

**ET.  
PODER  
DET.  
JUEGO  
2.0**

**FEEDBACK**  
NEW · CANINE · EDUCATION



**pastorsd'asfalt**

# CONTENIDOS DEL SEMINARIO “EL PODER DEL JUEGO 2.0”

## BLOQUE 1: CONTRUCCIÓN BÁSICA DEL JUEGO

- Cuatro apuntes de la metodología.
- Un sistema de comunicación
- Material que utilizaremos. Diferencia entre motivadores, interactivos y de entretenimiento. Elección del material y tamaño adecuado según el perro y el propósito.
- Trabajos de confianza, la llave del método.
- Estructura básica del perro, ON/OFF. Ejercicios de conexión y desconexión.
- Intercambio, el estira/afloja entre el perro y el guía
- Entrega del motivador
- El cuerpo como inductor de las fases básicas. Dominio del lenguaje corporal.
- Auto control, como sobrevivir a un perro descontrolado.
- Ejercicios de retorno, llamadas condicionadas vs llamadas cognitivas.

## BLOQUE 2: CONSOLIDACIÓN DE CONCEPTOS

- Estabilización emocional del perro
- Ratio de recompensa, la diferencia entre un perro concentrado/motivado y el perro excitado
- Señales trampa, gestuales y verbales. Un paso más allá en la comprensión
- Señales envenenadas, el peligro de humanizar el proceso.
- Posicionamiento del motivador, creación de inercias.
- ¿Caricias en el juego? ¿Seguro? Análisis de la jerarquía de refuerzos y preferencias del perro dentro del juego. Análisis de la frustración derivada de las decisiones del guía.
- Premack sencillos en posesión del refuerzo. Preparación del refuerzo para introducirlo en el proceso de adiestramiento.

# BLOQUE 3: EL PERFECCIONAMIENTO

- Tipos de perros. Qué aspectos potenciamos o relajamos según el perfil de nuestro perro.  
Estrategia individualizada.
- Objetivo; la generalización. Diseño del plan de trabajo.
- El juego integrado. Aprender a construir el mismo concepto en cualquier circunstancia! Aplicación real en un proceso de adiestramiento.
- Errores comunes, soluciones lógicas.
- Educamos los refuerzos; premack en la jerarquía de refuerzos. Un moldeado que parecía imposible!
- Premack a distancia. Distracciones, motivadores a distancia.
- Variabilidad de juegos según el aspecto que queremos trabajar.

**+ PRÁCTICAS INDIVIDUALES EN TODOS LOS BLOQUES**

**ET.  
PODER  
DET.  
JUEGO  
2.0**

**FEEDBACK**  
NEW · CANINE · EDUCATION



**pastorsd'asfalt**