

## La lista de lo que debes y no debes de hacer.

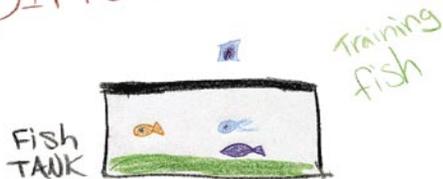
### Lo que debes de hacer.

1. Usa el clicker a tiempo.
2. Usa el clicker por cada buen comportamiento.
3. Dale una recompensa por cada click.
4. Usa el clicker seguido para los nuevos estudiantes.
5. Mira al estudiante.
6. Pón atención todo el tiempo.
7. Ignora las distracciones.
8. Dale comida cada vez que usas el clicker.
9. Si se acerca al comportamiento o si hace el comportamiento correctamente, dale bastante comida. Esto es como ganar la lotería.
10. Si el estudiante se frustra, ayúdalo usando el clicker bastantes veces.
11. Elige algo fácil para los nuevos estudiantes y elige algo más difícil para los estudiantes con más experiencia.
12. Tienes que estar seguro/a que es seguro.

### Lo que no debes de hacer.

1. No dejes de ver al estudiante.
2. No te olvides de oprimir el clicker.
3. No te olvides de darle al estudiante la comida.
4. No te alejes del estudiante.
5. No te pongas impaciente.
6. No le faltes el respeto al estudiante en otras maneras.
7. No te distraigas.
8. No uses el clicker solo por usarlo.
9. No oprimas el clicker tarde.
10. No frustres al estudiante porque no le pusiste atención.

TRAINING  
DIFFERENT ANIMALS



# Enseñando con un Clicker:

## Cómo Entrenar a Gente y a Animales con un Clicker y Comida

Traducido y adaptado por

Priscilla Galvez, 11 años, Lina Tam-Li, 13 años y María García, madre de Priscilla



Adaptación para Niños del libro de Karen Pryor "Getting Started with the Clicker" Con permiso de Ms. Pryor

## ¿Qué es “enseñando con el clicker”?

¿Es tú perro como era el mío antes? ¿Brinca y ladra cuando vienen tus amigos o amigas a la puerta? ¿Se va corriendo de tí o te jala cuando tiene puesta la cadena?

¿Te gustaría que tu perro aprenda buenos comportamientos y también trucos?

Enseñando con el clicker es un juego. Un juego que juegas con los perros o otros animales – hasta con la gente. Es un juego que enseña buenos comportamientos. Lo único que necesitas es un clicker, un poco de comida, y la información en este folleto. Vas a aprender cómo el estudiante se puede divertir y aprender al mismo tiempo. También vas a aprender cómo decirle que “Sí” al estudiante usando el clicker y la comida.

Marca con el clicker los buenos comportamientos y ignora los malos. Si aprendes la información en este folleto, vas a poder enseñarle a tu animal o otro estudiante a hacer lo que tú quieras.

¡Para divertirte con el clicker, sigue leyendo!

## Como debes usar el clicker.

Necesitas un clicker, algo que hace un ruido cortito, y un poco de comida.

Usa el clicker cuando tú pienses que el comportamiento se acerca a lo que tú quieres. Dale comida después de cada vez que usas el clicker.

El/La maestro/a necesita darle comida cada vez que usa el clicker. Sino el estudiante va a pensar “Si no me dan comida cuando yo oigo el clicker, no voy a hacer el comportamiento otra vez.” El/La maestro/a tiene que seguir la regla que dice que tienes que darle comida después de cada vez que usa el clicker. La comida tiene que ser algo que al estudiante le guste mucho.

El/La maestro/a no debe de dejar de poner atención ni dejar de ver al estudiante. Si el/la maestro/a deja de ver al estudiante, el estudiante se va frustrar. El estudiante no va a querer hacer el comportamiento otra vez. Si el juego es fácil, divertido e interesante, el estudiante va a querer hacerlo.



Para enseñarle al estudiante que te gusta mucho el

comportamiento, usa el clicker una vez, y dale más comida.

Si le das bastante comida cuando te gusta un comportamiento, es como si el estudiante ganó la lotería.

PERO, no le peges al perro o otro estudiante. No le jales la cadena. Nunca uses fuerza. Trata de buscar cómo al estudiante le va gustar hacer el comportamiento.



## Para cuales cosas usas el clicker.

Primero escoje un comportamiento que sea fácil. Después escoje uno que sea más difícil. Recuerda que el estudiante está comenzando a aprender. Por eso tienes que usar el clicker paso a paso.

Usa el clicker por algo que el perro o otro estudiante ya sabe hacer, como sentarse. Usa este comportamiento para comenzar a enseñarle el juego del clicker. El sonido del clicker le va a decir al estudiante, “Te estás acercando al comportamiento.” Usa el clicker por cada comportamiento que el estudiante hace por accidente pero que se acerca a la meta.

Usa el clicker para los comportamientos que tú quieres. No le grites al estudiante, ni te quejes de él. También ignora sus errores.

No le des órdenes. Si el estudiante no te escucha, no es porque se está comportando mal. Es porque el estudiante no entiende lo que tú quieres que él haga. Si esto te pasa, haz que el comportamiento que tú quieres sea más fácil. Ve paso a paso. Usa pasos muy pequeños, y después pasos más grandes.

Pón atención. No tengas tu mente en las nubes. Sé amable cuando el estudiante está tratando de hacer lo que tú quieres. Dale más tiempo y más comida. No lo mandes. Sino el estudiante va a pensar que tú eres malo/a, y que él se está comportando mal. Confía en que el estudiante puede aprender.

Usa el clicker cada vez que un comportamiento sea bueno o útil. Después dale la comida. Puede ser que el estudiante se sorprenda. Usa el clicker seguido y el comportamiento se va a mejorar más y más.

## Cuando debes usar el clicker.

Usa el clicker en cuanto pase el comportamiento, no después.

Usa el clicker seguido y bastantes veces. Sino el estudiante se va a confundir, y no va a querer hacer el comportamiento otra vez.

Si no progresa, tal vez estás usando el clicker demasiado tarde. Si estás usando el clicker demasiado tarde, no estás poniendo atención.

No esperes que pase mucho tiempo para usar el clicker. Ni esperes que haga todo el comportamiento completo. Usa el clicker para algo que se acerca al comportamiento.

Cuando el estudiante entienda el comportamiento que tú quieres que haga, espera un poco antes de usar el clicker. El estudiante va a comenzar a hacer el comportamiento por más tiempo. Esto se llama *formando el comportamiento*. Formando el comportamiento significa mejorarlo.

## Como triunfar con el clicker.

Haz que las clases sean cortas. Las clases cortas ayudan a que el perro o otro estudiante se concentre. El estudiante aprende más en unos cuantos intentos cortos. Los descansos ayudan. El estudiante va a recordar las cosas más fácil cuando las clases son cortas y hay descansos.

Si no consigues lo que tú quieres, trata de enseñarle otro comportamiento. Si te enojas, deja de hacer lo que estas haciendo. No te fuerces. No le grites al estudiante. Toma un descanso y trátalo después.

¡Recuerda, diviértete!

**¡Si tú quieres aprender más de como usar el clicker, ve a [www.clickertraining.com!](http://www.clickertraining.com!)**

