

# Introducción al adiestramiento con el Clicker

Un perro y un delfin 2.0

Karen Pryor



Lectulandia

El adiestramiento con el clicker no es un truco publicitario para vender más libros o un método especial. Es el nombre coloquial del condicionamiento instrumental, una técnica de adiestramiento que se basa en los mecanismos de aprendizaje de los animales en condiciones naturales y que puede aplicarse en cualquier circunstancia. El adiestramiento con el clicker utiliza el reforzamiento positivo, y aplicándolo puedes enseñarle a tu perro lo que desees. Juntos aprenderéis una nueva forma de relacionaros.

---

«Este libro tiene la intención de introducirte en la técnica, proporcionarte las habilidades necesarias para que obtengas los primeros comportamientos utilizando el clicker. Una vez que hayas conseguido alguna respuesta con esta técnica, verás que los libros y vídeos que existen sobre el condicionamiento instrumental, incluido este libro, tendrán más y más sentido para ti». **Karen Pryor**

**Lectulandia**

Karen Pryor

# **Introducción al adiestramiento con el clicker**

**Un perro y un delfín 2.0**

ePub r1.0

TaliZorah 04.06.13

Título original: *A Dog & a Dolphin 2.0: AN INTRODUCTION TO CLICKER TRAINING*

Karen Pryor, 1996

Traducción: Benigno Paz Ramos

Editor digital: TaliZorah

ePub base r1.0

---

**más libros en [lectulandia.com](http://lectulandia.com)**

---

# Comentarios de Karen

## Estimado/a compañero/a adiestrador/a

Bienvenido/a al adiestramiento con el *clicker*<sup>[1]</sup>. El adiestramiento con el clicker no es un truco publicitario para vender más libros o un método especial. El adiestramiento con el clicker es simplemente el nombre coloquial que los/as adiestradores/as damos al *condicionamiento instrumental* un conjunto de principios científicos que describen el desarrollo del comportamiento mediante el cual el animal «dirige» su entorno, en lugar de ocurrir a la inversa.

El condicionamiento instrumental llega a la raíz de cómo aprenden los animales en condiciones naturales (en libertad); por lo tanto estos principios pueden aplicarse en cualquier circunstancia. Las posibilidades para el adiestramiento de los perros son enormes. Los/as adiestradores/as que utilizan el adiestramiento con el clicker están desarrollando nuevas vías para aplicar esta técnica en el adiestramiento de los perros de la policía, en perros de asistencia, perros para sordos, con cachorros incluso antes del destete, con perros para obediencia en competiciones y pruebas de *agility*, perros de caza, para pruebas de campo y de rastreo, en las pruebas de belleza en el ring, en clases de obediencia con sus amos para obtener el certificado de buena conducta, y en los hogares.

## Sobre el adiestramiento con el clicker

El adiestramiento con el clicker no depende realmente del sonido del clicker o de la comida. El adiestramiento con el clicker se basa en el *reforzamiento positivo*<sup>[2]</sup>, le damos al perro alguna cosa que le agrada (juguetes, caricias, etc) en el instante en que realiza el comportamiento que deseamos, *timing*<sup>[3]</sup>, de forma que se incrementa la probabilidad de que dicho comportamiento se repita, se incrementa su frecuencia. De este modo el/la adiestrador/a pasa la información correcta al perro. Empezamos con comida y el clicker porque éstas son unas herramientas excelentes para enseñar, tanto para ti como para tu perro. Juntos aprenderéis una nueva forma de relacionaros.

Puedes enseñarle a tu perro lo que deseas aplicando el reforzamiento positivo. Una vez que el perro entiende qué comportamiento deseas que realice, cómo hacerlo y cuándo hacerlo, puedes sustituir el sonido del clicker por una palabra y la comida por una caricia; una palabra y una caricia que siempre están a tu alcance.

Una vez que tu perro aprende un comportamiento, una respuesta, con el adiestramiento con el clicker (a no ser que tú añadas nuevas reglas), mantendrá ese comportamiento durante toda su vida. Una vez que ha aprendido varios

comportamientos no necesitarás usar el clicker ni premiar cada uno de ellos; puedes reforzar uno dentro de todo el repertorio. Con el tiempo verás que sólo haces uso de tu clicker para perfeccionar, pulir, una respuesta, para enseñarle algo nuevo, o simplemente para divertirte con él: el adiestramiento con el clicker es divertido para ampos, para tu perro y para ti.

Pero ¿por dónde empezar? Un/a adiestrador/a experimentado/a con el clicker podría enseñarte los principios básicos del adiestramiento en unos minutos; pero escasean los maestros en esta materia, y muchos de nosotros hemos tenido que aprender de forma autodidacta. Este libro tiene la intención de introducirte en la técnica, proporcionarte las habilidades necesarias para que obtengas los primeros comportamientos utilizando el clicker. Una vez que hayas conseguido alguna respuesta con esta técnica, verás que los libros y vídeos que existen sobre el condicionamiento instrumental, incluido este libro, tienen más y más sentido para ti.

En el último capítulo de este libro te indicamos dónde puedes conseguir información adicional sobre el tema. Utiliza estos recursos; algunos de ellos, como *The Clicker List* en Internet, son gratuitos. También, como nuevo/a adiestrador/a con clicker, puedes descubrir que tú eres una nueva fuente de recursos para otras personas propietarias de perros y otros/as adiestradores/as de tu entorno. ¡Disfrútalo! Este es un campo creativo y todos podemos hacer nuestra contribución.

***Karen Pryor***

# Un perro y un delfín

Karen Pryor<sup>[4]</sup>

## Perros, delfines y adiestramiento

Si en alguna ocasión has visto una actuación de delfines adiestrados en oceanarios, en el zoo o en TV, coincidirás conmigo en que los delfines parecen estar maravillosamente adiestrados, casi a la perfección. Cuando se les da la orden realizan todo tipo de comportamientos con precisión, incluyendo espléndidas acrobacias y comportamientos interactivos con otros delfines o con nadadores. La audiencia se maravilla de la rapidez con que responden y lo inteligentes que parecen ser. ¿No sería maravilloso que los perros respondiesen de ese modo?

Las personas que adiestramos delfines sabemos la verdad: los delfines no son unos genios y tampoco lo somos sus adiestradores. La velocidad en la realización de los ejercicios, la precisión y el evidente disfrute con su trabajo se deben enteramente a los principios que utilizamos en su adiestramiento. Y las mismas técnicas pueden aplicarse en el adiestramiento de los perros.

## Suprimir el castigo para empezar

Lo primero que debemos comprender sobre el adiestramiento de los delfines es que trabajamos con animales a los que *no podemos* corregir. Da igual lo irritado que estés, aunque el animal «te vuelva loco» de forma intencionada, mojándote de arriba abajo de la cabeza a los pies, por poner un ejemplo, no puedes tomar represalias. No puedes usar la correa, el látigo o la fusta con un animal que, sencillamente, nada alejándose. Tampoco puedes dejar sin comer a un delfín hasta que decida cooperar. Los delfines obtienen el agua para su subsistencia de los peces que comen; si les retiras los peces, los delfines enseguida se deshidratan, pierden totalmente el apetito y mueren. Y para terminar, tampoco puedes gritarles porque no les importa, no les afecta.

Tal vez estés pensando «te apuesto a que encuentro alguna forma de castigar a un delfín...» y yo te apuesto a que seguro que la encuentras; pero no importa, porque los/as adiestradores/as de delfines no la necesitamos. Podemos conseguir la respuesta que deseamos de un delfín utilizando exclusivamente el reforzamiento positivo. Utilizamos el reforzamiento positivo para obtener una respuesta rápida y correcta a una orden: para lograr obediencia. Podemos incluso utilizar el reforzamiento positivo para corregir a un animal, para controlar un comportamiento no deseado, como puede ser atacar a un compañero de piscina o rehusar pasar a través de una puerta a otra piscina. Este uso sofisticado del reforzamiento positivo da como resultado un animal

que trabaja de forma brillante y que adora su trabajo y disfruta con él.

Los métodos convencionales que se utilizan para adiestrar a los perros incluyen con frecuencia el uso de la fuerza, tanto para que el perro realice los movimientos adecuados como para corregirlo cuando comete algún error (algo inevitable). También se usan premios y caricias, por lo que en el proceso de adiestramiento el perro experimenta confusión, miedo e incluso dolor físico. Algunos perros toleran estas experiencias negativas y los delfines pueden llegar a aprender, pero la ejecución del ejercicio será perezosa, lenta, resentida, poco fiable, e incluso pueden llegar a mostrarse agresivos hacia la gente. (¿Te recuerda esto al comportamiento de alguno de los perros que tú conoces?).

Por otra parte, si adiestras a tu perro de la forma en que nosotros adiestramos a nuestros delfines, con reforzamiento positivo, el perro se comportará como un delfín: se volverá voluntarioso, atento, cooperativo, ejecutará los ejercicios con precisión y será capaz de realizar maravillosas, fantásticas actuaciones. Aquí tienes cómo hacerlo.

### **La señal mágica: el reforzador condicionado**

Cuando hablo con los adiestradores de perros uno de los conceptos erróneos con los que me encuentro es que consideran que el reforzamiento positivo tan sólo significa «comida». ¡Falso! El elemento crucial, esencial, para conseguir un maravilloso comportamiento en un delfín no es el premio con la comida. El delfín no ejecuta el ejercicio por el pescado: el delfín trabaja por el silbato. El sonido del silbato es la señal mágica que provoca, desencadena, esa maravillosa respuesta. El primer paso a la hora de adiestrar a un delfín es enseñarle que cada vez que oye el silbato va a recibir un pez. Una vez que el animal sabe que el silbato significa «voy a recibir un pez», «me he ganado un pez», el/la adiestrador/a puede usar el silbato para marcar, señalar, el comportamiento deseado y así, gradualmente, moldear o desarrollar algo más complejo, como una respuesta a una orden.

Por ejemplo: imagina que en repetidas ocasiones cada vez que está realizando un salto en el aire, el delfín oye el silbato y después recibe el pez. Muy pronto comenzará a saltar cada vez que el adiestrador se acerque. Tal vez entonces descubra que lo de saltar «sólo funciona» cuando el adiestrador levanta el brazo. Así, el brazo levantado del adiestrador se convierte en la luz verde para realizar el salto.

El/la adiestrador/a gradualmente puede imponer otras condiciones: saltar «sólo funciona» cuando la dirección del salto es alejándose de mí y hacia el público, cuando el salto es de más de 2 metros, cuando se realiza el salto antes de que



transcurran tres segundos desde que levanto mi brazo. Después de unas cuantas sesiones ha adiestrado al delfín para ganarse los aplausos a la orden y con precisión, y el delfín también habrá adiestrado a su adiestrador/a: «todo lo que tengo que hacer es un determinado tipo de salto cuando levanta su brazo e inmediatamente me silba y me lanza un pez ¡en cada ocasión!».

Nótese que el silbato no se utiliza como orden. No le indica al delfín que haga algo, el brazo extendido realiza esa función. El silbato le indica al delfín, durante o al final de un comportamiento, que al adiestrador le gusta ese comportamiento específico y que el delfín se merece un pez por ello. (Tampoco tienes que utilizar comida, puedes asociar un reforzador condicionado con una caricia, un juguete, o tal vez, tan sólo con otra oportunidad para trabajar).

El silbato ahora se ha convertido en un reforzador condicionado. En términos de psicología, la comida, las caricias o cualquier «placer» son reforzadores positivos: algo que el animal deseará, incluso sin adiestramiento; el silbato en cambio es un reforzador condicionado, algo que el animal ha aprendido a desear. (Algunos profesionales utilizan los términos de «reforzador primario» para la comida y «reforzador secundario» para la señal; yo trato de evitar estos términos ya que encuentro que induce a la gente a pensar que si el silbato es «secundario» debería presentarse después de la comida, cosa que por supuesto carece de sentido para el animal y carece de toda utilidad como herramienta de adiestramiento).

### **Por qué el reforzador condicionado es crucial**

¿Qué ocurriría si intentas adiestrar al delfín para que haga un salto sencillo alejándose de ti cuando le haces una señal? Para empezar, no serías capaz de hacerle llegar el pez cuando el delfín se encontrase en mitad del salto, por lo que no importaría qué tipo de salto realizase o bien recibiría el pez tarde o no lo recibiría nunca. No tendría posibilidad de saber por qué le premias un salto en lugar de otro o qué te agrada del salto realizado. ¿Era la altura? O, tal vez, ¿el modo en que lo inició o cayó? Para desarrollar un salto de una altura determinada, en el momento adecuado y dirección deseada tendrás que eliminar los fallos con muchos ensayos y errores, en numerosas repeticiones, y serás muy afortunado/a si el animal no se ha aburrido (¡y tú tampoco!) antes de que la ejecución sea la correcta y fiable.

Dada esta falce de información, el adiestrador que utiliza la comida como premio sin usar un reforzador condicionado, produce un animal típico, que trabaja voluntariosamente (siempre y cuando tenga hambre) pero que aprende despacio. Podemos apreciar esto en perros que han sido premiados con cantidades y cantidades

de comida sin que estuviese asociado con ninguna señal que le indicase la razón, estos animales normalmente aparentan estar entusiasmados y amistosos pero en realidad no han entendido ni aprendido nada.

De igual modo, cuando un adiestrador usa la comida sin un reforzador condicionado, al animal se le permite mirar hacia el adiestrador esperando la comida en todo momento. Los caballos meten sus «narices» en tu bolsillo y los perros lamen tus manos. Los delfines dan vueltas alrededor del lugar donde se encuentra el adiestrador y veneran el cubo del pescado. Y con el animal mirando constantemente al adiestrador resulta muy difícil enseñar a un delfín a saltar en sentido contrario al adiestrador, hacia el público.

Una vez que has establecido el reforzador condicionado, podrás utilizarlo sin ningún problema para reforzar los comportamientos que ocurren a distancia o cuando el animal está orientado en sentido contrario a ti. Los animales bien condicionados, en lugar de merodear buscando un bocado, se pondrán manos a la obra, atenderán a sus asuntos, pero también escucharán atentamente, esperando el sonido mágico hagan lo que hagan: en los caballos y en los perros, además, esta atención es un elemento de gran importancia en sí mismo. Dada la fracción de segundo que la utilización del reforzador condicionado nos permite señalar, podemos establecer la respuesta adecuada; el silbato también comunica, indica con precisión, el comportamiento exacto que el adiestrador está buscando. Esto nos permite enseñarle al animal lo que deseamos de una forma clara, especificando un detalle en cada momento, en el mismo instante en que ocurre. Por ejemplo, pongamos por caso que un delfín ha aprendido una norma («saltar mirando en este sentido») y sabemos que el animal salta normalmente con la orientación adecuada cuando ordenamos el salto. Ahora podemos añadir otros detalles o reglas. Tú decides: «solamente reforzaré los saltos más altos». Muy pronto el delfín aprenderá un detalle más («tengo que saltar mirando en esta dirección y saltar hasta esta altura»).

Este procedimiento paso a paso puede parecer muy elaborado y lento pero en la práctica es un atajo fantástico para alcanzar complejos comportamientos aprendidos. Incluso con un delfín más lento o torpe, un adiestrador puede desarrollar, en respuesta a una orden, comportamientos muy espectaculares y específicos, como los que he descrito anteriormente, en dos o tres días; en ocasiones, si las cosas van bien, en una sola sesión de diez minutos de entrenamiento. Muchas veces a lo largo de mi carrera en el adiestramiento de delfines he «capturado» un comportamiento, lo he moldeado en algo especial y lo he asociado con una orden en una sola sesión de adiestramiento y esto mismo les ha ocurrido a otros profesionales que trabajan con delfines.

## ¿Qué ocurre con los perros?

Puedes poner en práctica con tu perro el método de adiestramiento utilizado con los delfines aplicando un reforzador condicionado en una sesión rápida de diez minutos. Algunos perros inicialmente pueden mostrarse temerosos, asustados con el silbato. Para evitarlo utiliza como reforzador condicionado un clicker (esos «juguetes» que usan los niños en las fiestas, que al apretarlos hacen *click-click*, los puedes encontrar en algunas jugueterías, en tiendas de objetos de bromas y en tiendas de importación).

Consigue un clicker y algunas recompensas (trozos de comida). Desmenuza la comida en trozos lo suficientemente pequeños de forma que puedas darle al perro 15 o 20 trocitos sin que se harte. Algunos perros pueden trabajar por un grano de pienso, en especial justo antes de la comida, pero puede que se necesite algo más apetecible y sabroso. Cuando tengo que demostrar esta técnica con perros que no conozco, normalmente utilizo trocitos de pollo. Enséñale el significado del clicker haciendo el sonido y dándole un trozo de comida, cuatro o cinco veces, en sitios distintos de la habitación o del lugar de entrenamiento (de este modo el perro no realiza extrañas asociaciones sobre un lugar concreto o un comportamiento en particular).

Después haz sonar el clicker y retrasa el premio unos segundos; si ves que el perro no se asusta y busca la comida de forma activa, sabrás que el sonido se ha convertido en un reforzador condicionado. Ahora puedes establecer un comportamiento; nosotros llamamos a este proceso *moldeamiento por aproximaciones sucesivas*<sup>[5]</sup>. Un comportamiento fácil de moldear es «cazar la cola». Hay, por supuesto, tantas formas de obtener este comportamiento como adiestradores dispuestos a pensar en ello. Puedes hacer que el perro se gire en redondo tirando del collar, puedes poner un trozo de grasa en su cola de forma que el perro tenga que girarse para lamerla. Aquí te presentamos una forma de moldear este comportamiento, desde el principio, sin necesidad de más ayuda que el uso del reforzador condicionado.

Deja de apretar el clicker y simplemente espera. Tu perro puede mostrarse intrigado y excitado en este momento, cuando no haces nada, muy probablemente el perro se mueva, e incluso puede ser que ladre y gimotee. En el instante en que se mueve o se gira a la derecha, haz click y dale el trocito de comida. Espera de nuevo. Ignora todo lo que haga, excepto el movimiento hacia la derecha (no esperes milagros: un giro de la cabeza o un pasito para un lado, con las patas delanteras, es todo lo que necesitas). Si consigues «captar» el comportamiento, si el instante en que premias al perro es el adecuado, en tres o cuatro repeticiones verás como se gira cada vez más a la derecha y con mayor frecuencia.

Ahora descubrirás que no necesitas reforzar el pasito a la derecha, que puedes

reforzar los movimientos hacia la derecha que conllevan varios pasitos, tal vez de un cuarto de circunferencia, y luego pasar de un cuarto de circunferencia a un giro completo puede suceder de forma muy rápida.

Este es un buen momento para dejar la primera sesión: dejarlo mientras el ejercicio sale bien y la respuesta es la deseada, es la regla de oro. Pon el clicker a un lado, premia a tu perro con muchas caricias e inténtalo de nuevo al día siguiente, empezando con algo sencillo, luego un cuarto de circunferencia y gradualmente más; el proceso será mucho más rápido la segunda vez.

Una vez que se logra un círculo, el siguiente paso es conseguir que haga dos y el siguiente, muy importante, es realizar un reforzamiento intermitente, premiando en ocasiones un cuarto de círculo, en otras dos círculos o uno o tres completos o simplemente uno y un cuarto, esto mantendrá al perro ocupado en la ejecución del ejercicio tratando de acertar. El clicker puede sonar después de un giro o de dos, el perro no lo sabe, por lo que continúa girando, más y más rápido y de este modo consigues desarrollar una ejecución de giro impresionantemente rápida, una rotación persiguiendo su propia cola. Este es un ejercicio simple, tonto, por supuesto, y no muy dignificante; hay otros comportamientos que se pueden moldear para practicar, como el *targeting*<sup>[6]</sup>: orientar al perro hacia un objetivo determinado, de forma que consigas que el animal toque un objeto (un bastón p. ej.) con su nariz (los domadores de leones marinos enseñan a sus animales a tocar un objeto en las proximidades de su muñeca; de este modo pueden mover a los leones marinos a donde quieran, sin tener que utilizar la fuerza). Recuerda que el objetivo de esta experiencia no es enseñar al perro a realizar este ejercicio en particular, sino mostrarte como se puede utilizar el reforzador condicionado para moldear un comportamiento y lo eficiente que puede resultar este reforzamiento.

¿Por qué necesitas utilizar el clicker? ¿Por qué no puedes utilizar simplemente tu voz y las palabras «buen perro» como reforzador condicionado? La razón principal es que no puedes decir una palabra, aunque solo sea «buen perro», con la precisión, en la fracción de segundo con la que puedes hacerlo con el clicker. Con un poco de práctica puedes reforzar movimientos muy pequeños, como un leve movimiento de una de las patas hacia la derecha, en el preciso instante en que ocurre; además, premiarlo con palabras resulta inevitablemente confuso, ya que lleva más tiempo y al animal le resulta más difícil realizar la asociación.

La segunda dificultad con la que nos encontramos cuando utilizamos las palabras es que habitualmente también hablamos cerca de nuestros perros, incluso dirigiéndonos a ellos, cuando no estamos reforzando su comportamiento. Resulta difícil para el

perro identificar las palabras con significado de la cadena de sonidos que hacemos; sin embargo el sonido del clicker es específico, distinto de cualquier otro sonido en la habitación, y su significado es evidente, claro como el agua. De hecho comprobarás la diferencia al ver la respuesta del perro condicionada con el clicker (atención eléctrica, galvanizado, ilusionado), comparada con la intensidad con la que responde al «buen perro» («¿Hum?» u «¡Oh!» con sonrisas y movimiento de cola).

### **Aplicación del reforzador condicionado en la vida real**

He oído decir a los adiestradores que el clicker es bueno para enseñarle trucos al perro pero nada más, que no puedes usarlo, por ejemplo, en el ring de obediencia. Por supuesto que no, pero tampoco lo necesitas; el clicker es útil en el moldeado de un comportamiento nuevo o para pulir detalles, no es necesario con los comportamientos que ya están establecidos. Pero incluso para conseguir perros de trabajo campeones, el reforzador condicionado puede ser de gran utilidad. Un participante en este tipo de pruebas condicionó a su Doberman con el clicker y luego lo usó para reforzar a la perra cuando lo miraba a la cara, en lugar de mirar hacia el otro lado, mientras estaba trabajando. «Es como si la perra me estuviese agradecida por la información, realmente clarificó sus dudas» me dijo el adiestrador. Una vez que la perra comprendió lo que se deseaba de ella, hizo el ejercicio correctamente en el ring sin necesidad de utilizar el clicker.

De cualquier modo, no creas que la gente no usa reforzadores condicionados en el ring; los adiestradores tienen que establecer una señal que el perro comprenda para estar alerta y de la que nadie más se percate. Un adiestrador entusiasta que conozco, usa como reforzador condicionado una inspiración prácticamente inaudible, sorbiendo por la nariz. En una ocasión he visto a un participante diciendo «buen trabajo» (puesto en evidencia por la expresión de absoluta felicidad en la cara del perro) tan sólo tocando con un dedo la cabeza del perro. Otra participante que conozco ha enseñado a su perro, *Rex*, que los premios se llaman «Billy». De este modo cuando el perro realiza los ejercicios de obediencia ella puede reforzar un comportamiento especialmente bueno, una buena respuesta a la llamada tal vez, con lo que aparentemente es una orden: «Billy, junto». Nadie se ha preguntado por qué no usa el nombre del perro en el ring.

Una vez aprendido el comportamiento, no hay ninguna regla que diga que tiene que darse un trozo de comida por cada click; usar un reforzador condicionado te permite no sólo retrasar el premio sin perder o deteriorar la respuesta, sino también dar menos comida al final de la sesión; no tienes que preocuparte porque tu animal se harte antes de que el trabajo esté terminado. Un ejemplo: en las exposiciones de belleza de perros

he notado con frecuencia que los que manejan y presentan a los perros, les dan trocitos de comida de forma repetida para conseguir una pose bonita o una expresión de alerta. Cada vez que veo esa cantidad de comida bajar por la garganta del perro sé perfectamente que la persona que está en el ring ¡no comprende los reforzadores condicionados! Cuánto más efectivo sería moldear la pose, establecer una señal (por ejemplo «¡Ten-Shun!») y usar el reforzamiento con el clicker para adoptar y mantener la pose adecuada el tiempo suficiente, dando la comida más tarde fuera del ring o bien cuando el juez se ha ido.

La virtud del reforzador condicionado es que funciona, proporciona información y afecta al comportamiento del animal en cualquier situación en la que el reforzamiento positivo resulta imposible de aplicar de forma directa. Piensa en la utilidad de un reforzador condicionado en la discriminación de olores, en el rastro, para largas esperas sentado o echado con el adiestrador fuera del campo de visión, realizando muestras para indicar la caza y en cualquier comportamiento en el que el perro trabaja lejos del adiestrador.

### **Cómo controlar los problemas de comportamiento con el reforzamiento positivo**

Puede parecer poco razonable o imposible que podamos ser capaces de controlar un comportamiento no deseado con el reforzamiento positivo en lugar de hacerlo con el castigo, con correcciones, pero las personas que adiestramos delfines tenemos muchas formas de conseguirlo. Aquí presentamos tres formas de hacerlo:

1. Establecer un reforzador condicionado negativo: no es necesario que sea una señal que signifique «¡te voy a dar!» (aunque también puedes establecerla) sino una señal que signifique «¡No!, no voy a reforzar eso». De este modo se le indica al animal que un esfuerzo en particular, algo que está haciendo, no va a ser recompensado. El animal aprende rápidamente que cuando aparece esta «luz roja» o señal de «mal», tiene que cambiar su comportamiento. Puedes usar este tipo de señal para, por ejemplo, enseñar a un perro a no saltar en el saludo, de modo que mantenga sus patas en el suelo para recibir una caricia como premio.
2. Usar el reforzamiento positivo para enseñar un comportamiento incompatible: en nuestras actuaciones con delfines en el Sea Life Park un delfín había adquirido el hábito de molestar a la chica que nadaba en el espectáculo. En lugar de darle a la chica una pistola o arma contundente (o alguna forma de castigo similar y de esa envergadura), con el silbato y unos trozos de pescado enseñamos al delfín a presionar una palanca en las profundidades de la piscina y

pedimos al delfín que lo hiciese mientras la chica estaba nadando. El delfín no podía presionar la palanca y molestar a la chica al mismo tiempo, los comportamientos eran incompatibles (y aparentemente apretar la palanca resultaba más gratificante porque dejó de molestar a la nadadora). Puedes aplicar esta técnica cuando enseñas a tu perro a echarse en la puerta del comedor durante las comidas, de forma que no pueda estar mendigando comida en la mesa.

3. El aislamiento: hay ocasiones en las que un delfín hace algo realmente malo, como puede ser mostrar agresión (dando con el hocico o los dientes en la mano del adiestrador, por ejemplo). En el instante en que esto sucede nos giramos dándole la espalda, recogemos todas nuestras herramientas de entrenamiento, el cubo de pescado y nos vamos por un minuto. Ese es el final de toda la diversión. El delfín estará asomando su cabeza en el agua con mirada y expresión consternada, «¡eh!, ¿qué he hecho yo?». Tras varias repeticiones aprenderá a comportarse y cuidar sus maneras. El equivalente en el caso de nuestro perro sería ponerlo en su jaula por un momento. El tiempo de aislamiento se utiliza de forma muy satisfactoria y da buenos resultados en los oceanarios para eliminar la agresión hacia las/os nadadoras/es, incluso en animales muy dominantes, como los machos adultos de las ballenas asesinas, y también para controlar una gran variedad de comportamientos no deseados. La técnica es, no obstante, estresante para los animales por lo que debe ser utilizada con moderación.

### **Actitudes mentales**

Usar el reforzamiento positivo supone un enorme esfuerzo para los adiestradores porque nos obliga a pensar (¡oh no!, ¡qué dolor!). Es mucho más fácil seguir las reglas que otra persona establece: «si el perro hace caca o pis, restriégale la nariz en él»; «si no camina junto, da un tirón de la correa». De todos modos, si piensas antes lo que vas a reforzar, serás un adiestrador mucho mejor. Y la concentración que necesitarás para reforzar el instante adecuado hará del adiestramiento una actividad muy interesante en lugar de algo pesado y aburrido.

Con esta técnica de adiestramiento se le da al animal la oportunidad de ganar una y otra vez, al tiempo que tiene la posibilidad de controlar al menos una parte de su mundo; no se trata de realizar el comportamiento deseado para evitar el castigo, la corrección, sino que el animal ha de hacer lo que de él se requiere, una tarea y nada más.

Por ejemplo, desde el punto de vista del delfín, una vez que ha aprendido el significado del silbato, la interacción con el adiestrador no es simplemente un

intercambio de órdenes y ejercicios de obediencia, se transforma en un juego, una adivinanza, en la que el delfín trata de «descubrir» las distintas formas de hacer que el adiestrador haga sonar el silbato. Es un juego con reglas estrictas, pero justo para ambas partes. ¡Ahora se entiende por qué los delfines disfrutaban tanto con sus ejercicios de adiestramiento!

En la práctica, el resultado de usar el reforzamiento positivo es mucho más fuerte que el simple hecho de dar comida. Si en el adiestramiento de tu perro dejas de depender del control y de su mal comportamiento, y comienzas a moldear el comportamiento deseado con una señal clara como reforzador, tu perro te respetará de un modo distinto, para él estarás haciendo las cosas con sentido, ¡por fin!



## Algunos comportamientos sencillos

Normalmente consideramos que un perro bien adiestrado es aquel que no hace nada mal: no salta para saludar a las visitas, no ladra, no se sube al sofá y cosas similares. Consideramos el adiestramiento, por lo tanto, como un modo de eliminar, erradicar el mal comportamiento. Adiestramos para eliminar un comportamiento no deseado, como es hacer que el perro deje de saltar, de ladrar o que deje de tirar de la correa.

El adiestramiento convencional, con frecuencia, parece consistir fundamentalmente en control y prevención: arrastrar a tu perro dando tirones de la correa para conseguir que haga algo y luego corregirlo, normalmente con otro tirón de la correa cuando el perro se «equivoca», hasta que aprende a comportarse de forma «correcta».

El adiestramiento con el clicker o condicionamiento instrumental es muy diferente. Con esta técnica se puede lograr que el perro realice el comportamiento deseado de forma diferente. En lugar de hacer que deje de realizar un comportamiento no deseado, vamos a enseñarle un comportamiento aceptable: saludar a las visitas de forma adecuada, amistosamente, ladrar en el momento oportuno, caminar con la correa sin tensión, estar sólo en los sitios donde se supone que los perros deben estar (en el suelo, no en el sofá; en la tierra, no en las jardineras) y así sucesivamente.

Algunas personas se acercan al mundo del adiestramiento como si se tratara de médicos o mecánicos. «Éste es mi problema. Dígame lo que está mal y cómo arreglarlo». El adiestramiento con el clicker no funciona de ese modo. Nuestro objetivo es proporcionarte las herramientas para que puedas construir un comportamiento en general. Cuando comprendas la técnica, podrás crear el comportamiento que desees.

No hay fórmulas mágicas para desarrollar un comportamiento específico con el clicker y los premios. Puede ser que yo consiga entrenar un comportamiento específico, por ejemplo, andar en posición de junto sin tirar de la correa de una manera, y que Gary Wilkes, estudioso del comportamiento, lo haga de otro modo y otros/as adiestradores/as de forma diferente. Lo que presentamos a continuación es simplemente una guía para establecer unos comportamientos básicos, no son modelos para seguir religiosamente, pero te darán una idea, un punto de partida para empezar. Puedes comenzar con cualquiera de estos comportamientos; al principio tu perro puede encontrar algunos ejercicios más fáciles que Otros. Si lo desees puedes intentarlos todos en diferentes sesiones. ¡Experimental!

Si tienes dificultades, mira en los capítulos «Consejos» y «Preguntas más frecuentes» de este libro. Es probable que otras personas hayan tenido los mismos problemas y

dudas a la hora de empezar. Utiliza los recursos disponibles. Puedes aprender este arte por ti mismo a base de repetir intentos, con aciertos y errores, y estudiando. ¡Mucha gente lo ha conseguido de este modo! Sé paciente contigo y disfruta.

## IDEAS BÁSICAS

El condicionamiento instrumental es un proceso activo y participativo como bailar o tocar un instrumento. No aprenderás cómo hacerlo tan sólo leyendo sobre el tema o discutiendo sobre teorías. Debes ponerlo en práctica. Para eso necesitas un animal de compañía, algo que le motive y disponer de dos o tres minutos para dedicarle.

Para iniciar una sesión de adiestramiento con el clicker prepara unos veinte o treinta trocitos de comida, algo muy apetecible para él: salchichas, restos de pollo, taquitos de queso suave pero firme; los adiestradores usamos todas estas cosas para asociarlas con el clicker. Haz los trozos pequeños, normalmente sugiero hacerlos del tamaño de un guisante. Si tienes un Terrier Maltés, una bolita es un gran premio. Si tienes un Gran Danés adulto, dale varias de una sola vez, así el perro sabrá que tiene algo en la boca.

Al principio no utilices productos comerciales (granos de pienso). Más adelante podrás utilizar estos productos, secos, «limpios» y fáciles de llevar en los bolsillos; úsalos, por ejemplo, para reforzar comportamientos aprendidos previamente y que el perro realiza en áreas nuevas. Pero en un principio, mientras tú y tu perro estáis aprendiendo esta nueva forma de comunicación, te sugiero que utilices comida fresca, «carne». Los productos comerciales (granos de pienso) además de no ser tan apetecibles, requieren algún tiempo para ser masticados. ¿Es eso un problema? Sí, ¡claro que sí! El adiestramiento con el clicker se basa en el instante preciso de reforzamiento (*timing*) que incluye el ritmo de intercambio de respuestas y a su vez forma parte del aprendizaje. Si el ritmo se interrumpe constantemente (por ejemplo a causa de pausas irregulares para masticar) ambos, el perro y tú, pronto os sentiréis con ganas de hacer otra cosa. «Veamos lo que hay en la tv» (tú); «veamos si otro perro estuvo en mi territorio esta noche» (el perro). Por eso: asegúrate de que, al menos inicialmente, los premios que utilizas son del tipo de comida que el perro tiende a tragar de golpe; de ese modo conseguiréis una comunicación fluida.

### La primera sesión

Tu primera sesión puede ser de un par de minutos de duración, necesitarás un lugar tranquilo y silencioso durante ese tiempo. Después de todo, tú también (no sólo el perro) estés aprendiendo algo nuevo. Necesitarás estar libre de interrupciones innecesarias.

Elige un lugar sin distracciones y en el que ambos os sintáis relajados. El comedor o la cocina pueden ser lugares adecuados (en el exterior hay demasiadas cosas que distraerían al perro). Espera hasta que podáis estar solos; la *última* cosa que necesitas es un «experto» diciéndote lo que haces mal. Si tienes otros animales de compañía ponte en otra habitación temporalmente. Coloca los trocitos de comida en un plato o cuenco donde puedas alcanzarlos fácilmente y al perro le resulte difícil llegar. Prepárate para moverte en la zona mientras realizas el adiestramiento; no estés siempre sentado en el sofá. Si te mueves, al perro también le resultará más fácil moverse.

Puede que inicialmente tu perro no muestre mucho interés por la comida. No importa; una vez que capta el significado del click, aparecerá y se desarrollará de forma natural su interés por los premios en forma de comida. Es aconsejable que las primeras sesiones de adiestramiento sean breves y justo antes de la hora habitual de comida del perro, de este modo el apetito natural del perro trabajará a tu favor, pues aumentará su interés, motivación y colaboración.

### **¿Y con cachorros?**

Puedes empezar el adiestramiento del cachorro el mismo día que llega a casa. A diferencia del adiestramiento convencional con el collar y la correa, no hay nada que temer o potencialmente doloroso en el adiestramiento con el clicker, por lo que no tienes que esperar a que el perro tenga una edad determinada para empezar. Es más, los cachorros son como pequeños misiles buscadores de comida, les encanta descubrir cómo hacer para que aprietes el clicker, y con frecuencia aprenden con más rapidez que los perros adultos.

Puedes, por supuesto, comenzar el adiestramiento con el clicker con un perro de seis meses de edad, de seis a dieciséis años. Todos ellos pueden disfrutar de este juego. Tampoco tiene importancia la raza de tu perro, ni el sexo, ni su temperamento: el adiestramiento con el clicker es adecuado tanto para perros hiper entusiastas que se suben por las paredes, como para perros tranquilos, dominantes o tímidos.

A continuación presentamos cuatro ejercicios diferentes para que tú y tu perro comencéis a practicar: «sienta» y «échate», «ven aquí» cuando te llamo, «junto»

camina a mi lado y «101 cosas que se pueden hacer con una caja de cartón». Puedes comenzar con cualquiera de ellos. Inténtalos todos si lo deseas. Algunos perros aprenden un comportamiento antes que otro; si después de tres o cuatro sesiones cortas no ves que hayas logrado progresos, intenta cualquier otro comportamiento, con total libertad, y vuelve más tarde a los anteriores.

## **ADiestRAMIENTO CON EL CLICKER DE «SIENTA» Y «ÉCHATE»**

Este ejemplo se basa en una demostración realizada por Gary Wilkes, estudioso del comportamiento.

Para empezar, prepara los premios para tu perro. Haz click y al mismo tiempo dale un trozo de comida, colocándoselo delante de su hocico de forma que lo pueda coger fácilmente. Sepárate un poco, repite esto varias veces. Inicialmente haces sonar el clicker y premias para conseguir que el perro comprenda el significado del sonido click (para que realice la asociación). Varía el tiempo que transcurre entre el sonido del clicker y la presentación de la recompensa: unas veces dáselo de forma inmediata, otras con uno o varios segundos de retraso. Haz siempre sonar el clicker primero y después dale la comida. No muevas la mano con la que le das la comida, también puedes mantenerla detrás de ti hasta que hagas sonar el clicker, así evitarás darle señales falsas por movimientos inconscientes de tu mano. En ocasiones puede ser preferible esperar unos segundos después de dar el premio, antes de volver a hacer sonar el clicker de nuevo, para conseguir que el perro preste más atención a la importancia del clicker.

Ahora haz click y lanza la recompensa al suelo (o a un plato) donde el perro pueda verla. Ayúdale a encontrarla si es necesario. Le estás enseñando que el clicker siempre significa que va a recibir el premio, comida, pero puede que no llegue al mismo sitio todas las veces o que no llegue inmediatamente. Repítelo dos o tres veces.

Algunos adiestradores que utilizan el clicker, prefieren establecer esta asociación con el clicker repitiendo este ejercicio introductorio muchas, muchas veces. Personalmente prefiero terminar con él lo antes posible. Tan pronto como el perro (o cualquier animal de compañía) agudiza su oído al oír click, para mí es el momento de enseñarle que son sus acciones las que provocan que suene el clicker.

## **Fase 1**

Para empezar, enseñaremos los ejercicios de «sienta» y «échate». Mientras el perro se mantiene en pie, pon un trozo de comida en tu mano cerrada y sitúala directamente por encima de su cabeza; si lo deseas, tu mano puede tocar su cabeza (tal vez te resulte más fácil trabajar si te sientas en el suelo). Si el perro se sienta, haz click y dale el premio. Si no se sienta, mueve tu mano hacia atrás, en dirección a su cola, un centímetro más o menos; el perro intentará seguir tu mano con su nariz. Lo que buscas es atraer al perro para que doble y apoye sus patas traseras en el suelo. Haz click cuando comienza a sentarse. Abre tu mano y dale el premio inmediatamente.

Cuando haces click y presentas el premio, es muy probable que el perro se levante de nuevo. ¡No importa! A diferencia del adiestramiento convencional, a nosotros no nos importa lo que el perro esté haciendo cuando le damos el premio: sólo nos interesa lo que está haciendo cuando suena el clicker. El clicker «marca» y determina el comportamiento que queremos. El perro recordará lo que estaba haciendo cuando sonó el clicker sin necesidad de que tú le ayudes.

De todos modos si en un principio el perro no se sienta, ten paciencia. Separa tus manos de él y vuelve a comenzar de nuevo, esta vez intenta que mueva su cabeza hacia atrás. No lo empujes. No le digas lo que tiene que hacer. «¿¡No le digas lo que tiene que hacer!? ¿Cómo va a saberlo entonces?» No te preocupes. En el adiestramiento con el clicker, inicialmente no damos órdenes. Primero conseguimos el comportamiento. Después le pondremos un nombre.

«¿Qué ocurre si el perro salta hacia mí?» Ignora ese comportamiento. Espera que desaparezca por sí mismo. Cuando el perro pone sus patas delanteras en el suelo, comienza de nuevo el movimiento hacia atrás con la mano cerrada y el premio.

## **Fase 2**

Ahora vamos a incrementar el tiempo que el perro permanece sentado. Mantén tu mano sobre su cabeza hasta que se sienta. Haz click. Recompensa. Repite esto varias veces. La próxima vez que se sienta, no hagas sonar el clicker inmediatamente. Mueve tu mano con la recompensa, espera. ¿El perro permanece sentado? Haz click. Prémialo.

Al retrasar el premio unos segundos estás enseñándole que debe permanecer sentado hasta que oye el click. No necesitas hacer sonar el clicker para conseguir que el perro continúe sentado: de ahora en adelante el click significa el fin del comportamiento.

Al retrasarlo puedes aumentar la duración del comportamiento. No le hables con efusividad; eso añadiría confusión al aprendizaje. Mantente callado.

### **Fase 3**

Ahora vamos a retirar el movimiento de la mano hacia atrás. Atrae al perro a la posición de sentado. Después, de forma relajada, pon tu mano con la recompensa a tu espalda. ¿El perro permanece sentado? Bien. ¡Haz click! Repite.

En algún momento (tendrás que decidir por ti mismo cuándo hacerlo) puedes dejar de orientar al perro hacia la posición de sentado y esperar con la recompensa en tu mano en tu espalda. ¿El perro trata de lamer la mano que tiene el premio? Ignora ese comportamiento. Lo que buscas es que el perro, de forma tímida, lentamente tal vez, comience a sentarse por sí mismo. ¡Bien! ¡Haz click por eso!

### **Notas de adiestramiento: finalización de la sesión**

Las investigaciones realizadas muestran que las sesiones de adiestramiento frecuentes y cortas son más efectivas que cuando se realizan pocas y muy largas. Intenta que tus primeras sesiones no duren más de cinco minutos. Déjalo mientras estéis todavía disfrutando del ejercicio. Puede que no paséis de la fase 1 o 2 en la primera sesión, o incluso en las dos o tres primeras sesiones. No te preocupes. Pudiera ser que tu perro fuese uno de esos torbellinos que quieren jugar este nuevo juego durante media hora o más, o que pasa directamente a la fase 6 en la primera sesión. Está bien. Algunos perros pueden ofrecerte las fases 3 y 4 antes de conseguir la 2, correcto; continúa con lo que hayas obtenido y vuelve a las primeras fases en otra ocasión. Si eres capaz de obtener el comportamiento que deseas con dos click, ¡perfecto! Cada click cuenta; puedes moldear el comportamiento deseado con uno o dos reforzamientos con el clicker por sesión. Lo importante es que logres progresos, aunque éstos sean pequeños.

Si el perro abandona (lo que puede ocurrir en un principio cuando está aprendiendo el juego) o si *tú* estás confuso, impaciente o enfadado, déjalo de inmediato y vuelve a intentarlo más tarde. Puede que te encuentres con que se produce un avance importante en el aprendizaje *entre* sesiones de adiestramiento, especialmente si las haces cortas. Un problema que encuentras hoy puede resolverse por sí solo mañana.

### **Fase 4**

Cuando el perro se sienta durante unos segundos sin necesidad de poner la mano

sobre su cabeza, inicie o no por sí mismo el «sienta», puedes colocar la mano en que guardas los premios de forma que atraigas al perro a la posición de «échate». Pon la mano cerrada con la recompensa delante de la nariz de tu perro mientras está sentado. Después muévela hacia abajo lentamente entre sus patas delanteras, manteniéndola siempre pegada al perro. Su nariz seguirá tu mano y es posible que primero se deslice hacia atrás y después comience a echarse. Haz click cuando las patas delanteras comienzan a doblarse por primera vez. Prémialo. La segunda vez pon tu mano un poco más abajo, alejándola suavemente cuando el perro toca el suelo. ¿Se echa? Bien. Haz click. ¿Se levanta inesperadamente? Bueno, no tiene importancia. Dale el premio mientras se está levantando. Luego atráelo hacia abajo otra vez.

### **Fase 5**

En algún momento, y esto depende de tu propia valoración, reduce progresivamente tu movimiento, la ayuda hacia abajo. Permítele ver que tienes comida pero no dirijas su nariz hacia abajo. Espera a que el perro se eche a su propio ritmo. No necesitas esperar el movimiento completo hacia abajo, a la posición de echado. Haz click si sus patas comienzan a deslizarse o sus codos comienzan a doblarse, o simplemente si comienza a dirigir su cabeza hacia abajo. El sonido click (seguido del premio) le indica al perro que está actuando en la dirección correcta, que va bien encaminado al moverse hacia el suelo. Espera de nuevo, dale tiempo. En esta ocasión, déjale ir un poco más lejos. Tal vez todo el camino hacia abajo para echarse.

Repite el ejercicio. Observa al perro. Puede ser que detectes en su expresión el momento en el que «se le enciende la bombilla»: el momento en el que se percata de que si se echa, ¡tú harás sonar el clicker! Incluso los cachorritos de seis u ocho semanas de edad pueden deducir esto. Éste será el momento en que tu cachorro comience a echarse cuando se lo indicas. Incluso es posible que el perro se lance al suelo. Si eso ocurre, recuerda que debes hacer sonar el clicker una sola vez, nunca lo hagas sonar de forma repetida, puedes mostrar tu entusiasmo dándole un premio succulento (un puñado de comida o su juguete preferido) con un sólo click: un momento intenso que denominamos «¡Bingo!»

Como ha dicho el adiestrador Lana Mitchel, «para ti es un ejercicio de adiestramiento, pero es un ejercicio de *pensar* para tu perro». Cuando tu perro se da cuenta de que echándose y esperando te hace apretar el clicker, cuando descubre que puede ganar por sí mismo los premios, habrá aprendido algo maravilloso, que podemos desarrollar de muchas, muchas maneras. Esta primera lección es importante y muy excitante para el perro.

**Notas de adiestramiento: comienza una nueva sesión con una revisión de las anteriores.**

Es aconsejable empezar siempre la sesión de adiestramiento en una fase anterior: si has alcanzado la fase 5 y ya el perro se echaba por sí mismo, comienza la siguiente sesión con una rápida revisión de la fase 4, atrayendo al perro a la posición de echado, esperando y haciendo sonar el clicker por una posición de echado parcial y después por una posición de echado completa, sin ayuda. Dos o tres repasos normalmente serán suficientes para conseguir que el perro se concentre en el tema y alcance una velocidad de ejecución adecuada, de forma que puedas continuar con los progresos.

Una vez alcanzado este nivel de respuesta para un comportamiento determinado, los siguientes pasos a realizar son: extender la duración del comportamiento, añadir distracciones y poner una señal (una indicación con la mano o una palabra o ambos) para indicarle al perro la ejecución del ejercicio. Para progresar a esta fase, ve a la página 34<sup>[1]</sup>.

## **ADIESTRAMIENTO DE RESPUESTA A LA LLAMADA «VEN AQUÍ» CON EL CLICKER**

¡Responder a la llamada! El problema de todos los propietarios de perros. Adiestrar al perro para que tenga una respuesta fiable a la orden «ven aquí» es algo simple pero no es fácil. Se requiere pensar, atención y sentido común. El clicker será una gran ayuda.

### **Fase 1**

Siéntate en el suelo. Atrae la atención del perro hacia ti. Cuando llega a tu lado y te toca, haz click y dale un trozo de comida. Levántate, sepárate e inténtalo de nuevo. Repite la secuencia.

Llama al perro cuando esté en otra habitación. Cuando llegue a tu lado haz click y dale el premio. Realiza este ejercicio en repetidas ocasiones a lo largo del día y de forma inesperada *Siempre* haz click y prémialo cuando responde. Si no responde no le des una segunda oportunidad. Permítele ver como pones el clicker y la comida a un lado (o incluso mejor, déjale ver como trabajas con otro perro y como haces sonar el



clicker y premios con un trozo de comida a otro perro o al gato).

Los niños también pueden colaborar; coloca a los niños en ambos lados de la habitación y pídeles que hagan lo siguiente: un niño dice el nombre del perro, cuando el perro mira, el niño debe decir «ven aquí» y dar unos golpecillos en el suelo u otra superficie para llamar la atención del animal y conseguir que se acerque. (¡No le lances trozos de comida! Esconde los premios). Haz click cuando el perro se acerca y toca al niño. Después el niño le da un trocito de comida y el otro niño es el que llamará ahora al perro. Incluso un cachorro pensará enseguida que es un juego muy divertido moverse de un lado a otro entre dos niños con el clicker y trocitos de comida.

## **Fase 2**

Ahora inténtalo fuera, en el exterior. Si el perro es un «fugas», utiliza dos voluntarios de apoyo. Uno sujeta al perro con la correa larga y los otros dos llaman al perro de un lado a otro. Recuerda que el elemento más importante para lograr fiabilidad no es la comida, tampoco la llamada, sino hacer sonar el clicker cuando el perro llega a la persona que lo llama. Este es el momento en que ocurre el aprendizaje.

Saca al perro a dar un paseo. Lo más adecuado es utilizar una «flexi» (correa larga y extensible que se recoge automáticamente, y que se vende en tiendas especializadas de animales). Con ella le permites al perro que se aleje de ti, sentirse libre sin estarlo realmente. De cuando en cuando llámalo, estando cerca o lejos, haz click y prémialo cuando responde. Si te ignora, camina unos diez o veinte pasos e inténtalo de nuevo. Si el perro tira constantemente de la correa, acórtala, quédate quieto y déjale que tire y olisque hasta que se canse. Después llámalo, aunque esté muy cerca de ti; cuando gire la cabeza, haz click y prémialo. No lo corrija ni des tirones de la correa por no responder a la orden de acercarse; esto sólo le enseñaría que «ven aquí» significa problemas.

Cada vez que llamas a tu perro y viene, asegúrate de que haces click. Si no tienes un clicker contigo, haz el sonido con tu lengua, chasqueado tus dedos o dile «bien» (no es una señal tan clara e inmediata como el clicker, pero es mejor que nada). No sueltes a tu perro en lugares públicos hasta que tengas una respuesta entusiasta a la llamada, bien establecida y fiable. Esto puede requerir semanas, especialmente si el perro ha estado ignorando la orden de «ven aquí» durante años. Con un cachorro puede que tan sólo necesites un par de días.

### **Fase 3**

Suéltalo en un parque. Elige inicialmente un lugar cerrado, preferiblemente con pocas distracciones, un lugar aburrido para él. Permítele olisquear los alrededores y después dale la orden «ven aquí», agáchate para invitarle a acercarse y resultarle más atractivo, menos intimidatorio. Haz click cuando se acerque, dale un gran premio y vuelve para casa. Realiza esto para empezar, haz que sea una primera lección de prueba exitosa y memorable.

Si estás en el exterior y el perro no responde a la llamada, vete a buscarlo. Ponle la correa y llévatelo para casa. No le des cuatro o cinco oportunidades de ignorar tu llamada antes de que decida responder; de ese modo estarías enseñándole a desobedecer las cuatro o cinco primeras llamadas. No le castigues cuando lo alcances: simplemente, en silencio, métele en casa. De hecho puedes hacer click y premiar al perro por permitirte cogerlo por el collar; esto evitará cualquier tendencia futura de pararse a una distancia donde no puedas alcanzarlo.

Cuando te encuentras en un entorno con numerosas distracciones o muy fuertes, como un parque con muchas ardillas, puedes usar las distracciones como refuerzo. Por ejemplo; lleva el perro al parque con la correa larga. Déjale olisquear los alrededores. De cuando en cuando llámalo: si responde a la llamada, haz click y después, en lugar de darle la recompensa, suelta la correa y permítele que persiga a las ardillas. ¡Ayúdale incluso! Después agárralo, ponle la correa y vuelve a casa. Parece contradictorio, lo sé, pero cada experiencia con este reforzamiento fortalece, de hecho, la respuesta a la llamada.

En ocasiones ocurre con los perros que comienzan a responder de forma habitual y con rapidez, que un buen día, de repente, parecen estar completamente sordos y no oyen ni entienden tu voz. Has reforzado la respuesta a la llamada en numerosas ocasiones y, ahora, repentinamente, parece que no funciona. En este caso lo que puedes hacer es: llámalo, dale la oportunidad de responder; si no obedece, llévatelo directamente para casa, sin pausas, sin permitirle olisquear más o tener más diversión. La próxima vez que salgas, es posible que veas que la respuesta a la llamada recupera los niveles previos. No tiene sentido, por supuesto, hacer esto hasta que el perro ha alcanzado una respuesta a la llamada de forma alegre y positiva.

### **Fase 4: Mantenimiento de la respuesta «ven aquí»**

La respuesta de tu perro a la orden «ven aquí» es tan importante que considero que

garantiza el que esté pendiente del amo de por vida. Usa las situaciones cotidianas para reforzar la llamada y conseguir que el perro responda con rapidez. Por ejemplo: ocasionalmente, cuando vayas a jugar con él, a darle un hueso o darle su comida, llámalo esté donde esté. Una vez que llegue a tu lado haz click y después dale su comida, el hueso o lanza la pelota o el *Frisbee* para jugar con él.

A la mayoría de los perros les encanta ir en coche. Si tienes previsto llevarlo en el coche dale la orden «ven aquí», refuerza el comportamiento abriendo la puerta del coche y dejándole entrar.

Siempre y cuando te sea posible, haz que la respuesta a «ven aquí» se asocie con algo muy gratificante para él, y de vez en cuando, sorpréndele con algo extra. Algún día esta respuesta te será de gran utilidad.

## **CAMINA EN ESTA DIRECCIÓN SIN TIRAR DE LA CORREA: «JUNTO»**

La técnica que vamos a utilizar ahora se denomina moldeado. En lugar de afanarnos en lograr un comportamiento perfecto desde el principio, como se hace en el adiestramiento convencional, iremos «construyendo» el comportamiento, poco a poco, en sucesivas aproximaciones.

Hay varias maneras de moldear un comportamiento. Aquí presentamos distintas formas de hacerlo, enseñando a un perro a caminar sin tirar de la correa. Si tu perro tira con fuerza, te arrastra, cuando lo llevas de la correa, tendrás que deshacer algún aprendizaje previo, lo que te llevará algo más de tiempo. Experimenta con las siguientes sugerencias; adiestra con tu cerebro (inteligencia), no con tu músculo (fuerza).

### **Fase 1**

Llévate al cachorro o al perro adulto a una habitación tranquila, donde tengas espacio suficiente para moverte. Atráelo para que se sitúe a tu izquierda, a tu lado; puedes hacerlo dando palmadas en tu muslo y diciendo, al mismo tiempo, su nombre. Cuando se acerca hacia ti, haz click. Dale el premio.

Da un paso hacia delante con tu pierna izquierda; usa tu voz para atraer su atención o

da unas palmaditas en tu muslo, en la pierna izquierda. No trates de persuadirlo mostrándole el premio; de ese modo sólo aprendería a seguir la comida. Lo que quieres es que aprenda a seguirte a ti. Si camina a tu lado, haz click y prémialo. Ahora deja de darle premios, no le premies mientras *os estáis moviendo*, eso sólo crearía confusión al estar comiendo al mismo tiempo que realiza el comportamiento que supuestamente está aprendiendo. Recuerda que el lugar donde está el perro en el momento en que recibe el premio es irrelevante. Lo que realmente importa es que esté más o menos a tu lado, a la altura de tu pierna izquierda en el momento en que haces sonar el clicker.

Repítelo de nuevo; si el perro comienza a andar a tu lado y al mismo tiempo que lo haces tú, haz click en ese preciso instante, párate y prémialo. Ahora desplázate tres pasos y haz click sólo si el perro está a tu lado al finalizar este movimiento. Gírate, atrae su atención para que se acerque a tu lado y cambia de dirección. Haz click cada tres pasos. Si el perro está a tu lado, en la posición correcta, haz sonar el clicker y prémialo cada cuatro o cinco pasos a partir de ese momento.

## **Fase 2**

Introduce variaciones. Aumenta el número de pasos antes de premiarlo. Prueba a hacerlo más rápido o un poco más despacio. Pónselo fácil para que «consiga» el premio, no le riñas si se mueve, simplemente haz click cuando recupera la posición.

Haz click si el perro se mantiene cerca, pegado a tu pierna, cuando realizas un giro o cambias de dirección. Párate, haz click si el perro se para y se mantiene cerca cuando te detienes. Cambia la velocidad: rápido y despacio. Continúa haciendo sonar el clicker cada cinco o diez segundos, pero asegúrate de que tienes una razón para hacer click. Sigue con sesiones de adiestramiento cortas; unos minutos son suficientes.

## **Fase 3**

Sal a la calle. Por razones de seguridad, ponle la correa al perro; pero para evitar la tentación de usarla para corregirle, de dar un tirón si pone mucha tensión, coloca el otro extremo de la correa atado a tu cintura (la mayoría de los perros con problemas de tensión han sido adiestrados por sus amos a poner tensión en la correa por el hábito del amo de tirar de la correa hacia atrás). Ahora vuelve a las primeras fases, ayudándolo, haz click cada tres pasos, luego cada cinco, diez o lo que tú consideres razonable. Haz tu propia valoración; cuenta el tiempo de media que el perro se mantiene a tu lado y establécelo como punto de partida para hacer sonar el clicker.

Cuando el perro es capaz de caminar una distancia larga en línea recta sin perder interés, comienza a añadir giros de 90°, curvas y variaciones. A los perros les encanta este juego y tratarán de adivinar el siguiente cambio, manteniéndose pegados a tu pierna sin preocuparles lo que tengas pensado hacer. Establece en el juego un grado de dificultad adaptado a las posibilidades de tu perro de forma que pueda recibir numerosos reforzamientos. ¿Qué hacer si el perro descubre, ve o huele algo que desea investigar, se aleja todo lo que da de sí la correa y comienza a tirar? Párate. Permanece inmóvil. Mientras el perro esté tirando no sucede nada. Cuando deje de tirar, haz click. Prémialo. En fases más avanzadas podrás incrementar el grado de distracciones. Déjale descubrir que cuando tira no ocurre nada, pero cuando deja de tirar tú te acercas para saludar al otro perro, la persona, la boca de riego o lo que él deseaba investigar.

Tu objetivo con el clicker es darle al perro la responsabilidad de mantener la correa relajada, floja. Tras la repetición de este ejercicio, esta posición se convertirá en algo natural para tu perro, un hábito, y tan sólo tendrás que reforzarlo con premios o haciendo click una o dos veces durante el paseo. Y, con el tiempo, tendrás un comportamiento satisfactorio con la correa, será algo normal.

### **Fase para perros con historial de tensión fuerte**

El simple proceso de hacer click después de dar unos pasos y parar para premiar, repetido en distintos paseos, suele ser suficiente para transformar a un perro con tensión fuerte y que no responde al control, en un acompañante de paseo con buenas maneras, sin tirones de la correa. Asegúrate de que te paras y dejas que el perro olisque de vez en cuando. Esa actividad es placentera para él y debe permitírsele como premio por no tirar, en lugar de que tenga que «robarla» a costa de tirar y arrastrarte con fuerza para alcanzar aquellos objetos que desea olisquear.

¿Qué hacer si el perro sigue el rastro tirando y te ignora cuando estás en la calle? Ata la correa a tu cintura. Si tienes un perro grande, calza zapatos bajos para que no consiga hacerte perder el equilibrio. Ahora puedes utilizar como reforzamiento su deseo de explorar. Si tira, tú te paras, plantas tus pies en el suelo y permaneces inmóvil. Sin decir nada. Cuando el perro te mire, golpea con la palma de la mano tu pierna izquierda. Si afloja la tensión de la correa o se acerca a ti, haz click y avanza hacia adelante. Muy probablemente comenzará a tirar de nuevo de la correa, especialmente si lo ha estado haciendo durante años. Repite la secuencia. Párate. Si relaja la correa haz click, y sigue.

Puede ser que en las primeras sesiones no seas capaz de avanzar más que unos pocos pasos cada vez. No te preocupes. Prepárate para terminar la sesión de entrenamiento antes. Cuando te canses de repetir este ejercicio de avanzar y parar deja al perro en casa. Inténtalo de nuevo al día siguiente. Tarde o temprano el perro cederá y comenzará a esperarte en lugar de arrastrarte. Entonces tendrás algún motivo para apretar el clicker y premiar a tu perro.

### **Un paso fácil**

En ocasiones puedes resolver fácilmente un problema de tensión aplicando una regla sencilla: «cada vez que la correa se afloja, voy a hacer click y premiar». Saca a pasear al perro pero engancha la correa a tu cinturón. Cuando el perro al realizar sus investigaciones deje la correa floja, haz click y prémialo. Al final de los diez minutos de paseo, es posible que tengas un carácter reformado.

A ver si lo adivinas. Puedes hacer esto con dos perros. La regla es: «cuando las dos correas están flojas, hago click y premio». Presta muchísima atención: puede ser que tengas la costumbre de permitirle tirar a los perros; es un comportamiento tan arraigado que resulta difícil percatarse de los ligeros movimientos en los que dejan de tirar. ¿Se paran a olisquear un seto, a rascarse o para hacer sus necesidades? No importa cuál sea la razón. Si uno de ellos se para y después el otro, haz click. Prémialos a ambos. En el futuro, esto puede ser un instante que queda fijado. Dos o tres paseos de cinco minutos durante dos o tres días pueden ser todo lo que necesites si el instante en que señalas el comportamiento deseado es el adecuado.

### **El Halti**

El Halti es un ronzal para perros similar al que se utiliza con los caballos, que se pone alrededor del hocico y cuello (tiene forma de ocho). La anilla para enganchar la correa se encuentra por debajo de la mandíbula del perro. El perro puede abrir la boca de forma confortable, no es un bozal. No obstante, si el perro tira en exceso se tiene la posibilidad de mover su cabeza hacia atrás, a un lado o hacia abajo (tirando suavemente de la correa en esa dirección), de modo que el perro no puede ver hacia donde va y por lo tanto deja de tirar. No necesitas realizar ningún tipo de entrenamiento previo, sólo sujetar la correa y caminar. Puede ser que inicialmente el perro trate de rebelarse y rechace el collar, como hace un cachorro cuando se le pone el collar y la correa por primera vez, pero muy pronto el perro aprenderá por sí mismo a mantener la correa sin tensión, floja. Esta es una solución temporal excelente mientras adiestras a tu perro y puede ser una ayuda permanente para un

propietario con escasas habilidades o para un niño que tenga que sacar a pasear a un perro muy grande. Los Haltis se pueden adquirir en tiendas especializadas.

## **101 COSAS QUE SE PUEDEN HACER CON UNA CAJA:**

**Un ejercicio excelente para un perro mayor, temeroso o que ha sido adiestrado anteriormente con otras técnicas**

El objetivo de este ejercicio es desarrollar la flexibilidad mental de tu perro y hacer que el adiestramiento con el clicker sea divertido para ambos. Deseo agradecer a PR Dogs, en Falls Church, Virginia, por permitirme utilizar este ejercicio.

### **Primer paso**

Toma una caja de cartón de cualquier tamaño, recorta los laterales para hacerla de unos ocho centímetros de alto y a continuación colócala en el suelo. Haz click si el perro mira hacia la caja. Prémiale. Si se aproxima o pasa cerca de la caja, aunque sea de forma involuntaria, haz click. A continuación, después de hacer click, lanza el premio dentro de la caja o cerca de ella. SI el perro se acerca a la caja para hacerse con su premio, haz click cuando da el primer paso y lanza otra recompensa. Si se «mete» en la caja, excelente, haz click de nuevo aunque esté comiéndose la recompensa anterior y ofrécete otro trozo de comida esta vez en tu mano.

Puedes obtener de forma rápida muchos comportamientos con la caja. Haz click si se dirige hacia ella o si la toca. Alterna entre lanzar el premio dentro de la caja y mantenerlo en tu mano, de forma que tenga que acercarse a ti para obtenerlo. Si el perro evita tocar la caja y por lo tanto no come los premios da igual: él sabe que los ha conseguido. Si se acumulan las recompensas en la caja no te preocupes, cuando decida meterse en ella se encontrará con el «premio gordo». Si decides finalizar la sesión de adiestramiento antes de que ésto suceda, puedes hacerlo; simplemente recoge los premios y pontos en un lugar seguro lejos del alcance del perro para poder utilizarlos en una próxima sesión. Recuerda que nunca debes premiarle con comida si antes no has hecho sonar el clicker y que Cebes hacerlo sonar siempre que haya alguna buena razón para ello, sí deseas reforzar alguna acción concreta del perro.

Si quieres que realice algún otro comportamiento para hacer sonar el clicker puedes

acelerarlo situándote en diferentes partes de la habitación de forma que la caja quede entre el perro y tú, aumentando de este modo la probabilidad de que se aproxime a ella. No lo llares, no trates de atraer su atención golpeando la caja, no hables, no lo estimules, no le «ayudes», ya que todas esas acciones muy probablemente sólo conseguirán hacer que se muestre más temeroso. Haz click ante cualquier movimiento de sus patas en dirección a la caja, sin importar la distancia a la que se encuentre de ella y a continuación prémiale. Si sólo consigues premiar cinco o seis movimientos en la dirección deseada, pasando cerca o sobrepasando la caja, y luego el perro «pierde interés» y se aleja, no importa. Siempre podéis jugar al «juego de la caja» más tarde. Los reforzamientos que lograste antes continuarán trabajando por ti entre sesión y sesión. Cada una de las sesiones de adiestramiento, aunque sean cortas, harán las cosas más sencillas en el futuro.

Tienes que recordar que estás enseñando a tu perro las reglas de un juego nuevo. Si habías comenzado a adiestrarlo siguiendo los métodos tradicionales, puede ser que el perro esté respetando la regla general de «esperar a que le ordenen lo que tiene que hacer». La primera regla de este nuevo juego es, no obstante, «haz algo por ti mismo y yo apretaré el clicker»; es, por lo tanto, un problema arduo. En ese caso el juego de la caja es especialmente valioso y los primeros pasos son muy excitantes, aunque los progresos puedan resultar imperceptibles para un espectador e incluso en este momento para ti.

Finaliza la primera sesión con un «click por nada» y un premio especial consistente en un puñado de premios o el libre acceso al cuenco con las recompensas. «Hum». Eso le haré pensar. La próxima vez que aparezca la caja de cartón tu perro se mantendrá alerta, atento a nuevas posibilidades. Click. Recompensas. Premios especiales. La caja de cartón hace que mi amo se comporte de forma extraña, pero a pesar de todo a mí me agradan todas estas novedades. «¿Una caja? ¿Algo que yo pueda hacer con esa caja?» Estas son nuevas ideas que surgirán.

Si tu perro se muestra muy temeroso puede ser que necesite repetir el primer ejercicio una o dos veces o tal vez más, hasta que finalmente «crea» algo similar a lo que una persona describiría como: «lo que está pasando aquí es que el sonido click significa que mi amo me lanza comida deliciosa. Y la caja no es una trampa sino que es la señal de que es la hora del click y la recompensa».

## **Segundo paso**

A continuación presentamos algunos comportamientos para reforzar que se pueden presentar en la misma sesión o varias sesiones más tarde. Haz click si el perro mete



sus patas en la caja, si la empuja, le da con la pata, la toca con el hocico o la muerde, por olisquearla, arrastrarla por el suelo, levantarla o darle la vuelta, en resumen, por hacer algo con ella.

***Recuerda que debes hacer sonar el clicker cuando el perro está ejecutando el comportamiento que deseas y no una vez que el perro ha terminado. En el instante en que haces click el perro se parará, por supuesto, para recoger su premio. Pero dado que el click señala el comportamiento, el perro lo repetirá de nuevo o con alguna variación para intentar conseguir que hagas sonar el clicker de nuevo, por lo que tú no perderás el comportamiento a causa de la interrupción sufrida al sonar el clicker.***

Puede ser que termines en un frenesí de comportamientos relacionados con la caja. ¡Maravilloso! Tu perro ya ha aprendido a solucionar problemas de forma creativa. Si esto te abruma y no eres capaz de decidir qué comportamiento reforzar, ante qué comportamiento hacer sonar el clicker, simplemente dale el premio extraordinario y finaliza la sesión. Ahora eres tú el que tiene cosas sobre las que pensar entre las sesiones de adiestramiento.

Sin embargo, puede ser que obtengas una respuesta más metódica, que el perro haga un lento y cuidadoso examen y repita de forma exacta lo que has reforzado anteriormente, tocar con la pata la caja, por ejemplo. Está bien, pero a continuación necesitas ser más flexible o de lo contrario terminarás obteniendo este comportamiento únicamente: tocar con la pata, click; tocar con la pata, click. Y éste no es el modo de ganar este juego. Por lo tanto, cuando el perro comienza a ofrecernos siempre el mismo comportamiento, de forma repetida, no hagas sonar el clicker. Él toca con la pata, tú esperas. Tu respuesta ha cambiado, el comportamiento del perro también cambiará. Tal vez mantenga la pata sobre la caja más tiempo, muy bien, eso es algo nuevo, podemos hacer click. Puede ser que la retire, haz click por eso, una o dos veces. Puede ser que ahora toque con la otra pata, también... muy bien, haz click por eso. Ahora puede que intente hacer algo nuevo.

Y, ¿por dónde seguimos ahora? Bueno, una vez que tu perro ha descubierto que enredar con la caja es aparentemente el objetivo de este juego, tendrás un abanico de comportamientos suficientes para poder elegir el/los que reforzarás de ahora en adelante; comenzarás a pulsar el clicker sólo por comportamientos específicos, que tú seleccionas con un plan concreto. Es como si tuvieras una caja entera con letras (Scrabble, Intelect) y te dispusieras a escoger entre ellas para formar una palabra. Este proceso es parte del moldeado.

## **Tercer paso**

**Variaciones y productos finales:** ¿qué comportamientos de los que obtienes con la caja de cartón podrías moldear?

**Meterse en la caja y permanecer en ella.** Comportamiento de partida: si mete sus patas en la caja, haz click y dale el premio. Después no hagas click, *tan sólo espera y observa qué pasa*. Puede que consigas que ponga las dos patas dentro de la caja. Haz click. Ahora trata de conseguir que ponga las cuatro patas dentro, que se meta en la caja. Las opciones son: sentado o echado dentro, permanecer en la caja hasta que suene el clicker, permanecer dentro hasta que lo llames y responda a la llamada.

**Aplicaciones:** Indicar al perro que se vaya a su cama. Introducir al perro en la jaula de transporte para viajar.

Dejemos que los niños de la casa impresionen y hagan amigos gracias al perro al intentar adiestrarlo con el clicker, al hacer que ponga sus cuatro patas en la caja y salir luego (también da resultado con gatos). Un profesor de secundaria que conozco, en ocasiones especiales lleva a su Papillon a la escuela en una cesta de picnic. Cuando se abre la cesta, el perro da un salto, sale, se pone a jugar con los niños y luego de otro salto se mete de nuevo en la cesta.

**Comportamiento: portando la caja.** Comportamiento inicial: el perro agarra con sus dientes el borde de la caja y la levanta del suelo. **Aplicaciones:** Infinitas. Cobrar una caja o una cesta. Llevar en su boca cosas de un lugar a otro: poner las revistas de nuevo en el revistero. Guardar los juguetes en su cajón. Un perro que ha aprendido a generalizar, que ha aprendido reglas generales como «al cobrar cosas en mi boca recibo premios», podrá aprender muchas otras destrezas. ¿Morder la caja en el suelo? El perro de Polly Hanson siempre consigue provocar la risa de las visitas a la orden de «destruye tu cama». Le da un buen meneo al asirla con su boca y agitarla en todas direcciones con fuerza.

**Comportamiento: volcar la caja sobre sí mismo.** No sé cuál es el beneficio de este ejercicio pero resulta fácil de obtener; con frecuencia aparece en el juego de las «101 cosas que se pueden hacer con una caja». Si el perro golpea con su pata, con fuerza, el borde más próximo de la caja, ésta volcará. Nuestro primer perro, *Skookum*, un Border Terrier, descubrió que podía volcar la papelera de la sala (de mimbre, con forma de cuenco, vaciá) sobre él, de forma que se escondía debajo de ella. Luego se movía por toda la casa con la cesta encima, haciendo que la papelera tomase vida. Para nuestros invitados era sin duda la cosa más graciosa que le habían visto hacer a un perro. Dado que los terrieres adoran que se rían con ellos (nunca de ellos) nunca necesité utilizar el clicker o los premios para mantener este comportamiento una vez

descubierto, además, el perro aprendió a esperar hasta que se le invitaba a hacerlo, normalmente cuando teníamos compañía.

## **CÓMO AUMENTAR TUS HABILIDADES DE ADIESTRAMIENTO CON EL CLICKER**

### **Añadir variaciones**

Para mantener el interés en el adiestramiento y hacer progresos en lugar de estancarte en el nivel en el que estás, necesitas incrementar continuamente los requisitos para hacer sonar el clicker: necesitas conseguir que el comportamiento sea más complejo, pidiéndole al perro que haga algo más para que tú hagas click. Te sugerimos algunas formas para aumentar la dificultad, complejidad, en un ejercicio tan sencillo como el de echarse. Partiendo de la posición de echado, sepárate del perro y haz click por permanecer echado aunque tú te hayas alejado de él. Muévete a la izquierda, a la derecha, al centro, salta y agáchate, haz algo ruidoso o algún movimiento inusual y haz click si, pese a todo, el perro permanece echado. Desplázate haciendo un círculo alrededor del perro, tócale y luego vuelve a alejarte. Haz click por permanecer echado. Si se levanta, espera a que se eche de nuevo. En ese instante, haz click por echarse (y prémialo, por supuesto). Después repite el ejercicio de nuevo y dale otra oportunidad de permanecer echado mientras tú realizas todo tipo de movimientos a su alrededor. Realiza este ejercicio en distintos entornos y áreas nuevas, como puede ser en el exterior. Puedes utilizar un señuelo, si lo necesitas en alguna ocasión, para conseguir que se eche. Después espera hasta que se eche por sí mismo y haz click en ese instante. La primera vez que realizas el ejercicio de echado en un entorno nuevo, será necesario que vuelvas a las primeras fases y hacer el ejercicio muy fácil para el perro (que garantice que la ejecución sea exitosa).

Prolonga la duración del ejercicio, el tiempo que el perro ha de permanecer echado. Varía el ejercicio: en ocasiones cinco segundos, otras veces veinte. Si estás trabajando con un cachorro de pocos meses no lo hagas permanecer echado más de treinta segundos. Para conseguir que el perro permanezca echado tres o cinco minutos sin reforzarlo, necesitas un perro lo suficientemente mayor para que soporte el aburrimiento.

### **Establecer una señal**

En ocasiones, cuando un perro ha aprendido un comportamiento, por ejemplo

«échate», comienza a realizar ese comportamiento para ti a todas horas: lanzándose a tus pies en todo momento con la esperanza de obtener un premio por ello. Éste es el momento ideal para introducir una señal y enseñarle a responder ante una señal o una orden; asociar una palabra al comportamiento, como puede ser la orden «échate».

Vas a enseñarle al perro, en lo sucesivo, que echarse es necesario para hacer sonar el clicker, pero sólo si lo realiza después de que se le da la palabra clave (o la señal clave) que indica «échate». Tú quieres que el perro descubra, tras la repetición del ejercicio, que echarse cuando él quiere ya no hace que suene el clicker, ni sirve para conseguir premios, pero que si espera hasta que le des la señal y te ofrece la respuesta de echado el premio esté garantizado.

Indícale «échate» justo antes de que vaya a hacerlo por sí mismo; haz entonces click y prémialo. Motívalo para que se levante. Repite el ejercicio. Después de repetir esta secuencia dos o tres veces ayudándole a conseguir la respuesta deseada y reforzando la posición de echado, espera. Deja que se eche a su propio ritmo, sin prisas. No hagas nada. Estimúlalo nuevamente para que se levante. Ordénale «échate». Haz click para la siguiente posición de echado. Repite este proceso haciendo click por cada ejecución del ejercicio después de que le des la orden e ignora la posición de echado que te ofrezca sin que tú se la hayas pedido. Repite todos los días, ocho o diez veces a la semana. Esta es una respuesta condicionada. Inicialmente las cosas van más despacio y se requieren más repeticiones que con el condicionamiento instrumental.

Sé paciente; una vez que el perro ha aprendido una o dos órdenes después de varias repeticiones, con la palabra asociada, le resultará fácil generalizar y comprender el significado de la señal. En el futuro le resultará más fácil y aprenderá con más rapidez las nuevas palabras o señales que introduzcas.

Si deseas utilizar una señal con la mano (inicialmente muchos perros responden mejor a la señal con la mano que a una palabra) simplemente, en las fases previas, sustituye la orden por la señal con la mano que tú elijas. La señal estándar para la orden «échate» es un brazo extendido verticalmente en el aire.

Cuando el perro responde satisfactoriamente a la señal dale la orden desde más lejos, a mayor distancia, o bien cuando esté ocupado con otras cosas o distraído con algo. Tu poderoso clicker será una gran ayuda para hacerle entender al perro que es muy importante estar atento a la presentación de estas señales y responder a ellas a tiempo, en cualquier circunstancia y situación.

Para más información sobre cómo facilitar una respuesta deseada ver el capítulo 3, en

Karen Pryor: *Don't shoot the dog*<sup>[11]</sup>.

### **Adiestrar múltiples comportamientos**

No es necesario que limites el adiestramiento con el clicker al programa expuesto anteriormente. Desde el principio puedes dejar clickers distribuidos por toda la casa para poder hacer click cada vez que el perro realice un comportamiento que desees captar en el instante exacto en que ocurra. Por ejemplo, resulta de gran ayuda hacer click cuando el cachorro hace sus necesidades en el lugar adecuado. Enseñarle al cachorro a ser limpio en casa resultará infinitamente más fácil utilizando el clicker y los premios; por ello es aconsejable tenerlos siempre a mano, cerca de la puerta o en tu bolsillo.

También puedes hacer click para otros comportamientos de tu cachorro o de tu perro adulto, como puede ser el que permanezca en pie y quieto mientras lo cepillas. No te preocupes pues no vas a confundir al perro por marcar con el click distintos comportamientos. El sonido del clicker significa «¡tú ganas!». El perro estará, encantado de saber que hay muchas formas de conseguir que su amo haga click. ¡Eso hará que el perro se muestre muy despierto!

### **Encontrar a otro/a adiestrador/a**

Una excelente forma de explorar el adiestramiento con el clicker es encontrar un/a amigo/a que también tenga perro y comenzar el adiestramiento juntos. En este capítulo te hemos proporcionado varias ideas para practicar diversos comportamientos. Si tú y tu amigo/a escogéis distintos comportamientos para empezar, podréis compartir vuestras experiencias y podréis reforzaros con los éxitos obtenidos.

El adiestramiento en equipo es también muy provechoso. En ocasiones la persona que nos observa ve lo que el perro está haciendo con más claridad que nosotros, por ejemplo, cuando estamos adiestrando al perro para que camine en línea recta, para presentarlo en el ring, para que se siente paralelo a nosotros, o para la competición en las pruebas de obediencia. Una persona puede manejar al perro, premiarlo y dar la orden o señal. La otra persona observa y hace click cuando la posición del perro es la correcta. A continuación, la persona que maneja al perro lo premia.

Podéis turnaros en la posición de manejo y observación. Intercambiaos los perros. De este modo, la persona que observa puede concentrarse de lleno en el perro, valorando la correcta ejecución del ejercicio y haciendo click en el instante adecuado, en tanto

que la persona que maneja al perro se concentra en el uso de la correa, la comida y el perro. El adiestramiento en equipo acelera tu aprendizaje y le proporciona al perro una información más precisa. Además de resultar mucho más divertido.

### **Progresas en tus habilidades: utiliza los recursos disponibles**

El condicionamiento instrumental es mucho más que la simple técnica de moldeado expuesta aquí. Si estás adiestrando a un perro de trabajo o para las pruebas de obediencia en el ámbito de competición, deberías estudiar los comportamientos encadenados, reforzadores, la transferencia de estímulos y otros muchos aspectos fascinantes del adiestramiento con el clicker. En la página 53 tienes algunas sugerencias que pueden resultarte de interés a medida que ganas experiencia.

## Consejos

Si has comenzado a trabajar en el capítulo «Algunos comportamientos sencillos», los consejos que siguen te servirán de revisión pues abarcan muchos de los errores que cometen los principiantes en la materia.

### **Haz sonar el clicker siempre antes de darle el premio**

Con esta técnica no necesitas poner la comida delante del perro, a modo de carnada o señuelo. Lo que el perro está haciendo *cuando recibe el premio* no tiene importancia. Recordará lo que estaba haciendo *cuando oyó* el clicker. Una vez que haces click, puedes dejar que cese el comportamiento, premiarlo y continuar con el adiestramiento sin mayor problema.

### **Haz click siempre mientras está realizando el comportamiento**

El click es como una flecha sonora que alcanza directamente el sistema nervioso del animal llevando el mensaje: «lo que estás haciendo en este *preciso instante* ha dado sus frutos». Utilízalo en el momento adecuado. Si estás enseñándole a saltar, no hagas click *hasta que* el perro se encuentre en pleno salto. No hagas click una vez que el perro ha completado el salto ni cuando *se dispone a* realizarlo. Haz click cuando está en el aire. Una vez que el perro realiza el salto puedes mejorar el modo de tomar tierra haciendo click en el momento en que lo hace de forma correcta. El premio se lo puedes dar más tarde, el click le transmite el mensaje.

### **Haz click sólo una vez**

Resiste la tentación de hacer sonar el clicker varias veces seguidas cuando tu perro realiza un comportamiento especial o excepcional. El instante en el que suena el clicker es crucial; es el *momento* en el que el click le comunica al perro exactamente lo que quieres. Si haces click de forma repetida, no puede saber cuál de ellos es el significativo, por lo que el comportamiento no mejorará. Es más, tu perro puede decidir que sólo vale la pena trabajar por los múltiples clicks.

### **No utilices el clicker para atraer la atención del perro, ni para hacer que el perro se acerque a ti**

Posiblemente obtengas algún tipo de resultado en esas ocasiones. Si en el pasado has tenido problemas en estas situaciones, puede que intentes reforzar la nueva respuesta una y otra vez. Ten cuidado. ¡Piensa! Si continúas llamando a tu perro con el clicker

o haces uso de él para atraer su atención cuando está concentrado en otros objetos, perderás el poder del clicker como elemento de información para el perro.

### **No uses el clicker para motivarlo o como señal de inicio del ejercicio**

Debes preguntarte siempre: «¿qué es lo que estoy reforzando?». Si tienes dudas o el perro se retrasa y tú haces click para motivarlo, estarás reforzando su retraso. Haz click sólo cuando realiza el comportamiento que deseas.

### **Utiliza trozos de comida del tipo y tamaño adecuados para premiar al perro**

Ahora te presentamos algunas reglas de sentido común en relación con el uso de la comida como premio. Comienza el adiestramiento cuando el perro está hambriento. Muchos propietarios realizan sesiones de adiestramiento de cinco minutos con el clicker antes de darle la comida al perro. No dejes comida al alcance del perro a todas horas (*ad libitum*); dale de comer siempre a la misma hora. Si necesitas dejarle comida disponible en todo momento (como recomiendan los veterinarios para la mayoría de los pájaros y animales pequeños), retírale la comida dos o tres horas antes de comenzar la sesión de adiestramiento. Haz que los premios formen parte de la porción de comida diaria del perro; si le das gran cantidad de premios, reduce un poco la ración de comida del día. Al principio, mientras tú y tu perro estáis aprendiendo este nuevo juego, utiliza su comida preferida, comida apetitosa y olorosa, no trozos insípidos de comida o bolitas de pan reseco. Haz que el adiestramiento sea divertido. Intercala alguno de los ejercicios sencillos cuando estés trabajando con alguno especialmente complicado. En tus sesiones de adiestramiento no pases siempre de los ejercicios fáciles y conocidos a los nuevos y difíciles, ya que eso es el modo perfecto para conseguir que tu perro rehúse las sesiones de adiestramiento y quiera abandonarlo cuanto antes (¿recuerdas esas horribles lecciones de piano que tenías cuando eras niño?). Termina siempre las sesiones de adiestramiento con un ejercicio fácil y divertido en el que tu perro tenga asegurado el ganarse el premio.

### **Una vez que tu animal de compañía ha aprendido una nueva habilidad o cuando comienza un nuevo comportamiento, no hagas click en cada una de las respuestas que realiza de forma acertada**

En su lugar, haz que realice el ejercicio varias veces y refuerza la segunda ejecución, haciendo sonar el clicker y premiando al perro por la segunda respuesta; posteriormente, retrasa todavía más la presentación del reforzamiento haciendo click y premiando la tercera ejecución del ejercicio. Nosotros denominamos esto ir a por



extras, «dos por el precio de uno». Si lo haces así, tu perro no «olvidará» este comportamiento, de hecho, después de varios reforzamientos aplicando esta regla, el comportamiento se hará más fuerte<sup>[7]</sup>. Ya sé que parece que va en contra del sentido común pensar que podemos hacer que un comportamiento sea más fiable si lo premiamos con menos frecuencia, pero así es, y es una de las cosas más importantes que debemos aprender en el adiestramiento con el clicker. Necesitarás experimentar personalmente con esto y quizás usando diferentes comportamientos, antes de confiar en este nuevo sistema.

### **Mantén las sesiones de adiestramiento cortas y variadas; no repitas el mismo ejercicio una y otra vez**

Realiza sesiones de adiestramiento en ráfagas cortas. Tres sesiones de cinco minutos cada una te dará mejores resultados que tres sesiones de media hora cada una, en las que tú y tu perro terminaréis cansados. No necesitas enseñar o practicar de forma metódica este tipo de adiestramiento para conseguir que cale en el perro. Adiestradores con experiencia en los métodos tradicionales de corrección, con frecuencia se quedan sorprendidos al comprobar que el comportamiento aprendido con la técnica de moldeado y reforzamiento no se deteriora. Con tu clicker puedes comunicarte con tu perro. El perro recordará aquello que le hayas comunicado de forma adecuada y, muy motivado, ofrecerá dicho comportamiento una y otra vez, incluso después de transcurridos varios días, semanas o meses entre las sesiones de adiestramiento.

### **Prepárate para progresar por rachas**

En el adiestramiento tradicional, desde el principio buscamos la respuesta perfecta («junto» significa «camina pegado a mí vaya donde vaya») y corregimos cualquier desviación de ella hasta que el animal es capaz de realizar el comportamiento deseado por largos períodos sin necesitar «correcciones». El comportamiento aprendido a través del moldeado y reforzamiento es diferente. Nosotros construimos el comportamiento en fases sucesivas. El animal descubre cómo conseguir el reforzamiento en cada una de las etapas. Requiere que el adiestrador tenga una mayor concentración y piense más; en compensación, la secuencia de progreso puede ser espectacular. No obstante, en ocasiones, el aprendizaje alcanza una meseta y durante algún tiempo parece que el animal no realiza ningún progreso. Persiste ahí: con frecuencia estas mesetas en el aprendizaje preceden a un gran avance. Puede resultar de gran ayuda iniciar cada sesión de adiestramiento con un breve repaso de las anteriores.

## **Si un comportamiento que tu perro realizaba, desaparece repentinamente, vuelve a los primeros pasos**

En ocasiones, un cambio en las circunstancias habituales produce en el animal mayores efectos que los que nos suponemos. Por ejemplo, un perro que realiza muy bien el ejercicio de «junto» o que responde perfectamente a la llamada en casa, en el jardín o en el centro de adiestramiento, puede que en un entorno nuevo se comporte como si nunca antes hubiese oído esas órdenes. ¡No le reprendas! En lugar de eso, haz como si nunca le hubieses enseñado ese ejercicio y vuelve al primer comportamiento que le reforzaste, aunque fuese «ven desde medio metro de distancia por un click y un trozo de pollo asado». Después incrementa progresivamente el grado de dificultad del ejercicio, como si moldeases el comportamiento por primera vez, pero ahora en el nuevo entorno (puedes realizar el ejercicio manteniendo al perro con la correa para mayor seguridad). Denominamos a esto «volver a los primeros pasos». Este rápido repaso del proceso de moldeado es, en ocasiones, todo lo que necesitas para establecer el comportamiento en el nuevo entorno. Puede ser que necesites una sesión o varias, pero sin duda irá mucho más rápido que la primera vez. ¡Dale un gran premio si consigues el comportamiento en una sola sesión de entrenamiento!

## **No te creas que eres capaz de leer la mente del perro**

Puedes deducir sus sentimientos: en ocasiones, observando su actitud, podemos decir cómo se siente ante las cosas (en ocasiones también nos equivocamos). Pero las razones por las que está de un modo determinado, o por qué está haciendo algo son, en el mejor de los casos, meras conjeturas. Cuando tu perro no hace lo que esperas, siempre habrá alguien que pretenda explicarte cuál es la causa: el perro está «estresado», está afectado por «las condiciones del ring», está «intentando desquitarse contigo», es «muy dominante», «alguien ha abusado de él», etc. Después te explican cómo *resolver* el problema, normalmente utilizando el castigo. ¡No les hagas caso! Si un comportamiento que tu perro sabía bien de repente falla, no pierdas el tiempo tratando de descubrir la causa. Puede ser que nunca la descubras. Tal vez el perro creyó que las regias sólo funcionaban cuando tú llevabas calcetines blancos y resulta que hoy llevas tus calcetines Adidas púrpura. Simplemente vuelve a los primeros pasos, repasa el proceso de moldeado y refuerza las fases sencillas, hasta que reaparezca el comportamiento.

## **Déjalo mientras las cosas salen bien**

Cuando conseguimos un comportamiento extraordinario siempre resulta tentador

intentar repetirlo una y otra vez, y lo único que conseguimos es que el perro falle y el comportamiento «se rompa». Aprende a dejarlo mientras obtienes la respuesta deseada. Deja en la mente del perro «el sabor del éxito». Si no estás consiguiendo progresos y deseas finalizar la sesión de adiestramiento, haz algo sencillo, algo en lo que estás seguro de que podrás hacer click y premiar al perro antes de finalizar la sesión.

### **¡Diviértete!**

Si consideras que la situación te está frustrando o enfadando, para inmediatamente. No puedes aplicar esta técnica de adiestramiento cuando estás enfadado. Descansa un momento y vuélvelo a intentar más tarde. La adiestradora Catherine Crawler dice que la herramienta más importante en el adiestramiento con reforzamiento positivo es una taza de té. Cuando te sientas confundido, siéntate, tómate un té y piensa. No trates de mostrarle tu enfado al perro: no conseguirás enseñarle nada excepto que eres impredecible.

## Preguntas más frecuentes

### **«¡Socorro! No sé ni por dónde empezar»**

No trates de empezar intentando resolver algún problema de comportamiento anterior. El clicker es para introducir y enseñar comportamientos nuevos, para construir, no para eliminar los ya existentes. Una forma fácil de empezar es «ir de caza» en busca de un comportamiento nuevo. Si tu perro ya realiza los que hemos descrito en el capítulo «Algunos comportamientos sencillos», escoge algo simple como puede ser girar en círculo, agacharse invitando al juego, chocar la mano o pasar la página de una revista, y úsalo para empezar a practicar.

### **«Mi perro le tiene miedo al clicker. Cuando lo hago sonar, el perro sale corriendo y se esconde debajo de la cama»**

El perro tiene miedo al clicker porque no sabe lo que significa. No tiene la información adecuada. Puede que se muestre temeroso (algunos perros, por prudencia, tienen asociada cualquier experiencia nueva con la visita al veterinario). No te preocupes por este miedo; continúa trabajando para proporcionarle la información. Puedes amortiguar un poco el sonido haciendo sonar el clicker en tu bolsillo o detrás de ti. Ahora haz click, una sola vez, en el momento en que pones su cuenco de comida en el suelo o en el instante en que le lanzas una recompensa especial o le das su juguete preferido. Haz click (una sola vez, con el clicker en tu bolsillo) cuando dejas salir al perro al jardín, cuando le dejas entrar en casa o cuando vais a iniciar el paseo juntos. Trata de encontrar excusas para usar el clicker y comunicarle «algo agradable va a suceder» en diferentes intervalos a lo largo del día. ¿Cuántas veces crees que será necesario hacer sonar el clicker durante tres días, para conseguir que tu perro entienda que el click significa buenas noticias?

### **«¿Qué ocurre si a mi perro no le gusta el premio y no quiere hacer las cosas por comida?»**

En una merienda, el propietario de un Pastor Alemán se acercó para decirme que su perro era «muy exquisito» con la comida y que no haría nada para conseguirla; mientras me decía esto, a sus espaldas el perro estaba «robando» restos de pollo que quedaban en los platos de papel. Me hice con unos trocitos de pollo y comencé a adiestrar al perro a seguir y a tocar un bastoncito usando el clicker y en tan sólo cinco minutos conseguí este comportamiento. Moraleja: para empezar, utiliza la comida preferida de tu perro. Es cierto que algunos perros se muestran muy suspicaces e

incluso escépticos cuando les ofrecemos los premios en forma de comida. En el pasado, el perro asociaba la comida gratuita con alguna otra consecuencia, por lo que si el tuyo se comporta así haz las cosas con calma. Simplemente haz click y prémialo, haz clic y prémialo, varias veces, dos veces al día, sin asociarlo con un comportamiento en particular ni a una hora determinada del día. Puedes situarte al lado del su comedero y lanzar el premio dentro después de hacer sonar el clicker. Incluso si se muestra muy temeroso, oírás el ruido que hace en su escudilla. Cuando el perro se percata de que no tienes otros planes ocultos, comerá la comida. Una vez que aprende varias formas de *hacerte* apretar el clicker y que lo premies ¡comenzará a apreciar más y más los premios! Inténtalo y verás.

### **«¿Cómo hago si tengo varios perros?»**

Sepáralos, trabaja con ellos por separado; primero con uno mientras los otros están fuera o en otra habitación (la sala, la cocina). Seguramente los otros perros oírán el sonido del clicker pero no recibirán ningún premio, por lo que no se desconcertarán, simplemente ¡estarán impacientes porque llegue su turno!

### **«¿Cuánto debe durar una sesión de adiestramiento? ¿Con qué frecuencia?»**

El mejor modo de empezar es con sesiones de cinco minutos, en el momento en que puedas a lo largo del día. Los científicos han demostrado que los perros, los animales de compañía y las personas aprenden mejor en varias sesiones cortas que en una sola sesión larga. Las sesiones cortas son mucho más divertidas y cansan menos y, además, son más fáciles de acoplar en una agenda apretada.

### **«¿Puedo reforzar más de un comportamiento en la misma sesión?»**

Sí, por supuesto. Puedes trabajar con «ven aquí», «sienta» y después «junto», y en medio hacer un par de ejercicios informales, dentro de una misma sesión. Hacerlo variado resulta más divertido. Lo que *no* debes hacer es trabajar más de un detalle específico del comportamiento con un sólo reforzamiento. Si, por ejemplo, estás trabajando «trotar manteniendo la cola alta», (una posición deseable para presentar al perro en el ring, en las exposiciones de belleza) simplemente haz click cuando mantiene esta posición, pero no te pongas, de repente, a reprenderle por retrasarse. «No retrasarse» es un comportamiento aparte. Refuézalo en otro momento.

**«Yo tengo grupos de adiestramiento con muchos perros y sus amos en el mismo recinto. No sé cómo podemos hacer para utilizar el clicker diez personas al**

### **«mismo tiempo en un espacio limitado»**

Sí puedes usar el clicker en los grupos de adiestramiento; muchos adiestradores lo hacen en la actualidad. Los perros oyen mucho mejor que nosotros. Saben dónde están sus dueños, saben que tienen premios y de dónde procede el sonido. Un perro es capaz de percatarse de que «ese click es para *mí*», en aproximadamente tres clicks. Si esta cuestión te preocupa, elige una palabra, «sí» o «bien», pídele a tus alumnos que introduzcan en casa el clicker seguido del premio y que usen su «palabra mágica» en las clases o en público. Un adiestrador que conozco utiliza letras del alfabeto para sus clases: una persona dice «B», otra «K» y así sucesivamente. O eligen una palabra corta y sonora como «Zot» o «Zap». Hacer un click con la voz no resulta tan auténtico, único y diferenciado como el sonido del clicker, por lo que no resulta tan efectivo para aprender *nuevas* habilidades y comportamientos, pero será útil para mantener un comportamiento ya aprendido. Algunos adiestradores utilizan un toque especial, un ligero toquecillo en la cabeza o en la espalda del perro por ejemplo, como sustituto del click: resulta de gran utilidad en el ring de belleza.

### **«¿Qué ocurre si cometo un error? ¿Supone eso arruinar el adiestramiento del perro?»**

Si cometes un error, sonrío y acaricia a tu perro. Es fácil hacer sonar el clicker a destiempo, un poco antes o algo más tarde de lo debido, o desaprovechar una excelente oportunidad de reforzar un comportamiento determinado; esto nos ocurre a todos en cualquier momento. A largo plazo, puedes hacer sonar el clicker de forma sucesiva en los instantes adecuados para comunicarle a tu perro lo que deseas, la información adecuada. Mientras que una corrección inadecuada (en intensidad o en el momento de aplicación) puede dañar el proceso de aprendizaje del perro, uno o dos reforzamientos inadecuados no supondrán ningún daño. El adiestramiento con el clicker es creativo, interactivo y acumulativo; es un método flexible.

### **«¿Qué debo hacer si mi perro se confunde?»**

No hagas click. Eso es todo. No digas «no» ni le des un tirón del collar o de la correa, ni tampoco trates de empujarlo en la dirección adecuada. El añadir el castigo, la corrección o la coacción en este método no ayuda a que nuestro perro comprenda cómo conseguir el premio. No hace que el perro esté más seguro en la ejecución del comportamiento, a pesar de la extendida creencia entre muchos de los adiestradores que utilizan métodos convencionales de que el uso de la fuerza es necesario en el adiestramiento. En definitiva, el uso del castigo *hace* que el perro se muestre menos interesado en el aprendizaje. «¿Significa eso que nunca debo corregir a mi perro? ¿Qué hago entonces si el perro salta para saludar, me muerde jugando, “roba” comida

de la mesa o se escapa?». Hay quienes piensan que usar el reforzamiento positivo significa que *nunca* se reprende o controla físicamente. Esto no es así. Las correas son una realidad incuestionable en la vida de los perros. Se necesita poner la correa al perro cuando ves a un lugar nuevo, cuando hay tráfico en la zona o hay perros alrededor que no conoces. Y, por supuesto, tu perro necesita entender lo que significa «no», para prevenir que mordisquee tus manos, tu ropa o los muebles. Recuerda que el instante en que lo dices es tan importante a la hora de corregir un comportamiento inapropiado como lo es para reforzar un comportamiento deseado. Deberás decir «no» en el momento en que el perro está realizando un comportamiento no deseado, no una vez que éste ha cesado, ni tampoco con anterioridad, aunque creas que va a suceder. Corregir y reprender pueden ayudar a eliminar un comportamiento (siempre y cuando tú estés cerca) pero no son eficaces para enseñarle al perro un comportamiento nuevo. Por esta razón, la utilización del clicker y los premios da mejores resultados. En el caso de que el perro robe comida, vuelque el cubo de basura o comportamientos similares, siempre puedes poner las «tentaciones» lejos de su alcance hasta que aprenda cómo debe comportarse. «¿No se necesita que el perro me respete, ni que me tenga miedo, si lo que busco es conseguir un comportamiento fiable?». Descubrirás que cuántas más cosas aprende a *hacer* tu perro, más confiará en ti y te respetará, y resultará más fácil hacerle comprender lo que no debe hacer. Es más, al adiestrar al perro utilizando el reforzamiento positivo logramos que haga las cosas porque *quiere* hacerlas, él comprende lo que tiene que hacer y confía plenamente en el éxito de la empresa. Esto significa un comportamiento verdaderamente fiable.

### **«No dices nada de las órdenes: ¿cuándo debo darle al perro la orden de lo que debe hacer?»**

Una vez que el perro ha aprendido el comportamiento. Primero el perro tiene que aprender que al sentarse hace que suene el click y aparezca el premio. Después aprenderá que sólo consigue hacer que suene el click y que aparezca el premio cuando tú dices «¡sienta!»; de ese modo, la palabra señala que ahora los premios están disponibles para ese comportamiento en particular. Cuando adiestramos a nuestro perro utilizando el castigo, aplicando correcciones con la correa, por ejemplo, es aconsejable advertirle primero. Así, decimos «junto» antes de dar un tirón para llevar al perro a nuestro lado ya desde las primeras sesiones. Lo que esta orden significa desde el punto de vista del perro es «junto o *de lo contrario* recibirás una corrección». De este modo el perro aprende a realizar el comportamiento que deseamos para evitar el empujón o el tirón. En el método de adiestramiento con el clicker no tiene sentido darle órdenes sin significado, es decir, hasta que el perro aprende el comportamiento deseado. La orden, en el adiestramiento convencional, es

una señal de advertencia. La indicación, como denominamos a la señal en el adiestramiento con el reforzamiento positivo, es una luz verde para una acción en particular que ha sido premiada previamente en numerosas ocasiones.

### **«¿Qué ocurre si le doy la indicación y el perro no responde?»**

Lo que ocurre es que no tienes establecida esa indicación en esas circunstancias. Te presentamos un caso típico: un perro responde a le orden «ven aquí» cuando se le llama estando en casa, pero en el parque, con la distracción de las ardillas, el perro de repente se vuelve sordo. Esto no quiere decir en ningún caso que sea desobediente, tan sólo que el/la adiestrador/a no ha realizado un número de reforzamientos suficientes en estas nuevas circunstancias. Puede ser necesario que tengamos que adiestrar (con la correa inicialmente y paso a paso) «ven aquí» en lugares nuevos, «ven aquí» desde lejos y «ven aquí» incluso cuando hay ardillas en el parque. Puedes conseguirlo más rápido y con mayor seguridad moldeando el comportamiento paso a paso en lugar de volverte loco o castigar al perro por no responder a la llamada.

### **«¿Cuándo puedo suprimir la comida?»**

Es una pregunta que me formulan con frecuencia. Hacemos click y damos comida para premiar un comportamiento nuevo, para que el perro realice un comportamiento ya conocido en un nuevo entorno, o cuando se le ordena algo. Una vez que el comportamiento está aprendido, no necesitarás premiarlo por ese comportamiento cada vez.

### **«¿Y si quiero adiestrar a mi perro para presentarlo a pruebas de obediencia en otras modalidades a nivel de competición?»**

El clicker es una excelente herramienta para hacerle entender al perro de trabajo qué deseamos hacer en el ejercicio, desde la perfecta posición de «junto» hasta los ejercicios más avanzados como puede ser la discriminación de olores. Profesionales de todos los campos del adiestramiento de perros están desarrollando formas novedosas de moldear ejercicios tradicionales utilizando el reforzamiento positivo en lugar del castigo. Hay algunos libros y vídeos en elaboración. Cada vez más y más adiestradores utilizan el reforzamiento positivo para conseguir el comportamiento deseado tanto para perros de compañía como para perros de trabajo. Pero en el mundo del perro es una idea nueva. ¡Únete! ¡Los demás necesitan de tu colaboración!

### **«¿Cómo vas a usar el clicker para adiestrar al perro para las pruebas de**



## **obediencia, cuando todo el mundo sabe que no se puede usar el clicker o los premios en el ring?»**

Una vez más, el clicker y los premios son una herramienta para *aprender* el comportamiento. Cuando estás en el ring, la fase de aprendizaje debería estar ya finalizada. A estas alturas ya has sustituido el click por una palabra señal y la comida por caricias y premios con la voz; de ese modo no necesitarás utilizar el clicker ni la comida en el ring. Los perros que se «rompen» en el ring son normalmente los que han sido adiestrados utilizando correcciones. A medida que pasan más y más tiempo en la competición cometen más errores en el ring; no porque «sepan» que no se les va a corregir, sino porque la ausencia de la corrección les indica que lo que están haciendo es lo que deben hacer. Resulta irónico que en el ring de obediencia se te permita premiar a tu perro pero no corregirlo. Por esta razón, el adiestramiento utilizando el reforzamiento positivo te dará ventaja a la hora de comunicarte con tu perro en el ring.

## **«Mi perro ya tiene un buen nivel de adiestramiento en obediencia. ¿Cómo combino el adiestramiento con el clicker con lo que ya sabe el perro?»**

No lo hagas; al menos no hasta que ambos (tu perro y tú) hayáis experimentado con el nuevo método. Morgan Spectro, un instructor que da clases de obediencia y participa en pruebas de competición, y que ha cambiado los métodos tradicionales de adiestramiento por el clicker, denomina a este tipo de perro un «mixto» o un «paso a nivel». Los perros «mixtos» (y los adiestradores «mixtos») tienen muchas cosas que olvidar y otras tantas que aprender. De algún modo podemos decir que les puede resultar mucho más difícil aprender el adiestramiento con el clicker a los adiestradores que utilizan métodos tradicionales que a los principiantes. No comiences a trabajar con un comportamiento que tu perro ya sabe. Empieza con ejercicios o cosas nuevas.

## **«Tal vez el adiestramiento con el clicker dé resultados con los perros pero no puedes utilizarlo para adiestrar gatos u otros animales de compañía, ¿o sí?»**

Sí que puedes. Los perros y los caballos actúan para complacernos (o eso es lo que nos gusta creer) o al menos para evitar que nos enfademos. Los animales salvajes y algunos animales de compañía como gatos, conejos y pájaros no valoran necesariamente nuestra opinión y si tú insistes mucho intentando conseguir que *hagan* algo, ellos sencillamente tienen una reacción de pánico, se muestran torpes, comienzan a dar zarpazos y tratan de escaparse. Nosotros nos justificamos diciendo que son «independientes», «desobedientes» o que «no se les puede adiestrar».

*Todos* los animales, no obstante, son capaces de aprender a dónde ir y qué hacer para encontrar comida. El adiestramiento con el clicker se basa en transmitirle al animal nueva información. Así, un gato, por ejemplo, puede aprender rápidamente con el clicker a dónde ir (a la silla del piano, por ejemplo) y qué hacer allí (tocar una de las teclas con su pata) para lograr que tú le des un trozo de bonito. ¿Quién adiestra a quién? El gato considera que él te adiestró a ti. ¿A ti te molesta?

### **«¿Funciona este sistema con los niños?»**

Sí. Decirle a los niños que lo que están haciendo te agrada y tratar de que ese comportamiento sea para ellos gratificante, es mucho más efectivo que decirles que lo están haciendo mal y que tienen que corregirlo. Los niños también prefieren el reforzamiento positivo.

### **«¿Y funciona con los maridos?»**

Por supuesto: a todo el mundo le gusta recibir reforzamientos positivos. Lo mejor de todo es que muchas veces los maridos y los hijos aprenden a utilizarlo con los demás, por lo que tú también recibirás reforzamientos positivos. Recuerda: el adiestramiento con el clicker no es algo que tú haces a los animales o a la gente. Es algo que tú haces *con* ellos. Todo el mundo lo prefiere, todo el mundo sale ganando.

***Karen Pryor***

## Más información

### **The Association for Behavior Analysis**

(Asociación de análisis del comportamiento)

[www.wmich.edu/aba](http://www.wmich.edu/aba)

Publicaciones, periódicos y conferencias a nivel nacional e internacional.

### **The Association of Pet Dog Trainers**

(Asociación de adiestradores de perros de compañía)

[www.apdt.com](http://www.apdt.com)

Utilización de técnicas de adiestramiento positivo.

Boletines de prensa, conferencia anual.

### **The Cambridge Centre for Behavioral Studies (Centro de estudios del comportamiento de Cambridge)**

[www.behavior.org](http://www.behavior.org)

Constituye un puente entre la ciencia del comportamiento (etología) y el público. Su impresionante página web puede orientarte hacia la información que necesitas y las personas que la poseen en cualquiera de los campos relacionados con el comportamiento, desde autismo a animales domésticos y desde educación a seguridad en la empresa.

### **The International Association of Marine Animal Trainers**

(Asociación internacional de adiestradores de animales marinos)

1720 South Shores Road

San Diego, CA 92019

La afiliación está limitada a adiestradores en activo, pero la revista, las publicaciones científicas y la conferencia anual están abiertas al público en general.

### **Sunshine Books, Inc.**

[www.clickertraining.com](http://www.clickertraining.com)

Publicación y distribución de libros y videos sobre reforzamiento positivo, adiestramiento con el clicker, *Precision Teaching*, y otras aplicaciones para el comportamiento de animales y humanos. Pedidos en la red y catálogo gratuito por correo.

### **«The Clicker Journal»**

(«Revista del clicker»)

Mensual. Suscripción: 18 \$ al año. Consejos, técnicas, anécdotas y análisis expuestos por los que experimentan con el refuerzo condicionado. La obediencia del perro y el adiestramiento de caballos son los temas predominantes pero incluye con frecuencia

una selección del «Clicker List» con variedad de aplicaciones.

Corally Burmaster 2046

Gleedsville Road

Leesburg, VA 22075

### **The Clicker List**

¡Únete a nosotros en internet! Es una lista de correo relacionada con el adiestramiento con el clicker y el reforzamiento positivo. Participa un gran número de personas y puedes recibir entre 10 y 20 correos por día. Por favor, utilizad el formato reducido.

Para suscribirse debe enviarse un correo electrónico a:

majordomo@Listservice.net (Subject: noneMessage:Subscribe click-d). Existen archivos resumidos de «Clicker List» (en inglés) en: [www.Listservice.net/clickerlist](http://www.Listservice.net/clickerlist)



KAREN PRYOR. Escritora y bióloga especializada en el comportamiento. Fue una de las fundadoras y pioneras en el adiestramiento de los delfines en el Sea Life Park en Hawai, donde trabajó e hizo amistad con B. F. Skinner y Konrad Lorenz. Goza de gran reputación internacional como científica tanto en el campo de la psicología del comportamiento como en el de biología de mamíferos marinos. Ha trabajado como comisionaria federal en la Comisión de Mamíferos Marinos y ha asesorado en comportamiento y aprendizaje humano y animal a organizaciones muy diversas desde la NASA al National Zoological Park. Es miembro del Cambridge Center for Behavioral Sciences (Centro de Ciencias del Comportamiento de Cambridge).

Su primer libro, *Nursing Your Baby* (cuidando al bebé), ha vendido más de dos millones de copias y ha sido actualizado y revisado por su hija Gale Pryor. Karen es también autora o coautora de más de treinta artículos científicos. Es la fundadora y directora general de Sunshine Books, Inc., una compañía especializada en publicaciones acerca del comportamiento. Tiene tres hijos, seis nietos y un Border Terrier. Vive en el área de Boston.

## **Notas del traductor**

[1] *Clicker*: nombre que recibe la cajita que contiene una lámina de metal que al apretarla hace el sonido *click*. Onomatopeya. Este anglicismo no tiene traducción al español por lo que mantendremos su forma original (N. del T.). <<

[2] *Reforzamiento positivo*: situaciones en las que existe una contingencia positiva entre la respuesta instrumental y un estímulo reforzador apetitivo. Ejemplo: el perro ejecuta una respuesta y recibe un estímulo reforzador (N. del T.). <<



[3] *Timing*: instante de presentación del reforzamiento positivo (N. del T.). <<

[4] Karen Pryor, 1992. «Un perro y un delfín: adiestramiento sin castigo» se presentó originalmente, con algunas diferencias, en *Dogs in Canada Annual*, 1992. <<

[5] *Moldeamiento por aproximaciones sucesivas*: alcanzar el comportamiento deseado premiando las aproximaciones previas (N. del T.). <<

[6] *Targeting*: utilización de un objeto diana (N. del T.). <<

[7] Más resistente a la extinción (N. del T.). <<

## **Notas del editor digital**

[1] **N. del E. D.:** El texto se refiere a la edición en papel, y no a la digital.  
Para ir a la correspondiente página 34 del libro en papel usa este vínculo: >>  
Para volver al texto, usa este otro: <<

[II] **N. del E. D.:** *¡No lo mates... enséñale!*, en español. <<