

L U M B R E



El marcador: clicker y palabra puente

Materia: Cuidado de mascotas

03/10/2026

Antes de empezar

El clic o el "¡sí!" no premian: INFORMAN. Aprende a cargar el marcador, a usarlo con timing de medio segundo y a separar la señal del premio.

QUÉ APRENDERÁS

- Cargar (condicionar) un marcador y usarlo con timing preciso para señalar exactamente la conducta premiada.

El marcador no paga: dice "justo ÉSO es lo que quiero"

El premio llega tarde: entre que haces "bien" y sacas la galleta pasan segundos y el perro ya estaba rascándose. Para el animal, "bien" no es una frase abstracta: es un **flash de información** que congeló el instante exacto que valió. Eso es un marcador: un sonido corto, único y repetible (un click, un "¡sí!") que le dice "lo que hiciste AHORA mismo volverá a pagar".

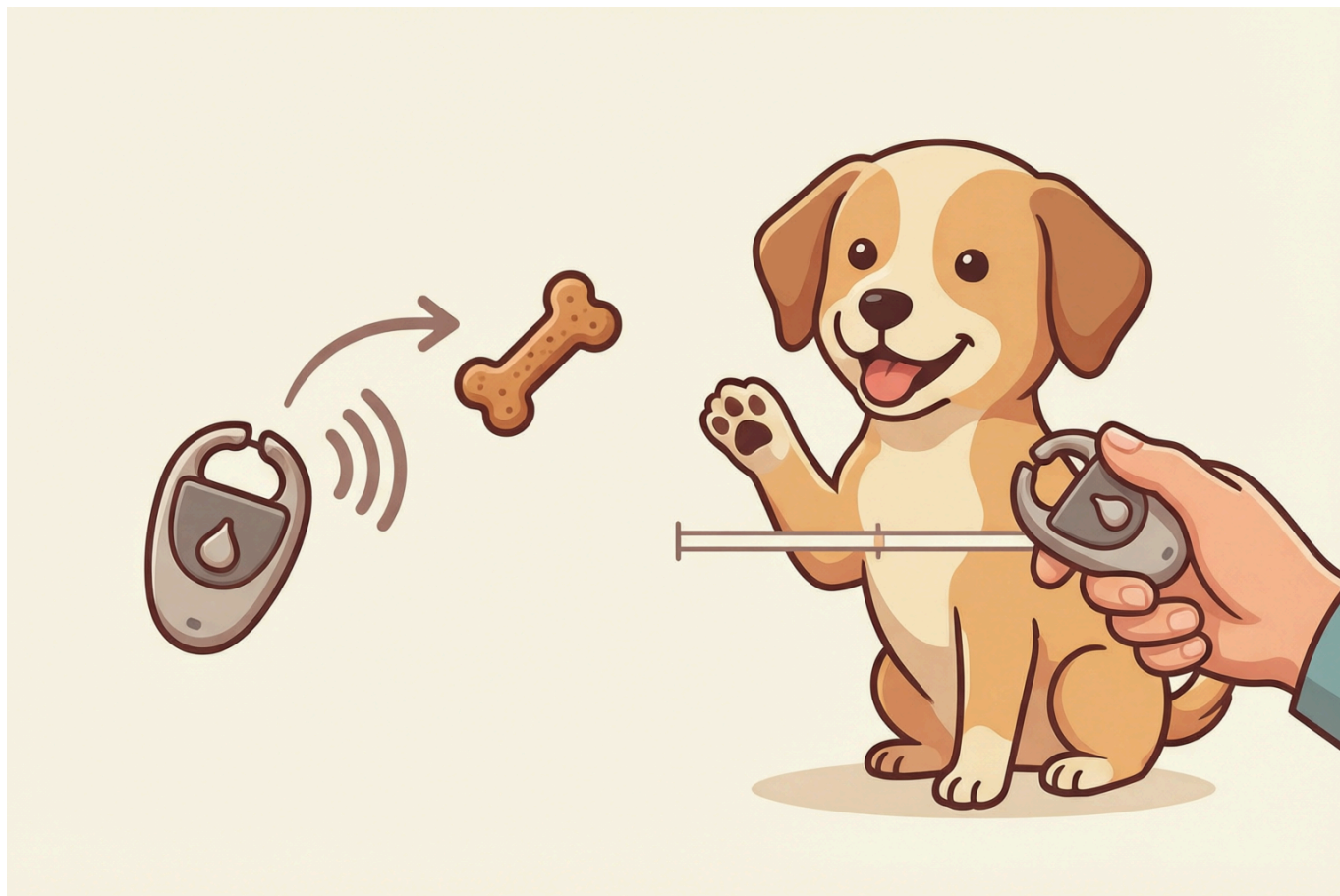
Un buen marcador acorta el camino entre la conducta y su significado. Sin él, dependes de la suerte de premiar en el momento justo; con él, puedes "atrapar" conductas que duran un parpadeo (levantar una patita, mirar hacia ti, no ladrar ante el estímulo).

Qué vas a aprender

Qué es cargar (condicionar clásico) un marcador, clicker frente a palabra puente, el timing de medio segundo, y los errores que "apagan" la señal.

Cómo se "carga" el marcador

1. **Elige UNA señal** y úsala siempre igual: el click del clicker, o una palabra corta y distinta ("¡sí!", "¡ok!"). No la uses en conversación normal si es una palabra.
2. **Haz clic y da comida, sin exigir nada.** 10-15 repeticiones: el perro ni tiene que hacer nada; solo que el sonido siempre le anuncie que llega premio.
3. **Prueba la carga:** en un momento neutro haz un clic. Si el perro levanta la cabeza buscando la comida o se gira a ti, el marcador ya significa "premio en camino". Está cargado.
4. **A partir de ahí, marca conductas reales.** Clic = "eso". Y luego, con calma, ve a buscar el premio: el clic ya hizo el trabajo de señalar.



Primero se carga (clic = comida llega); después se usa (clic = "justo esta conducta volvió a pagar").

VIDEO

Adiestrar a tu perro con clicker en 5 minutos

EnricEnPositivo muestra cómo cargar y usar el clicker paso a paso, sin que el perro necesite "hacer algo" al principio.



Escanea para verlo en Lumbre

https://www.youtube.com/watch?v=dx7I6DS_qS4

Clicker o palabra puente: ¿cuál elegir?

Ambos funcionan; muchos adiestradores usan clicker al enseñar algo nuevo y palabra puente en la vida diaria. La clave no es cuál, sino que sea único y constante.

Aspecto	Clicker	Palabra puente ("¡sí!")
Consistencia del sonido	Idéntico siempre, no cambia con tu ánimo	Puede variar el tono si te enfadas o emocionas

Aspecto	Clicker	Palabra puente ("¡sí!")
Manos ocupadas	Necesita tenerlo en la mano	Libera las manos (útil con correa o en agua)
Distancia/entorno	El "clic" es claro y corto	La palabra puede perderse con ruido o distancia
Curva de aprendizaje	Requiere cargarlo antes	Igual: también hay que cargarla

Los errores que "apagan" la señal

- **Clic sin premio (dejar de pagar).** Si el sonido deja de traer comida, se extingue: en pocas sesiones el marcador "muere". Mejor dar el premio siempre, aunque te hayas equivocado al hacer clic.
- **Hacer clic DESPUÉS de la conducta terminada.** Clicar cuando ya se giró o ya mordió el premio no señala nada útil. El clic debe caer sobre los 0,5 segundos de la conducta.
- **Usar la palabra puente en la vida normal.** Si dices "¡sí!" para confirmar todo, se vuelve ruido. Elige una palabra que SOLO use el entrenamiento, o usa clicker.
- **Clicar emocionalmente tarde.** Cuando te emocionas y tardas un segundo en hacer clic, estás marcando otra cosa. La precisión manda sobre la alegría.

1. Quieres marcar que tu perro "mira tus ojos" un instante. ¿Cuál es la ejecución correcta del marcador?

- ☐ Decir "¡muy bien, eso es, mira mis ojos!" y luego buscar el premio
- ☐ Hacer clic en cuanto cruza la mirada contigo y, después, dar el premio con calma
- ☐ Darle el premio primero y luego hacer clic por si acaso
- ☐ Clicar solo cuando termine de mirarte y se siente

2. Si haces clic por error (el perro no hizo nada), lo correcto es no dar premio para que "no aprenda mal".

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

3. Une cada concepto con su definición:

3.	Marcador (bridging stimulus)	-----
3.	Timing	-----
3.	Cargar el marcador	-----
3.	Palabra puente	-----

Opciones: Señal que "congela" el instante premiable y anuncia el premio · Que el clic caiga sobre los 0,5 s de la conducta, ni antes ni después · Emparejar clic-comida hasta que el sonido signifique premio por sí solo · Marcador verbal, corto y usado solo en entrenamiento

4. Clasifica cada práctica como "mantiene vivo el marcador" o "lo debilita":

Elementos:

- Pagar SIEMPRE el clic, incluso los equivocados
- Dejar de premiar "porque hoy no tocaba"
- Clicar dentro de medio segundo de la conducta
- Usar la misma palabra del clic en la conversación normal
- Elegir un solo marcador y no cambiarlo

Mantiene	. . .
Debilita	. . .

Ejercicio para tu mano (el "timing" también es tuyo)

Antes de entrenar al perro, entrena TU precisión: suelta una bola de ping-pong al suelo y haz clic en el instante exacto en que rebota. Si clicas "a ojo" con margen, el perro recibirá un mensaje igual de borroso. Dos minutos de práctica con una pelota afinan tu timing más que una hora de teoría.

5. Hoy: carga tu marcador en 15 clic-premio y haz la prueba (clic en un momento neutro: ¿te busca la comida?). Después, practica tu timing con la pelota de ping-pong. Mañana empezarás a usarlo para atrapar conductas reales, pero hoy solo construyes la herramienta.

Si tu perro no reacciona a la prueba del clic, no está cargado: repite 10 emparejamientos más. La mayoría se carga en 2-3 sesiones cortas.

El clic no es comida: es una fotografía. Lo que enfoca con precisión, eso es lo que el perro repetirá.

— Huellarte · Mónica Valerio

1. El marcador INFORMA (señala el instante premiable); el premio MOTIVA: son cosas distintas.
2. Se carga emparejando clic-comida sin exigir nada, y se prueba en neutro.
3. Timing de 0,5 s: el clic cae sobre la conducta, no al final.
4. Paga siempre el clic, aunque sea tu error: un marcador que no cumple muere.
5. Entrena tu propia precisión antes que la del perro.

Siguiente paso: *Construir conductas: luring, moldeado y captura* — ya tienes el idioma; ahora enseñarás cosas que el perro nunca había hecho.

Referencia curricular

Materia:	Cuidado de mascotas
-----------------	---------------------

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://lumbre.lat/object/masc-ent-r01-oa02>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat