



Manual do Treinador de cães

Carolina Ferreira Cordaro
Cristiane Uemura Pimenta
Daniel Amorim Medeiros de Oliveira
Henrique Araujo Dias de Melo
Melissa de Oliveira Guirelli
Renata dos Santos Bonatto
Vanessa Britto Fioretti

Sumário

Introdução	4
1. Algumas informações importantes sobre AEC e treinamento.....	7
1.1 Reforço.....	7
1.1.2 Feedback: Reforçador Condicionado.....	7
1.1.3 Feedback : Low grade reinforcers.....	8
1.1.4 Esquemas de Reforçamento:.....	9
1.1.5 Timing de reforçamento	9
1.1.6 Tamanho do reforçador.....	10
1.1.7 Jackpots	10
1.2 Punição.....	10
1.2.1 Punição Positiva:.....	11
1.2.2 Punição Negativa:	11
1.2.3 Aversivos condicionados.....	11
1.2.4 No Reward Mark (NRM):.....	11
1.3 Comportamentos de longa duração	12
1.3.1 Estabelecendo um comando.....	12
1.3.2 As regras de controle de estímulos.....	13
1.4 Clicker.....	13
1.4.1 “The keep going signal”	14
1.5 Métodos para acabar com comportamentos indesejados	14
1.6 Outras informações importantes.....	17
1.6.1 Regressões no treino	17
1.6.2 “Atalhos para a modelagem”	17
2. Sobre os cães	18
2.1 Mordidas	18
2.1.1 Como Evitar Mordidas Enquanto o Cão se Alimenta.....	18
2.1.2 Amaciando Mordidas	19
2.2 – Socialização.....	19
2.2.1 - Como Socializar.....	20
2.2.2 - Socializando Dois Cães	21
2.3 - Troca de Objetos	22
3. Treinamento dos cães.....	24

3.1 Algumas brincadeiras	24
3.1.1 Esconde – Esconde	24
3.1.2 “Pega” (retrieve)	24
3.1.3 “Keep-away”	25
3.1.4 Cabo de guerra	26
3.1.5 Morder/mastigar (chewing)	29
3.2 Treino para o cão aprender a ficar sozinho sem ter um ataque de ansiedade	30
3.3 Técnicas para Sentar, deitar, levanta, fica, vem, liberar, puxar a guia	30
3.3.1 Sentar para iniciantes:	30
3.3.2 Deitar para iniciantes:	31
3.3.3 Levanta para iniciantes:	33
3.3.4 Fica para iniciantes:	35
3.3.5 Fica nível intermediário:	36
3.3.6 Ficar nível avançado 1	37
3.3.7 Ficar nível avançado 2	38
3.3.8 Vem para iniciantes:	39
3.3.9 Vem nível intermediário – Usando o princípio de Premack	40
3.3.10 Vem nível avançado 1 - The Speed Drill (treino de velocidade)	41
3.3.11 “Vem” nível avançado 2	42
3.3.12 Puxar a guia:	43
Bibliografia	45

Introdução

10 mais comportamentos previsíveis que donos consideram problemas, mas raramente fazem algum treinamento preventivo

- Puxar a guia.
- Pular para cumprimentar.
- Mastigar indiscriminado .
- Comer qualquer alimento ao alcance (roubar comida).
- Choraminger (distress vocalizing) quando isolados socialmente ou em liberdade restrita.
- Interesse em membros da mesma espécie
- Não podem ser manipulados (handled) facilmente.
- Medo de estranhos/ morder estranhos.
- Guardar recursos.
- Perseguir e morder objetos em movimento/ brincar bruscamente com crianças

As dez leis da modelagem, segundo Karen Pryor's, em "Don't shoot the dog"

Modelagem consiste em direcionar um comportamento a partir de uma tendência inicial, um passo por vez, até alcançar o resultado desejado, não importando quão elaborada ou difícil essa meta seja.

1. Aumente o critério exigido apenas o suficiente para que o sujeito sempre tenha uma chance realista de reforçamento.

Na prática, isso significa que quando se aumenta a demanda ou eleva um critério a ser reforçado, deveria fazê-lo dentro o intervalo que o sujeito já consegue realizar; um progresso constante, mesmo que lento, leva ao objetivo final muito mais rápido do que tentar forçar um progresso rápido com o risco de perder a performance adquirida até então.

Toda vez que se aumenta um critério, as regras mudam. O sujeito precisa ter a oportunidade de descobrir que, mesmo assim, reforços podem continuar sendo fáceis de ganhar com um aumento de esforço, e isso só pode ser aprendido com a experiência de receber reforçadores nesse novo nível.

2. Treine um aspecto por vez, de qualquer comportamento; não tente trabalhar dois critérios simultaneamente.

Se uma tarefa pode ser quebrada em componentes diferentes, e então trabalhados separadamente, a aprendizagem será muito mais rápida.

3. Enquanto estiver trabalhando em um comportamento, coloque o atual nível de resposta em um esquema variável de reforçamento, antes de adicionar ou aumentar um critério.

Quando o sujeito está apto a tolerar a ocasional ausência de reforçador (programa variável), e você deixar uma resposta anteriormente adequada passar sem reforçar, o sujeito provavelmente irá repetir o comportamento, além de fazê-lo com mais vigor.

4. Quando introduzir um novo critério ou aspecto de uma habilidade comportamental, relaxe temporariamente os anteriores.

O que já foi aprendido não é esquecido, mas sob a pressão de assimilar novos níveis de habilidade, comportamentos previamente muito bem aprendidos irão, algumas vezes, falhar temporariamente. Esses erros normalmente irão se consertar sozinhos, sem grande demora.

5. Fique à frente do seu sujeito.

Planeje seu programa de modelagem para que, se seu sujeito der um salto repentino adiante, você irá saber o que reforçar a seguir. Estar despreparado e segurar o sujeito em um nível mais baixo só porque você não sabe o que fazer a seguir, no melhor dos casos é uma grande perda de tempo, e no pior, pode desencorajar ou aborrecer seu sujeito de forma que ele se torna menos disposto a trabalhar mais no futuro.

6. Não mude de treinadores.

Quando se está no meio da modelagem de um comportamento, você corre o risco de grande “desaceleramento” se você passar o treinamento para as mãos de outra pessoa. É claro que um sujeito pode ter múltiplos treinadores, mas cada comportamento específico deve ser ensinado por apenas um treinador.

A única vez que você deve considerar trocar de treinador no meio do caminho é quando o treinamento não está levando a lugar algum. Se pouco ou nenhum aprendizado está ocorrendo, há pouco a se perder com a troca.

7. Se um processo não está dando resultado, tente outro.

8. *Não interrompa uma sessão de treinamento sem motivo; isso é uma forma de punição.*

9. *Se um comportamento aprendido se deteriora, revise o seu trabalho.*

10. *Pare enquanto você “está bem”*

“Quando” você interrompe o treino não é nem de longe tão importante quanto “O quê” você interrompe. Como um treinador, você deveria se forçar, se necessário, a parar uma boa resposta (após um desempenho excelente, se continuar a sessão, pode haver respostas não tão boas e erros, o que acaba com o efeito conquistado)

1. Algumas informações importantes sobre AEC e treinamento

1.1 Reforço

As três habilidades centrais para o treinamento de animais são: reconhecer a resposta reforçável (criteria setting), conseguir com que o animal emita essa resposta (prompting and shaping) e reforçar imediatamente uma vez que a resposta é emitida (timing).

- ✓ *Reforçador: é tudo aquilo que, contingente a uma ação, aumenta a probabilidade de que aquele comportamento ocorra novamente no futuro. Um reforçador é definido pelo seu efeito sobre o comportamento e pela consequência que a resposta produz no ambiente. Se fala de reforçador positivo quando é verificado que sua apresentação aumenta a frequência, duração ou força da resposta que o produz. Se fala de reforçador negativo quando é verificado que sua remoção aumenta a frequência, duração ou força da resposta que o produz .*

✓

- ✓ 1.1.1 Coisas que podem ser reforçadoras para cachorros:

1. Comida
2. Acesso a outros cachorros: *investigation and play*
3. Acesso ao ar livre e a cheiros interessantes no chão
4. Atenção de pessoas e acesso a pessoas, especialmente depois de períodos de isolamento.
5. Brincadeiras e atividades do gosto do cachorro: fetch, cuddling, tug of war, keep away

Esse é o Top 5 porém cada cachorro possui suas particularidades. Esses reforçadores, como muitos outros, são mais potentes depois de períodos de privação.

1.1.2 Feedback: Reforçador Condicionado

- ✓ Reforçador condicionado: algum sinal inicialmente neutro (som, luz, movimento, uma palavra) que é deliberadamente apresentado antes ou durante a entrega de um reforçador. Por exemplo, o som do clicker é tipicamente utilizado em treino de cães como reforçador condicionado.

O treinamento de animais que usa reforço positivo deveria sempre começar com o estabelecimento de um reforçador condicionado; antes de iniciar

qualquer treinamento real de comportamento, enquanto o sujeito não está fazendo nada em particular, você o faz entender o significado de um reforçador condicionado pareando-o com comida, carinho ou outros reforçadores reais.

Importância do uso de sinais (reforçadores condicionados), no treino:

- Necessidade de precisão do tempo.
 - Às vezes precisamos reforçar de longe.
 - Frequentemente, principalmente em treinamentos onde o reforçador é um alimento, não há como fornecer o reforçador para o sujeito no exato instante que ele realiza o comportamento que você quer reforçar.
- ✓ **Clicker:** Reforçador condicionado sonoro utilizado por muitos treinadores por ser breve, consistente e bem distinto dos outros sons do ambiente.

Como tornar o som do clicker um reforçador condicionado:

Dê ao cachorro uma série de reforçadores *SEMPRE* precedidos pelo click. "Click-treat, click-treat, click-treat." Um bom jeito de começar é alimentando o cachorro. Dar petisco por petisco sempre precedido pelo click.

Importante para tornar o click mais forte enquanto reforçador condicionado:

- Variar qual é o reforçador incondicionado que vem depois. Ex: petisco, outros alimentos, passeio, dar brinquedo, esfregar barriga, etc.
- Variar o tempo entre o click e o reforçador incondicionado.
- Variar o tempo entre as séries.

"O jeito mais eficiente de tornar o clicker condicionado é fazendo sessões de dez minutos cada, se possível em locais diferentes, separadas por 24horas." *Donaldson, The Culture Clash, pag. 151.*

- ✓ Importante: Se você estiver reforçando um comportamento já estabelecido em esquemas de reforçamento intermitentes, só usar o click quando for dar o reforço.

1.1.3 Feedback : Low grade reinforcers

No treinamento de cachorros o uso de reforçadores condicionados e primários é a ferramenta mais importante, no entanto, existem outras. Por

exemplo, elogios podem funcionar como reforçadores quando treinados como reforçadores condicionados. Isto é, elogios podem ser utilizados como sinais de que o clicker e o reforçador primário estão próximo. São especialmente úteis em sequências longas de comportamentos.

1.1.4 Esquemas de Reforçamento:

No início, quando se quer instalar um comportamento é importante reforçar todas as vezes que ele aparece, ou seja, usamos o esquema de reforçamento contínuo). No entanto quando o comportamento já está bem instalado podemos parar de reforçar cada vez que ele aparece. Começamos reforçando a maioria dos comportamentos, depois metade, depois alguns, isto é, usamos esquemas de reforçamento intermitente..

Razões para usar esquemas de reforçamento intermitente:

- Comportamento fica mais resiliente (mais difícil de extinguir).
- Facilita o processo de modelagem
- Menor custo –Benefício

O reforçamento constante é necessário apenas no período de treinamento. Para manter um comportamento já aprendido com algum nível de segurança, é vital que você não reforce de maneira regular, e sim, que troque a frequência do reforçador ocasionalmente e com base em uma razão imprevisível. Quanto mais variável e mais intervalos esse “esquema” tiver, mais fortemente o comportamento será mantido.

A única circunstância onde não se devem usar esquemas de reforçamento variável, é quando esse comportamento envolve resolver algum tipo de puzzle ou teste, mesmo que o comportamento tenha sido bem aprendido

1.1.5 Timing de reforçamento

Seja positivo ou negativo, o reforço deve ser oferecido imediatamente após que a ação desejada foi feita. Isso para evitar reforçar outros comportamentos que não aquele que se está tentando ensinar. Por exemplo, o cachorro senta, mas na hora que a pessoa diz “Bom garoto”, o cachorro já está

novamente de pé; nesse caso, o comportamento reforçado pelo elogio é o “levantar”. Dar a comida o acionar o clicker antecipadamente (suborno) também é ineficiente.

1.1.6 Tamanho do reforçador

O tamanho do reforçador deve ser o menor possível, tanto pela economia de tempo (o animal o consome mais rápido e o tempo de espera diminui) quanto pela possibilidade de maior número de reforçadores por sessão, até o animal ficar satisfeito.

Se a sessão de treino for única ao dia, pode-se esperar que o animal trabalhe bem por cerca de um quarto da sua ração normal (o restante é dado “de graça”). Se por dia forem feitas 3 ou 4 sessões de treino, é possível dividir a quantidade normal de comida em aproximadamente 80 reforçadores e dar 20 ou 30 por sessão.

1.1.7 Jackpots

Jackpot é um prêmio muito maior do que o reforçador usual, e é dado sem aviso prévio para o sujeito. Pode ser usado em duas situações:

1. Para marcar um avanço súbito no treinamento, como no caso de um comportamento particularmente complexo.
2. Para aumentar a resposta de um sujeito temeroso e resistente, que não está oferecendo nenhum comportamento desejado.

1.2 Punição

Punição é o que acontece quando um comportamento resulta na perda de algo desejável para o sujeito (punição negativa) ou quando resulta na apresentação de algo desagradável , não-desejável (punição positiva). A punição apenas é verificada quando o comportamento punido diminui de frequência, porém é frequente que esse comportamento apenas diminui de frequência na presença de quem pune e pode aumentar a frequência de outros comportamentos indesejáveis.

1.2.1 Punição Positiva:

Para que a punição positiva tenha algum efeito, mesmo que temporariamente, alguns requisitos são necessários:

1. A punição deve ser imediata. Deve interromper o animal quando ele for iniciar o comportamento em questão, isto impede que o animal consiga qualquer tipo de reforço para essa resposta.
2. Deve ser aversivo o suficiente para impedir o animal de se adaptar.
3. Deve vir depois de cada aparição do comportamento e ser associada apenas com o comportamento, nada deve indicar que a punição virá.

1.2.2 Punição Negativa:

A remoção de algo agradável para o cachorro. Em geral é utilizada a técnica do time-out que pode ser parar uma brincadeira, se afastar do animal, parar o que estiver sendo feito na hora e que for agradável para o animal ou remover o animal do local da brincadeira e colocar no canil ou caixa de transporte por um período curto de tempo.

1.2.3 Aversivos condicionados

Reforço positivo condicionado: “O que você está fazendo agora é bom e vai te fazer ganhar algo, então continue”.

Aversivo condicionado: “O que você está fazendo agora não é bom, e algo ruim irá acontecer se você continuar”. Um exemplo: “No reward mark”.

1.2.4 No Reward Mark (NRM):

É um sinal que indica para o animal que ele acabou de perder um reforço ou que suas chances de recebê-lo são baixas porque o comportamento que ele apresentou não foi o esperado.

Como treinar “no reward marks” (exemplo com comportamento sentafica): O “no reward mark” adquire seu sentido pelo pareamento sistemático com a remoção de um reforço esperado:

1. Segurar um petisco a um ou dois pés de distância do focinho do cachorro quando ele já estiver sentado.
2. Quando o cachorro pular em direção ao petisco falar a palavra que será usada como “no reward mark” e esconder o petisco.
3. Repetir esse procedimento até o cachorro simplesmente ficar parado olhando o petisco. Nesse caso, reforçar.
4. Repetir todo o procedimento mudando o contexto como, por exemplo, o lado que você está do cachorro, o ambiente, etc.

Assim, você estará condicionando tanto o comportamento de sentar quanto o sinal de “no reward mark”.

1.3 Comportamentos de longa duração

Sequências longas de comportamento (tais como correntes comportamentais) podem ser treinadas usando tanto esquemas variáveis quanto esquemas fixos de reforçamento.

No caso do esquema fixo, o sujeito deve completar um número pré-estabelecido de respostas de um comportamento, para receber cada reforço (razão fixa).

1.3.1 Estabelecendo um comando

Há várias maneiras de introduzir um comando.

1. Pode-se apresentar o comando assim que o comportamento começar, reforçar a finalização do comportamento, e então repetir essa sequência em diferentes momentos e locais, gradualmente antecipando o comando, até que ele venha antes mesmo que o comportamento comece. Pouco a pouco o sujeito irá identificar o comando como a oportunidade para aquele comportamento em particular ser reforçado. Uma vez que a resposta é emitida depois do comando ser emitido, é possível diminuir o intervalo de tempo entre um e outro aos poucos, até que o comportamento ocorra o mais rápido possível (isso pode ser feito estimando o intervalo em que o comportamento normalmente acontece, e então se reforçando apenas as respostas que ocorrem dentro desse intervalo, com o auxílio de relógio, cronômetro ou mesmo o próprio batimento cardíaco).
2. Pode-se alternar entre “com comando” e “sem comando” (para comportamentos que já estão sendo emitidos com alta frequência).

Usando o exemplo do sentar: O comportamento está ocorrendo com frequência; você diz “senta”, usa o clicker, e o cachorro senta. Então você deixa um ou dois “senta” passar sem clicar e sem reforçar; diz “senta” de novo, e reforça apenas o sentar que segue o comando. Assim você está, na mesma sessão, reforçando o sentar sob comando e extinguindo o sentar sem comando. Uma vez que o sujeito compreende as regras, novos comandos podem ser conectados a novos comportamentos quase que instantaneamente por esse método, com a exceção de animais inexperientes.

Uma observação: uma vez que o comando tenha sido aprendido, o cão pode se mostrar tão ansioso em oferecer o comportamento, que age antes mesmo que o comando tenha sido dado. Uma forma de mudar isso é usando “time-out”. Se o sujeito antecipar o comando, e se isso for algo indesejado, pare toda e qualquer atividade; não dê comandos e não faça nada por um minuto inteiro.

1.3.2 As regras de controle de estímulos

Ainda utilizando o exemplo do sentar: não importa através de qual método, quando um cachorro tiver aprendido a sentar quando você diz “senta”, ele precisa ser treinado em uma sessão separada, para não sentar quando o comando não tiver sido dado. Colocar um comportamento sob o controle de estímulos significa que o comportamento está extinto na ausência do estímulo, e para que se possa dizer que o treinamento para isso está completo, há 4 condições a serem cumpridas:

1. O comportamento sempre ocorre imediatamente após a apresentação do estímulo (o cachorro senta quando o comando é emitido).
2. O comportamento nunca ocorre na ausência do estímulo (durante uma sessão de treino, o cachorro nunca senta espontaneamente).
3. O comportamento nunca ocorre em resposta a algum outro estímulo (se você diz “deita”, o cachorro não senta).
4. Nenhum outro comportamento ocorre em resposta àquele estímulo (quando você diz “senta”, o cachorro não responde lambendo o seu rosto ou deitando).

1.4 Clicker

Benefícios do uso de “marker signals” (ex: clicker)

O uso do clicker ou qualquer outro “marker signal” traz várias vantagens no treinamento de animais. Além de acelerar o processo de aprendizado e garantir que eles sejam lembrados a longo tempo, qualquer criatura que é treinada com o uso de reforço positivo e “marker signal” se tornam brincalhonas, inteligentes, curiosos e interessados no treinador. O clicker não apenas é usado para o treinamento, como também como um meio de comunicação com o animal. É como um modo de dizer “eu quero que você faça isso”.

1.4.1 “The keep going signal”

O clicker é um reforçador condicionado que ganha o significado de finalização (“trabalho concluído”). Mas é possível utilizar um estímulo reforçador diferente para dizer “muito bom, agora continue” (p.e., em corrida de obstáculos), e esse sinal para prosseguir não precisa estar diretamente ligado com um reforçador primário. Apenas comece inserindo-o (pode ser um assovio, um aceno, um som próprio,...) em algum ponto antes do clicker final, e o sujeito irá acabar reconhecendo como um sinal que conduz a um eventual reforço.

1.5 Métodos para acabar com comportamentos indesejados

Os métodos podem tanto ser usados sozinhos quanto combinados. Tudo depende do objetivo, do tempo que deseja cumprir o objetivo, da sua posição ética e do comportamento em si.

Punição Positiva

A punição é usada comumente como um meio de “vingança” pelo que o cachorro fez de errado. O dono começa a aumentar a escala punitiva (ex: bater mais forte e mais vezes no cão) até atingir um grau que seu cachorro obedeça. A consequência disso, além de um cachorro prejudicado, é que, durante o treinamento, o cão emite menos comportamentos novos porque foi punido anteriormente. Se mesmo assim, se optar pelo uso do punitivo, deve-se atentar para que seja o menos prejudicial possível. Para isso a punição deve ser rara, contingente ao comportamento indesejado e acontecer na presença e na ausência do dono, garantindo assim que o cão não discriminará os comportamentos permitidos ou não apenas quando o dono estiver presente. Salientamos que a punição é inadequada no treinamento devido a diminuição de tentativas de novos comportamentos causada por uma história prévia de punição às novas respostas que o cão emitira. O cachorro para de inovar sua

gama comportamental com receio de receber uma punição caso dê uma resposta indesejada pelo treinador. Ainda outros comportamentos indesejáveis podem aumentar em frequência como consequência da punição. Por exemplo, o cão pode ficar mais agressivo, desistir da sessão de treino rapidamente, aumentar comportamentos de esquiva (se retrai, fica afastado).

Extinção

Na extinção o reforçador que segue uma resposta indesejada é retirado, ou seja, a resposta indesejada não produz mais o reforçador.. Isso não significa necessariamente ignorar o animal. Por exemplo, se o que reforça o comportamento de roubar comida da mesa é o sabor agradável do alimento, ignorar o animal não vai ser eficaz para que ele não faça mais isso. Portanto, para utilizar essa técnica deve-se fazer uma análise da contingência de reforçamento daquele comportamento específico. Assim, no caso do roubo do alimento, uma forma de colocar em extinção esse comportamento é colocar deliberadamente o alimento em locais inatingíveis pelo animal.

Treino de comportamento incompatível

Significa dar um comando fisicamente incompatível com o comportamento indesejado. Por exemplo, um cão que está correndo prestes a pular na piscina não consegue pular e sentar ao mesmo tempo, deixando de emitir o primeiro comportamento se ouvir o comando de “sentar”.

Colocar o comportamento sob comando

Ao colocar um comportamento sob controle de estímulo, esse comportamento deixa de ser emitido na ausência do mesmo. Por exemplo, se o cachorro late demais, pode-se ensinar o cão a latir ao ouvir o comando e ele não latirá mais se não for falada a ordem “latir”.

Modelagem da ausência do comportamento/reforçamento diferenciado de outro comportamento

Simplemente reforce qualquer coisa que não seja o comportamento indesejado. Por exemplo, se o cachorro normalmente é muito ativo e não fica parado, reforce-o quando estiver quieto.

Mudar a motivação

Para isso é preciso de uma análise motivacional do comportamento. O que leva o cachorro a emitir a resposta? Quais os estímulos discriminativos? Encontrando a motivação, pode-se retirá-la e o cachorro não fará mais aquilo que não deseja. Por exemplo, se o cachorro late toda vez que vê alguém de óculos de sol, pode-se parar de usar o óculos na sua presença.

Competição de motivadores

Estresse pode atrapalhar o comportamento do cachorro. A presença de outros objetos no ambiente pode reforçar certos comportamentos do animal mesmo quando ele ouve o comando e o entende. Para evitar esse tipo de problema, treine os comportamentos que quer reforçar em ambientes com grandes distrações para o animal;

Use o Princípio de Premack: faça as coisas que o cachorro quer fazer contingentes ao que você quer que ele faça primeiro. É como fazer uma criança comer um alimento de que não gosta: ela receberá o doce (alta probabilidade da criança querer o doce) desde que tenha comido todos os legumes (comportamento de baixa probabilidade).

Há sempre uma hierarquia de reforçadores. Trate os objetos reforçadores como atividades se você pode proporcioná-las, desde que o cachorro faça o que você quer primeiro.

Privação

A privação total de alimentos é desnecessária no caso de cães. Em geral o tipo de privação que se utiliza é a privação de um reforço em particular. Por exemplo, petisco altamente palatáveis são apenas fornecidos para o treinos e nunca fora destes (o animal está “privado” dos petiscos fora do treino). Agora bem, se o animal está pouco motivado por qualquer petisco, podem-se utilizar várias estratégias: a) todo o alimento do cachorro é obtido durante os treinos (nesse caso a ração é utilizada como reforçador durante o treino), b) o treino é realizado perto da hora da refeição e c) o treino é realizado com outro tipo de reforçadores, como brinquedos, reforços sociais.

1.6 Outras informações importantes

1.6.1 Regressões no treino

As regressões se dão principalmente por três motivos:

- Pouco Treino
- Mudança de contingência
- Falha para generalizar

Soluções:

1. Um sólido histórico de reforçamento no local desejado.
2. Prevenir erros até que 1 seja alcançado.
3. Desconsidere ou ignore erros quando 1 for alcançado.
4. Mantenha o comportamento com reforçamento intermitente.

Esteja preparado para regressões se as contingências ou contextos se alterarem.

1.6.2 “Atalhos para a modelagem”

1. Perseguir (Targeting): você trabalha para que o animal se aproxime de um alvo (p.e, um pedaço de comida), e então, movimentando esse alvo ao redor dele fazendo com que o animal meramente o siga e toque, é possível eliciar todo tipo de comportamentos.
2. Mimetismo: criaturas jovens em geral aprendem muito do que precisam saber apenas observando e então copiando o comportamento dos mais velhos. Muitos cachorros não são bons em aprender por observação, então quando parecem imitar o que outros cães estão fazendo, normalmente estão apenas respondendo ao mesmo estímulo.
3. Moldar: direcionar o sujeito manualmente através da ação que queremos que ele aprenda. Funciona se combinado com a modelagem. Enquanto está colocando o sujeito em posição, ou através dos movimentos, você permanece atento ao menor esforço da parte dele em iniciar movimento apropriado, e esse esforço é o comportamento a ser reforçado.

2. Sobre os cães

2.1 Mordidas

Não há dois tipos de cães: cães bonzinhos que não mordem e cães malvados que mordem. Morder é um comportamento natural dos cães e eles não sabem que vivem num ambiente onde isto é considerado uma extrema traição de confiança pelos seres humanos. Quando o cão se sente ameaçado ou quer proteger algo que está em sua posse, eles têm dois comportamentos típicos: ou eles fogem (plano A) ou eles mordem (plano B). Estes comportamentos os ajudam se distanciarem de algo incômodo.

Muitos cães considerados “bonzinhos” podem nunca terem tido a combinação de elementos ambientais que os levariam a morder (exemplo: barulho forte + isolamento) por uma questão de sorte. A predisposição genética também influencia na tendência do cão de ser mais irritável ou não e de partir para o plano B (morder) ou não. É importante notar que nem todos os cães gostam ativamente de comportamentos considerado amigáveis, como alguém estendendo a mão, por exemplo. Por isso, devido aos inúmeros eventos que podem causar uma mordida, a socialização se mostra muito útil na diminuição da incidência das mesmas.

2.1.1 Como Evitar Mordidas Enquanto o Cão se Alimenta

Cães geralmente se sentem ameaçados quando alguém interage com eles enquanto eles comem. Para se evitar isso, se o cão ainda for filhote, pode-se fazer caricias nele enquanto ele se alimenta e eventualmente ir introduzindo petiscos em sua tigela de comida.. Em cães adultos, este procedimento deve ser feito de forma mais lenta e cautelosa.. Alguns procedimentos podem ser tomados para evitar a agressividade do cão enquanto ele come:

1. Coloque uma pequena quantidade de comida na tigela vazia com a mão, espere o cão comer e coloque mais. Assim, a presença de sua mão indicará mais comida.
2. Remova a tigela, coloque um punhado de comida e coloque a tigela de volta. Recue e espere o cão comer. Depois disso remova a tigela novamente e repita o procedimento.
3. Repita 1 e 2, mas sem o cão ter terminado de comer.
4. Sente-se do lado do cão enquanto ele come, fale com ele e o acaricie, enquanto você permanece com a mão na tigela e dá, eventualmente, petiscos.

5. Sente-se do lado do cão enquanto ele come, coloque a mão na tigela, retire para dar um petisco e retorne.
6. Faça o procedimento 5 duas ou três vezes.
7. Retire a tigela enquanto o cão come, adicione um bônus e substitua a tigela. Repetir duas ou 3 vezes.
8. Adicionar um bônus uma vez por refeição em tempo aleatório.
9. Repita todos os passos com todos os membros da família.

É importante ficar atento a qualquer comportamento de vigilância, como rosnados e rigidez corporal.

2.1.2 Amaciando Mordidas

Cães são equipados para rasgar carcaças de ossos com suas mandíbulas, mas também são altamente sociáveis. Os cães não nascem com a boca macia, ou seja, eles não conseguem discernir muito bem intensidade da mordida que eles dão. Por isso é importante fornecer as condições adequadas para o cão adquirir está sensibilidade.

Quando o cão é filhote, é importante deixar ele mordiscar sua mão. Assim, pode-se ir, gradativamente, controlando a intensidade de força com que o filhote morde da seguinte maneira: quando você achar que o filhote mordeu forte demais, fale “ai”, ou algo do tipo e o deixe sozinho por alguns minutos. Repita o procedimento se o filhote morder com a mesma intensidade de novo. O cão acaba aprendendo que se ele morder forte demais, ele brincará sozinho. Este treinamento é importante, pois filhotes são incapazes de controlar as mordidinhas, mas podem controlar sua intensidade. Desta forma você estará controlando o que pode ser controlado.

Posteriormente, quando você der um petisco para seu cão, o coloque entre seus dedos. Se você sentir que o cão encostou sua mandíbula em sua mão, fale “ai”, não dê o petisco e saia. O mesmo é válido numa escovação ou num jogo, quando a mandíbula do cachorro encostar em sua mão. Isto mantém a inibição da mordida do cão adulto.

2.2 – Socialização

Socialização significa habituação a elementos ambientais por meio da exposição a eles, ou seja, expor o ser vivo (no caso, o cão) a uma série de

coisas para que ele se acostume a elas. Isto é altamente adaptável na história evolutiva do cão, pois faz com que o ele aja com naturalidade as coisas já conhecidas e com cautela ao desconhecido e potencialmente perigoso, preservando, assim, a espécie.

O período de socialização é um tempo finito em que os animais são pouco medrosos e mais propensos a investigação de novas coisas, ou seja, se adaptam aos eventos ambientais mais facilmente. O período de socialização de cães domésticos normalmente vai do 3º mês de vida até o 5º. Depois disso, estes animais tornam-se mais medrosos e, conseqüentemente, suscetíveis a ataques. Por isso, é importante socializar o filhote em seu período de socialização pois é a época que eles estão abertos a isto, sempre equilibrando a necessidade de expor os filhotes a novos ambientes e o fato deles serem frágeis imunologicamente. A socialização pode ser feita com cães mais velhos também, porém não com a mesma facilidade que se teria com um filhote.

Cães discriminam muito bem os elementos ambientais, alguém com óculos escuros, por exemplo, pode ser bem diferente do que esta mesma pessoa sem o óculos para um cão. Por isso é importante socializa o filhote a mais ampla esfera socioambiental que for possível: variedades de idade, grupos, sexos, tamanhos, formas, cores e jeitos de andar; expô-los a uma ampla variedade de manuseios: tapinhas, carícias, etc e expô-los em diferentes ambientes: elevadores, calçadas, carros, etc. Sessões de treinamento, jogos e socialização são muito benéficas para um filhote vacinado.

2.2.1 - Como Socializar

O melhor jeito de socializar o cão é colocá-lo perto de algo desconhecido e alimentá-lo, ou seja, reforçá-lo positivamente na presença de algo que é estranho para o cachorro. No caso de pessoas estranhas, o ideal é que a pessoa o alimente. Isto fará com que as chances de aceitação no futuro sejam maiores do que se o objeto/pessoa fosse exposto ao cão de forma neutra. Segue abaixo a tabela de socialização:

Tabela de socialização

CATEGORIA	NEUTRO	POSITIVO
MULHER ADULTA	Encontrar no corredor	Alimentar com a mão
HOMEM ADULTO	Visitar a casa	Alimentar com a mão
ADOLESCENTES	Ver na rua	Alimentar com a mão

8-12 ANOS	Palminhas no parque	Alimentar com a mão
4-7 ANOS	Ver no pátio da escola	Alimentar com a mão
CRIANÇAS	Visitar a casa	Alimentar com a mão (assistido)
BEBÊS	Ver na rua	Alimentar quando perto
BARBAS	Ver na TV	Alimentar quando perto
ÓCULOS DE SOL	Ver em algum pedestre	Vestir enquanto brinca
JEITO DE ANDAR/DANÇAR	Ver por acaso	Lanche na aula de salsa
MULTIDÕES	Evento ao ar livre	Lanche neste ambiente
UNIFORMES	Encontrar carteiro	Alimentar quando perto
CADEIRAS DE RODAS	Farejar	Alimentar quando perto
MULETAS	Ver na estação de trem	Alimentar quando perto

Fig."1": traduzido de "The Culture Clash"

O animal também pode passar por experiências negativas e com isso, criar aversões, até mesmo durante o período crítico. Por isso é importante não exagerar na socialização. No caso de filhotes tímidos e cães adultos é importante que eles sejam socializados passivamente, ou seja, que eles explorem voluntariamente o objeto desconhecido. Este tipo de socialização, porém, é um processo intenso e demorado, por isso é preciso persistência, principalmente em cães adultos.

2.2.2 - Socializando Dois Cães

Para socializar dois cães, primeiramente é interessante deixá-los o mais livres de barreiras quanto for possível. Adicionalmente, pode-se brincar com ambos entre a barreira escolhida. Em situações em que o cachorro está na coleira e encontra outro cachorro, deve-se evitar de puxar a coleira, pois este ato pode transformar uma situação empolgante para o cão, numa situação de

tensão. Outro alerta com relação a coleira é o fato dela poder impedir o movimento do cão, fazendo com que ele não consiga explorar o outro ou fugir dele, caso necessário, obrigando ele a partir para o plano B (morder).

Posteriormente, faça o encontro dos dois cães, sem forçar nada. Quando a taxa de respostas de interação entre os cães tiver caído mais ou menos 50%, comece o treinamento reforçando um comportamento concorrente (como sentar), assim o cão não terá meios físicos para brigar. Cães bem socializados são excelentes para cães com comportamentos anti-sociais, pois eles são bastante tolerantes. É importante salientar que é preferível que o cão a ser socializado tenha uma mordida macia e obedeça a alguns comandos.

2.3 - Troca de Objetos

Cachorros podem guardar objetos como ossos, brinquedos de mastigação valorizados e objetos proibidos (aqueles que você tenta tirar deles). Às vezes, pode acontecer dele se envolver com um objeto verdadeiramente perigoso e não querer soltar este objeto. Esta situação pode ser prevenida da seguinte forma:

1. Dar ao cão um objeto (no início um objeto que ele provavelmente soltará e, posteriormente algo que ele não soltará tão facilmente).
2. Dizer "me dá" ou algo do tipo.
3. Levar o objeto para longe.
4. Dar um petisco agradável do seu bolso (não deixar ele ver).
5. Dar o objeto de volta e repetir.

Faça treinos diários. Posteriormente você pode treinar a retirada de objetos que o cão pegou espontaneamente e variar sucessivamente objetos muito queridos por objetos pouco queridos pelo cão. Não há problema em fazer as trocas ou remoções sem dar petiscos em treinos avançados. Desde que aja petiscos no final, o cão suporta o atraso. É preferível que se passe para o próximo exercício na hierarquia apenas quando o cão é bom no exercício que você está trabalhando no momento.

Em caso de crianças, certifique-se:

1. O cão gosta das crianças.
2. O cão tem uma boca macia.

3. Todos os membros adultos da família concluíram o treinamento com êxito
4. Os exercícios feitos pelas crianças são supervisionados por um adulto a cada segundo.

ISSO VALE PARA TODOS OS EXERCÍCIOS.

3. Treinamento dos cães

3.1 Algumas brincadeiras

3.1.1 Esconde – Esconde

Coloque o cachorro na posição de senta-fica sem que o mesmo tenha contato visual com a sala aonde você irá esconder o objeto. Ou então, você pode simplesmente deixar o cachorro em uma sala fechada para impedir que ele espie. Esconda o objeto e comece a busca tirando o cachorro da sala fechada ou da posição senta-fica e pergunte para ele animadamente “Cadê o seu brinquedo?”. Então sinalize ou instrua para procurar o brinquedo. O objeto pode ser um biscoito, um brinquedo de mastigar recheado, uma bola ou um brinquedo de cabo de guerra.

. Comece escondendo o objeto em lugares fáceis e com comemorações animadas para deixar o cão interessado no jogo/brincadeira. É necessário apenas alguns rounds para que o cachorro aprenda que o que está procurando é de grande interesse para ele. Conforme a brincadeira continua, esconda o objeto em algum lugar mais difícil para ele encontrar. O mais cedo que puder, pare de dar dicas ou ajuda-lo, para que o cão ganhe mais confiança em suas próprias habilidades. Se você sempre o ajuda, ele irá aprender que desistir de procurar, ao invés de continuar procurando, é a estratégia mais efetiva para se conseguir o objeto. A maioria dos cachorros vão naturalmente começar a usar o seu nariz para achar o objeto

3.1.2 “Pega” (retrieve)

Com um cachorro que não demonstra interesse em pegar brinquedos, é importante obter aquela primeira faísca de interesse e cuida-la até que vire uma chama. Essa primeira faísca de interesse possivelmente será obtida com o cão seguindo o movimento do objeto com os olhos, ao invés de ir atrás dele. Tudo bem isso acontecer, fique animado quando o cão observar o objeto, provoque-o com ele, recue o objeto rapidamente, o esconda por alguns segundos. O desaparecimento repentino do brinquedo talvez faça com que o cachorro se mova um pouco. De novo, esse comportamento deve ser encorajado. Se você conseguir algum salto do cão em direção ao brinquedo ou tentativas de mordê-lo, elogie o cachorro entusiasmamente e tente fazer com que ele siga o movimento dele, da mesma maneira que gatos seguem o

movimento de um pedaço de linha. Faça quantas repetições o cachorro aguentar.

Se o seu cão tem alguma “bagagem punitiva”, pode demorar um pouco para que ele se solte o suficiente para arriscar perseguir o objeto e morde-lo, então continue tentando. Uma vez que o cachorro começa a se soltar, você pode começar a modelar a sequência desejada de comportamentos. Uma “pega” informal consiste na perseguição, pegar o objeto, traze-lo de volta e apresenta-lo a você (colocar o brinquedo na sua mão ou o deixando no chão próximo a você). Em cães relutantes para fazer esse jogo, cada um desses comportamentos precisam ser adicionados separadamente, como peças de um quebra-cabeça. Um atalho eficiente é desenvolver uma apresentação forte usando comida como reforçador e então modelar os outros passos em ordem reversa, sempre levando ao passo final (a apresentação) com seu enorme histórico de reforçamento.

“Pega” - Melhorando a apresentação

Muitos cães irão perseguir o objeto com facilidade e então, ou falhar para pega-lo, pega-lo e derruba-lo ou perder o interesse ou pegar o objeto e “guardar” para ele ao invés de trazê-lo para o treinador. Para melhorar a apresentação, siga sempre a regra de ouro: “reforçar a melhor metade”, ou seja, reforçar o comportamento que está acima da média, apresentado pelo cachorro no dia. Por exemplo, cachorro pode pegar o objeto, virar e dar alguns passos em sua direção. Isso deve ser reforçado, e com o tempo, irá virar a nova média, abrindo o caminho para elevar o padrão. Sempre ensinar o cão que você escolhe a hora e lugar para fazer certas brincadeiras. (keep on cue)

3.1.3 “Keep-away”

Exemplo: Ensinar ele que “Eu vou te pegar!” é a dica para ele pegar um brinquedo para cães e sair correndo. Quando você se cansar, fique sentado e espere ele trazer o objeto até você, soltando-o. Aí você poderá iniciar uma nova rodada da brincadeira. Tente praticar a iniciação e finalização do jogo frequentemente. Use uma dica para finalizar como: “Hora de dar uma parada” para sinalizar que a brincadeira acabou.

- ✓ Outra coisa interessante de se fazer é alternar entre brincadeiras de perseguir com brincadeiras de cabo de guerra ou “pega”.
- ✓ Importante lema em treinamento canino: controle a brincadeira, controle o cachorro.

Durante o período de treinamento, evite deixar objetos que você não quer que o cachorro pegue acessíveis. Quando a brincadeira de “eu vou te pegar”

estiver já bem estabelecida, você pode começar a deixar objetos selecionados junto com os brinquedos. Se ele pegar um objeto que não é um brinquedo, ignore-o, mesmo que isso signifique a perda de tal objeto (adeus sapatos!)

3.1.4 Cabo de guerra

Regra 1) O cão deve parar a brincadeira imediatamente quando dada a dica.

Como ensina-lo:

Decida a dica para ele soltar o brinquedo de cabo de guerra, como por exemplo, “dá”, “sai” ou “vamos”. Na primeira vez que der o brinquedo de cabo de guerra para o cachorro, não comece a fazer o cão puxar o brinquedo logo de cara, primeiro pratique trocas de baixa intensidade com ele. A sequência é:

1. Dê a dica para ele soltar o brinquedo
2. O cão solta
3. Dê um reforçador de seu bolso (petisco)
4. Dê a dica para o cão voltar a pegar o objeto

Se o cachorro não pegar o objeto com sua boca na primeira tentativa, pratique as trocas mesmo assim, simplesmente dando o objeto para o cachorro (ponha o brinquedo na frente dele), o pegando de volta, dando o reforçador e então recolocando o brinquedo no lugar. Ensaie dezenas de trocas por bons petiscos. Nós queremos que a parte do “dar de volta” esteja fortemente instaurada antes de qualquer outra coisa.

Se o cão pegar o objeto e sair correndo, pratique trocas sem soltar o brinquedo completamente, assim o cachorro experimenta ter algo tirado dele; a ganha de um petisco e então ter o objeto de volta.

- ✓ Cães do tipo possessivo se beneficiam muito da prática de troca e do aprendizado que é mais divertido brincar interativamente com um objeto do que ficar com ele para si mesmo. Guardadores de objetos precisam de uma sólida história de trocas antes de se proceder para o jogo de verdade.

Se o cachorro não solta o brinquedo mesmo quando encorajado, sinalize uma saída pondo o petisco que ele pode ganhar perto de seu nariz. Uma vez que o cão faça algumas tentativas dessa maneira, esconda a comida para que ele faça sua parte da barganha primeiro.

- ✓ O lema de sinalizações (prompt), como por exemplo, reforço por comida visível, é: livre-se deles o mais rápido possível.

Se o cão é relutante na parte de soltar/sair da brincadeira de cabo de guerra, reforce com comida toda troca até que ele:

1. Saia sem hesitação na primeira dica (cue) todas as vezes
2. Conheça e goste da brincadeira de cabo de guerra.

Se o cão ainda assim não soltar o brinquedo, mesmo com um petisco apetitoso perto de seu nariz, tente o seguinte: abruptamente solte o objeto, vire-se e ande para longe. Faça uma pausa de dois minutos e então tente novamente. Você também pode tentar fazer com que o objeto “morra” perto de seu corpo – cessar todo movimento provocativo e esperar que o cachorro o solte-o.

Assim que a saída estiver ensaiada e você está no jogo de cabo de guerra com o cachorro, qualquer falha dele em soltar o brinquedo quando sinalizado/dado a dica significa que o jogo deve ser imediatamente finalizado.

Regra 2) O cão não pode pegar ou pegar novamente o brinquedo até ser convidado para o fazer

- ✓ Essa regra serve para evitar que o cachorro inicie o jogo sem uma dica (cue).

A maneira mais fácil de instalar essa regra é praticar enquanto estão brincando. Apresente o brinquedo designado de cabo de guerra para o cão e então dê uma dica única como “Pegue essa corda!”.

- ✓ Ter dois “ingredientes” para o pegar (a dica verbal, pegue, e a apresentação do objeto designado) é um seguro para que o cão não comece a brincadeira do nada. Por exemplo, você não quer que alguém pegue inocentemente o brinquedo de cabo de guerra e que o cão pule nele, ou que o cão pegue algum outro objeto porque pensou que ouviu a dica verbal.

Então, tenha um e unicamente um brinquedo de cabo de guerra oficial, reservado especificamente para esse uso. Limite essa brincadeira a um objeto. Brinque normalmente quando o cão aceitar o convite. Se, durante uma quebra de obediência (veja a próxima regra) ele for pegar o objeto novamente sem ser convidado por você, imediatamente dê a dica de fim de jogo e recomece o jogo após uma longa pausa por causa da quebra de obediência. Esse tipo de infração no jogo de cabo de guerra é extremamente comum, então não o varra para debaixo do tapete. Se ele for pegar o brinquedo novamente, ou seja, faça o mesmo erro duas vezes em sequência, não jogue mais o jogo nesse dia.

Regra 3) Frequentes quebras de obediência

- ✓ Cabo de guerra é um dos grandes reforçadores recicláveis para treino de obediência. Alterne entre jogos de cabo de guerra e de obediência para checar o pegar e o soltar do cachorro além de obter obediência rápida dele quando está no "modo animado".

Cada iniciação do cabo de guerra é um reforçador potente que você pode usar para selecionar a melhor resposta de obediência que ele te der durante a pausa. O cão vai tentar melhorar a sua obediência para que você recomece a brincadeira. Conforme o tempo passar e a associação se repetir, as duas atividades ficarão associadas, fazendo com que, eventualmente, ele ame treino de obediência.

Regra 4) Tolerância nula a acidentes

Quando estiver pegando o objeto ou reajustando o seu pegar, os cães irão de vez em quando tocar sua mão ou outra parte de seu corpo por acidente. Não deixe isso passar despercebido. Grite "Ai!" mesmo se o contato não tenha te machucado e termine o jogo. Cães são capazes de controlarem sua mandíbula com grande precisão se você der uma razão para que façam isso. Os benefícios óbvios dessa regra é que você lembra o cachorro a sensibilidade da pele humana e a grande necessidade de eles manterem suas mandíbulas longe de pessoas o tempo todo e você instalou isso enquanto o cão estava no "modo animado", que é geralmente quando esse tipo de acidente é um problema.

Durante a brincadeira, se o cachorro não quebrar nenhuma regra, o deixe ficar tão animado quanto quiser. Isso inclui chacoalhões com a cabeça, usar muita força e rosnar. Uma vez que essas regras estão estabelecidas, elas precisam ser mantidas por prática constante e testes. Para cães relutantes em brincar de cabo e guerra: treinar cada parte da brincadeira progressivamente.

3.1.5 Morder/mastigar (chewing)

- ✓ Enquanto não for treinada no cachorro a discriminação entre brinquedos de morder e outros objetos, em nenhuma circunstância, independente da idade ou raça, esse cachorro deve ter livre acesso a tais objetos, a menos que ele esteja sendo supervisionado ativamente. Isso impede a experimentação, que pode resultar em o cão descobrindo que gosta de morder, por exemplo, tapetes ou sapatos de couro, ao invés dos brinquedos.

Se o cachorro discriminar perfeitamente os objetos que são de morder e os que não são por três meses ou três anos, mas então acabar testando se mesas antigas são bons brinquedos de morder, restrinja seu acesso ao objeto (nesse caso, a mesa) até que você tenha renovado o foco do cão em seus próprios brinquedos de morder. Além disso, faça alguns exercícios de interrupção e redirecionamento. Ex: Quando o cachorro mostrar que vai começar a morder a mesa, interrompa-o (o “timing” é essencial) e dê um brinquedo de morder para ele.

Medidas para evitar que tapetes/sapatos/mesas/o universo virem brinquedos de morder

1. Faça um pequeno estoque de brinquedos de morder adequados e faça o cão se interessar por eles.
2. Impeça que o cachorro adquira um “vício” de morder por objetos que não são para isso através de um treinamento cuidadoso ou confinamento, especialmente quando ele não está sendo supervisionado.
3. Depois de semanas funcionando sobre essas medidas, comece a dar ao cão acesso irrestrito à casa sob supervisão e, redirecione-o para um brinquedo de morder toda vez que ele tentar morder objetos que não são feitos para isso.

Essas medidas devem ser seguidas em ordem, se for feito apenas a última medida, o cachorro aprenderá que pode morder os objetos da casa apenas quando você não estiver presente.

Direcione a maior parte do seu esforço em fazer com que o cão morda brinquedos de morder na sua presença e ausência. Ou seja, faça brinquedos de morder serem bem interessantes para o cachorro; não dê a ele outras opções para morder e faça brincadeiras interativas usando os brinquedos de morder.

3.2 Treino para o cão aprender a ficar sozinho sem ter um ataque de ansiedade

Ao adotar um filhote ou um cão adulto e levá-lo para casa, deixe-o sozinho por alguns breves momentos, e repita isso continuamente. Depois de várias tentativas, o cachorro irá aprender que: Pessoas nem sempre estarão disponíveis; e que quando elas vão embora, sempre voltam depois. Vá e volte continuamente, sem dizer adeus ou olá, assim o cão fica um pouco menos atento a todas essas despedidas e retornos. É absolutamente normal para filhotes latirem aflitadamente quando você os deixa sozinhos, mesmo que por períodos curtos. Para impedir que esse comportamento não seja reforçado, só volte para aonde ele está quando ele se acalmar ou ficar em silêncio.

3.3 Técnicas para sentar, deitar, levanta, fica, vem, liberar, puxar a guia

3.3.1 Sentar para iniciantes:

Colocar um petisco na palma da mão e segurá-lo com o polegar, deixar o cachorro cheirar. Movimente a mão para ter certeza de que o animal está acompanhado o movimento (targeting) com a cabeça. Mover a mão com o petisco sobre o cachorro de modo que ele tenha que esticar o pescoço para conseguir acompanhar, mantenha a mão em uma altura em que o cão precise mover o pescoço para continuar o targeting, mas que ele não precise pular para alcançar. Com o tempo, alguns animais sentam para continuar mirando o petisco. Se isso não acontecer e o cão pular ou se mover, repita todo o processo.

Assim que o animal sentar aperte o clicker e dê o petisco o mais rápido que conseguir. Repetir o processo 3-4 vezes.

Quando o animal já estiver sentando, o petisco já não deve mais ser mostrado. Carregue o petisco nos bolsos ou na outra mão, se possível deixe o petisco fora da visão do animal. Faça o gesto de sentar (mão em pé, mostrando a palma da mão para o cachorro. Quando o animal sentar, aperte o clicker e dê o petisco. O objetivo é fazer o cachorro sentar, se ele deitar, não reforce esse comportamento. Não deixe o animal ver o petisco. Esse treino também pode ser feito em ambientes diversos, não apenas no local onde o cachorro permanece.

O último passo é incluir o comando verbal no processo. Em um local sem muitas distrações, diga o comando “senta”, espere um segundo, faça o sinal com a mão, espere o animal sentar, dê o click e petisco. Repita o procedimento diversas vezes em sequência.

Após essa sequência e ainda com os petiscos fora de vista do animal, diga “senta” e espere de 20 a 30 segundos pelo animal sentar. Ignore todos os outros comportamentos que ele emitir nesse tempo. Se ele não sentar, diga o comando novamente. Caso o animal não responda ao comando verbal, faça outra sessão com o gesto da mão e depois tente novamente o comando. Se ainda assim o animal não sentar só com o comando verbal, faça o treino com o sinal da mão novamente e reforce o sentar com elogios, cafunés etc. Reforce o comando verbal com o petisco.

A partir do momento que o animal responder ao comando verbal prontamente, comece a reforçar o comportamento menos vezes e de forma aleatória (não crie um padrão como petisco-sem petisco-petisco). Faça esquemas intermitentes de reforçamento.

Ao final deste treinamento, o animal responderá ao comando verbal e ao sinal.

3.3.2 Deitar para iniciantes:

Esperar o animal deitar e reforçar esse comportamento (não precisa ser com comida). Fazer um “prompt” para induzir o comportamento de deitar no animal:

- a. Sentar no chão e dobrar uma das pernas de modo a fazer um túnel.
- b. Segure um petisco na mão e deixe o animal visualizá-lo. Quando ele começar a cheirar a mão, mova-a fazendo o cachorro segui-la por debaixo da perna. Assim que o animal deitar, click e dê o petisco.
- c. Repita o processo diversas vezes

Se o animal não deitar logo nas primeiras vezes, modele o comportamento. Reforce quando ele colocar a cabeça debaixo da perna. Depois, reforce quando ele colocar a cabeça e abaixar as patas dianteiras, até, finalmente, deitar.

Se o cachorro pular sobre a perna, não dê o petisco e diga algo como “muito mal”, “nã-não” etc.

Quando o cachorro já estiver deitando debaixo da perna, treine o deitar sem o “túnel”. Sente-se no chão, segure o petisco na mão e assim que o animal localizar o petisco e segui-lo, mova a mão com o petisco por entre as patas dianteiras do cão e deixe a mão parada. Ignore todos os comportamentos que o animal apresentar, como lamber a mão, cheirar, latir etc. Assim que ele deitar, click e dê o petisco. Repita esse procedimento diversas vezes até que o animal deite espontaneamente.

Antes de o comando verbal ser introduzido, treine sentar-deitar para ensinar o cachorro a responder aos comandos corretos.

Sequência sentar-deitar: (sem comandos verbais)

- a. Segure um petisco na mão. Faça o sinal de deitar (palma da mão para baixo) e espere o animal deitar.
- b. Faça o sinal de sentar. quando sentar, click e petisco.
- c. Faça o sinal de deitar, quando deitar, click e petisco.

Quando o animal já estiver respondendo bem aos sinais, comece a reforçar apenas 50% das respostas (dê preferência as respostas mais rápidas). Depois, faça o sinal de deitar com a mão vazia. Assim que o animal deitar, click e dê o petisco. Se ele não sentar, diga algo como muito mal ou a expressão que usar para marcar os erros. Tente novamente.

Assim que o animal responder prontamente aos sinais sem petisco na mão, introduza o comando verbal.

A sequência é: comando verbal, sinal com a mão, click e petisco. Depois de repetir a sequência diversas vezes, tente dar apenas o comando verbal e reforce o cachorro se ele responder. Tente agora reforçar o comportamento com elogios, cafunés etc. Se ele demorar para deitar, faça um rápido sinal com a mão.

Discriminação entre comandos: (o que fazer quando o animal erra a resposta ao comando)

- 1) Marcar o erro (“não”, “muito ruim”), dar o comando verbal e reforçá-lo quando o animal responder corretamente.
- 2) Punição negativa: pare o treinamento por um tempo, afaste-se. Dar o comando novamente e reforçá-lo apenas se o cachorro acertar na primeira vez.
- 3) Marcar o erro, fazer “prompt” da resposta correta e, quando o animal responder corretamente, não reforçá-lo com petisco.
- 4) Fazer uma pausa no treinamento e retomá-lo minutos depois.

3.3.3 Levanta para iniciantes:

- a. Reforçar quando o animal espontaneamente estiver em pé, quando esse comportamento for frequente, adicionar o comando verbal.
- b. Com o animal sentado, segure um petisco na mão e coloque-a sobre o nariz dele. Movimente a mão horizontalmente na direção das costas do cachorro, para que ele precise se levantar para continuar seguindo o petisco. Quando ele se levantar, click e dê o reforço.
- c. Body prompt: colocar um ou dois dedos na barriga do cachorro, região próxima as “virilhas”. Fazer um movimento para cima com os dedos. Assim que o animal ficar em pé, click e dê o petisco. Repita algumas vezes.
- d. Prompt verbal: use o comando “levanta”, faça sons para tentar tirar o animal da posição Sit. Você também pode dar tapas na mão com o petisco. Assim que o animal ficar em pé, click e dê o reforço.

Quando o animal já estiver respondendo adequadamente de um sentar para um levantar, é possível treiná-lo para levantar de um deitar.

Escolha um sinal com a mão para representar o levanta. Com a mão vazia, faça o sinal e use o prompt verbal para estimular o animal. Quando ele ficar em pé click e dê o reforço. Se o animal não responder ao sinal da mão vazia, no início também pode ser usado um petisco até o animal aprender o sinal.

Assim que as respostas ao sinal da mão vazia forem frequentes e sem hesitação, adicione o comando verbal levanta: faça o sinal com a mão, diga levanta”, quando o animal responder aperte o clicker e dê o petisco. Repita o procedimento. Comece a apenas usar o comando verbal e veja se o animal responde a ele. Se ele apresentar a resposta, reforce esse comportamento.

Discriminação dos comandos: (exercícios para verificar se o animal consegue responder aos comandos independente da posição em que está)

1. Praticar sentar, deitar e levantar em ordem aleatória. Se o animal tiver dificuldade, use o sinal da mão. Reforce somente as respostas em que o animal não precisar do sinal.
2. Sequências iniciais: sentar se o animal está deitado, deitar se o animal está em pé, ficar em pé se o animal estiver deitado.

Treino de resposta ao comando à distância:

Inicialmente, varie a sua posição corporal ao dar os comandos verbais, peça para o cachorro mudar de posição quando ele estiver dentro da caixa. Reforce quando o animal responder corretamente.

Para o treino de distância, é necessário o uso de alguma barreira mecânica que impeça o animal de se locomover, mas que ele consiga deitar, sentar e ficar em pé. Pode-se usar a própria caixa do cachorro, uma guia amarrada em algum lugar, um portãozinho separando áreas da casa. Posicione-se a uma distância de aproximadamente 1 metro. Dê o comando verbal e reforce o animal assim que ele responder corretamente. Repita o procedimento e aumente a distância gradualmente. Quando o animal tiver dificuldade ou der a resposta errada, aproxime-se do animal de modo que ele possa responder adequadamente aos comandos e sinais. Reforce as respostas corretas com agrados (não dê petisco).

Retire a barreira e tente dar os comandos à distância. Reforce o animal quando ele responder prontamente.

Back up (afaste-se, para trás): diga o comando “afasta”, ande na direção do cachorro, assim que ele der um passo para trás, click e dê o petisco. Repita o processo até que ele responda ao comando verbal. Aumente a distância em relação ao animal e diga “afasta”, reforçando o cachorro se ele responder adequadamente.

3.3.4 Fica para iniciantes:

Fica - comando verbal no início do treinamento:

1. Usar sinal com a mão igual ao “pare” do guarda de trânsito
2. Introduzir comando verbal e o sinal logo no início do treinamento. O comando verbal “fica” serve de estímulo discriminativo para o animal não seguir o petisco.

Sequência:

1. Comando verbal ou sinal para sentar ou deitar
 2. Cachorro senta ou deita,
 3. É reforçado com agrados ou petisco,
 4. Comando verbal para ficar seguido do sinal, cachorro acerta ou erra,
 5. Reforçar o “fica” ou marcar o erro (“muito mal”, “não”)
 6. Liberar por comando o ficar (pode ser por um comando específico como “liberado”, ou por outro comando mais generalizado como “vem” ou “levanta”) ou esperar alguns segundos se o cachorro tiver acertado.
 7. Se o cachorro errou a resposta, repita o exercício
- ✓ Diga “Fica” uma única vez, se o cachorro não responder adequadamente, não diga o comando verbal por diversas vezes seguidas, marque o erro (“não”, por exemplo) e repita a sequência.

Primeiro exercício:

- ✓ Use o princípio do “no-reward mark”, ou seja, parear o NRM com a ausência de reforço.

Cachorro na posição sentado ou deitado: segure o petisco a cerca de 50-60 cm do cachorro mas na altura dele. Se o cachorro se movimentar, pontue o erro (não, muito mal). Se o cachorro não se mover por 1 segundo, dê o petisco. Coloque o petisco no chão ou na altura do cachorro e fique ao lado dele ou atrás. Se o cachorro não se mover, dê o petisco.

Quando ele começar a ficar no lugar, aumente o tempo gradualmente (2, 3, 5 até 10 segundos)

O cachorro pode confundir esse treino com treino senta-deita-levanta, pois o animal entende as sequências como um padrão. Para ensinar o comando ao cachorro, toda vez que ele indicar que vai sair da posição (sentado ou deitado), dê o comando novamente. Aperte o clicker toda vez que o animal permanecer na posição quando você mudar de posição. Faça treinos com o cachorro na posição senta e depois treinos com a posição deita.

Jogue o petisco no chão e se o animal se mover, marque o erro “muito mal”. Esteja preparado para recuperar o petisco e não deixar que o animal o pegue. O petisco só deve ser dado quando ele se mantiver na posição. Quando o animal estiver ficando na posição em que deve corretamente, varie os locais de treino e as situações. Treine o “fica” enquanto coloca o recipiente com ração no chão, enquanto abre alguma porta etc.

“Liberado”

“Liberado” é o sinal de que o cachorro pode se mover novamente. Recomenda-se usar uma palavra, preferencialmente uma que não seja dita com tanta frequência nos diálogos cotidianos. Por exemplo, se o animal vive em um país em que se fala português, “okay” seria uma ótima palavra. Quando o animal tiver ficado tempo suficiente na posição pedida, diga “okay” com entusiasmo, mostre ao animal que ele cumpriu com sua tarefa.

3.3.5 Fica nível intermediário:

Objetivo: fazer o cachorro permanecer na posição sentado ou ficar por 30 segundos enquanto o treinador anda em volta do cachorro (em círculo). O animal deve permanecer na posição mesmo quando o treinador está em movimento.

Como fazer: dê o comando para sentar ou deitar, assim que o animal se colocar na posição, dê o comando para ficar. Dê um pequeno passo para o lado. Mantenha-se de olho no cachorro.

Assim que o animal começar a se levantar, use o NRM (muito mal, não). Marque também se as patas dianteiras acompanharem seu movimento.

Se o animal permanecer na posição, imóvel, volte para a frente dele e dê o reforço. Repita esse treino. Quando o animal já estiver permanecendo na posição, comece a andar a dois passos de distância dele. Se o cachorro se

mover, marque o erro, dê o comando para ficar novamente e ande a apenas um passo de distância do animal.

Lembre-se: os cachorros que estão iniciando seus treinamentos são mais frágeis no que se refere ao modo como aprendem. Por isso, devem ser reforçados de vez em quando. Em casos que passe muito tempo realizar todo o comportamento, por exemplo, não levanta o “bumbum” do chão, mas move as patas dianteiras, reforce o comportamento. Em seguida, reforce apenas se não mover as patas dianteiras também.

Treine o animal usando senta-fica e deita-fica. O animal pode acompanhar seu movimento apenas com a cabeça. Se o animal apresenta dificuldades no treinamento, comece reforçando pequenos movimentos. Por exemplo, se o animal permanece na posição até você se afastar 6 passos dele, volte e reforce esse comportamento várias vezes. Em seguida, comece a dar 7 passos e assim por diante até o animal ficar uma volta completa. O importante é manter o animal interessado no treino, como se fosse um jogo.

O cachorro pode não generalizar o comportamento de ficar em situações diversas se houver um estímulo motivador competindo ou se o animal simplesmente falhar na hora de generalizar o comportamento. Quando isso acontecer, evite locais com tais estímulos (esquilo correndo, ou brinquedos etc). Na ausência de tais estímulos, treine novamente o animal. Esse treino pode ser feito a partir da situação em que o animal deixou de manter a posição.

3.3.6 Ficar nível avançado 1

Objetivo: cachorro ficar na posição por 1 ou 2 minutos enquanto o treinador-cuidador está a cerca de 10 metros ou mais dele.

Dois parâmetros envolvidos: o tempo e a distância. Cada um deve ser instalado e reforçado separadamente antes de serem combinados.

Treino do tempo: aumente a duração do “fica” do cachorro permanecendo, inicialmente, próximo a ele. Você pode andar ao redor dele ou ficar parado na sua frente. Aumente o tempo gradualmente, de 30 segundos para 45 até o tempo desejado. Se o animal sair da posição em certa duração, retorne para o duração em que ele permanecia (se ele ficava parado durante 30 segundos e se moveu quando você tentou aumentar para 45, volte para os 30 segundos). Esse treinamento pode durar várias sessões.

Treino da distância: Imagine que existe um elástico entre seu cão e você. Comece a se afastar do cachorro, ande cerca de 2 metros. Ao atingir essa distância, imediatamente volte e reforce o cachorro se ele não se moveu.

Se o animal se mover em algum momento, marque o erro (não!) e tente novamente. Se ele continuar saindo da posição, diminua a distância e aumente gradualmente.

Combinando tempo e distância: Comece fixando um tempo, 10 segundos por exemplo, e aumentando a distância progressivamente, até a desejada. Reforce quando o animal não se mover.

Aumente o tempo e vá aumentando a distância como no exemplo acima.

Nunca aumente os dois parâmetros ao mesmo tempo.

Variando o local: Quando o cachorro ficar 2 minutos parados com o treinador a 10 metros de distância, varie o local dos treinos. Escolha ambientes diversos, pode ser algum local fora da casa ou outros cômodos da casa, como quarto, cozinha etc. A chance do animal errar é maior devido a mudança do ambiente. Portanto, comece com tempo e distância de duração menor (por ex., 3 metros por 10 segundos) e vá aumentando progressivamente.

3.3.7 Ficar nível avançado 2

Objetivo: cachorro ficar na posição quando há distrações presentes, como outros animais presentes, bolas no chão, crianças brincando com o cachorro etc.

Treinar cada distração separadamente, tempo e distância inicialmente curtos. Faça distrações de 3 a 5 segundos, reforce toda vez que o animal não se mover quando vê os objetos que o distraem. Marque os erros do cachorro com a NRM de sua escolha (não, muito mal, etc). Durante o treino, você deve prestar atenção ao cachorro para verificar seus movimentos. É importante pontuar quando o animal começa a se mover (mesmo que seja apenas movimento das patas dianteiras ou orelhas levantando).

Comece com pequenas distrações: pule em frente ao animal a 1-2 metros de distância. Se ele não se mover, volte e reforce. Se ele sair da posição, marque o erro e tente novamente.

- ✓ Caso ocorra quebra de posição: faça algo mais fácil (fique mais próximo, diminua o tempo de duração)
- ✓ Quase ficou na posição: tente novamente até ele conseguir.

Se o animal acertar 3 vezes seguidas, modifique os movimentos. Tente um polichinelo. Depois tente dar uma pirueta. Dance algo, gire. Por último, agache. Alguns cachorros entendem agachar como um sinal para se aproximar.. Nunca mude para outro movimento enquanto o cachorro não tiver acertado por duas vezes seguidas com a mesma distração. Tente novas posições como deitar no chão, rolar, quicar uma bola, rolar uma bola no chão. Experimente jogar diversos objetos ao mesmo tempo.

Toque seu cachorro enquanto ele está parado. É um bom treino para cachorros que são amistosos com outras pessoas. Comece fazendo séries de aproximações e toques na cabeça do animal (cafuné) até que ele fique completamente parado.

Quando o cachorro permanecer parado com as aproximações e toques na cabeça, faça agrados em toda a extensão do corpo do animal. Inclua movimentos que crianças ou adultos fariam, como tapinhas na cabeça e “apertões” nas orelhas.

Quando o cachorro permanecer na posição com todas as distrações feitas pelo treinador, peça para outras pessoas fazerem-nas. Só faça isso se o seu cachorro estiver socializado com outras pessoas. Instrua as pessoas a fazerem toques suaves no cachorro. Dê reforço (resposta correta) e as NRM (erro). Faça treinos em ambientes diferentes.

3.3.8 Vem para iniciantes:

Vir quando chamado - “Vem”

Não associe o nome do cachorro ou o comando verbal com punições ou fim de atividades de que o animal gosta. Faça sessões de condicionamento do “vem” como fez com senta e deita. Toda vez que o cachorro se aproximar, reforce-o com afetos, brincadeiras, petisco.

Duas ou mais pessoas se alternam chamando o cachorro por um corredor ou algum ambiente. Quando o cachorro se aproximar da pessoa que o chamou, deve receber o comando para sentar, a pessoa deve dar um petisco ou brinquedo.

Brincar de esconder-procurar: uma pessoa segura o cachorro enquanto outra se esconde na casa ou local de treino. Em seguida, a pessoa escondida chama o cachorro pelo nome seguido da palavra “Vem”: “Muffin, vem!”. Quando o animal encontra a pessoa, ela lhe recebe com elogios e inicia um jogo de cabo de guerra (tug of war). Enquanto isso, a outra pessoa se esconde e aí chama o cachorro. Repita isso diversas vezes.

Sequência inicial:

- 1) comando
- 2) prompt: bater mãos, apertar brinquedos que fazem barulho etc
- 3) cachorro se aproxima
- 4) cachorro é recebido com agrados
- 5) pede-se para o cachorro sentar quando ele chegar
- 6) cachorro senta
- 7) pessoa pega a coleira do cachorro com uma mão e com a outra, o petisco ou brinquedo (o qual for melhor reforçador para o cachorro).

Quando o cachorro repetir a sequência com sucesso diversas vezes, elimine as etapas 2 e 4 para que o animal responda diretamente ao comando verbal.

3.3.9 Vem nível intermediário – Usando o princípio de Premack

Duas pessoas são necessárias. O cuidador do cachorro deve estar sem petiscos, brinquedos ou qualquer objeto de que o cachorro goste. Uma segunda pessoa estará com esses objetos.

A pessoa que fará as distrações mostra os objetos ao cachorro, mas ignora todas as aproximações que o animal faz. O cuidador se afasta do cachorro e o chama “come” (ou outro comando verbal que preferir). O cuidador deve chamar o cachorro em intervalos regulares. Em algum momento, o cachorro se aproximará do cuidador. Agrade-o com entusiasmo.

Se o cachorro voltar a tentar brincar com os distratores antes de chegar ao local em que o cuidador está, ele deve parar os agrados e esperar. Se o cachorro chegar ao local em que está o cuidador, a outra pessoa imediatamente dá ao cuidador um dos objetos que o cachorro gosta para que o cuidador brinque com o cachorro. Depois de brincar com o cachorro ou dar algum petisco, a outra pessoa volta para sua posição inicial e recomeça o exercício. Assim que o cachorro se mover prontamente em direção ao cuidador, mesmo antes de ouvir o comando verbal, mude de reforçador. Se

estava usando um tipo de petisco, por exemplo, troque por outro, se era um brinquedo, troque por outro.

Troque os motivadores até que o cachorro não hesite mais ir em direção ao cuidador ao ver um novo motivador. Quando o animal já estiver fazendo isso, varie os ambientes. O cuidador também pode fazer o papel de distrair o cachorro enquanto uma segunda pessoa será a referência do animal. Assim, o cachorro atenderá ao comando de qualquer pessoa.

Faça treinos com situações cotidianas. Por exemplo, se o cachorro está animado para sair em frente a uma porta, afaste-se e o chame. Quando ele vier até você, agrade-o e então vá abrir a porta. Quanto mais você variar o motivador e o contexto, melhor será a generalização feita pelo cachorro.

3.3.10 Vem nível avançado 1 - The Speed Drill (treino de velocidade)

Objetivo: fazer o cachorro passar entre as pernas do treinador para pegar um brinquedo ou bola que for jogado.

Se o seu cachorro não tiver muito interesse em brinquedos, você pode jogar um Kong recheado com comida para reforçar o comportamento dele ou simplesmente não realizar esse treino.

Inicialmente, não use comandos. Faça o cachorro se interessar no brinquedo ao brincar com ele de “cabo de guerra” ou simplesmente provocando-o. Mantendo suas pernas afastadas e o brinquedo na mão, faça o cachorro se aproximar provocando-o com o brinquedo, quando ele estiver seguindo o brinquedo, jogue-o por entre suas pernas de modo que o cachorro passe por elas. Repita esse treino até que o cachorro passe por entre as pernas sem hesitação. Não deixe que ele pegue o brinquedo se ele der a volta em vez de passar entre as pernas.

Quando o animal passar por entre as pernas sem hesitação, coloque-o em uma posição fica senta-fica e se afaste alguns metros. Dê o comando “vem”. Só jogue o objeto quando tiver certeza de que o animal passará entre as pernas.

Se ele demonstrar que vai dar a volta em vez de passar entre as pernas, não jogue o objeto. O cachorro aprenderá que deve passar por entre as pernas para ganhar o brinquedo. Quando ele passar pela perna, reforce o comportamento brincando com ele de “cabo de guerra”. Jogue o brinquedo horizontalmente para maximizar a aparência de ser uma cena de perseguição para o cachorro.

Com o animal mais experiente, aumente a distância, faça sessões de treino aleatórias (quando o cachorro não estiver esperando).

Usando o comando verbal:

Coloque o cachorro em uma posição sentar-ficar e afaste-se cerca de 10 metros de distância. Mantenha o brinquedo escondido próximo a você (pode ser preso nas costas), mas em um local em que o animal não veja. Estabelecida a distância e estando em pé com as pernas juntas e braços ao lado do corpo, diga o comando verbal para o cachorro “vem” e espere que ele venha até a metade do caminho. Quando ele estiver nessa posição, mostre o brinquedo e afaste as pernas. Repita esse exercício algumas vezes.

Fazendo o cachorro decidir entre sentar e continuar:

Durante o exercício, varie entre fazer o cachorro sentar ou passar entre as pernas. Com as pernas juntas, dê o comando para o cachorro sentar quando ele estiver a cerca de 2 metros de distância. Nas primeiras tentativas, pode ser que o cachorro não consiga parar a tempo, por isso cuidado com seus joelhos. Use sinal com a mão também. Repita o treino algumas vezes até que o animal indique já entendeu a sequência.

Agora, faça uma sessão com o animal passando entre as pernas. Depois, retorne para o senta. Para reforçar as sessões com sentar, retire o brinquedo do esconderijo e brinque com o cachorro.

3.3.11 Vem nível avançado 2

- ✓ Se o exercício anterior foi bem sucedido, esse treinamento pode ser descartado.

Objetivo: mostrar ao cachorro que é você quem controla os motivadores no ambiente.

Precisará de um ajudante e o ambiente deverá ser espaçoso.

Amarre uma corda de cerca de 10 metros em um brinquedo de pelúcia novo e a outra ponta da corda deverá ser segurada pelo ajudante, o qual carregará também um balde. Você estará com seu cachorro sem a guia a cerca de 45 metros de distância. O ajudante deve correr de modo que o cachorro pense que o balde é um animal.

Assim que o cachorro começar a perseguir o brinquedo, fale o comando “vem”. Se o animal ignorar o chamado, o ajudante deve tampar o brinquedo com o balde. Faça o “vem” novamente. Quando o animal atender ao “vem”, faça o sentar (senta) e então diga “pega”, apontando para o brinquedo, que deverá estar em movimento novamente. Deixe o animal pegar o brinquedo dessa vez. Repita o exercício algumas vezes.

3.3.12 Puxar a guia:

Objetivo: manter o cachorro caminhando próximo ao dono

A guia deve estar sempre “folgada”, isto é, não deve ficar esticada. Comece o treino com uma guia que não seja muito grande. Inicie o treino no primeiro dia de caminhada.

Método simples:

Quando o cachorro puxar a guia (andar muito a frente) pare de andar. O cachorro deve fazer força tentando fazê-lo mover. Continue parado até que o cachorro volte. Quando ele deixar a guia folgada novamente, volte a andar. Repita.

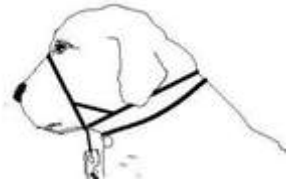
Método com penalidade:

Quando o cachorro puxar a guia, pare e volte o caminho. Faça o cachorro andar novamente pelo trajeto anterior. Marque o erro assim que o cachorro começar a puxar a guia (muito mal).

Mudança de equipamento:

Alguns tipos de guias/coleiras podem machucar tanto o dono quanto o cachorro, além de dificultar para o dono o controle do cachorro.

a. A coleira de cabeça também chamada de cabresto ou guia líder: reduz o ato de puxar a guia pelo cachorro, pois a cabeça do animal se vira para o lado em vez de se inclinar para a frente. Essa coleira não machuca o cachorro. Para que o animal se acostume com a coleira, não a retire ou desista de colocá-la se o cachorro não quiser. Levante a cabeça do cachorro com delicadeza e coloque a guia. Quando o animal não tentar mais tirá-la, dê agrados e petiscos. Não recomendável para cães de focinho pequeno. O comportamento de não puxar a guia pode não ser generalizado pelo cachorro.



Fig, 2: Mostrando uma coleira estilo “cabresto” (Figura tirada de [http://www.examiner.com/images/blog/wysiwyg/image/drawing_of_dog\(2\).jpg](http://www.examiner.com/images/blog/wysiwyg/image/drawing_of_dog(2).jpg))

b. Coleira peitoral: auxilia no controle do cachorro. Não funciona em todos os tipos de cães. O cachorro pode não generalizar o comportamento quando não estiver com essa coleira.



Fig. 3: Mostrando uma coleira peitoral (Figura tirada de <http://www.mikipet.com/wp-content/uploads/2011/02/anti-pull.png>)

Bibliografia

Livros

Donaldson, J. (2013) The Culture Clash. Wenatchee: Dogwise Publishing

Pryor, K. (1999) Don't Shoot the Dog. Lydney: Ringpress Books Ltd