

L U M B R E



La llamada perfecta: que tu perro vuelva siempre

Materia: Cuidado de mascotas

03/10/2026

Antes de empezar

La llamada es el seguro de vida de tu perro y su libertad. Se construye por niveles de distracción, con historial de finales felices, y nunca usándola para castigar.

QUÉ APRENDERÁS

- Construir un recall sólido por niveles de distracción y no envenenar el comando llamando para cosas malas.

La orden que compra libertad (y que casi todos rompen)

Un perro que vuelve cuando le llamas puede ir suelto en un parque; uno que no, vive atado. Pero la llamada es la orden que más dueños **envenenan** sin querer: llaman al perro para ponerle la correa y acabarse el paseo, para regañarle, o para algo que a él no le gusta. La palabra "ven" se convierte así en una trampa, y el perro aprende a no volver.

La regla de oro: **volver hacia ti debe ser la mejor decisión que pueda tomar**. Que la llamada casi siempre termine en algo rico (comida, juego, elogio), NUNCA en un castigo, aunque venga de hacer algo malo. Y si te desobedece, no repitas la palabra mil veces: eso solo le enseña que "ven" significa "ven cuando te apetezca".

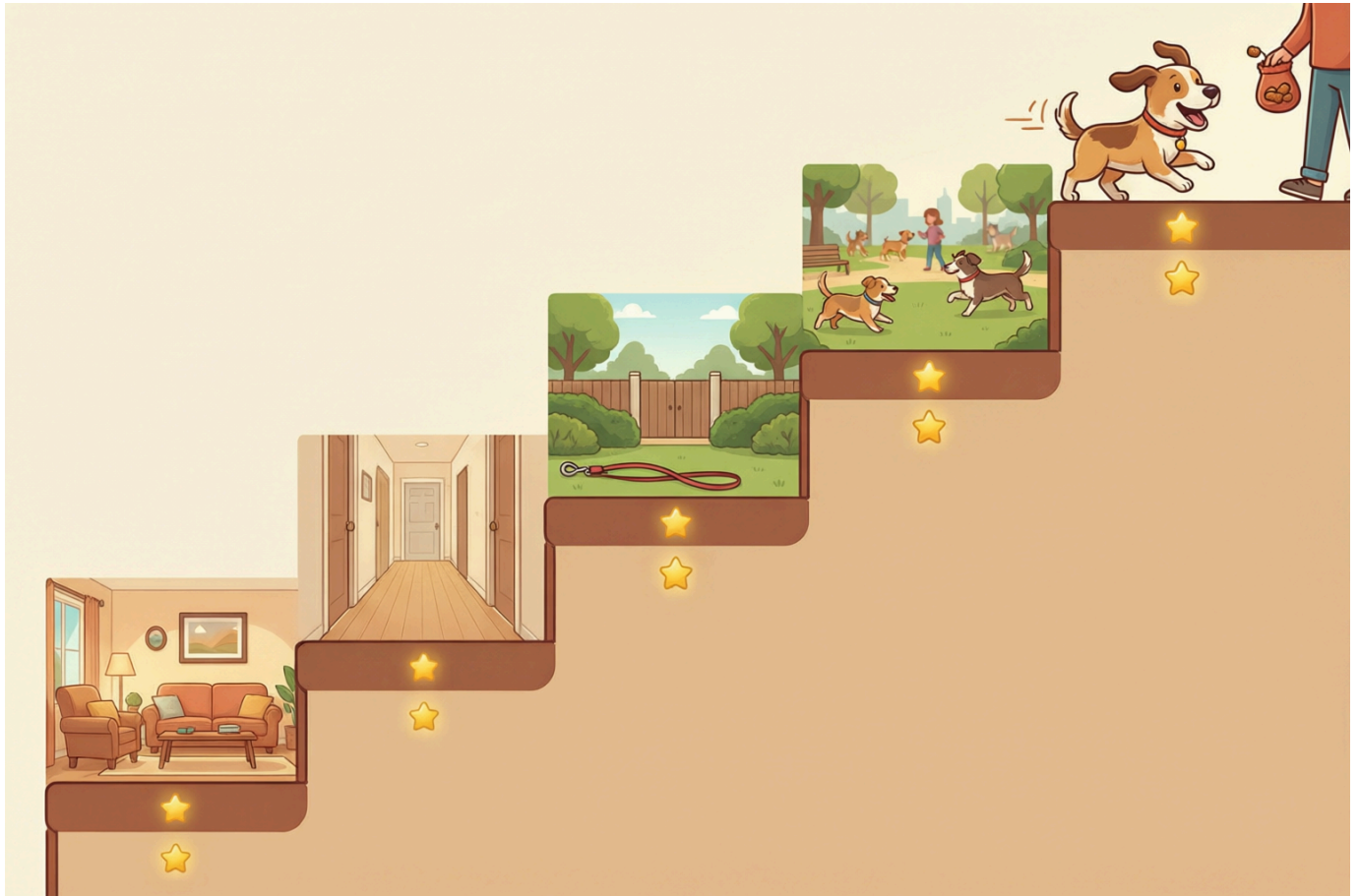
Qué vas a aprender

Cómo cargar la palabra, entrenar por niveles de distracción (la "escalera"), el juego del "ven-corre-juego", y las normas que protegen el historial de la llamada.

Cargar la palabra desde cero

1. **Di "¡ven!" una vez y retrocede.** En casa, sin distracciones, muestra la comida, di la palabra una sola vez y CAMINA hacia atrás o ábrete de brazos: el perro te sigue y llega. Al llegar, clic/marcador y premio gordo (no sobras: lo mejor que tienes).
2. **Nunca llares y agarres su collar de golpe.** Al llegar, sujétale el collar con suavidad, dale comida, y si puedes suéltalo de nuevo. Si siempre "ven = se acabó el juego y me atrapan", dejará de venir.

3. **Asocia la palabra a final feliz repetido.** Veinte llegadas al día en casa, todas premiadas, cargan la palabra como un imán antes de ponerla a prueba fuera.
4. **Añade el "aquí" final.** Que al llegar se siente o toque tu pierna o el target de tu mano: un punto de llegada claro y premiado.



La llamada se prueba escalón a escalón: no se pasa al siguiente hasta dominar el actual.

VIDEO

7 trucos para enseñar a tu perro el llamado (llamada infalible)

CANINE-SERVICE reúne las técnicas para que el perro vuelva siempre, empezando la casa y subiendo distracción.



Escanea para verlo en Lumbre

<https://www.youtube.com/watch?v=jnwK1k8xTS0>

La "escalera" de distracciones

Si un nivel falla, el siguiente es demasiado pronto: baja una casilla y cierra con éxito. Nunca le pidas en el parque lo que solo probaste en el salón.

Nivel	Contexto	Herramienta	Éxito antes de subir
1	Casa, sin ruido	Suelta, premios en mano	Viene 8 de 10 con alegría
2	Jardín cerrado	Correa larga (5 m) por seguridad	Viene aunque huela
3	Parque tranquilo	Correa larga, otros a distancia	Viene con otras personas cerca
4	Parque con perros	Correa larga + premio mejor que el estímulo	Recuerda volver aunque juegue
5	Calle con olores fuertes	Rastro / correa, alta motivación	Vuelve con distractores altos

1. Tu perro no vino cuando le llamaste en el parque y estuvo a punto de perseguir un pato. Al llegar a casa, lo regañaste "para que aprenda". ¿Qué está pasando?

- ☐ Perfecto: así asociará que no volver tiene consecuencias
- ☐ Estás envenenando la llamada: si volver acaba en castigo, la próxima vez tardará más o no vendrá; lo correcto es que volver SIEMPRE sea seguro, y gestionar la distancia con correa larga para entrenar por niveles
- ☐ Debe ser un perro dominante que necesita un collar de ahogo
- ☐ La solución es llamarle más veces seguidas hasta que venga

2. Repetir "¡ven, ven, ven, VEN!" varias veces ayuda a que el perro obedezca mejor.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

3. Une cada hábito de llamada con su efecto en el historial:

3.	Volver siempre acaba en premio/elogia	-----
3.	Llamar solo para terminar el paseo	-----
3.	Usar correa larga en nivel difícil	-----
3.	Premio "mejor que el estímulo" en parque	-----

Opciones: Refuerza la llamada: "ir con él es rentable" · La envenena: volver = se acaba lo bueno · Evita el fracaso y protege la palabra · Compite con lo que distrae; sube la tasa de regreso

4. Clasifica cada conducta del dueño como "construye un recall fiable" o "lo sabotea":

Elementos:

- Elogiar y premiar cada llegada, incluso tardías
- Regañar al perro cuando por fin vuelve
- Entrenar por niveles sin saltarse pasos
- Llamarlo suelto en un sitio de altísima distracción sin haber practicado
- De vez en cuando, tras volver, soltarle de nuevo a jugar

Construye	. . .
Sabotea	. . .

Juegos que fijan la llamada

- "Ven y corre": llámalo, y en cuanto venga, sal corriendo al revés gritando alegremente: llegar a ti se vuelve juego.
- "Recuerda los premios": alguien sujeta al perro, tú te alejas, das la palabra y llega con premio extra.
- Llamada en la niebla: en casa, escóndete y llámalo; que te encuentre y reciba un festín. Así la palabra se llena de emoción.

5. Hoy, haz 10 llamadas SOLO en casa con premio alto, sin correa, y nunca llames para algo desagradable. Durante una semana, pon correa larga (5 m) en el parque para no poner a prueba la llamada sin red. Y borra de tu vocabulario el "ven" repetido: una vez, y si no funciona, gestionas tú, no insistes.

Prueba honesta: ¿cuántas de tus últimas llamadas terminaron en algo que a TU perro le gustó? Si es menos del 80%, la palabra está perdiendo valor.

La llamada no se mide por cuántas veces repites la palabra, sino por cuántas veces tu perro decidió que volver a ti valía la pena.

— Huellarte · Mónica Valerio

1. La palabra se carga con fines felices y premio alto, nunca con castigo.
2. Entrena por niveles de distracción; si uno falla, no subas aún.
3. Di la orden UNA vez; repetir la vuelve ruido.
4. Correa larga en nivel difícil: previene el fracaso que envenena.
5. Que volver sea a veces "y suelto a jugar", no siempre el final.

Siguiente paso: *Autocontrol: "deja", "toma" y no morder* — un perro que vuelve también debe poder esperar, soltar y medir su boca.

Referencia curricular

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

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



<https://lumbre.lat/object/masc-ent-r02-0a01>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat