que en el lugar donde se encuentra la madera esta el figurante, por lo que se recomienda utilizar diversos materiales, así como hacerlo de forma aleatoria, lo mejor es hacer uso de los fragmentos grandes de cemento, ladrillo y concreto presentes en el lugar para realizar el escondrijo. En las búsquedas rurales la utilización de las plantas presentes servirán muy bien, además la sepulturas en tierra ayudan para simular las emergencias de remoción en masa. En este tipo de evento es bueno recordar que al tener tierra blanda el perro tendera a rascar antes que dar el ladrido, esto se debe a que el impulso de rascar para sacar la presa es mas fuerte que el de ladrar, por lo que durante el trabajo es importante ir reduciendo este impulso a través del moldeamiento y así hacer que el perro ladre antes que rascar.

Otro error muy común en el montaje de los escondites es permitir su notoriedad en el escenario, de tal forma que algunos piensan que colocar una tabla con tres piedras encima es un buen escondite. Pues no, este tipo de escondite es de fácil visualización, convirtiéndose en un condicionador, no solo para el perro sino también para su guía, de tal forma que tan pronto ingresan al área el perro se dirige hacia este lugar y si el no lo hace por si solo, el guía si puede llegar a orientarlo hacia tal punto, tanto así, que el perro podría producir un señalamiento falso, si tal lugar se encontrara vacío o con una estela de olor residual. Por esto es importante que los escondites sean lo más mimetizado posible, con el fin de que el perro busque realmente con el olfato y no con la visión, además que el guía aprenda a confiar en su animal, cosa que es muy difícil para muchos de nosotros por creer saber donde se encuentra cada uno de los figurantes.

Durante la construcción de los escondites destinados a perros que ya tienen un buen nivel de desempeño en la búsqueda no es tan necesario que tenga fácil acceso, tampoco salida, pero si es prioritario que posea una buena seguridad estructural y de suministro de aire, claro esta, que esto no implica tener que dejarle una super ventila al figurante, sino más bien dejarle una buena cámara del mismo, también ha de existir un orificio que sea de fácil manejo para el figurante con el fin de poder reforzar al perro a través de este, si la salida es complicada o se tarda demasiado en la misma.

Habiendo hablado sobre los escondites podemos pasar a las despedidas que han de hacer los figurantes de perros de nivel inicial.

1° Como el perro tiene ya un condicionamiento al juguete y al juego con este. El figurante tomará tal objeto en sus manos y lo pasará por el frente del perro que se encontrara retenido por su guía, el movimiento será fluido, pero no rápido, buscando captar toda la atención del animal sobre el juguete, mientras se realizan estos movimientos el figurante deberá estar hablando con la voz de refuerzo secundario. En perros que no posean una fijación buena sobre el juguete o que tiendan fácilmente a la distracción se podrá utilizar el nombre del perro como gancho para la concentración, pero se deberá hacer en el tono de refuerzo secundario.

2° Cuando el figurante se aleja del animal deberá realizar movimientos de zigzag, mostrando en todo momento el juguete, que de igual forma debe encontrarse en movimiento. La distancia desde el punto de despedida hasta el escondite no debe ser superior a 10 metros con el fin de que el perro no tenga posibilidad de falla en este ejercicio básico, además en un trayecto tan corto existirán menos agentes distractores, así como menor posibilidad de llegar a perder el objetivo.

3° En el momento que el figurante se introduce en el escondite y es tapado ya sea por su propia mano o por auxiliares dispuestos para tal labor, el debe guardar silencio y esperar a que el perro llegue. Guardara silencio hasta que el animal emita algún sonido como gemidos o en el mejor de los casos el ladrido y procederá en 0.5 segundos a realizar el refuerzo secundario con la voz, de tal forma que el perro pueda mantener el entusiasmo mientras el logra salir o ser sacado del escondite para ejecutar el refuerzo primario. En algunos casos el perro puede que no emita algún sonido y tienda a distraerse del punto, por lo que se puede llegar a trabajar con un escondite que permita la visual del perro, pero no el acceso al figurante, para lo que se podría utilizar una tapa de malla para este caso.

4° Tras ser destapado el figurante, y si el perro aun continua emitiendo el ruido inicial o el ladrido se aplica el refuerzo primario, en el mismo lugar donde se encuentran; puede suceder que el perro guarde silencio mientras sale el figurante, por lo que este deberá tomar el juguete contra el pecho en el momento de ser destapado y esperar que el perro ladre como se realizaba en los ejercicios anteriores, para suministrar el refuerzo primario. Es importante en esta parte tener en cuenta el moldeamiento del animal, cuyo objetivo final es llegar a tener un ladrido fluido y fuerte antes de iniciar el refuerzo secundario, y con mayor intensidad mientras este se realiza en los momentos previos a la liberación del figurante. Este ejercicio es la base del trabajo de búsqueda.

5° Durante la ejecución del refuerzo primario el figurante debe mantener el refuerzo secundario, así como el frotar el lomo y la grupa del animal ya que esto es muy grato para los perros y activa en gran manera su impulso lúdico. Además esta acción será muy útil en ejercicios más avanzados.

6° A medida que el perro desarrolla mejor este ejercicio se aumenta la complejidad del mismo, de tal forma que después de tener el perro ladrando sin problemas a un figurante que se despide con visual procederemos a realizar el mismo ejercicio, pero sin visual para el animal, en este caso se recomienda de forma inicial utilizar un escondite que ya conozca el perro, para poder garantizar el buen resultado del mismo.

7° Continuando con el ciclo se procederá a realizar el ejercicio con despedida, pero ya sin visual y en sitios que el no conozca de tal forma que el perro realice la labor de buscar, para lo que el figurante debe tener en cuenta las formas de refuerzo expresadas anteriormente.

8° Cuando ya logramos que el perro desarrolle la búsqueda con efectividad, procederemos a bajar la intensidad de las despedidas hasta tal punto que el único acto será que el guía entregue en presencia del perro el juguete al figurante, garantizando que el perro observe la entrega. Se procederá de igual forma que las anteriores para el reforzamiento.

9° Como último movimiento de esta etapa, se realizan búsquedas sin despedida ya que el perro debe encontrarse lo suficientemente condicionado para esto, de igual forma el refuerzo se realizará como antes se explicó. No es recomendable la realización de este ejercicio sin despedida en muchas sesiones continuas, lo más aconsejable es llegar a un punto donde se nota que el perro desarrolla sin dificultad el ejercicio y entonces se reinicia el proceso o se retroceden un par de pasos, esto debido a que si mantenemos por muchas sesiones las búsquedas sin despedidas el perro bajara su motivación. Recordemos que no todas las cacerías son iguales para los lobos y que este hecho los excita mucho más, que algunas son de mucha complejidad y otras les salen más fáciles por lo que aplicaremos el gran dicho que dice: "en la variedad esta el placer".

10° Durante todo este proceso el guía no es más que un observador de la labor del perro y su intervención es mínima y la cual se limitan a dar la orden de buscar, liberar el perro, observarlo y retomar al final del trabajo. Por lo que no debe en ningún momento darle ordenes o directrices al figurante, este debe ser lo suficientemente hábil e inteligente para poder leer el perro desde su escondite y saber cuando dar los refuerzos necesarios; ya que si el guía interviene con su voz en el momento que debe

ser reforzado el perro, éste asumirá que el refuerzo secundario debe venir inicialmente del guía, cuando esto sucede el perro tiende a esperar a que su guía realice esta señal para poder marcar satisfactoriamente, por ejemplo: el perro ya posee el condicionamiento a buscar y encontrar el figurante, pero llega y se queda parado sobre el lugar y emite un ladrido muy débil, en este momento el guía interviene dando ordenes al figurante; entonces podemos observar como el animal se excita mucho más y realiza una buena marcación; lo que se ve, es que el refuerzo secundario viene del guía y no del figurante. En otros momentos el que realiza reforzamiento erróneo es una tercera persona que se encuentra en el lugar, por lo general el encargado del ejercicio.

11° En algunos grupos se suele utilizar radios de comunicaciones para impartir las instrucciones de cómo y cuando actuar a los figurantes, esta forma de comunicación es muy valida, solo que si el figurante aprende a hacer muy bien su trabajo, el sabrá cuando realizar el refuerzo, por lo que no será necesario la utilización de los radios y nos podemos ahorrar un posible condicionamiento secundario al ruido generado por este aparato. La utilización de estos elementos es muy útil en la seguridad del figurante cuando tiene que pasar mucho tiempo oculto y con una cámara de aire pequeña, en tal caso el radio podrá estar apagado y el figurante encenderlo en caso de necesitar ayuda; manteniendo de esta forma la seguridad del figurante y evitando el condicionamiento secundario.

12° Un problema que se presenta muy comúnmente durante esta fase resulta el tener un buen escondite, que tiene poca salida de olor, o un perro que no se tiene confianza en el momento de la marcación; bien por que depende demasiado del guía o las corrientes de aire lo confunden; en estos casos en algunas doctrinas suelen pedir al figurante la realización de ruidos desde el escondite para orientar el perro, desde mi punto de vista no es correcto ya que genera un condicionamiento del perro a esta ayuda, dando como resultado que el perro de la respuesta solo cuando tenga como estímulo el ruido y no el olor del figurante. Las formas más fáciles de manejar son: que el figurante aumente el flujo de aire con su olor hacia el exterior, esto se realiza fácilmente si el figurante sopla por los lugares donde existe menor espacio entre el y el exterior, y en ultimas, si esto no funciona será mejor suspender la búsqueda y realizar una más sencilla para éste perro. Como estas situaciones no son de todos los días no se generaran problemas secundarios por el hecho de suspender la búsqueda y más bien el hacer una que realmente satisfaga el animal será mucho más beneficioso.

LOS FIGURANTES Y EL ENCADENAMIENTO.

Uno de los procesos más complicados en los perros de búsqueda es el condicionamiento del perro a encontrar más de un figurante. Esto debido a que el perro viene de una larga etapa en la que con hallar un figurante recibe el refuerzo y el esperará lo mismo de este ejercicio, tendiendo a permanecer en el punto hasta conseguir su premio.

Para introducir el encadenamiento se pueden utilizar varias técnicas todas muy validas y aplicables, las cuales requieren que los figurantes estén muy atentos a la labor que realizaran.

1° Una primera forma consiste en que un figurante se despide del perro como en el ejercicio base y se oculta, cuando el perro llega y lo marca el inicia el refuerzo secundario, en este momento el guía toma al perro mientras el figurante sale del escondrijo y despidiéndose nuevamente se esconde en un segundo lugar que el perro puede visualizar, en este momento el guía ordena y libera nuevamente al perro para que busque, cuando el perro llega al lugar y realiza la marcación se reforzará completamente como en los ejercicios anteriores.

2° Una segunda forma consiste en la utilización de dos figurantes que se despiden como en el ejercicio base y se ocultan ambos en un solo escondite, cuando el perro llega y los marca, ambos inician el refuerzo secundario; el guía en este momento toma el perro y espera a que sean liberados los figurantes; entonces uno de los figurantes se queda en silencio y frotándole el lomo al perro mientras el otro figurante se despide como en el ejercicio básico y se esconde en otro lugar; el guía libera nuevamente al perro dándole la orden de búsqueda, cuando este llega al segundo figurante y lo marca, él realiza los refuerzos (refuerzo secundario y luego refuerzo primario).

3° La tercera opción es la de tomar los mismos dos figurantes, los cuales realizan la despedida del perro, pero van inicialmente en la misma dirección, a medio camino se dividen tomando cada uno por un lado diferente y se esconden en lugares que el perro puede visualizar. Posteriormente el perro es liberado, el decidirá cual de los dos marcar primero, cuando realiza esta labor el figurante solo aplica refuerzo secundario y frote del lomo del perro; entonces el figurante se queda en silencio, y el guía reenvía al perro en dirección al segundo figurante, quien dará el refuerzo completo cuando el perro lo marque. Es importante aclarar que para este ejercicio es necesario que cada uno de los figurantes posea un juguete del agrado del perro, ya que desconocemos cual de los será marcado primero.

Una buena combinación para realizar mejor la labor de encadenamiento sería hacerlo en éste orden, además es bueno aclarar que el guía debe dar la partida del perro desde el mismo lugar en el que es realizado el primer hallazgo, junto con esto, tan pronto el perro es liberado del primer figurante hacia el segundo, el figurante que ya fue encontrado permanece inmutable frente al perro; es decir no podrá hablarle, tocarlo o mirarlo, incluso no deberá moverse hasta ser realizado el segundo hallazgo. Esto con el fin de desanimar al perro a retornar al primer lugar a buscar su premio y que asocie el segundo punto como el reforzador que el quiere. En general la situación funciona así: el primer figurante encontrado le da al perro solo el refuerzo secundario y lo mantiene motivado para la segunda búsqueda; el segundo figurante le da el refuerzo completo.

4° Si tomamos los ejercicios previos como la escala para avanzar en el encadenamiento, el paso a seguir será no realizar la primera despedida, pero se ocultan los dos figurantes en un solo lugar y se realiza el ejercicio como en el numeral dos de éste título.

5° A continuación los figurantes no realizaran despedida, pero el primero se ocultara totalmente, procurando que este quede escondido de tal forma que el perro lo pueda hallar pronta y fácilmente. Cuando es encontrado el primer figurante este realiza el refuerzo secundario y el perro es tomado por su guía quien buscará que el animal se fije en el segundo figurante quien estará a una distancia no mayor a 20 metros y listo para ocultarse. Este segundo figurante llama la atención del perro con las técnicas ya explicadas y utilizando en todo momento el juguete, entonces se oculta y el guía procede a liberar para la segunda búsqueda; una vez el perro llega y marca, el segundo figurante suministrara el refuerzo completo.

6° Ya para finalizar, se realizan búsquedas sin despedida por parte de los figurantes, por lo que es importante que ambos posean juguete para que cualquiera de los dos realice el refuerzo completo ya que se desconoce cual será el que el perro marque primero. Ahora bien en este momento puede surgir un inconveniente ya que el figurante no sabe si es el primero o el segundo por lo que intervendrá el guía o el coordinador del ejercicio, pero ésta intervención se realiza de la siguiente forma: cuando el perro llegue al primer figurante éste da solo el refuerzo secundario y ni el guía ni el coordinador del ejercicio intervendrán por lo que el figurante sabrá que solo debe aplicar este refuerzo. En el momento que el perro encuentra el segundo figurante esté iniciara el refuerzo secundario y solo cuando ya se esta realizando el refuerzo secundario el guía o el coordinador le informan al segundo figurante que debe reforzar completamente, esta indicación la puede hacer de forma verbal con una sola palabra que informa al figurante la realización del refuerzo primario o en ultimas la realización de un gesto

lo menos notorio posible para el perro, será la señal que indica al figurante la necesidad del refuerzo completo.

7° Como en todos los casos no será fácil la extracción del figurante, se recomienda prever un espacio lo suficientemente grande y de fácil manejo para que el figurante saque el juguete por este orificio y pueda reforzar al perro adecuadamente, para lo que se recomienda que el juguete posea una cuerda que permita al figurante mantenerlo sujeto todo el tiempo, además de poder arrojarlo y hacerlo retornar al hueco donde el se encuentra y así de esta forma premiar satisfactoriamente al perro.

8° Una vez el perro tiene el condicionamiento a buscar dos figurantes la búsqueda de tres o más se puede realizar sin problema ya que el perro establecerá la asociación que solo el último le dará su premio y que los demás son intermediarios que buscan mantener la motivación. Al igual que en las otras etapas no es aconsejable realizar muchos ejercicios sin despedida, además con figurantes que no puedan salir o cueste mucho trabajo sacarlos para dar el premio al perro, ya que como se dijo anteriormente esto baja el desempeño del animal a medida que los ejercicios son los mismos y el refuerzo no es satisfactorio.

9° Algunos guías prefieren llevar consigo el juguete en esta etapa y entregárselo al figurante final cuando este es descubierto. Esta acción es buena solo si el perro tiene plenamente entendido que quien otorga el refuerzo es el figurante y no el guía, ya que habrán perros que sabiendo que su guía es quien tiene el juguete, cuando encuentran al figurante se devuelven hacia el guía a reclamarle el juego o en algunos casos sin haber hallado al figurante empiezan a realizar el reclamo, generando ladridos que lo apartan de la búsqueda o que pueden llegar a ser tomados como falsos.

ERRORES COMUNES EN LA FIGURANCIA:

Aunque prácticamente el papel del figurante se limita a unas pocas labores repetitivas en la mayoría de los casos, es esta misma acción repetitiva la que hace cometer errores, por lo que los coordinadores del ejercicio han de estar muy al pendiente de corregir al figurante cuando cometa el error para que no lo repita frente a otros perros.

1° El primer error que se comete en los niveles básicos es el no saber mover el juguete, muchos figurantes se mueven mucho, pero el juguete permanece estático, es como si el juguete fuera su eje de rotación. Recordemos que el que se mueve es el juguete ya que los movimientos del figurante sobretodo los que son saltos o movimientos de brazos son

agresivos para los perros, sino recordemos que los figurantes de las diversas disciplinas de perros de protección deben elevar el brazo a nivel medio para que el perro entre a morder la manga o en otras elevar los brazos para que el perro muerda en otro lado. En este mismo punto otros figurantes tiene el problema contrario, el cual es mover demasiado o muy rápido el juguete de tal forma que se hace poco llamativo para el perro, bien por que no logra ver el juguete por la velocidad que este tiene, o bien por que cree que con esa velocidad jamas lo lograra atrapar.

2° El segundo gran error es la utilización de la voz para el refuerzo secundario, la cual suele ser en la mayoría de los casos de poco animo e intensidad, entonces podemos oír figurantes que se limitan a decir "muy bien perrito" sin ponerle el menor animo al asunto. Es difícil escribir como se debe realizar exactamente esta gesticulación, pero lo mejor que puedo decir: es que se imagine que está animando a su equipo favorito de cualquier deporte, sumándole además que está consintiendo a un niño y haciendo una presentación de títeres. En resumen, la voz debe de tener entusiasmo, fuerza, intensidad, tono, cariño, entendimiento y presentación.

3° Tal vez el error que menos se ve, pero que más se comete y el que más influye, es el tiempo de refuerzo; algunos figurantes se precipitan a premiar antes que el perro realice la marcación deseada y otros se demoran mucho, premiando algo que no era lo que se quería. La mejor forma de poder superar estos problemas es dándole al figurante suficiente experiencia sobre esta materia; la cual se puede otorgar realizando ejercicios de simulación, como cuando una persona se comporta como perro y el figurante tiene que estimularlo y darle el premio, cuando el que hace de perro realiza la labor que el figurante desea. De tal forma que si el figurante hace un mal tiempo de refuerzo, el perro simulado puede darle a conocer cual es la conducta que realmente se esta reforzando.

4° El cuarto error no es directamente del figurante sino asociado a él y es el tipo de escondites. Como se expreso anteriormente el mayor problema son escondites muy notorios fáciles de ubicar para los guías y los perros, pero cuando el escondite esta bien hecho, limita la movilidad del figurante haciendo que este no pueda premiar satisfactoriamente al perro, por lo que en este caso es crucial un buen manejo del refuerzo secundario y un mejor manejo del juguete desde el lugar en el que se encuentra. Para esto practicar como realizar los movimientos del juguete a través de una reja o en hueco hecho en una madera mientras un compañero toma el juguete del otro lado brindara la experiencia necesaria.

5° Este último, más que un error es una falta de conocimiento del comportamiento canino el cual induce al figurante a cometer diferentes errores por el simple hecho de no entender que quiere y que complementa adecuadamente las acciones del perro. Recordemos en este caso que los perros tienen cosas en común con los lobos y otros canes por género, que su especie les da rasgos más característicos que los diferencian de lobos, chacales, etc. Aun más específicamente existen diferencias entre razas, pero algo que suele olvidarse es que cada perro ha tenido una crianza diferente, junto con una personalidad propia que ha desarrollado y la cual genera una respuesta diferente a cada estímulo.

CONCLUSIONES:

- ◆ El figurante es realmente el que condiciona los perros de búsqueda a realizar su labor de ayuda humanitaria, por este hecho es quien tiene la mayor responsabilidad en todo el trabajo.
- ◆ Aunque las agrupaciones normalmente tiene unas personas que son los que sirven como figurantes, es importante que estas personas se capaciten y sepan realmente que tienen que hacer con cada uno de los perros con los que trabajan, ya que no hacerlo retrasará su entrenamiento y peor aun generará problemas de condicionamiento.
- ◆ El grupo en general debe estar atento a cada uno de los movimientos del figurante y del perro para detectar y corregir las fallas que se pueden presentar. Esto implica que todo el grupo debe estar capacitado tanto en las técnicas de aprendizaje, así como en la lectura del perro.
- ◆ Los perros no son maquinas que uno simplemente programa para un trabajo; ellos son seres que tienen necesidades y cambios de animo. El figurante debe ser capaz de entender al perro tanto en conjunto como individualmente.

Es bueno complacer al perro en los juegos que más lo estimulan, pero no hay que ir a extremos.

BIBLIOGRAFIA:

- **ARDILA, R.1980.** Psicología Del Aprendizaje. Siglo Veintiuno editores S.A. México.
- **DAVIS, LI. 1987.** Manual de Terapéutica de los Pequeños Animales. Salvat Editores. Barcelona.
- **FIORONE, F. 1981.** 160 Razas de Perros. Editorial De Vecchi. Barcelona.
- **FROSOLINI, B. 1998.** Los Test Para Conocer a su Perro. Editorial de Vecchi. Barcelona.
- **LANGE, K. 2002.** Del Aullido al Ladrido. En National Geographic. Vol 10:2-31.
- **TRONCOSO, A. & G. DONOSO. 2003.** Manual de Trabajo del Figurante K-SAR. Grupo De Búsqueda Y Rescate K-SAR Chile.
- **VALENCIA, C. 2003.** Principios de Aprendizaje Canino. Grupo De Búsqueda Y Rescate K-SAR Chile.
- **WOODHOUSE, B. 1992.** Training Your Dog. Ringpress Books.