



---

**CENTRO CANINO DE VALE DE  
LOBOS**

---

**TESTE  
DE  
QI CANINO**

Segundo o Método do Dr:  
**Stanley Coren**

# TESTE DE QI CANINO

(Segundo o método do Dr. Stanley Coren)

## Considerações.

Os cães estão entre os seres mais “inteligentes”. Mas entre eles há variações individuais que podem ser aferidas. **Que tal conhecer o Quociente de “Inteligência” do seu Cão?** Com este teste, poderá descobrir qual o seu grau de “inteligência”, talvez até, chegar à conclusão que possui um “sobredotado”. Mas antes de matar a curiosidade, saiba que o QI é avaliado apenas por parte das manifestações da inteligência, mas uma parte muito importante pois é aquela que permite a um indivíduo compreender o meio em que vive, interagir com ele e superar os desafios que lhes são constantemente colocados. Pode ser chamada de “*Inteligência Adaptativa*”. Graças a ela, por exemplo, o cão pode deduzir o caminho ideal para se deslocar de um local a outro ou uma maneira de alcançar uma guloseima aparentemente inacessível.

O Etólogo e adestrador canino **Stanley Coren**, autor do livro “*A Inteligência dos Cães*” donde foi retirado o presente teste, define que “a Inteligência Adaptativa reúne as capacidades mentais que permitem planejar os comportamentos, escolher acções específicas, apreender ou recuperar informações e empregá-las nas situações ao nosso alcance”

Outras dimensões da “inteligência” dos cães não são medidas pelo presente teste de QI. Coren destaca no seu livro a “*Inteligência de Obediência* – capacidades de entender e executar ordens e ter gosto em as cumprir – e a *Inteligência Instintiva* – aptidão inata em realizar determinadas tarefas, como pastoreio, caça ou defesa do território. A soma de todos os tipos de “inteligência” forma a *Inteligência Manifesta*” e cada dimensão se apresenta de forma variada em função da raça e também em função do indivíduo.

São doze os testes propostos por Coren para avaliar as três capacidades mais importantes da *Inteligência Adaptativa*. Através da aprendizagem, o cão constrói memórias e associações utilizáveis e correctas; quanto menos tempo demorar a aprender mais capacitado está. A memorização é o armazenamento de informações, tanto a curto como a longo prazo. Com a resolução de problemas, o cão vence obstáculos a partir da experiência ou da descoberta de novas soluções, destacando-se aquele que chegar ao melhor resultado em menos tempo. Apesar de tudo, Coren reconhece que não ensaiou as suas pesquisas com cães em quantidade suficiente para poder avaliar o QI por raça. No entanto, concluiu que existem muitas diferenças entre indivíduos de várias raças e que uma parte delas sobressai na resolução dos problemas, enquanto outra destaca-se na aprendizagem e na memória. Ao aplicar o teste, tome cuidado para não comprometer os resultados. Não demonstre ansiedade se o cão agir de maneira diferente daquela que gostaria, para não colocar em risco o bom desempenho das etapas seguintes.

À excepção dos testes 7 e 8, que devem ser feitos de seguida, os demais são independentes e podem ser efectuados por qualquer ordem. É melhor fazer um intervalo entre os testes que usam guloseimas: o cão pode dar-se por satisfeito e perder o interesse em participar nos restantes (opte por realizá-los em dois ou três dias). Se nalgum momento o cão parecer cansado ou pouco motivado, transfira o teste para outra hora ou outro dia. Vai precisar de um cronómetro ou um relógio que meça os segundos para poder controlar o tempo gasto na maioria dos testes.

Lembre-se que a “inteligência” canina cresce à medida do convívio com o ser humano, portanto, os melhores resultados obtêm-se com cães adultos. A aplicação do teste é delimitada por Coren à idade mínima de 9 meses nos cães de grande porte e 1 ano nos demais. Pode ser efectuado pelo dono ou por outra pessoa com quem o cão esteja habituado e tenha contacto próximo há pelo menos 90 dias. É preferível que o cão more no local do teste há pelo menos 10 semanas. Em cada teste há uma explicação da capacidade avaliada e da pontuação a ser

dada, em função do desempenho do exemplar. No final a escala de pontos interpreta a soma geral das pontuações.

Lembre-se que o cão tem que estar em jejum pois nalguns testes será utilizada comida como motivador. Não deve repetir os testes. Pontua-se somente a primeira prova. Não deve mostrar ao cão nervosismo nem ansiedade. Deve transmitir ao cão que os testes são uma brincadeira, assim ele trabalhará mais motivado.

## Teste

Provas	Como fazer	Pontuação
<p><b>1. Capacidade de observação.</b> (Mede o grau de associação de ideias)</p>	<p>Numa altura do dia em que não é hábito passearmos o cão, simulamos uma saída utilizando todos os rituais habituais de um passeio.</p> <p>Por exemplo, pegar nas chaves e na trela e ficar quieto sem ir até a porta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O cão corre para a porta ou vem a nós excitado - 5 pontos.</li> <li>• Se não se mover, nós dirigimo-nos em direcção à porta... O cão cerca-nos - 4 pontos.</li> <li>• Se não se mover, abrimos a porta uns milímetros... Se vem - 3 pontos.</li> <li>• Se continua sem se mover, mas observa-nos atentamente - 2 pontos.</li> <li>• Se não nos atende em absoluto - 1 ponto</li> </ul>
<p><b>2. Resolução de problemas. (Grau 1)</b> (Avalia a habilidade em resolver situações por conta própria, utilizando experiências anteriores)</p>	<p>Mostramos uma guloseima ao cão (algo que ele goste), deixamos que ele cheire. Colocamos a guloseima no chão e tapamos com uma lata. Damos início ao cronómetro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se empurra a lata e obtém a comida em 5 segundos ou menos - 5 pontos.</li> <li>• Entre 5 e 15 segundos - 4 pontos.</li> <li>• Entre 15 e 30 segundos - 3 pontos.</li> <li>• Entre 30 e 60 segundos - 2 pontos.</li> <li>• Se cheira a lata, mas não consegue a guloseima em menos de 1 minuto - 1 ponto.</li> <li>• Se desde que a tampamos não faz nenhum esforço para alcançar a comida - 0 pontos.</li> </ul>
<p><b>3. Aprendizagem do meio ambiente.</b> (Verifica o quanto o cão memoriza a posição dos objectos num</p>	<p>Enquanto o cão está fora da casa, trocamos a disposição de alguns móveis numa sala que o cão conheça.</p> <p>Acrescentamos um par de cadeiras, movemos uma mesa para a outro local da sala...</p> <p>Ele tem que notar que</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se em 15 segundos o cão se apercebe do que foi mudado e começa a investigar e a cheirar - 5 pontos.</li> <li>• Se se apercebe entre os 15 e 30 segundos - 4 pontos.</li> <li>• Entre 30 e 60 segundos - 3 pontos.</li> <li>• Se parece aperceber-se (observa com atenção), mas não explora - 2 pontos.</li> <li>• Se passado 1 minuto o cão permanece</li> </ul>

<p><i>local, criando um mapa mental do meio ambiente)</i></p>	<p>algo foi mudado.</p> <p>Quando o cão entra damos início ao cronómetro.</p>	<p>indiferente - 1 ponto.</p>
<p><b>4. Resolução de problemas (Grau 2).</b> <i>(verifica a capacidade do cão em sair de uma situação aflitiva)</i></p>	<p>Pegamos numa manta pequena ou uma toalha de banho, e damos ao cão a cheirar.</p> <p>O cão tem de estar desperto e activo.</p> <p>Rapidamente tapamos-lhe a cabeça de forma que não possa ver nada, e iniciamos o cronómetro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se se livrar da manta ou da toalha em menos de 15 segundos - 5 pontos.</li> <li>• Entre 15 e 30 segundos - 4 pontos.</li> <li>• Entre 30 e 60 segundos - 3 pontos.</li> <li>• Entre 1 e 2 minutos - 2 pontos.</li> <li>• Se não se libertar depois de 2 minutos - 1 ponto.</li> </ul>
<p><b>5. Interpretação de gestos (aprendizagem social).</b> <i>(Avalia a compreensão visual das expressões emocionais)</i></p>	<p>Numa altura em que o cão esteja sentado a uns 2 metros, olhe-o directamente nos olhos</p> <p>Assim que ele olhar para nós, contamos até 3 em silêncio e então damos um grande sorriso, sem fazer mais gestos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se vem até nós abanando a cauda - 5 pontos.</li> <li>• Se se mexe, mas não vem até nós, ou não abana a cauda - 4 pontos.</li> <li>• Se troca de posição, deita-se ou apoia-se sem se aproximar - 3 pontos.</li> <li>• Afasta-se - 2 pontos.</li> <li>• Se não nos presta atenção - 1 ponto</li> </ul>
<p><b>6. Resolução de problemas (Grau 3).</b> <i>(Mede como se sai perante desafios que exigem persistência)</i></p>	<p>Igual ao teste 2, mas com mais dificuldade de manipulação de objectos.</p> <p>No lugar de uma lata usamos um trapo ou toalha pequena, com a qual se cobre a guloseima.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consegue-a em menos de 15 segundos - 5 pontos.</li> <li>• Entre 15 e 30 segundos - 4 pontos.</li> <li>• Entre 30 e 60 segundos - 3 pontos.</li> <li>• Entre 1 e 2 minutos - 2 pontos.</li> <li>• Tenta obtê-la, mas desiste - 1 ponto.</li> <li>• Ignora-a - 0 pontos</li> </ul>
<p><b>7. Memória de curto prazo.</b> <i>(Avalia o armazenamento momentâneo de informações)</i></p>	<p>Deve fazer-se sempre antes do teste 8.</p> <p>Com o cão sentado no centro de uma sala/quarto, mostramos ao cão uma guloseima que não tenha odor forte, e deixamo-lo cheirar para que saiba que é comida.</p> <p>Com alguém a segurá-lo (se for necessário), ele tem que nos ver colocar a guloseima num canto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se vai directo à comida - 5 pontos</li> <li>• Cheira e vai em direcção à comida - 4 pontos</li> <li>• Põe-se a cheirar ao acaso e encontra-a em menos de 45 segundos - 3 pontos</li> <li>• Procura, mas em 45 segundos não o encontra - 2 pontos</li> <li>• Não se esforça em procurar a comida - 1 ponto</li> </ul>

	<p>da sala/quarto.</p> <p>Sáímos com o cão durante uns 10 a 15 segundos, entramos novamente e sentamo-lo no mesmo local da sala/quarto, soltamo-lo e iniciamos o cronómetro.</p>	
<p><b>8.</b> <b>Memória de longo prazo.</b> <i>(Verifica a capacidade de armazenar informações por muito tempo).</i></p>	<p>Deve-se fazer imediatamente após o teste 7.</p> <p>Fazemos exactamente o mesmo do teste anterior, mas colocamos a comida num canto diferente, e tira-se o cão do local durante 5 minutos.</p> <p>Ao entrar iniciamos o cronómetro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se vai directo à comida - 5 pontos</li> <li>• Se vai directo onde estava a comida no teste 7, e de seguida ao correcto - 4 pontos</li> <li>• Se cheira e encontra a comida quase directamente - 3 pontos</li> <li>• Se busca e por casualidade encontra-a antes de 45 segundos - 2 pontos</li> <li>• Se não a encontra antes de 45 segundos - 1 ponto</li> <li>• Se não tenta procurá-la - 0 pontos</li> </ul>
<p><b>9.</b> <b>Resolução de problemas e habilidade de manuseio.</b> <i>(Avalia a capacidade de vencer desafios, usando as patas).</i></p>	<p>Colocamos uma tábua sobre um par de listas de telefones, de forma que caibam as patas do cão, mas não possa colocar a cabeça debaixo.</p> <p>Segura-se com peso suficiente para que não possa levantar a tábua.</p> <p>Mostramos a comida ao cão e deixamos que a cheire.</p> <p>De seguida colocamos a comida debaixo da tábua (o cão tem que a ver) e iniciamos o cronómetro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se a tira com as patas em menos de 1 minuto - 5 pontos</li> <li>• Se a tira entre 1 e 3 minutos - 4 pontos</li> <li>• Se tenta, mas ao fim de 3 minutos não a conseguiu apanhar - 3 pontos</li> <li>• Se não usa as patas e só tenta alcançá-la com a boca - 2 pontos</li> <li>• Se não tenta alcançar a comida - 1 ponto</li> </ul>
<p><b>10.</b> <b>Compreensão da linguagem.</b> <i>(Verifica a capacidade do cão em compreender o significado das palavras).</i></p>	<p>Com o cão sentado no mínimo a 2 metros, e usando o tom de voz que habitualmente utilizamos para o chamar, pronunciamos uma palavra qualquer que não se pareça com seu nome.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se responde à chamada - 3 pontos</li> <li>• Se não responde, pronunciamos outra palavra no mesmo tom. Se desta vez vem - 2 pontos</li> <li>• Se nem se aproxima, pronunciamos seu nome, acrescentando "vem" ou a palavra que usamos para o chamar. Se vem - 5 pontos</li> <li>• Se não vem, repetimos seu nome pela segunda vez. Se agora vem - 4 pontos</li> </ul> <p>Se não se move em nenhum caso - 1 ponto</p>

<p><b>11.</b> <b>Processo de aprendizagem.</b> <i>(Mede a capacidade em associar uma acção a um comando).</i></p>	<p>Este teste é mais complicado e mais moroso – cerca de 10 minutos.</p> <p>Trata-se de fazer com que o cão aprenda um comando novo.</p> <p>Não temos que pedir nada muito complicado, só algo simples que o cão não nunca tenha feito.</p> <p>Por exemplo, sentado ao nosso lado, damos uma ordem para que se apoie e se volte sentando-se frente a nós.</p> <p>A primeira vez que dermos o comando e como o cão não sabe o que queremos, ajudá-lo-emos a obter essa posição.</p> <p>Elogiamos e premiamos com alguma guloseima.</p> <p>Repetimos a ordem mais duas vezes, ajudando-o.</p> <p>Repetimos a ordem 2 vezes mais, mas agora aguardamos um instante antes de o ajudar, guiando-o com a coleira.</p> <p>Repetimos a ordem, sem nos movermos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se cumpre a ordem, ainda que seja desajeitadamente, dar-lhe-emos 6 pontos</li> <li>- Se falha, repetimos mais 10 vezes, ajudando-o. Depois, fazemos outra tentativa sem o ajudarmos</li> <li>• Se o faz bem - 5 pontos</li> <li>- Se volta a falhar, fazemos mais 10 provas</li> <li>• Se na tentativa seguinte o faz bem - 3 pontos</li> <li>• Se se levanta e tenta fazer algo, mas não cumpre a ordem - 1 ponto</li> <li>• Se depois das 30 provas, nada faz - 0 pontos</li> </ul>
	<p>É outro teste complicado.</p> <p>Colocamos um pedaço de comida num local, de forma que o cão a veja (antes dar-lhe-emos a cheirar, e ele tem de ver como a colocamos nesse local).</p> <p>De qualquer maneira, o cão não pode aproximar-</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se rodeia o obstáculo e alcança a comida em menos de 15 segundos - 5 pontos</li> </ul>

**12.  
Resolução de  
problemas.**  
*(Mede a  
capacidade de  
desenvolver  
soluções  
elaboradas).*

se directamente, e tem que se desviar, farejando a comida, até encontrar um caminho para chegar a ela.

Por exemplo, podemos usar uma caixa grande aberta numa extremidade e com uma ranhura por onde o cão veja a comida, mas não possa passar para a alcançar.

A solução será rodear a caixa e entrar pelo outro lado (não deve movê-la nem alcançar a comida com as patas).

Soltamos o cão e iniciamos o cronómetro.

- Se demora entre 15 e 30 segundos - 4 pontos
- Entre 30 e 60 segundos - 3 pontos
- Entre 1 e 2 minutos - 2 pontos
- Se tenta alcançar a comida metendo a pata pela ranhura, mas não tenta outro caminho - 1 ponto
- Se não faz nenhum esforço para chegar na comida - 0 pontos

## Avaliação e Resultados:

Somam-se todos os pontos conseguidos nas diversas provas

<b>54 pontos ou mais:</b>	<p>É um cão praticamente sobredotado, e é pouco comum encontrar um cão com este nível de “inteligência”.</p> <p><i>Conforme vários estudos, apenas 5% dos cães o alcança, e isso entre as raças mais “inteligentes”.</i></p>
<b>de 48 a 53 pontos:</b>	<p>Cão de classe superior e com um alto nível de “inteligência”.</p>
<b>de 42 a 47 pontos:</b>	<p>Nível médio-alto.</p> <p><i>Tem a capacidade de executar qualquer tarefa das que se exigem a um cão normal.</i></p>
<b>de 30 a 41 pontos:</b>	<p>Nível de “inteligência” media.</p> <p><i>Para certos trabalhos mostrar-se-á muito dotado, mas não tanto para outros</i></p>
<b>de 24 a 29 pontos:</b>	<p>Nível baixo.</p> <p><i>Por vezes mostra lampejos de “esperteza”, mas a maior parte do tempo terá algumas dificuldades para compreender o que queremos dele</i></p> <p><i>Aprenderá o mínimo de comandos básicos (sentar-se, responder à chamada, etc)</i></p> <p><i>A sua utilidade dependerá da sua inteligência instintiva, ou seja, das capacidades que é capaz de desenvolver através herança genética de sua raça</i></p>
<b>de 18 a 23 pontos:</b>	<p>Limite da normalidade.</p> <p><i>Trabalha sem problemas num ambiente organizado e de pouca actividade, desde que não lhes sejam apresentadas situações novas.</i></p>
<b>menos de 18 pontos:</b>	<p>Deficiente.</p> <p><i>A convivência com estes animais pode apresentar problemas</i></p>