

TEMARIO

1. PARTE TEÓRICA

Concepto de adiestramiento en positivo

El ciclo del aprendizaje: * Fases y secciones

* Cómo y cuándo empezar

* Construir comportamiento de partida

Condicionamiento clásico y operante

- Estímulo Incondicionado (EI)
- Respuesta Incondicionada (RI)
- Estímulo Condicionado (EC)
- Respuesta Condicionada (RC)
- Generalización Estimular
- Discriminación Estimular
- Refuerzo
 - o Positivo
 - o Negativo
- Castigo
 - o Positivo
 - o Negativo
- Extinción de los comportamientos, Curva de extinción
- Discriminación y control por el estímulo
- Síndrome de la piscina nueva

2. PARTE PRÁCTICA

- Cargar el Clícker
 - o Formas de cargarlo
- Timing

- Focus, atención, concentración.
- Clickar " No comportamiento"
- Asociación de Señales
 - o Orales
 - o Gestuales
 - o Cambio de señales
 - o MAR (Marca de Ausencia de Refuerzo)
- Entrega Correcta de Refuerzos
 - o Cuándo entregarlos
 - o Cómo entregarlos
 - o Dónde entregarlos
- Juegos de Mesa
 - o Comprensión práctica por parejas del método clícker
- Moldeado-Shaping, Micromoldeado
 - o Moldeado de comportamientos con un objeto
- Señuelo-Luring
 - o Aprendizaje de comportamientos con señuelo
 - o Eliminación del señuelo
 - o Generalización del ejercicio
- Targeting- objetos diana
 - o Asociación / Carga del Target
 - o Captura de movimientos con Target
- Duración del Ejercicio
 - o Construcción de posiciones estáticas utilizando el clícker
 - o Constancia y duración del ejercicio
 - o Señal de liberación