

## 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