Condicionamiento Clásico

Traducción ofrecida por www.cursoclicker.es con autorización de su autora, Lili Chin.

Hubo algunos grandes momentos de bombilla para mí en la reciente Clícker Expo, y éstos estuvieron relacionados con el tema del **Condicionamiento Clásico**.

En general, el término "condicionamiento" puede ser un poco engañoso, ya que tiende a evocar imágenes (para mí, al menos) de *La naranja mecánica* o *El mensajero del miedo* y sugiere la pérdida del libre albedrío, como si convirtiéramos a nuestros perros en robots. Técnicamente hablando, el término "condicionamiento" simplemente significa aprender y **Condicionamiento Clásico y Operante** se refiere a las maneras en que todos los seres vivos aprenden.

Según la Dra. Susan Friedman, **Aprendizaje Clásico y Operante siempre están trabajando juntos en la vida real**. Siempre se superponen. Nosotros separamos artificialmente los conceptos para la enseñanza.

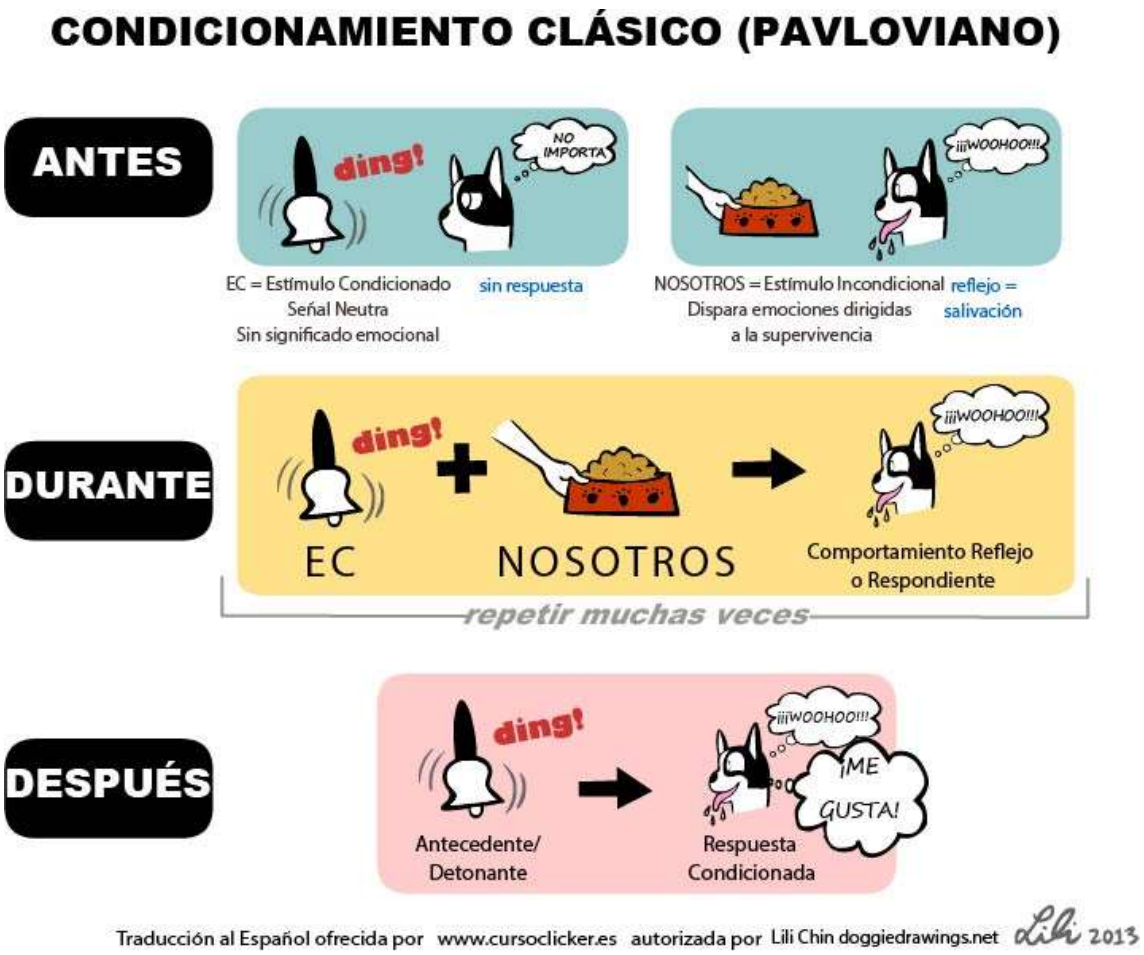
En el seminario de Kathy Sdao en "Contracondicionamiento Clásico en la Agresión" dibuja las diferencias entre **Condicionamiento Operante** y **Clásico**:

Condicionamiento/ Aprendizaje Operante ocurre en el ámbito de las conductas observables que podemos marcar y premiar. Estos comportamientos son elegidos libremente por el animal con el fin de ganar refuerzo o escapar del castigo. El adiestramiento con Clícker es Aprendizaje Operante. Regla de oro: *El comportamiento se debe a las consecuencias.*

Hice este dibujo después de mi última Expo Clicker

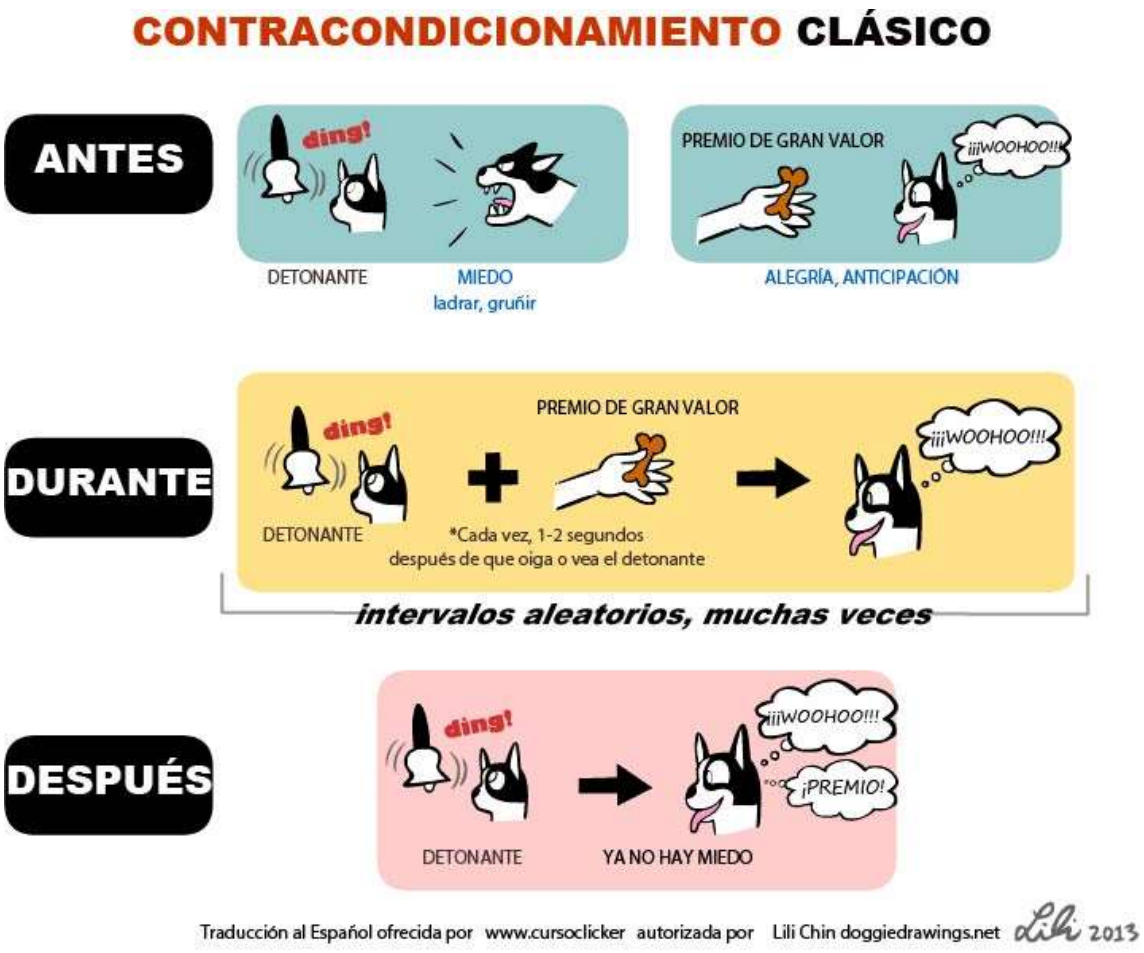
El **Condicionamiento / Aprendizaje Clásico** por otra parte, es en el ámbito de las **conductas reflejas o respondientes** - todo el cableado emocional, material subconsciente en el que un animal no tiene elección. Estos comportamientos reflejos (por ejemplo, la huida o lucha) se aprenden por asociación repetitiva y van ligados con la supervivencia de alguna manera. Si emparejamos algo neutral con algo que provoca "entusiasmo" con bastante frecuencia, el estímulo neutral desencadenará sentimientos excitados. Si repetidamente emparejamos algo neutral con algo que produce miedo, lo neutral se desencadenará emociones temerosas. *Los Antecedentes llevan a un comportamiento*.

"Condicionamiento Clásico es una base poderosa para el Condicionamiento Operante. Con Condicionamiento clásico no obtendremos un nuevo comportamiento. Con él, el comportamiento existente tendrá diferentes antecedentes "-. Kathy Sdao.



En la Clicker Expo, en diferentes presentaciones, apareció esta afirmación varias veces: **No podemos empezar el entrenamiento con clícker en un animal que tiene miedo o ansiedad.**

El **Contra Condicionamiento Clásico** es la primera cosa que debemos utilizar para calmar el cerebro límbico, antes de que el animal sea capaz de "comportarse". En el caso de los factores desencadenantes que provocan respuestas de miedo, nosotros emparejamos estos con cosas muy buenas. Esta afirmación surgió de Julie Shaw y Debbie Martin en el taller " Clínica de Modificación de la conducta ", así como en la presentación de Sarah Owings sobre ayudar a perros “ tímidos ".



Nota: Este ejemplo se basa en la vida real. Cuando Boogie escucha un "ding!" de una campana, corre a la ventana y ladra. Incluso si el "ding" viene de la cocina, la televisión o si accidentalmente toco un vaso con una cuchara. Tal vez en su casa anterior, el sonido "ding" era el timbre de la puerta.

Aquí está un ejemplo mucho más detallado sobre Contra Condicionamiento que hice para Ahimsa, Manual de adiestramiento canino:

¿Perro ladrador o asustadizo?

CONTRACONDICIONAMIENTO & DESENSIBILIZACIÓN = Asociar Monstruos a Cosas Muy Agradables

1. Los Monstruos SIEMPRE causan Cosas Muy Agradables
2. SÓLO los Monstruos causan Cosas Muy Agradables
3. Los Monstruos deben mantener su DISTANCIA , y entonces, tras muchas repeticiones, GRADUALMENTE acércate de modo que el perro se sienta cómodo durante todo el proceso.

Es importante que la ATRACCIÓN por las Cosas Muy Agradables sea más intensa que el MIEDO por los Monstruos.

Tras muchas repeticiones de... Consigues...

Ilustración (C) 2012 Grisha Stewart, del *Manual Oficial de Entrenamiento Canino Ahimsa**. Para más detalles acerca de cómo solucionar este tipo de problemas, leer el libro *Behavior Adjustment Training* (BAT). http://GrishaStewart.com .

* Traducción al español diponible a principios de 2013.

Kathy Sdao habló de las distintas maneras por las que el **Contra Condicionamiento puede ser ineficaz** debido a estos errores comunes:

1- **Estímulo Incondicional Débil**. (El juguete o premio no es lo suficientemente valioso, el interés por ellos no es más fuerte que el temor al Detonante)

2- **La mano del adiestrador se encuentra en la bolsa de los premios** y el perro se centra demasiado en la en ello.

3- **Ensayos rítmicos**. El hecho "detonante + premio" ocurre a intervalos regulares y se convierte en predecible.

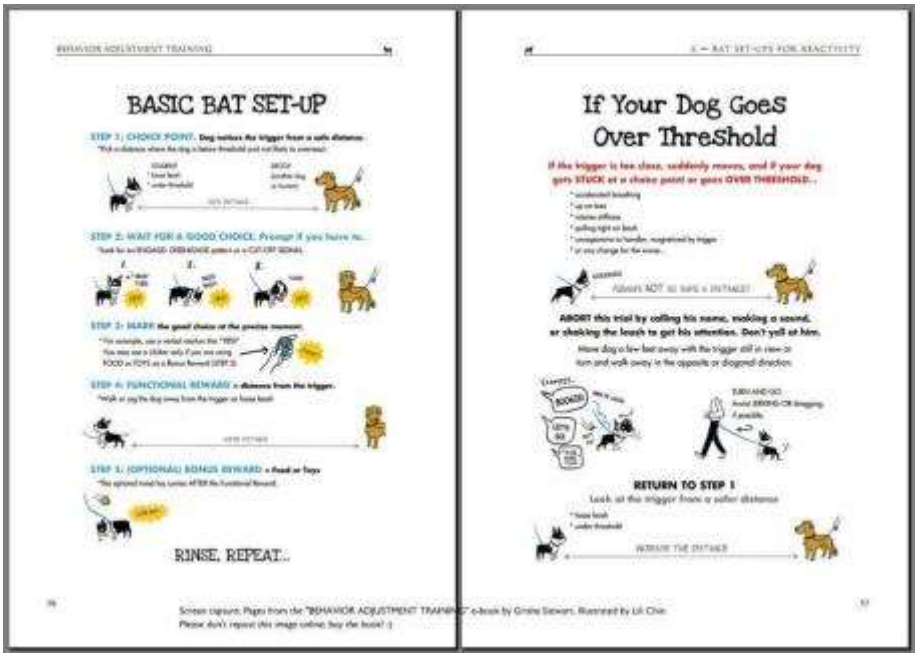
4- **Evitar condicionamiento involuntario**. Por ejemplo, si premiamos repetidamente *antes* de que el perro vea el detonante, podríamos condicionar la comida a ser una "señal de advertencia".

5- **Se presenta el premio sin el detonante** (por ejemplo, perro consigue el premio de alto valor de todos modos aunque no pase nada) – El premio pierde valor

6- **Contingencia**. Si nos olvidamos de premiar cuando aparece gatillo

7- **Ignorar este tipo de Condicionamiento Operante**.

El Condicionamiento Clásico tampoco se considera práctico en el mundo real o a largo plazo, ya que es muy fácil no hacerlo correctamente el 100% de las veces para que sea eficaz. Por eso tenemos que seguir con condicionamiento operante de **comportamientos alternativos**, lo que me hizo pensar inmediatamente en BAT ...



(Ver Principios básicos del BAT Español traducidos por www.cursoclicker.es con Autorización de Grisha Stewart)

Otro ejemplo de condicionamiento clásico fue en el taller de Ken Ramírez en la

creación de valor en **"Los refuerzos sin comida"**. Él compartió una historia acerca de una ballena (o un delfín?) que no se sentía bien y no quería comer y necesitaba tomar antibióticos. Como no podían recompensar con comida, utilizaron " refuerzos sustitutos", como cosquillas en el vientre, aplausos, alabanzas, etc y estos eran igual de reforzadores para la ballena porque se habían vinculado previamente con los alimentos durante largo tiempo.

Del mismo modo, podemos entrenar a cualquier **estímulo nuevo** - un juguete o una acción humana (por ejemplo, aplaudir, pulgares para arriba, "¡Buen chico!", etc) que se convierte en un refuerzo si tenemos lo emparejamos bastante a menudo con **refuerzos primarios** (alimentos, la interacción social, el juego) durante el entrenamiento. Este emparejamiento tiene que ser mantenido de modo que el refuerzo sin comida se mantiene emocionalmente significativo para el animal. Algunas citas de Ken Ramírez:

"Sí, es exactamente igual que la **carga de un clícker"**

"Un juguete no es intrínsecamente reforzante. Se está reforzando ya que está conectado con un refuerzo primario, EL JUEGO".

También habló sobre que debemos aprender cómo exactamente a nuestro perro le gusta jugar con un juguete. Cada perro es diferente. Ejemplo con pelotas de tenis: Algunos perros prefieren ir a buscar y perseguir, algunos les gusta masticar, o rodar la pelota, y a algunos perros les gusta pelarla. (Boogie es todo lo anterior) Lo mismo ocurre con "tocar" como refuerzo. Cada animal individual le gusta ser tocado de cierta

manera y sólo por algunas personas que él / ella ya tiene una relación.

"El Valor desaparece de un refuerzo condicionado, si no sabes cómo mantenerlo"

Susan Friedman en su discurso de clausura de Clicker Expo también mencionó el condicionamiento clásico como aspecto del adiestramiento con clícker. Un **clícker** es también un refuerzo condicionado ... infundimos valor emocional y significado, ya que está emparejado con la comida. El click no sólo **marca el comportamiento**, también provoca conducta respondiente / emociones felices ("¡*woohoo!¡ Lo tengo*!") No sólo tenemos que ser precisos con al hacer clic, también tenemos que apoyar SIEMPRE cada clic con un premio para asegurarnos que esta poderosa tecnología de adiestramiento es eficaz.

Mostró ejemplos en vídeo de entrenadores que no usan un clícker correctamente ... por ejemplo, los entrenadores que hacen clic varias veces antes de dar un premio o entrenadores con animales que están respondiendo a otras señales y que no están recibiendo lo que significa el clic y se centran en la comida ... y como resultado, los animales no realizan el comportamiento conforme a lo solicitado o se sienten frustrados y se marchan, o se irritan.

Susan Friedman: "¡Si haces clic, maldita sea, PREMIO!"

Traducción ofrecida por www.cursoclicker.es con autorización de su autora, Lili Chin.