



Entrenamiento con clicker 101: cómo empezar

Probablemente ya hayas oído hablar de el uso de clickers como parte del entrenamiento de refuerzo positivo. Pero ¿cómo funciona realmente el "entrenamiento con clicker"?

El clicker no es un control remoto mágico para el adiestramiento (¡por mucho que nos gustaría que así fuera!). El propósito del clicker es ofrecer un sonido único que marca el momento exacto en el que el alumno "hace algo correcto", seguido inmediatamente por un refuerzo (recompensa) como una galletita. En el comportamiento animal, una señal marcadora como esta se llama "estímulo puente". Los estudios han demostrado que se puede adiestrar utilizando un refuerzo positivo sin un estímulo puente como un clicker, pero que los animales aprenden sistemáticamente más rápido y de manera más eficiente cuando se utiliza uno. Algunas personas utilizan un marcador verbal como la palabra "¡sí!" en su lugar.

¡Básicamente, es una herramienta que te permite decirle CLARAMENTE a tu alumno exactamente lo que quieres!

Entonces ¿cómo funcionan?

Entonces ¿cómo funcionan?

- *El refuerzo (recompensa) debe ser atractivo (de valor lo suficientemente alto como para mantener su interés).*
- *Debe entregarse con rapidez después de cada vez que se produce el "clic".*

Muchas personas comienzan "cargando" el clicker para ayudar a que el animal comprenda cómo funciona, simplemente repitiendo "clic/premio clic/premio" varias veces sin pedirle un comportamiento específico. Una vez que el animal levanta la vista esperando oír el sonido del clicker, hay algunos métodos básicos que puedes utilizar. Cuando se entrena con un clicker, hay varias técnicas comunes:

Capturando

¡Este es nuestro método favorito! Y, a menudo, el primero que enseñamos. Básicamente, se utiliza el clicker como una cámara. *Esperamos* a que el animal *ofrezca un comportamiento completo de forma voluntaria (sin necesidad de una señal, como "siéntate")* y, en seguida, marcamos con un "clic" y se refuerza o premia. Por ejemplo, puedes esperar a que un perro elija sentarse y, lo cual marcas con un "clic" y puedes lanzarle una galletita. Puedes lanzar la galletita de forma que deba ponerse de pie para ir a comerla (y así esté listo para sentarse de nuevo!). Dependiendo del comportamiento, el proceso puede comenzar lentamente, pero si el alumno está interesado, te sorprenderá lo rápido que

Para obtener más información o si necesitas asistencia, visita eastbayspca.org/behavior.

© 2024. This work is openly licensed via [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

descubre qué es lo que causa ese mágico “clic”, ganándole un premio. De esta forma, se puede reforzar cualquier comportamiento que el alumno ofrezca de forma natural. Pero ten cuidado con lo que marcas con un “clic”: una vez, por accidente, reforzamos un bostezo y conseguimos que un gatito bostezara más de 7 veces en menos de un minuto!

Orientar/Apuntar (tiro al blanco)

Esta habilidad es la base de miles de comportamientos divertidos y prácticos. La técnica de orientar o apuntar implica marcar con un “clic” y reforzar que el alumno *toque una parte de tu cuerpo con un objetivo*. Esto puede significar tocar la palma de tu mano con su nariz (la base para entrenar “ven”), pararse sobre un tapete o cama (la base para entrenar “quieto” o “a tu lugar”) o tocar una superficie con su muslo o su hombro (base de muchos comportamientos de cuidado cooperativo, como para la administración de inyecciones). ¡La técnica de orientar/apuntar es uno de los comportamientos más versátiles que puedes enseñar! Nos encanta enseñarles a los gatitos a darnos la patita de esta manera. ¡Consulta nuestro **folleto de técnicas de apuntar con la nariz** para obtener una descripción general más detallada!

Atrayendo

Esto implica *el uso de una señal de atracción (normalmente comida) para mover al animal físicamente a una posición* que sería difícil de capturar, como “sentarse como conejo” o saltar a través de un aro. La idea es atraer al animal a la posición, marcar “clic” cuando asuma la posición que queremos marcar y luego darles su galletita. Después, el entrenador hace que la señal de atracción desaparezca sistemáticamente lo más rápido posible, a favor de una señal diferente. El desafío con este método es que hacer que la señal de atracción desaparezca puede ser complicado, y el usar alimento como una señal de atracción puede mitigar la iniciativa que vemos al usar técnicas como capturar y moldear, las cuales dependen de que el alumno haga parte del trabajo mental. ¡Pero si se hace correctamente, es una excelente manera de enseñar comportamientos no-intuitivos como trucos de circo!

Moldeando

El moldear un comportamiento es uno de los métodos más complicados, pero sin duda el más emocionante, gratificante y divertido. El moldear implica capturar y marcar pequeñas “piezas” de un comportamiento y moldear gradualmente al animal hacia ese comportamiento final que deseamos enseñarles. Un ejemplo podría ser enseñarle a girar en círculo. Comienza marcando con un “clic” cada vez que el animal mire hacia la izquierda. Luego, cuando gire la cabeza hacia la izquierda. Luego, cuando gire la cabeza y ponga su peso sobre el lado izquierdo. Luego, cuando ponga su peso a la izquierda y levante la pata. Después, cuando gire la parte superior del cuerpo. Ahora cuando gire a la mitad, etc., hasta que tenga el comportamiento (una vuelta) completo. Esto requiere una sincronización precisa y un alumno comprometido, pero esa sensación de conexión mientras se entrenan comportamientos intrincados o complejos bien vale el esfuerzo.

Para obtener más información o si necesitas asistencia, visita eastbayspca.org/behavior.

© 2024. This work is openly licensed via [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Ahora que tienes una idea de los conceptos básicos, ¡esperamos haber despertado tu curiosidad para que pruebes por tu lado el entrenamiento con clicker!

*Para obtener una descripción interactiva más detallada del entrenamiento con clicker,
Asegúrate de ver nuestro seminario web
[Clicker Training 101 webinar](#)*