

Ing. Agr. Eduardo Deal
Instituto Plan Agropecuario

BIENESTAR ANIMAL

¿Qué los mueve?

El Bienestar Animal produce efectos en el producto final (carne, leche), su cantidad y su calidad fundamentalmente. Esto haría suponer que es de interés exclusivo de los eslabones finales de la cadena: faena, procesamiento, distribución y venta. Sin embargo, el “buen trato”, puede traer beneficios extras en el manejo concreto que hacemos de ellos en los establecimientos.

¿Qué mueve a un animal?

En un establecimiento agropecuario necesitamos mover los animales para: curarles bicheras,

darle tomas y vacunas, identificarlos, etc. No diferenciamos aquí caballos, vacas y ovejas, ya que, en general, los mismos principios de comportamiento se pueden aplicar a todos, aunque aquí nos referiremos básicamente a los vacunos.

Un animal se mueve porque siente miedo. Estas tres especies que mencionamos, tienen una característica en común: los ojos a los lados de la cabeza (Fig. 1). Esa constitución física les permite tener una visión de aproximadamente 340 grados. Ven, casi todo lo que hay a su alrededor. Esta característica, asociada al miedo, les permite defenderse y sobrevivir.

Estos tipos de animales (cazados) son llamados “PRESAS”, para diferenciarlos de quienes los

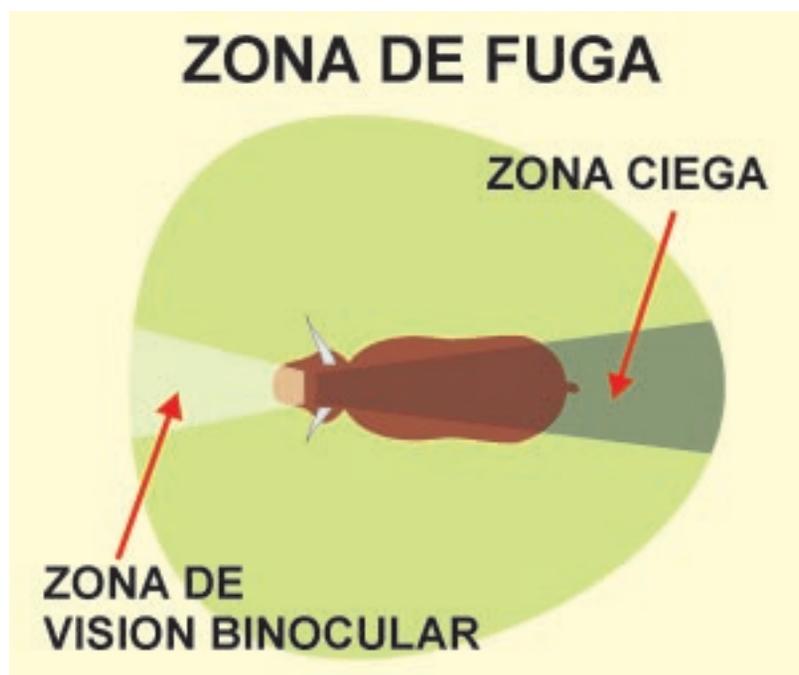
atacan (cazadores), que se les llama “PREDADORES”.

Los predadores tienen los ojos al frente de la cara y en un mismo plano (Fig. 2). Esto les permite ver en profundidad y calcular distancia, condiciones esenciales para un cazador exitoso.

Los gatos, perros, leones, son predadores. Por condición y por extensión, el ser humano también lo es.

Los “animales presa” se defienden de su atacante huyendo. Necesitan de esa visión de 340° para estar alerta. No tienen noción de distancia (a no ser en la zona de visión binocular), pero les permite estar muy alerta (Fig. 3).

Cada animal tiene un rango de distancia máxima a la que permite que un predador se le acerque. Esa distancia se denomina



“ZONA DE FUGA” (Fig. 3). Al cruzar ese límite el animal se mueve, apartándose para protegerse.

Siempre su primera reacción es alejarse del peligro que constituye el predador. Pero si el predador se acerca demasiado y, sobre todo si el animal se siente acorralado, reacciona atacando.

¿Cuánto nos podemos acercar?

La distancia a la que un vacuno deja que un predador se le acerque, depende de muchas cosas.

Afecta esta distancia:

a) El tamaño del que se acerca. El tamaño es un elemento de respeto entre los vacunos. Perciben el tamaño de una manera diferente a la nuestra. Este toro de 1300 kgs y este hombre (en la Fig. 4) son del mismo tamaño para otro vacuno que los observa.

b) El carácter del animal y su conocimiento. Hay diferencias entre razas. Algunas son más mansas y se dejan acercar más; otras son más ariscas. Esto también depende de la costumbre que tengan de ver a quien se les acerca.

c) El estado del piso donde está parado. Pisos resbaladizos dan menos seguridad a los animales para alejarse rápidamente. Entonces, reaccionan más lento y podemos acercarnos más.

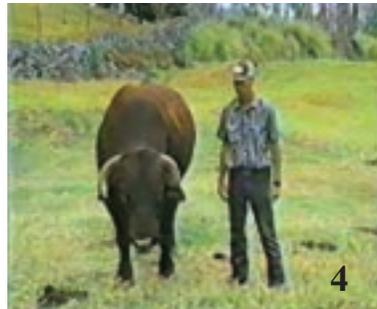
d) El estado del tiempo. Si el tiempo es bueno, no nos dejan acercar demasiado; perciben que es más fácil que los ataquen; si el tiempo es malo o lluvioso, nos dejan arrimarnos más, porque se les dificulta la huida y saben que también tenemos más dificultades para atacarlos.

e) Si está en una posición más alta o más baja que quien se acerca. El animal en un nivel más alto del que se acerca, permite

que se le acerquen más. Si está más bajo, el tamaño es más impresionante y percibe una amenaza mayor.

f) Si está solo o en un grupo. Los vacunos son gregarios. Se sienten más seguros en grupo. Podemos acercarnos más cuando están con otros. Un animal solo en un corral, tiene una Zona de Fuga que es más grande que la superficie donde está encerrado.

g) Si lo alimentamos: los animales se sienten más afines con quien les da de comer. Quienes entrenan animales o los dominan conocen bien esto.



h) La velocidad con que nos acercamos. Cuanto más rápido uno se acerca, antes reaccionan. La Zona De Fuga se les agranda.

i) Si lo miramos directamente el animal siente una amenaza mayor; siente más miedo y una mayor agresión; la Zona de Fuga se le agranda y no permite que nos acerquemos mucho. En cambio si lo miramos de costado o de reajo, percibe que no tenemos intención de cazarlo y nos deja aproximarnos más.

j) Si hay más de un predador cerca. Mucha gente, muchos perros, ponen nerviosos a los animales. Tienen que estar atentos a más de una amenaza y eso los pone nerviosos. Si puede, trabaja solo o con otra persona más, como máximo.

k) Que ha ocurrido previamente. Si vienen de ser arreados rápidamente o correteados, es más difícil acercarse. Los animales castigados recuerdan el castigo.

l) Si está suelto o encerrado en un corral. Un vacuno en un corral tiene una Zona de Fuga mayor que si está suelto en un potrero. No se arriesgue entrando a un corral donde hay un vacuno solo.

Poner un animal nervioso, es rápido y fácil; tranquilizarlo, necesita más tiempo.

El miedo es lo que hace que se muevan cuando nos acercamos. Eso mismo nos permite arrearlos, hacerlos pasar de un corral a otro, entrar en el tubo, etc.

Si los movemos lentamente, haremos el trabajo más rápido.

Cuanto más tranquilo estén los animales, más fácil será conducirlos a donde nosotros queremos.

Todos estos elementos que contribuyen a un manejo más sencillo y eficiente de los animales, en suma: aportan a su tranquilidad al generar poca tensión (por lo que al final hacemos el trabajo más rápido) y se mejora la calidad de los productos que generan (proviene de animales con menos tensión).

El beneficio es doble:

- facilidad de manejo y
- más cantidad y mejor calidad de producto.

Cada vez estamos más cerca de que estas mejoras sean pagadas por el mercado. Por ahora son sólo exigencias de los consumidores. Importantes. Ya que en ocasiones pueden ser lo que permita colocar o no la carne en un mercado determinado.

Esperemos que una mejora en la cotización apoye estas diferencias en un plazo no muy largo y nos estimule más a aplicar estos conocimientos.