DIRECCION: Lic. Ximena Borda de Bravo

PRODUCCION: **Psicología Experimental II**

Barra Jasmin
Carrillo Gutiérrez Marlene
De Ávila Lucia
Encinas Bautista Thania Marcela
Murga Bravo Lizeth
Pérez Velásquez Ramiro Alejandro
Quiroga Uriarte Goldy Alejandra
Quispe Aruhiza Cinthia Daniela
Saravia Serrate Yara
Torrico Cano Camila Lucia
Yanatelli Argandoña Marina Nicole
Vargas Claure Oscar

DISEÑO Y DIAGRAMACION: Barra Jasmin
Carrillo Gutiérrez Marlene

FOTOGRAFIA:

Barra Jasmin
Carrillo Gutiérrez Marlene

20º Edición Diciembre 2012

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede reproducirse, almacenarse o transmitirse de alguna forma, ni por ningún medio, sea este electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o fotocopia, in la previa autorización escrita.

Hecho en La Paz Bolivia 2012

AGRADECIMIENTOS



De forma muy especial queremos agradecer a la **Lic. Ximena Borda** por su apoyo constante, por ser una guía para nosotros y ayudarnos a ser mejores investigadores.

Gracias a ella que siempre nos incentiva a la investigación y que es un pilar fundamental en la realización de esta revista.

De igual forma queremos agradecer a las personas que formaron parte de las investigaciones, por su colaboración y apoyo que fue muy significativa en cada una de las investigaciones que se presentaran.

GRACIAS

EDITORIAL



La Revista semestral de Psicología Experimental en su decima novena edición tiene la finalidad de difundir las investigaciones efectuadas por los alumnos de la materia de Psicología Experimental II.

Los reportes experimentales se realizaron siguiendo las exigencias metodologicas de la APA (American Psychological Association).

Es muy grato perseverar y dar continuidad a este proyecto de investigación que genera en los alumnos un hábito para efectuar investigaciones aplicando principios metodológicos, control de variables, registros sistemáticos y observación rigurosa en las investigaciones realizadas.

Agradezco a todos los alumnos que se esforzaron para hacer realidad la publicación de esta veinte aba edición de la revista de Psicología Experimental.

Mag. Ximena Borda de Bravo

INDICE

AGRADECIMIENTOS
PRESENTACIÓN

"EL JUEGO DE LOS CUBOS DE COLORES" 1

ALBERT BANDURA 1

Barra Jasmin, Carrillo G. Marlene y Yanatelli A. Nicole 1

APRENDIZAJE POR MÉTODO GESTALT 7

Vargas C. Oscar y De Ávila A. Lucia 7

"METODO DE ATENCION Y CONCENTRACION DE RETENCION DE MEMORIA" 11

Lizeth Murga Bravo, Thania Encinas Bautista y Cinthia Daniela Quispe Aruhiza 11

"MOTIVACION DE LA EDUCACION VIAL GRACIAS A LAS CEBRITAS" 15

WOODWORTH 15

Barra Jasmin, Carrillo G. Marlene y Yanatelli A. Nicole 15

LA MOTIVACION 22

Quiroga Alejandra, Saravia Yara y Torrico Camila 22

APRENDIZAJE TOLMAN 36

Vargas C. Oscar 36

MOTIVACION EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE 39

A UN NIÑO DE 10 AÑOS" 39

Lizeth Murga Bravo, Thania Encinas Bautista Y Cinthia Daniela Quispe Aruhiza 39

¿¡¡ROCKEROS BAILANDO CUMBIA!!? 43

JEROME BRUNER 43

"APRENDIZAJE POR OTROS" 43

"TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, CON LA EXPOSICIÓN DE IMÁGENES DE GRAN IMPACTO DEL HORROR Y SIN RAZÓN DE LA GUERRA" 48

CONDICIONAMIENTO ENCUBIERTO 48

MODELO MEDIACIONAL I 48

Vargas C. Oscar 48

"MODELO II: PROCESAMIENTOS DE LA INFORMACIÓN" 54

Quiroga Alejandra, Saravia Yara y Torrico Camila 54

MEMORIA SENSORIAL 63

Pérez V. Alejandro 63

"MEMORIA SENSORIO-MOTRIZ" 65
CAJA DE SKINNER 70
LA CAJITA DE MATI 70
Barra Jasmin, Carrillo G. Marlene y Yanatelli A. Nicole 70
PSICOLOGÍA EXPERIMENTAL I 80
LABERINTO 80
GUIA DE APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE 80
Vargas C. Oscar 80
CAJA DE SKINNER "NICOLÁS" 84
Quiroga Alejandra, Saravia Yara y Torrico Camila 84
TIMMY EN LA CAJA DE SKINNER 90
Lizeth Murga B., Thania Encinas B. y Cinthia Daniela Quispe A. 90

"EL JUEGO DE LOS CUBOS DE COLORES"
ALBERT BANDURA

Barra Jasmin, Carrillo G. Marlene y Yanatelli A. Nicole

RESUMEN

El presente trabajo tiene los rasgos más importantes que investigo ALBERT· BANDURA acerca del aprendizaje por imitación realizado con un infante.
Este trabajo determinara el aprendizaje realizado por imitación con un niño para la comprobación de dicha teoría se llevara a cabo una investigación con un niño de l año y 5 meses y medio.

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje, A. Bandura, Atención, Cubos, Imitación y Observación.

I. INTRODUCCIÓN

Planteamiento del Problema

Una imitación es una muestra de la inteligencia que posee un individuo.
La imitación puede darse por los siguientes factores:
Por instinto: Las acciones observadas despiertan un impulso instintivo por copiarlas. Por el desarrollo: Los niños imitan las acciones que se ajustan a sus estructuras cognoscitivas. Por condicionamiento: Las conductas se imitan y refuerzan por moldeamiento. Conducta instrumental: La imitación de vuelve un impulso secundario, por medio de refuerzo repetido de las respuestas que igualan las de los modelos. La imitación reduce los impulsos. Modelaje o modelar es mostrar o exhibir una conducta para que otra persona la vea entonces la copie o la imita.

Justificación

El siguiente trabajo se justifica con la psicología experimental es una disciplina científica de cualquier estudiante de esta carrera, estos se aplican a través de investigación y en resolver casos.
Entonces el estudiante debe interesarse en estos conocimientos científicos, a través del conocimiento de la psicología experimental que se encuentra en la obra de ALBERT· BANDURA acerca del aprendizaje por imitación.

II. OBJETIVOS

Objetivos generales

Comprobar la teoría de que los niños aprenden por el acto de imitación.

Objetivos específicos

- Conseguir el permiso de la madre del sujeto con el cual experimentaremos.
- Ver qué cantidad y colores de cubos mete al balde.
- Con que éxito se realizara el trabajo de investigación.

Hipótesis

Ver si el sujeto experimental "SANTIAGO" realiza el aprendizaje por imitación, de manera exitosa.

III CONTENIDO

Marco Teórico

Albert Bandura (n. en Mundare, Canadá, 4 de diciembre de l 925) es un psicólogo ucraniano-canadiense de tendencia conductual-cognitiva, profesor de la Universidad Stanford, reconocido por su trabajo sobre la teoría del aprendizaje social . y su evolución al Sociocognitivismo, así como por haber postulado la categoría de autoeficacia.
A lo largo de una carrera de casi seis décadas, Bandura ha sido responsable de grandes contribuciones en campos muy diferentes de la

psicología, incluyendo la teoría social-cognitiva, terapia y psicología de la personalidad. También ha tenido una influencia decisiva en la transición entre el conductismo y la psicología cognitiva. Es conocido como el creador de la teoría de la autoeficacia, un importante contribuyente a la teoría de aprendizaje social, y siendo responsable del experimento del muñeco Bobo sobre el comportamiento agresivo de los niños. Ha recibido el título de Doctor Honoris Causa en universidades de distintos países por sus contribuciones a la psicología, algunos de estos títulos fueron otorgados por las universidades de Roma, Indiana, Leiden, Berlín y Salamanca2 Bandura fue además presidente de la American Psychological Association en el año 1974. En 1980 es nombrado presidente de la Western Psychological Association (WPA, Asociación de Psicología del Oeste) y además en el año 1999 recibió el título de presidente honorario de la Asociación Psicológica Canadiense.3 Una encuesta en 2002 situó a Bandura en el cuarto puesto de los psicólogos más citados de todos los tiempos, después de B. F. Skinner, Sigmund Freud y Jean Piaget, y el más citado vivo. Bandura es reconocido como el más grande psicólogo actual y uno de los más influyentes de todos los tiempos.

Teoría

El conductismo, con su énfasis sobre los métodos experimentales, se focaliza sobre variables que pueden observarse, medirse y manipular y rechaza todo aquello que sea subjetivo, interno y no disponible (p.e. lo mental). En el método experimental, el procedimiento estándar es manipular una variable y luego medir sus efectos sobre otra. Todo esto conlleva a una teoría de la personalidad que dice que el entorno de uno causa nuestro comportamiento.
Bandura consideró que esto era un poquito
simple para el fenómeno que observaba agresión en adolescentes) y por tanto decidio añadir un poco más a la fórmula: sugirió que el ambiente causa el comportamiento; cierto, pero que el comportamiento causa el ambiente también. Definió este concepto con el nombre de determinismo recíproco: el mundo y el comportamiento de una persona se causan mutuamente.
Más tarde, fue un paso más allá. Empezó a considerar a la personalidad como una interacción entre tres "cosas": el ambiente, el comportamiento y los procesos psicológicos de la persona. Estos procesos consisten en nuestra habilidad para abrigar imágenes en nuestra mente y en el lenguaje. Desde el momento en que introduce la imaginación en particular, deja de ser un conductista estricto y empieza a acercarse a los cognocivistas. De hecho, usualmente es considerado el padre del movimiento cognitivo.
El añadido de imaginación y lenguaje a la mezcla permite a Bandura teorizar mucho más efectivamente que, digamos por ejemplo, S.F. Skinner con respecto a dos cosas que muchas personas considerar "el núcleo fuerte" de la especie humana: el aprendizaje por la observación (modelado) y la auto-regulación.

Aprendizaje por la observación o modelado

De los cientos de estudios de Bandura, un grupo se alza por encima de los demás, los estudios del muñeco bobo. Lo hizo a partir de una película de uno de sus estudiantes, donde una joven estudiante solo pegaba a un muñeco bobo. En caso de que no lo sepan, un muñeco bobo es una criatura hinchable en forma de huevo con cierto peso en su base que hace que se tambalee cuando le pegamos. Actualmente llevan pintadas a Darth Vader, pero en aquella época llevaba al payaso "Bobo" de protagonista.
La joven pegaba al muñeco, gritando ¡"estúpidooooo"!. Le pegaba, se sentaba encima de él, le daba con un mallillo y demás acciones gritando varias frases agresivas. Bandura les enseñó la película a un grupo de niños de guardería que, como podrán suponer ustedes, saltaron de alegría al verla. Posteriormente se les dejó jugar. En el salón de juegos, por supuesto, había varios observadores con bolígrafos y carpetas, un muñeco bobo nuevo y algunos pequeños martillos.

Y ustedes podrán predecir lo que los observadores anotaron: un gran coro de niños golpeando a descaro al muñeco bobo. Le pegaban gritando ¡"estúpidooooo!", se sentaron sobre él, le pegaron con martillos y demás. En otras palabras, imitaron a la joven de la película y de una manera bastante precisa.

Esto podría parecer un experimento con poco de aportación en principio, pero consideremos un momento: estos niños cambiaron su comportamiento ¡sin que hubiese inicialmente un refuerzo dirigido a explotar dicho comportamiento! Y aunque esto no parezca extraordinario para cualquier padre, maestro o un observador casual de niños, no encajaba muy bien con las teorías de aprendizaje conductuales estándares. Bandura llamó al fenómeno aprendizaje por la observación o modelado, y su teoría usualmente se conoce como la teoría social del aprendizaje.

Bandura llevó a cabo un largo número de variaciones sobre el estudio en cuestión: el modelo era recompensado o castigado de diversas formas de diferentes maneras; los niños eran recompensados por sus imitaciones; el modelo se cambiaba por otro menos atractivo o menos prestigioso y así sucesivamente. En respuesta a la crítica de que el muñeco bobo estaba hecho para ser "pegado", Bandura incluso rodó una película donde una chica pegaba a un payaso de verdad. Cuando los niños fueron conducidos al otro cuarto de juegos, encontraron lo que andaban buscando…¡un payaso real!. Procedieron a darle patadas, golpearle, darle con un martillo, etc.

Todas estas variantes permitieron a Bandura a establecer que existen ciertos pasos envueltos en el proceso de modelado:

- **Atención**.

Si vas a aprender algo, necesitas estar prestando atención. De la misma manera, todo aquello que suponga un freno a la atención, resultará en un detrimento del aprendizaje, incluyendo el aprendizaje por observación. Si por ejemplo, estás adormilado, drogado, enfermo, nervioso o incluso "hiper", aprenderás menos bien. Igualmente ocurre si estás distraído por un estímulo competitivo.

Alguna de las cosas que influye sobre la atención tiene que ver con las propiedades del modelo. Si el modelo es colorido y dramático, por ejemplo, prestamos más atención. Si el modelo es atractivo o prestigioso o parece ser particularmente competente, prestaremos más atención. Y si el modelo se parece más a nosotros, prestaremos más atención. Este tipo de variables encaminó a Bandura hacia el exámen de la televisión y sus efectos sobre los niños.

- **Retención**.

Segundo, debemos ser capaces de retener (recordar) aquello a lo que le hemos prestado atención. Aquí es donde la imaginación y el lenguaje entran en juego: guardamos lo que hemos visto hacer al modelo en forma de imágenes mentales o descripciones verbales. Una vez "archivados", podemos hacer resurgir la imagen o descripción de manera que podamos reproducirlas con nuestro propio comportamiento.

- **Reproducción**.

En este punto, estamos ahí soñando despiertos. Debemos traducir las imágenes o descripciones al comportamiento actual. Por tanto, lo primero de lo que debemos ser capaces es de reproducir el comportamiento. Puedo pasarme todo un día viendo a un patinador olímpico haciendo su trabajo y no poder ser capaz de reproducir sus saltos, ya que ¡no sé nada patinar!.Por otra parte, si pudiera patinar, mi demostración de hecho mejoraría si observo a patinadores mejores que yo.

Otra cuestión importante con respecto a la reproducción es que nuestra habilidad para imitar mejora con la práctica de los comportamientos envueltos en la tarea. Y otra cosa más: nuestras habilidades mejoran ¡aún con el solo hecho de imaginarnos haciendo el comportamiento!. Muchos atletas, por ejemplo, se imaginan el acto que van a hacer antes de llevarlo a cabo.

Motivación.

Aún con todo esto, todavía no haremos nada a menos que estemos motivados a imitar; es

decir, a menos que tengamos buenas razones para hacerlo. Bandura menciona un número de motivos:

- **Refuerzo pasado**, como el conductismo tradicional o clásico.
- **Refuerzos prometidos**, (incentivos) que podamos imaginar.
- **Refuerzo vicario**, la posibilidad de percibir y recuperar el modelo como reforzador.

Nótese que estos motivos han sido tradicionalmente considerados como aquellas cosas que "causan" el aprendizaje. Bandura nos dice que éstos no son tan causantes como muestras de lo que hemos aprendido. Es decir, él los considera más como motivos.

Por supuesto que las motivaciones negativas también existen, dándonos motivos para no imitar:

- **Castigo pasado**.
- **Castigo prometido** (amenazas)
- **Castigo vicario**.

Como la mayoría de los conductistas clásicos, Bandura dice que el castigo en sus diferentes formas no funciona tan bien como el refuerzo y, de hecho, tiene la tendencia a volverse contra nosotros.

Autorregulación

La autorregulación (controlar nuestro propio comportamiento) es la otra piedra angular de la personalidad humana. En este caso, Bandura sugiere tres pasos:

- **Auto-observación**. Nos vemos a nosotros mismos, nuestro comportamiento y cogemos pistas de ello.
- **Juicio**. Comparamos lo que vemos con un estándar. Por ejemplo, podemos comparar nuestros actos con otros tradicionalmente establecidos, tales como "reglas de etiqueta". O podemos crear algunos nuevos, como "leeré un libro a la semana". O podemos competir con otros, o con nosotros mismos.
- **Auto-respuesta**. Si hemos salido bien en la comparación con nuestro estándar, nos damos respuestas de recompensa a nosotros mismos. Si no salimos bien parados, nos daremos auto-respuestas de castigo. Estas auto-respuestas pueden ir desde el extremo más obvio (decirnos algo malo o trabajar hasta tarde), hasta el otro más encubierto (sentimientos de orgullo o vergüenza).

Un concepto muy importante en psicología que podría entenderse bien con la autorregulación es el auto-concepto (mejor conocido como autoestima). Si a través de los años, vemos que hemos actuado más o menos de acuerdo con nuestros estándares y hemos tenido una vida llena de recompensas y alabanzas personales, tendremos un auto-concepto agradable (autoestima alta). Si, de lo contrario, nos hemos visto siempre como incapaces de alcanzar nuestros estándares y castigándonos por ello, tendremos un pobre auto-concepto (autoestima baja)

Compensación. Por ejemplo, un complejo de superioridad y delirios de grandeza.

Inactividad. Apatía, aburrimiento, depresión.

Escape. Drogas y alcohol, fantasías televisivas o incluso el escape más radical, el suicidio.

Lo anterior tiene cierta semejanza con las personalidades insanas de las que hablaban Adler y Horney; el tipo agresivo, el tipo sumiso y el tipo evitativo respectivamente.

Las recomendaciones de Bandura para las personas que sufren de auto-conceptos pobres surgen directamente de los tres pasos de la autorregulación:

Concernientes a la auto-observación. ¡Conócete a ti mismo! Asegúrate de que tienes una imagen precisa de tu comportamiento.

Concernientes a los estándares. Asegúrate de que tus estándares no están situados demasiado alto. No nos embarquemos en una ruta hacia el fracaso. Sin embargo, los estándares demasiado bajos carecen de sentido.

Concernientes a la auto-respuesta. Utiliza recompensas personales, no auto-castigos. Celebra tus victorias, no lidies con tus fallos.

Metodología

Método de la Investigación

El método que ha utilizado esta investigación es cuasi experimental.

Sujetos: un niño de un año y cinco meses.

Ambiente: en la habitación de un departamento.2m, 28cm por 3m, 90cm.

Variables:

- **VI** Los cubos de color rojo, amarrillo, verde limón, celeste y naranja.
- **VD** El niño debía meter los cubos de diferentes colores en un balde.

Instrumentos:

- Diferentes pares de cubos de color rojo, amarrillo, verde limón, celeste y naranja.
- Un balde mediano de color blanco
- Una cámara fotográfica
- Cuaderno y boligrafo
- Una wincha con orejas de Mickey

Procedimiento

Al iniciar la investigación empezamos a hacer los cubos, que nos tomó hacerlos una hora y media. Después fimos a la habitación nos sentamos todos al piso con Santi. Al principio empezamos a lanzar los cubos y después a ponerlos en el balde y luego vaciarlos al piso. y nosotras le pasábamos los cubos y él los ponía en el balde y después los vaciaba y gritaba ahhh. Duro como una hora para concluir con el trabajo.

RESULTADOS

OBJETOS	EXPLICACIÓN
Cubo rojo	Este color más o menos le llamaba la atención.
Cubo amarrillo	Este era el más manipulable y le llamaba más la atención.
Cubo verde limón	También le llamaba mucho la atención este color
Cubo celeste	Este color no era tan manipulable por él.
Cubo naranja	Tampoco este color le llamaba tanto la atención.
balde	Al balde el metía máximo de tres cubos los que le llamaban más la atención y luego los vaciaba.

IV. CONCLUSION Y DISCUSION

Al finalizar el trabajo experimental obtuvimos los siguientes resultados:

Que el sujeto experimental realizo la sesión exitosamente con todos los objetivos cumplidos.

Acerca de la discusión tuvimos una leve duda de que autor era dicho experimento así que preguntamos a muchos compañeros, libros e incluso docentes y llegamos al final de que es por Bandura.

V. BIBLIOGRAFIA

http://dtodounpokote.blogspot.com/2009/07/ensenanza-aprendizaje-segun-bandura.html

http://es.wikipedia.org/wiki/Albert_Bandura

http://webspace.ship.edu/cgboer/banduraesp.html

NABAS, José en 1996 Aprendizaje, Aprendizaje.

ANEXOS



[1] Santiago viendo caer los cubos.



[2] Santiago poniendo los cubos en el balde.



[4] Santiago haciendo caer los cubos sobre si mismo.



[3] Santiago alzando el balde.

APRENDIZAJE POR MÉTODO GESTALT

Vargas C. Oscar y De Ávila A. Lucia

RESUMEN

La presente investigación se desarrolla en el marco experimental, con un trabajo de campo con la participación de 10 sujetos en la identificación de láminas de figura y fondo del aprendizaje gestalt Análisis del fenómeno cognitivo donde las percepciones se dividen en figura y fondo.

PALABRAS CLAVES
Cognición, Gestalt, Imágenes, Percepción, y Visión.

I. INTRODUCCION

La presente investigación se desarrolla en el marco experimental, con un trabajo de campo con la participación de 10 sujetos en la identificación de láminas de figura y fondo del aprendizaje gestalt
Análisis del fenómeno cognitivo donde las percepciones se dividen en figura y fondo.

II. OBJETIVOS

Objetivo General

Es realizar una experimentación con la variable de género, entre hombres y mujeres de distintas edades donde se verá la diferencia de percepción de figura y fondo entre ambos grupos determinados.

Objetivo específico

- Es medir la velocidad de respuesta ante la exposición de 10 láminas donde se deberá identificar la figura y fondo
- Descripción de las percepciones de los sujetos entrevistados

III. CONTENIDO

Marco Teórico

El aprendizaje gestalt es un fenómeno cognitivo en el cual las percepciones se dividen en:
Figura: elemento que se destaca
Fondo: elemento que actúa como trasfondo contra el cual se percibe la figura

- Teoría gestalt: max wertheimer 1912
- Köhler: aprendizaje por ensayo y error
- Koffka: aprendizaje por discernimiento.

Método y Desarrollo

Método experimental
Estructurado

La muestra de campo
Estuvo conformada por 5 personas mujeres y 5 hombres, exponiéndoles las Láminas de Figura y Fondo para que describieran lo que miraban en ellas.

El Ambiente
Es en un local tranquilo donde se tiene una mesa con 3 sillas para los entrevistadores y el entrevistado

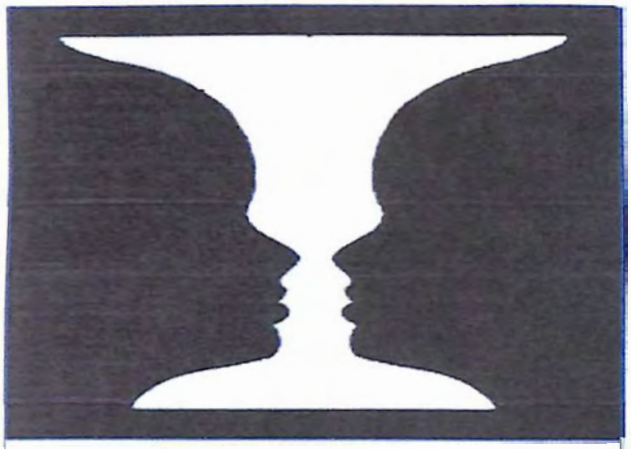
La Variable
Es el Género, Hombres y Mujeres. Se mide el tiempo

- Las Mujeres tomaron menos tiempo en sus respuestas en las Láminas 2, 3 y 4
- Los Hombres solamente tuvieron mejor tiempo en la Lámina 1

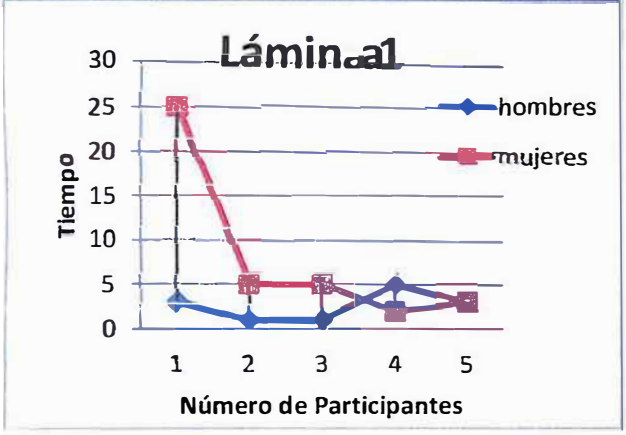
Tanto Mujeres como Hombres empataron en la Lámina 5

Materiales: 5 Láminas Gestalt de Figura y Fondo, 1 Plantilla de Resultados, 1 Bolígrafo, 1 Lápiz, 1 Folder

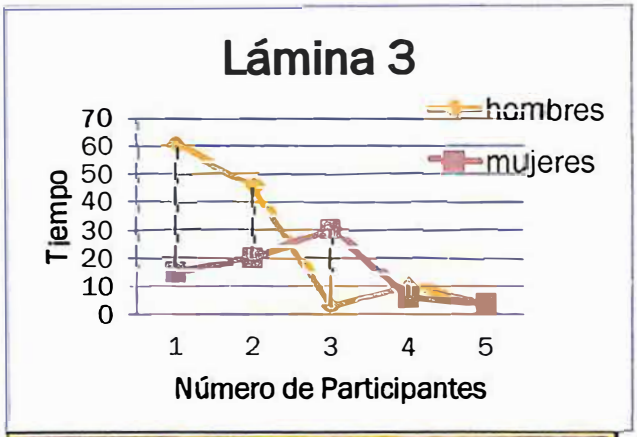
Datos Estadístico

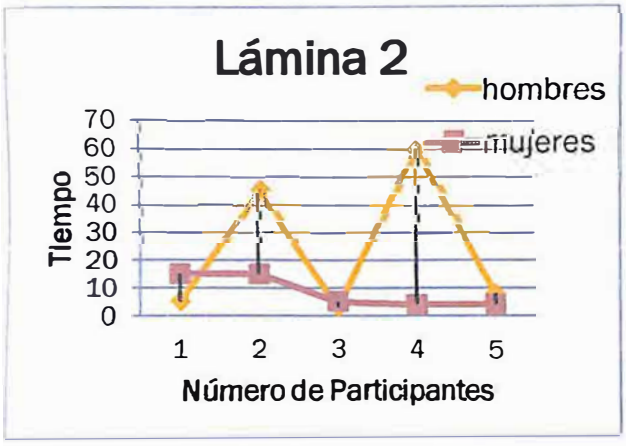




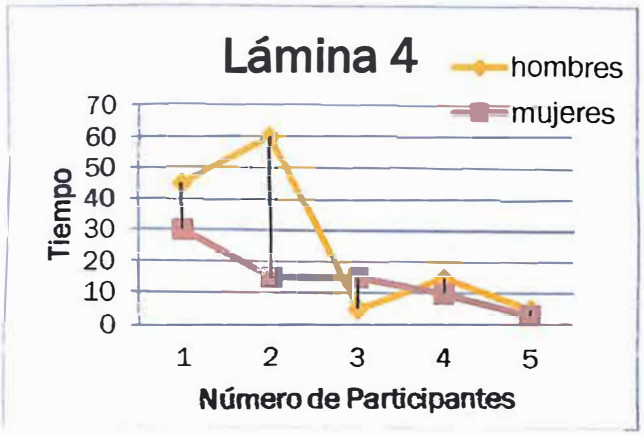

Lámina 1
30
25
20
15
10
5
0
Tiempo
hombres
mujeres
1
2
3
4
5
Número de Participantes

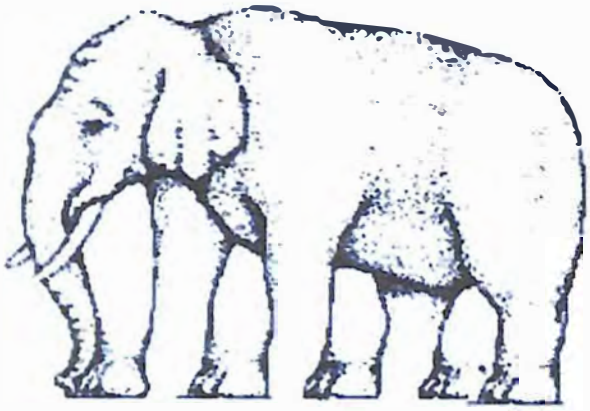


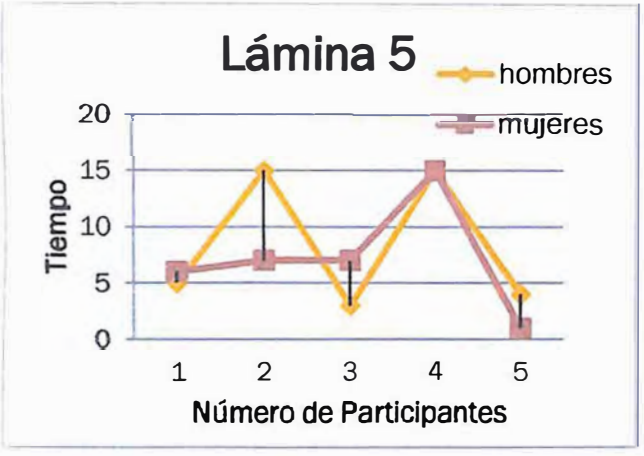

Lámina 3
70
60
50
40
30
20
10
0
Tiempo
hombres
mujeres
1
2
3
4
5
Número de Participantes


Lámina 2
70
60
50
40
30
20
10
0
Tiempo
hombres
mujeres
1
2
3
4
5
Número de Participantes









IV. CONCLUSIÓN Y DISCUSIÓN

Mediante esta experimentación se concluye que la velocidad de percepción varía de acuerdo a la dificultad de la Lámina

De la muestra observada se tiene el Resultado que las **Mujeres** tienen mayor rapidez en la percepción de Figura y Fondo

- También las Mujeres efectúan un mayor detalle en la descripción de las Láminas presentadas
- Tanto Hombres como Mujeres tienen la misma rapidez de respuesta para la percepción lógica, demostrada en la pregunta 5

V. BIBLIOGRAFIA

Wilde M.C. (2009). Manual Básico de Laboratorio; Análisis Experimental de la Conducta. La Paz, Bolivia. Editado por la Universidad Católica Boliviana

Navas Robleto, J.J. (1996). Conceptos y Teorías del Aprendizaje. Hato Rey, Puerto Rico. Editorial Publicaciones Puertorriqueñas Inc.

ANEXOS



[1] Lucia muestra las figuras aun participante



[2] Oscar las imágenes



[3] Oscar y Lucia anotando los resultados



[4] Observando las imágenes



[5] Oscar y Lucias mostrándonos las figuras



[6] Lucia con el sujeto experimental

"METODO DE ATENCION Y CONCENTRACION DE RETENCION DE MEMORIA"

Lizeth Murga Bravo, Thania Encinas Bautista y Cinthia Daniela Quispe Aruhiza

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo mejorar la atención y concentración en un niño de diez años y consistió en lograr que el niño lea las palabras escritas sin pronunciar el color con el que está pintada la palabra.

PALABRAS CLAVES

Atención, Concentración, Memoria, Hemisferios cerebrales, Galton.

I. INTRODUCCION

Planteamiento del problema ¿Cómo nuestro sujeto experimental pueda por medio de la atención o concentración tener una mayor capacidad de memoria a largo plazo?

II. OBJETIVOS

Objetivo general

Lograr que el sujeto experimental tenga mayor concentración para tener una capacidad de memoria a largo plazo.

Objetivos específicos

- Conseguir que el sujeto experimental se adapte a su condicionamiento de aprendizaje.
- Hacer que el sujeto experimental logre por repetición.
- Concentración mire el siguiente grupo de palabras y diga el COLOR y no la palabra.
- Tener un resultado positivo a que domine su hemisferio derecho para que intente decir el color y no el hemisferio izquierdo que insiste en leer la palabra.
- Lograr que el sujeto experimental repita la hoja de prueba correctamente en menor cantidad de veces.
- Lograr en el menor tiempo que se pueda.

Hipótesis

- El sujeto experimental no tiene una concentración o atención adecuada.

III. CONTENIDO

Biografía

Francis-Galton, (1822-1911) fue un explorador y hombre de ciencia inglés con un amplio espectro de intereses. no tuvo cátedras universitarias y realizó la mayoría de sus investigaciones por su cuenta. Sus múltiples contribuciones recibieron reconocimiento formal cuando, a la edad de 87 años, se le concedió el título de "sir" o caballero del reino.

Francis Galton era primo de charles Darwin después de leer su obra, decidió aplicar estos conocimientos a la psicología, concretamente al estudio de la inteligencia. fue el primero en utilizar la estadística en sus observaciones. mide la inteligencia de muchas personas en Europa y hace la media aplicando la campana de gauss, la mayoría de personas están en el centro y alrededores, pero unos pocos están muy por debajo o por encima de la media. para Galton el factor más importante de la inteligencia es el genético, mucho más que el ambiental.

Galton subrayaba que la propia naturaleza o conjunto de dotaciones innatas del individuo,

era un factor determinante del éxito en la vida. Para demostrarlo, estudió a una serie de hombres eminentes. Comprobó que los padres que presentaban características sobresalientes tendían a tener hijos con iguales características, y pensó que esto debía explicarse fundamentalmente en función de la naturaleza y no de la crianza. Con el objeto de someter a análisis los datos por él recogidos, contrató al matemático Karl Pearson, inventor de un procedimiento de análisis estadístico descriptivo denominado coeficiente de correlación, muy empleado en una variedad de situaciones de investigación.

A Galton le preocupaba además la medición de la inteligencia, y propuso una técnica conocida como el método biométrico, que consiste en evaluar ciertas características físicas como la fuerza con que se aprieta el puño, la circunferencia del cráneo y el tiempo de reacción refleja. si bien hoy el método biométrico ha perdido crédito, aún tiene cabida en la biología, las investigaciones sobre ejercitación física y la psicología fisiológica.

Puede decirse que el eje en torno del cual giró toda la obra de Galton fue su aseveración de que la herencia importa más que el medio. Aunque esta concepción general fue perdiendo popularidad entre los científicos de la conducta a lo largo del siglo xx, en los últimos tiempos ha recobrado alguna vigencia.

Hace casi 2500 años platón y Aristóteles escribieron sobre las diferencias individuales y los precedieron los antiguos chinos. Desde el año 2200 a. de para determinar si sus funcionarios eran aptos para realizar sus deberes gubernamentales el emperador chino instituyó un sistema de servicio civil, al que se sometían a 3 años de prueba.

El renacimiento puede considerarse como el restablecimiento del individualismo. fue hasta fines del siglo xix que empezó el estudio de las diferencias individuales en las capacidades mentales y la personalidad.

Los científicos, al iniciar el siglo xix, consideraban las diferencias individuales en las capacidades sensorias motrices y mentales como una molestia. la exactitud de las medidas científicas de tiempo, distancia y otras variables físicas dependían mayormente de las capacidades perceptuales de los observadores humanos.

El interés por el estudio de las diferencias individuales aumentó durante la segunda mitad del siglo xix, influido por charles Darwin sobre su teoría del origen de las especies y por el surgimiento de la psicología científica.

Entre otros, psicólogos como gustav fechner, wilhelm wundt, hermann ebbinghaus, los psicólogos franceses y la atención en las escuelas de estados unidos originó el desarrollo de pruebas técnicas y el desarrollo de medidas estandarizadas del logro académico.

Personajes importantes durante los últimos años del siglo xix, son: Francis Galton, james Cattel y Alfred Binet. Galton, quien se interesó en las bases heredadas de la inteligencia y en las técnicas para medir sus capacidades, elaboró varias pruebas sensoriomotrices y diseñó varios métodos para investigar las diferencias individuales en las capacidades y el temperamento. Una importante contribución de Galton entre muchas otras es la técnica de "correlaciones" para analizar las calificaciones de las pruebas.

El estadounidense Cattel, correlacionó las calificaciones en estas pruebas mentales de tiempo de reacción y la discriminación

sensorial con las calificaciones escolares, pero no tuvo éxito. el francés, Alfred Binet, elaboró la primera prueba mental que probó ser un indicador efectivo del logro académico.

Binet y Simon elaboraron una prueba que se administraba en forma individual y consistía en 30 problemas que se presentaban en orden ascendente de dificultad.

Metodología

Tipo de investigación:

Experimental

Ambiente:

Casa del sujeto experimental, lugar living

Sujeto:

Nació el 7 de noviembre de 2001 tiene 10 años y en el grado 5to. De primaria.

Variables:

- **Variables independientes**

Medir su concentración mediante una hoja que contiene palabras de distintos colores para decir el color y no leer la palabra.

Refuerzo (soga y yoyó)

- **Variable dependiente**

El sujeto experimental logro concentrarse en los colores más que las palabras.

Instrumentos:

- Hoja con letras de colores
- Dinámica verbal
- Laptop

Procedimiento:

- Explicamos al sujeto experimental en qué consistía el trabajo.
- Adaptación al ambiente en el que se encontraba.
- Presentación de la hoja con letras de colores.
- Concentración y atención en la hoja de trabajo.
- 30 veces de repetición verbal
- Llego a repetir los colores al mínimo tiempo de los 12 segundos.
- Comprobación de resultados de concentración verbalmente.
- Obtuvo buenos resultados y por ello se le entrego su refuerzo (cuerda de saltar y yoyó).

RESULTADOS

La sesión duro alrededor de 30 min. Al inicio el sujeto experimental tardo en repetir los 18 colores en 36 seg. Luego en dos intentos tardo 23 seg. En 3 intentos 18 seg. En 2 15 seg. En 3 13seg. En 3 14 seg. En 6 12 seg. Y el menor tiempo que tardo en repetir fue en 11 seg.

IV. CONCLUSIONES

- Llegamos a la conclusión de que la teoría de Galton era cierta. Porque nuestro sujeto experimental obtuvo buenos resultados.
- El sujeto experimental logro la atención y concentración requerida para reforzar su memoria a largo plazo con 30 repeticiones.
- Llego con sus resultados de decir solo los colores en 12 seg.
- Gracias a nuestro sujeto experimental, pudimos comprobar que si a un niño se le da atención constante y se le pide concentración en lo que queremos que aprenda, el niño puede obtener buenos resultados.

- El sujeto experimental cuando estaba seguro de su respuesta lo hacía de forma directa, en cambio cuando no lo estaba, **pensaba un momento y volvía a repetir el color**
- A la confianza y al ambiente en que se encuentre el niño puede aprender de **forma más clara y rápida**.
- **Observamos que existen muchas formas** para que un niño pueda aprender, ya sea por medio de repetición verbal, juegos, etc.

V. WEBGRAFIA

http://psicologiadominicana.net/personajes-de-la-psicologia/254-francis-galton

ANEXO



[1]Podemos observar al sujeto experimental viendo l pantalla del instrumento ya mencionado.

"MOTIVACION DE LA EDUCACION VIAL GRACIAS A LAS CEBRITAS" WOODWORTH

Barra Jasmin, Carrillo G. Marlene y Yanatelli A. Nicole

RESUMEN

Este trabajo llevara a cabo la información acerca del trabajo de las cebras y la motivación que ellas imparten a los ciudadanos de la ciudad de La Paz Bolivia.
Viendo así lo más importante que es el efecto que causo este programa en la ciudadanía paceña

PALABRAS CLAVE:

Cebras, Ciudadanos paceños, Centro de la ciudad de La Paz, Educación Vial, Motivación, Voluntad y Woodworth.

I. INTRODUCCION

En la ciudad de La Paz, la mayoría de la población carece de educación vial, a raíz de este problema surge un grupo de jóvenes voluntarios apoyados por la alcaldía, a través de la casa de la cultura, con la misión de concientizar a los peatones que transitan las congestionadas calles del centro de nuestra hermosa La Paz. Este grupo de jóvenes voluntarios, se auto denomina como "las cebras". Gracias a su labor ellas motivan a la educación vial.

Justificación

Mediante el presente trabajo se mostrara la motivación de los jóvenes a formar parte de este grupo de voluntarios que día a día salen a las calles para educar a la población, de una manera didáctica y divertida, disfrazados de cebras, que respetan el paso peatonal de cebra, y burros que son los que no respetan, ni semáforos, ni el paso peatonal de cebra.

II. OBJETIVOS

Objetivo General.

Identificar factores de motivacion, hacia el aprendizaje de educación vial en la población paceña.

Objetivos Específicos.

Identificar en los peatones y conductores si tienen conciencia sobre la educación vial.

Determinar la motivación de aquellos jóvenes que desean ser cebras para mejorar la educación vial.

Hipótesis

Será que gracias a la labor de las CEBRAS existe motivación de la educación vial.

III. CONTENIDO

Marco Teórico

J.E. Woodworth (1832-1943) comenzó estudiando filosofía eh identificaba a la personalidad como **"la forma que un individuo es capaz de hacer todas las cosas"**, la personalidad se identifica con originalidad, autonomía, dinamismo, intimidad, afianzamiento y distinción.

Habla sobre la motivación, como un sentimiento interno, un elemento primordial, nuestras emociones, existían tres factores de motivación:

a) Biológico
b) Aprendido
c) Cognitivo

Los patrones de conducta motivada son el producto de la interacción entre un organismo y su ambiente. Se puede decir que el término Motivación se refiere a un proceso interno que impulsa al individuo, y este impulso, a su vez, se relaciona con algún evento interno o externo.

La Motivación era considerada como un proceso interno, ubicado en la variable **"O"** del esquema S-O-R propuesto por Woodworth (1918), las importantes aportaciones de autores como Tolman (1932) y Hull (1943, 1951),

permiten que se hable de **variable interviniente**. Como se puede apreciar,
La clásica aportación de Woodworth (1918), referida a la distinción entre mecanismos y fuerzas, correspondiente a la Evolución teórica de la Psicología de la Motivación.

Las Cebras, Educadoras Urbanas De La Paz
Concebidas el año 2001 como elemento de Educación Ciudadana, el Gobierno Municipal de La Paz introdujo a las Cebras para concientizar a la ciudadanía, conductores y peatones, sobre la importancia del uso de los Pasos de Cebra utilizando elementos lúdicos y artísticos.
Adolescentes y jóvenes utilizan un traje, convirtiéndose en este amigable y caricaturescas o personaje que ha llegado innegablemente a ser parte de la urbe paceña.
En marzo de 2005 se creó la Dirección de Cultura Ciudadana, consolidando a las amigas Cebras y a sus compañeros los Burros como Educadores Urbanos, ampliando de esta manera los programas de educación a temas de Higiene Urbana, Prevención de Riesgos, Protección de Áreas Verdes, Prevención de violencia y consumo excesivo de Alcohol, además de Educación Vial.
El año 2007 la Dirección de Cultura Ciudadana se fortalece y se hace posible incrementar el número de Cebras en las calles para continuar educando a la ciudadanía.
Actualmente acompañadas de los Burros, desarrollan sus actividades en las calles y avenidas de la ciudad siendo cada vez más queridas por todos aquellos que aprecian la simpatía y labor de estos peculiares educadores que ya son parte principal del movimiento paceño.

Trabajo
Las cebras, de acuerdo a su filosofía de trabajo, dedican su mejor esfuerzo en beneficio de la sociedad; imparten en los choferes la consideración hacia los niños y los adultos mayores, transmiten diferentes valores ciudadanos como el respeto y la tolerancia y apoyan para que los problemas de tráfico se solucionen en armonía.
Las cebras de la paz trabajan con base en el respeto, responsabilidad y la consideración. su labor consiste en orientar a la población sobre temas viales. Además, promueven campañas de educación y concienciación ciudadana en la urbe.

Su lema
"Tenemos que aprender a vivir más felices y sonreír más". Mostrando el amor hacia nuestro oficio y sobre todo a los niños que son nuestro futuro.

METODOLOGIA

Método de Investigación
Pre-Experimental de observación.

Método De Observación
Participante

Sujetos
Jóvenes paceños con los oficios de Cebras y postulantes a ser Cebras al servicio de los ciudadanos paceños. Junto a tres peatones.

Ambiente
El presente trabajo se realizara en la Pérez Velasco "Casa de la Cultura" hasta la Plaza de San Pedro de la ciudad de La Paz realizando ahí la observación participativa a los sujetos experimentales.

Instrumentos
Cuestionario con siete preguntas a los postulantes para ser Cebras y diez preguntas al que es Cebra realizando una entrevista semiestructurada, una grabadora, laptop y cámara.

VARIABLES

- **Variable independiente:**

Entrevista. "Cuestionario"

- **Variable dependiente:**

Personas que quieren ser cebras, una persona que ya es cebras y tres peatones.

Procedimiento

El trabajo se realizó el día viernes 12 de octubre a horas. 15:00 pm, el campo de estudio fue el centro de la ciudad de La Paz (Plaza de San Pedro) y como sujetos experimentales participaron 2 personas que quieren ser cebras y 3 peatones.

Cebra

- Mujer de 20 años

Postulantes para ser Cebras

- Hombre de 20 años
- Hombre de 20 años

Peatones

- Hombre de 19 años
- Hombre de 21 años
- Hombre de 59 años

Participaron los peatones que transitaban por el lugar, haciendo una entrevista.

Primero llegamos al lugar.

Nos presentamos con las cebras, y empezamos a hacer la entrevista.

La entrevista fue individual.

Después continuamos haciendo la entrevista con los peatones.

Prueba de hipótesis

Nuestra hipótesis planteada efectivamente se llegó a confirmar.

RESULTADOS

Se comprobó la hipótesis planteada previamente acerca de la motivación a la educación vial por medio de las cebras.

La cebra entrevistada demostró amor por su trabajo enfatizando así su dedicación hacia los peatones, niños y choferes.

Los sujetos experimentales (postulantes a ser cebras) se mostraron nerviosos ante la entrevista pero nos colaboraron de una manera gratificante con su información pudiendo rescatar:

Sujeto Uno: quería ser cebra para poder concientizar a los peatones más a los choferes. Hacer que las personas reflexiones en su educación vial.

Sujeto Dos: quería concientizar tanto a los choferes como peatones y realizar el trabajo de cebra porque le resultaba muy interesante además divertido.

Y los peatones dijeron que el programa de educación vial es éxito para la motivación y concientización a los ciudadanos paceños (niños), las cebras llegaron a ser una gran motivación para todos ya que su alegría y encanto te entusiasman, ayudan para poder cruzar las calles tan congestionadas y que los choferes se eduquen en cuanto a la educación vial y sepan sus puntos de parada.

IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN

En conclusión el tema de investigación demuestra que si existen temas de motivación hacia las cebras las cuales a vez motivan al ciudadano a mejorar su educación vial.

En el trabajo se pudo notar interés y desinterés hacia las cebras por parte de los peatones.

En la búsqueda de cebras pudimos ver que son muy difíciles de encontrar ya que nuestro recorrido fue muy largo pero pudimos encontrar una a la cual se le realizo la entrevista y pudimos notar que respondía las preguntas con un gran entusiasmo y descubrimos que ella había encontrado su vocación por que le encantaba la preparación que se les daba a las cebras.

Y los que postulaban para ser cebras tenían interés ánimo para ayudar a la ciudad de La Paz.

V. BIBLIOGRAFIA

UNIVERSIDAD, L. (2011).revista de psicología experimenta II.V 16.

WEDGRAFIA

http://www.google.com.bo/search?q=cebras+en+la+paz&hl=es&sa=G&prmd=imvnsu&source=univ&tbm=nws&tbo=u&ei=0ZZ4UL nHKiU0QG9qwE&ved=0CCUQqAI

ANEXOS



Sujeto 1.

¿Cuántos años tienes?

21 años

¿Hace cuánto tiempo realizas este trabajo?

Hace un año.

¿Realizas otra actividad?

En mi tiempo libre estudio en la universidad.

¿Cuáles son tus sueños y propósitos como cebra?

Mi objetivo es conquistar con amor y alegría a la población paceña, así mismo dando una educación vial y concientización a los ciudadanos y choferes.

¿Qué es lo que te motiva a ser cebra?

Quisiera ser cebra toda mi vida. Cuando me pongo el traje me transformo, no soy la misma ni pienso igual. De repente, me invaden la alegría, ganas de bailar y salir por las calles a ayudar a los peatones".

¿Sientes que con el trabajo que vas a realizar pueden mejorar el movimiento vehicular de la ciudad?

Pienso que si, como cebra puedo a la educación vial con la ayuda de mis compañero/as. y con la colaboración de los ciudadanos.

¿Crees que hay respeto de los choferes o peatones hacia las cebras?

No siempre hay respeto hacia nosotros, pero nosotras/os hacia ellos sí.

¿Ustedes adornan su traje "disfraz"?

Si, a mí me gusta adornarlo mucho, le pongo flores y demás cosas.es Muy divertido hacerlo uno mismo.

¿Cómo es la organización en la familia cebra?

Nuestro centro de reunión es en la casa de cultura. Donde nos capacitan en lenguaje artístico, teatro, baile y canto. Además, se las orienta para hallar su propio estilo. Así, cada uno tiene un símbolo que lo distingue de nuestros compañeros.



Sujeto 2.

¿Cuántos años tienes? 20 años.

¿Hace cuánto tiempo realizas este trabajo?

"No realizamos este trabajo, pero queremos trabajarlo; los estudios no nos ha dejado, pero como estamos libres queremos trabajar"

¿Realizas otra actividad?

Estudio en la UNIFRANS.

¿Qué es lo que te motiva a ser cebra?

"Reflexionar a las personas, porque pasan en lo que pasan los autos y puede pasar cualquier accidentes y luego le echan la culpa al minibús o al auto. De alguna manera reflexionarlas y concientizarla; para que pasen por el paso de cebra".

¿Sientes que con el trabajo que vas a realizar pueden mejorar el movimiento vehicular de la ciudad?

"Bueno tanto así no lo queremos, porque quizá no se pueda. Más que todo nosotros estamos haciendo esto pa' las personas no tanto pa' los autos; porque no van a respetar".

¿Crees que hay respeto de los choferes o peatones hacia las cebras?

"de las personas quizás, de los conductores no; porque muchas veces te gritan te insultan, a lo

que he podido escuchar. Los conductores no las personas si"



Sujeto 3.

¿Cuántos años tienes?

20 Años

¿Realizas otra actividad?

"Estudio en el colegio"

¿Cuáles son tus sueños y propósitos como cebra?

"Mi propósito como cebra es concientizar a la gente"

¿Qué te motiva a ser cebra?

"No, al ver en la tele a veces en la calle mismo; como soy estudiante mismo, veo algunas personas trabajando como cebra.

¿Sientes que con el trabajo que vas a realizar pueden mejorar el movimiento vehicular de la ciudad?

"Ayudarlo no tanto, a la perfección no; en algo sí.

¿Crees que hay respeto de los choferes o peatones hacia las cebras?

"Como dijo mi compañero: las personas si un poco pero los conductores no creo.

A continuación los sujetos que han sido entrevistados, son peatones; personas que no realizan el trabajo de cebras.



Sujeto 4.

¿Cuántos años tienes?

19 Años

¿Sientes que con el trabajo de las cebras, ha mejorado el movimiento vehicular o peatonal?

"El movimiento vehicular, se ha beneficiado más; porque los peatones podrían ir adquiriendo conciencia, y las cebras ayudan a que haya una mejor circulación y que la gente no se esté metiendo por todas partes, sino son solamente una guía.

¿Qué piensas del trabajo de las cebras?

"Que están haciendo un buen trabajo"

¿Siente que hay respeto de los conductores o peatones hacia las cebras?

"Hay más respeto del chofer hacia la cebra, Normalmente a la persona no le importa por donde tenga que pasar; lo que quiere es llegar al frente; no le queda bien la idea de que alguien le diga que debe hacer. En respecto los choferes, para ellos es más fácil que alguien les facilite el trabajo.

¿Crees que las cebras tienen un buen trato hacia los peatones y los conductores?

"Si, tienen un buen trato. A veces la policía trato de hacer el trabajo pero la policía es un cacho más brusca; en cambio la cebra no lo es, ella te guía y no te manda".

Sujeto 5

¿Cuántos años tienes?

21 años.

¿Sientes que con el trabajo de las cebras, ha mejorado el movimiento vehicular o peatonal?

"Ninguno, siguen siendo la misma macana"

¿Qué piensas de las cebras?

"Son chistosas"

¿Sientes que hay respeto hacia las cebras?

"De los peatones si de los conductores no tanto: he escuchado a cada tonto gritarles a las cebras"

¿Crees que las cebras tienen un buen trato hacia los peatones y los conductores?

"Si, a los dos, porque a pesar de que el conductor les gritan; ellas no van hacer nada"



Sujeto 6

¿Qué piensa de las cebras?

"Más que todo es un programa que se necesitaba hace mucho. Que habido una persona que es la iniciadora. Los a agarrado a una parte de los jóvenes abandonados; es una cosa que amanera de educación vial tiene que existir en toda cuidad. Aquí en La Paz no tenemos ese programa de educación vial, no sabemos transitar; al menos en Estados Unidos, en Europa hay educación vial. Donde no se necesita de esto; pero aquí se necesita urgente. La labor que tienen ellos es más que todos es enseñar, lo más lindo es que los niños agarran eso y vale, porque así conforme van a crecer van a ir aprendiendo ya cuando sean mayores, jóvenes y adultos ya no va a ver esos problemas; para va ocurrir unos diez quince años. En lo que si hay que darles las gracias que hay ese programa, que se está empezando que es necesario y está empezando; que si o si tenemos que apoyarlo; los mayores, los jóvenes y hasta los mismos niños. Al menos los que nos damos cuenta. Hay mucha gente que le es indiferente, no atiende lo que es la intención de la educación vial, es por eso lo que se ha hecho; se enseña a los conductores, se enseña a los peatones y si no aprendemos seguimos con el pueblo. Es urgente que se implemente, se apoye, se comente este trabajo".

¿Sientes que con el trabajo de las cebras, ha mejorado el movimiento vehicular o peatonal?

"Más que todo lo que le digo lo que se está mejorando es lo que ya vamos tomando conciencia, vamos teniendo vergüenza inclusive; porque si o no que le sugiera a usted: señor peatón utilice la acera, conductor atienda su semáforo, cuide el tráfico. De por si uno por vergüenza tiene que atender. Que antes nadie sugería eso y vivíamos como en pueblo; los peatones los conductores; ahora que hay harto trafico hace falta, pero ha ido mejorando. Si se implementa y se mejora va ir mejorando, es urgente que se aumente y se ayude".

¿Siente que hay respeto de los conductores o peatones hacia las cebras?

"Yo parto de lo siguiente mucha ciudadanía no entiende de lo que es el respeto, el respeto es equitativo, si uno brinda respeto va recibir respeto. Entonces para respetar las cebras tratan de acomodar, si tienen educación y tienen modalidad; de por si los conductores, pero si nos damos cuenta la mayoría yo diría un 75% de los conductores que no tienen preparación entonces no conocen esa palabra; poco a poco ellos se tienen que irse habituando para que el respeto sea reciproco. Las cebras con educación con respeto los tratan a los peatones, a los conductores y de por si debemos retribuir de esa forma; con educación, el trato en la ciudad, el trato humano. Entonces de ahí tenemos que partir; yo reconozco de que no tenemos preparación en lo que es el respeto".

FOTOGRAFIAS



[1] Jóvenes entrevistados postulantes a cebras.



[2] Cebra llamando la atención al chofer.



[3] Cebras realizando su trabajo



[4] Cebras realizando acrobacias.



[5] Cebra hablando con una niña.



[6] Nicole y Marlene posando con las cebras amigas.

LA MOTIVACION

Quiroga Alejandra, Saravia Yara y Torrico Camila

RESUMEN

Este trabajo pondrá a prueba la teoría de la motivación que propone Woodworth, basándonos en sus experimentos y en la teoría del mismo. En este experimento se utilizó a sujetos de entre 18 a 22 años de edad, A los cuales se les aplicó un cuestionario de 6 preguntas acerca de su motivación para asistir a la universidad, su carrera y la puntualidad y asistencia en un rango del 1 al 10, se procedió a evaluar los resultados y así afirmar o desmentir la hipótesis planteada.

PALABRAS CLAVE:
Motivación, interés, responsabilidad.

I. INTRODUCCIÓN

Woodworth propone que la motivación tiene relevancia importante, y lleva a los sujetos a cumplir sus metas, en este caso académicas de mejor manera. Se verá la motivación de los estudiantes de diferentes carreras de la universidad la Salle, al asistir a la misma, analizando los cuestionarios entregados, cada uno de 6 preguntas, se comparará resultados y se llegará a conclusiones acerca de la motivación.

Planteamiento del problema:
Woodworth plantea la importancia de la motivación y afirma que los sujetos, al ser motivados, responden mejor y positivamente a sus actividades, por lo cual se analizará la confiabilidad de éste planteamiento.

Formulación del problema:
¿Los estudiantes motivados responden mejor a sus actividades?

Justificación
Se realizó este trabajo dada nuestra inquietud acerca de la motivación, y se quiso poner a prueba la teoría planteada por Woodwoth, porque se consideró necesario al ver que los estudiantes podían responder mejor a sus actividades al ser motivados, y esto podría mejorar su responsabilidad, rendimiento y puntualidad a la hora de cumplir sus actividades académicas.

II. OBJETIVOS

Objetivo general:
Aplicar la teoría de Woodwoth de la motivación, aplicando un cuestionario de 6 preguntas a los estudiantes de la Universidad La Salle en distintas carreras y semestres.

Objetivos específicos:

- Aplicar un cuestionario de 6 preguntas acerca de la motivación para asistir a la universidad a 10 estudiantes.
- Registrar la información obtenida en los cuestionarios.
- Comparar los resultados de los cuestionarios.
- Evaluar los resultados de los sujetos experimentales.

Hipótesis:
Los sujetos motivados, responden mejor a las actividades académicas.

III. CONTENIDO

Marco Teórico

- **Motivación:** Se basa en aquellas cosas que impulsan a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr cumplir todos los objetivos planteados. La noción, además, está asociada a la voluntad y al interés. En otras palabras, puede definirse a la motivación como la voluntad que estimula a hacer un

LA MOTIV ACION

Quiroga Alejandra, Saravia Yara y Torrico Camila

RESUMEN

Este tr abajo pondrá a prueba la teoría de la motivación que propone Woodworth, basándonos en sus experimentos y en la teoría del mismo. En este experimento se utilizó a sujetos de entre 18 a 22 años de edad, A los cuales se les aplicó un cuestionario de 6 preguntas acerca de su motivación para asistir a la universidad, su carrera y la puntualidad y asistencia en un rango del l al l 0, se procedió a evaluar los resultados y así afirmar o desmentir la hipótesis planteada.

PALABRAS CLAVE:
Motivación, interés, responsabilidad.

I. INTRODUCCIÓN

Woodworth propone que la motivación tiene relevancia importante, y lleva a los sujetos a cumplir sus metas, en este caso académicas de mejor manera. Se verá la motivación de los estudiantes de diferentes carreras de la universidad la Salle, al asistir a la misma, analizando los cuestionarios entregados, cada uno de 6 preguntas, se comparará resultados y se llegará a conclusiones acerca de la motivación.

Planteamiento del problema:
Woodworth plantea la importancia de la motivación y afirma que los sujetos, al ser motivados, responden mejor y positivamente a sus actividades, por lo cual se analizará la confiabilidad de éste planteamiento.

Formulación del problema:
¿Los estudiantes motivados responden mejor a sus actividades?

Justificación
Se realizó este trabajo dada nuestra inquietud acerca de la motivación, y se quiso poner a prueba la teoría planteada por Woodwoth, porque se consideró necesario al ver que los estudiantes podían responder mejor a sus actividades al ser motivados, y esto podría mejorar su responsabilidad, rendimiento y puntualidad a la hora de cumplir sus actividades académicas.

II. OBJETIVOS

Objetivo general:
Aplicar la teoría de Woodwoth de la motivación, aplicando un cuestionario de 6 preguntas a los estudiantes de la Universidad La Salle en distintas carreras y semestres.

Objetivos específicos:

- Aplicar un cuestionario de 6 preguntas acerca de la motivación para asistir a la universidad a 10 estudiantes.
- Registrar la información obtenida en los cuestionarios.
- Comparar los resultados de los cuestionarios.
- Evaluar los resultados de los sujetos experimentales.

Hipótesis:
Los sujetos motivados, responden mejor a las actividades académicas.

III. CONTENIDO

Marco Teórico

- **Motivación:** Se basa en aquellas cosas que impulsan a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr cumplir todos los objetivos planteados. La noción, además, está asociada a la voluntad y al interés. En otras palabras, puede definirse a la motivación como la voluntad que estimula a hacer un

esfuerzo con el propósito de alcanzar ciertas metas.

Woodworth, Robert Sessions (1869-1962).

Psicólogo estadounidense, nacido en Belcher Town (Massachusetts); se educó en Amherst College, donde se graduó en Filosofía. Continuó sus estudios en Harvard y allí elaboró su tesis doctoral.

Trabajó como asistente de fisiología en Harvard, y más tarde se trasladó a Edimburgo donde colaboró brevemente en el laboratorio de Sharpey-Schäfer. Después se instaló en Liverpool como auxiliar superior de fisiología y como asistente de C. S. Sherrington, donde publicó un artículo sobre "la conductividad eléctrica de los nervios de los mamíferos".

Tras su retorno definitivo a América fue designado profesor de psicología con J. M. Cattell en la Universidad de Columbia, donde colaboró con E. L. Thorndike.

Trabajó sobre la medida de las diferencias individuales e intentó diseñar pruebas objetivas de estabilidad emocional.

Se hizo catedrático de psicología en 1909 y fue elegido presidente de la Asociación Americana de Psicología en 1914.

Escribió varias obras, las más importantes son Dynamic psychology, (1918); Experimental psychology, (1938); y Contemporay schools of psychology, (1931).

ARA.

(http://www.mcnbiografias.com)

Psicología motivacional de Woodworth

De acuerdo con los funcionalistas de Chicago, Woodworth no aceptaba las concepciones mecanicistas de estímulo respuesta, para él los estímulos no causan respuestas, existan la respuesta, pero la forma y energía de esta puede ser independiente del estímulo. Uno de los ejemplos que dio es el hecho de que jalar de un gatillo hace que el arma dispare pero la velocidad de la bala la determinan las características del arma y la bala no que tan duro jale uno del gatillo.

Woodworth no tenía deseos de crear o dirigir una corriente psicológica, sus diversas aportaciones recibieron el reconocimiento debido y a Woodworth se le concedieron muchos honores, incluida la presidencia de la APA en 1914 y su elección como miembro del primer consejo de la administración de la Psychological Corporation en 1921.

Se retiró oficialmente de la Universidad de Columbia en su septuagésimo aniversario pero siguió dando conferencias hasta los 89 años y escribió hasta las 91, murió el 4 de julio de 1962.

(Http://historiadelapsicologia.blogspot.com, 2010)

- **El concepto de Motivación**

Estimo que, independientemente del enfoque que se adopte en la investigación psicológica, tarde o temprano hay que formularse la pregunta ¿por qué ocurre la conducta? La acción, o la conducta, no ocurren de forma espontánea, ya que son inducidas, bien por motivos internos, bien por incentivos ambientales. La Motivación tiene que ver con las razones que subyacen a una conducta. Tales razones, como señala Wong (2000), pueden ser analizadas al menos en dos niveles: por una parte, preguntando por qué un individuo exhibe ciertas manifestaciones conductuales; por otra parte, preguntando cómo se llevan a cabo tales manifestaciones conductuales. La explicación de la conducta en términos de los mecanismos motivacionales referidos al porqué tiene que ver con la causa última, mientras que la explicación en términos referidos al cómo tiene que ver con la causa próxima. Es un aspecto de interés, ya que el porqué de una conducta, esto es, la motivación, ha de tener connotaciones funcionales y adaptativas: tiene que haber buenas razones para la ocurrencia de esa conducta del modo en el que se produce y en las situaciones en las que ocurre (Alcock, 1998).

Así pues, el porqué de una conducta hace referencia directa al concepto de Motivación. Recientemente, Beck (2000) ha matizado las características del concepto de motivación, enfatizando que no sólo hay que explicar por qué se produce una conducta, sino que también hay que tratar de explicar la importante variabilidad conductual observable en cualquier

ser vivo. El concepto de variabilidad hace referencia, al menos, a dos posibilidades. Por una parte, aquella referida a la amplia gama de manifestaciones conductuales cuando el abanico de posibles situaciones estimulares es amplia. Por otra parte, y de forma más restrictiva, cuando nos centramos en una y la misma situación estimular. En esta segunda posibilidad, el concepto de variabilidad es más específico, haciendo referencia, por una parte, a las diferentes manifestaciones conductuales mostradas por dos personas ante una misma situación estimular, y, por otra parte, a las diferentes manifestaciones conductuales mostradas por una misma persona ante una misma situación estimular en dos momentos diferentes. En cualquiera de los casos, parece claro que existe una premisa motivacional básica en la conducta de cualquier organismo: el hedonismo psicológico. Desde un razonamiento de este tipo, y siempre argumentando en sentido general, se puede entender la tendencia a aproximarse a lo que producirá consecuencias gratificantes y la tendencia a evitar lo que producirá consecuencias desagradables.

En el importante desarrollo y diversificación de los trabajos en Psicología de la Motivación, se distinguen dos grandes momentos: antes y después de la obra de Darwin en 1859, o, lo que es lo mismo, etapa pre-científica y etapa científica. Estos hechos dificultan considerablemente una conceptualización generalmente aceptada de "Motivación", ya que, por una parte, en la etapa científica se siguen utilizando términos pre-científicos, y, por otra parte, la influencia de Darwin se refleja en diversas corrientes, cada una de ellas empleando una terminología particular.

Durante la etapa pre-científica, la Motivación se reducía a la actividad voluntaria, mientras que, en la etapa científica, hablar de Motivación implica referirse a instintos, tendencias e impulsos, que proporcionan la energía necesaria; pero, además, hay también claras referencias a las actividades cognitivas, que dirigen la conducta hacia determinadas metas. Por tanto, el concepto de Motivación en la actualidad debe considerar la coordinación del sujeto para activar y dirigir sus conductas hacia metas.

Una dificultad añadida tiene que ver con la gran cantidad de necesidades descritas por los distintos autores. Al respecto, Madsen (1980) agrupaba las necesidades en dos categorías: motivos primarios y motivos secundarios. Los motivos primarios, innatos y biogénicos, son motivaciones (necesidades) centrales que, desde el nacimiento, están funcionalmente relacionadas con la subsistencia del individuo y de la especie. Los motivos secundarios, adquiridos y psicogénicos, son motivaciones (necesidades) centrales que, después de un proceso de aprendizaje, están relacionadas con el crecimiento general del sujeto. Esta diferenciación es esencial para entender la Psicología de la Motivación en toda su extensión, ya que, si bien es cierto que los motivos primarios son comunes a todas las especies, los motivos secundarios, aunque también presentes en muchas de las especies inferiores, parecen ser patrimonio fundamental de la especie humana.

En última instancia, y de forma general, el término "Motivación" es un concepto que usamos cuando queremos describir las fuerzas que actúan sobre, o dentro de, un organismo, para iniciar y dirigir la conducta de éste. Es decir, son fuerzas que permiten la ejecución de conductas destinadas a modificar o mantener el curso de la vida de un organismo, mediante la obtención de objetivos que incrementan la probabilidad de supervivencia, tanto en el plano biológico, cuanto en el plano social.

Además, como señala Petri (1991), también se puede utilizar el término "Motivación" para explicar y entender las diferencias en la intensidad de la conducta. Es decir, las conductas más intensas pueden ser consideradas como el resultado de los más elevados niveles de motivación. Igualmente, el término "Motivación" puede usarse para indicar la dirección selectiva de una conducta.

Pero, la motivación es una variable intangible. Inferimos su presencia a partir de ciertas manifestaciones mostradas por un individuo. Si

bien durante mucho tiempo la Motivación era considerada como un proceso interno, ubicado en la variable "O" del esquema S-O-R propuesto por Woodworth (1918), las importantes aportaciones de autores como Tolman (1932) y Hull (1943, 1951), permiten que se hable de variable interviniente. Por lo tanto, no es sorprendente que en el análisis de la motivación, o del proceso motivacional, haya que basarse en el estudio de la conducta motivada. Los patrones de conducta motivada son el producto de la interacción entre un organismo y su ambiente. Se puede decir que el término Motivación se refiere a un proceso interno que impulsa al individuo, y este impulso, a su vez, se relaciona con algún evento interno o externo.

En este marco de referencia, es pertinente señalar que la Motivación posee aspectos biológicos y culturales de los que es difícil prescindir. Así, muchos de los desafíos adaptativos a los que se enfrenta el ser humano tienen connotaciones sociales, pues es la sociedad, con el tinte cultural que en ella predomina, la que va imponiendo ciertas peculiaridades que orientan las necesidades biológicas y las necesidades psicológicas en un determinado sentido. La finalidad es tratar de relacionar de forma coherente y adaptativa el medio ambiente interno y el medio ambiente externo de un determinado individuo. Las metas dirigen al individuo, dependiendo de las condiciones del estímulo, y la motivación moviliza las acciones pertinentes.

El tema de la interacción entre los aspectos biológicos y culturales ha llevado a que algunos autores (Munro, 1997) sugieran que es la perspectiva más atractiva en el ámbito de la Nueva Etología. En efecto, dice el autor que, desde la orientación psicológica, el estudio de la Motivación se ha llevado a cabo desde las perspectivas biológicas, conductual o cognitivista. Desde cualquiera de dichas perspectivas se ha asumido que la orientación más científica es aquella que se fundamenta en parámetros biológicos; esto es, aquella que trata de entender la conducta motivada de un individuo, desde la perspectiva de las necesidades que el organismo requiere satisfacer para sobrevivir. En el otro extremo del hipotético continuo, sigue argumentando Munro, se encuentra la orientación cultural, aquella que propone la imposibilidad de entender la conducta motivada del ser humano sin recurrir a las variables sociales, y fundamentalmente a las variables culturales: la motivación es el resultado de las influencias culturales. En esta segunda perspectiva, el individuo como tal no es importante, ya que lo que cuenta es el grupo en su conjunto, con sus influencias ineludibles sobre todos y cada uno de los miembros que lo conforman. Estas orientaciones teóricas han sido verificadas empíricamente en el campo aplicado, particularmente en el ámbito laboral (Erez, 1997), poniéndose de relieve cómo parece imprescindible considerar los factores culturales para entender la dimensión motivacional de la conducta de los empleados y de los jefes. Incluso, como han señalado recientemente Geary, Hamson, Chen, Liu y Hoard (1998), la influencia cultural es ineludible cuando se quiere entender cómo se producen los sesgos en el funcionamiento cognitivo, referidos éstos a las preferencias motivacionales, a la elección de objetivos atractivos, etc. La interacción entre los factores evolucionistas y los culturales está presente y ejerce su impacto desde los primeros momentos en los que un individuo interactúa con los demás. No obstante, los efectos de tal influencia comienzan a hacerse patentes cuando ese individuo inicia su formación y aprendizaje en el ámbito escolar.

Fuentes de la Motivación

Las fuentes de la Motivación se refieren al origen de los estímulos que hacen que un individuo se active. Hay algunos aspectos interesantes que aparecen cuando tratamos de localizar dichos desencadenantes. Por ejemplo, ¿el ser humano actual se siente motivado por los mismos estímulos que motivaron a los antepasados?, ¿existe alguna diferencia motivacional cuando consideramos la variable sexo? Son cuestiones que, siguiendo las formulaciones recientes de Buss (1996, 1999),

permiten entender en su justa dimensión el valor adaptativo de ciertos motivos primarios. Las fuentes de la Motivación varían a lo laro o
o de dos ejes: el interno-externo y el psicológico-neurofisiológico. De fiorma reducida, podemos decir que existen fuentes internas y fuentes ambientales.

Algunos estímulos ambientales pueden provocar una respuesta involuntaria en un individuo, apreciándose que la intensidad de la respuesta es proporcional a la intensidad del estímulo. En estos casos, la medida en la que un individuo es activado representa la medida en la que se siente motivado (Deckers, 2001). La conducta involuntaria muestra una relación unifiorme con los estímulos externos. En cambio, por lo que respecta a la conducta voluntaria, puede ocurrir de fiorma inmediata tras la aparición de un estímulo externo o
ambiental, o, por el contrario, cabe la
posibilidad de que ocurra después de un determinado tiempo, que puede ser más o menos dilatado.

También se puede producir la conducta motivada en un individuo como consecuencia de algunos estímulos internos, que adquieren connotaciones psicológicas, tales como los impulsos, las necesidades, los deseos. No obstante, también en este caso se podría sugerir que son las propias influencias ambientales las que, con el paso del tiempo, van configurando el abanico de estímulos (objetivos) hacia los que un individuo dirigirá sus esfuerzos de consecución, porque tales objetivos son los que el individuo en cuestión considera importantes para satisfacer su necesidad, impulso o deseo. Dentro de los estímulos internos, además, las variables neurofisiológicas, biológicas en
general, también pueden dar lugar a la conducta motivada. De fiorma concreta, podemos apreciar
cómo la deficiencia o disminución del nivel en alguna variable necesaria para el funcionamiento del organismo desencadena un proceso que tiene como objetivo avisar al individuo para que éste "sepa" que tiene que llevar a cabo alguna actividad que restaure el equilibrio en esa variable. Como consecuencia de ese aviso, que el individuo suele experimentar como un cierto malestar típico, es muy probable que se inicie la conducta motivada dirigida a suprimir el malestar y a recuperar el equilibrio o el nivel de dicha variable.

Por lo que respecta a las fuentes internas, cabe hablar de la historia genética, la historia personal y las variables psicológicas. En cuanto a la historia genética, se refiere a los efectos que ha ido ejerciendo el proceso de la Evolución sobre la especie humana. La selección natural puede haber favorecido la existencia y mantenimiento de ciertos motivos básicos que se encuentran íntimamente relacionados con la supervivencia; tal es el caso de la conducta de evitación activa o de alejamiento ante la presencia de algunos animales, como las serpientes. Algo parecido, aunque ahora en sentido contrario, ocurre con otras manifestaciones, como la sonrisa. De hecho, la sonrisa es una conducta que aparece en los primeros momentos de la vida extrauterina, teniendo la función de flexibilizar la interacción del ser humano con su medio ambiente externo (Weisfeld, 1993). Como consecuencia, tales motivos incrementan su frecuencia entre los individuos de la especie. En cuanto a la historia personal, se refiere a la experiencia que arrastra un individuo desde el nacimiento. Dichas experiencias van configurando el bagaje de los eventos que estimulan y motivan a un individuo, de los incentivos que atraen a ese individuo, y de las conductas mediante las que puede alcanzar dichos incentivos. De hecho, los juicios referidos a lo que es placentero y grato, así como a lo que es displacentero y no grato, se basan en la experiencia que ha tenido un individuo en situaciones similares. Consiguientemente, a partir de esos juicios, el individuo se sentirá motivado para aproximarse a, o para alejarse de, un determinado evento, según sean esos juicios basados en su propia experiencia. Creemos que el ámbito de la particularidad subjetiva de cada individuo no es un tema menor, pues, en cierta medida, nos permite entender las propias inclinaciones, tendencias, deseos y metas que se propone cada

individuo en un momento dado. Uno de los ámbitos en los que se ha podido constatar la existencia de tales "sesgos" personales en el plano motivacional tiene que ver con las opiniones de los individuos acerca de la atracción de las caras humanas. Así, en un trabajo realizado por Langlois, Roggman y Musselman (1994), se pudo apreciar que los individuos participantes respondían diciendo que la cara más atractiva era aquella que reflejaba una cara promedio, la cual fue configurada a partir de la combinación de muchas imágenes de caras escaneadas. Dicha imagen reflejaba a un individuo con unos labios definidos, con una nariz concreta, con los ojos equidistantes y algo separados del tabique nasal, etc. No obstante, a partir de la revisión que han realizado Berscheid y Reis (1998), parece ponerse de relieve que, dependiendo de la experiencia de cada individuo en la visualización de caras atractivas, así es la valoración que realizan dichos individuos respecto al potencial atractivo de la cara de otra persona. Esto es, en buena medida, los jucios valorativos acerca de la atracción dependen de lo que un individuo particular conoce. En cuanto a las variables psicológicas, representan el hecho incontrovertible de que los seres humanos somos diferentes y únicos. Poseemos nuestra propia individualidad que nos hace peculiares. También en el plano motivacional se aprecia dicha especificidad, ya que cada uno de nosotros nos sentimos atraídos o motivados por ciertos estímulos, que no tienen por qué coincidir con los que atraen a nadie más. El ser humano tiene la capacidad para buscar, incluso para crear, un ambiente particular que permita satisfacer dichas necesidades psicológicas, entre las que se encuentran la de logro, la de poder, la de ayuda.

Por lo que respecta a las fuentes ambientales, se refieren a los distintos estímulos que, desde fuera del individuo, ejercen su influencia sobre éste. Son los incentivos, considerados como estímulos que motivan la conducta. La cantidad de incentivo, la cualidad específica del mismo, así como la lejanía temporal -también la lejanía o distancia psicológica, utilizando la terminología de Lewin (1936)- de su consecucion, son factores a considerar si se quiere entender la motivación de un individuo.

Al final, la conducta es motivada conjuntamente por la interacción de los eventos internos y los eventos ambientales. Si alguno de esos dos aspectos no se produce, o no está presente, o está, pero de forma incorrecta o deficiente, es muy probable que no se produzca la conducta motivada (Biner, Huffman, Curran y Long, 1998).

En definitiva, el estudio de las fuentes de la Motivación tiene que incluir los componentes biológicos, de aprendizaje y cognitivo. Estos componentes, en interacción mutua entre sí y con el medio ambiente, posibilitan la activación y dirección de la conducta motivada. Creemos que la tendencia histórica a localizar un único determinante de la conducta está siendo sustituida por la constatación empírica de que distintos factores pueden desencadenar la misma conducta.

El análisis de componentes en la Motivación pone de relieve que cada uno de ellos está implicado en grado diverso en cualquier conducta motivada. La interacción entre los tres componentes de la motivación incrementa la probabilidad de que la conducta resultante sea organizada y adaptativa. El componente biológico se fundamenta en el hecho de que uno de los principios de la conducta depende de la estructura genética del sujeto. El componente de aprendizaje juega un importante papel en la motivación, ya que los denominados "motivos adquiridos" (logro, poder, etc.) se escapan a la pura determinación biológica. El componente cognitivo se relaciona con los procesos de conocimiento. Cognición implica pensamiento, percepción, abstracción, síntesis, organización, elección, etc. En una palabra, la relación del sujeto con su medio ambiente a partir del conocimiento causal de la conducta.

Características de la motivación

La Motivación se refiere a un proceso dinámico interno. En cualquier momento, como proceso que es, puede implicar cambio o variabilidad. Dreikurs (2000) se refiere a la Motivación proponiendo que, cuando es

descrita como un proceso dinámico momentáneo, nos referimos a un estado motivacional, pero, cuando nos referimos a una predisposición referida a las tendencias de acción, estamos hablando de rasgo motivacional. Mientras el estudio de las disposiciones motivacionales enfatiza las diferencias ínter individual, el estudio de los estados motivacionales enfatiza las diferencias en la dinámica momentánea de la acción.

En un sentido muy parecido, Deckers (2001) propone que, para estudiar la Motivación, es necesario tener en cuenta los cambios en los estados internos y en la conducta abierta de los individuos. Esta variabilidad hace referencia a tres ámbitos o posibilidades:

- la consideración del cambio entre circunstancias -variación momentánea y situacional en un individuo determinado, que permite localizar en qué medida un objetivo atrae a ese individuo.
- la consideración del cambio entre distintos individuos de la misma especie -variación ínter individual intra específica, que permite localizar diferencias individuales-, (3) la consideración del cambio entre individuos de distinta especie (que permite localizar la eventual existencia de patrones de conducta específicos de cada especie).

En última instancia, la variación o variabilidad motivacional es evidente en dos posibles formas, a saber: en términos de cantidad o intensidad y en términos de cualidad o tipo. Por lo que respecta a la variabilidad en intensidad, implica un cambio -en forma de incremento o decremento- en la movilización de energía, así como en la cantidad de esfuerzo que se dedica para la acción. Es decir, la intensidad se refiere a cuán robusta o débil es la motivación. Por lo que respecta a la variabilidad en cualidad, implica una selección de la dirección para la ejecución de la acción, permitiendo establecer de qué modo específico, o hacia qué meta concreta, se dirige la acción. Es decir, la cualidad se refiere al tipo de motivación.

El aspecto relacionado con la intensidad de la Motivación, esto es, el factor energético, puede variar desde la letargia extrema hasta la máxima alerta y responsabilidad. Ha habido distintas denominaciones para referirse a este factor que proporciona la energía. Entre ellas destacan las de arousal (Revelle, Anderson y Humphreys, 1987; Anderson, 1990) y activación (Malmo, 1959; Thayer, 1989). Actualmente, y de forma genérica, se habla de activación. En este marco de referencia, otra forma de referirse a este factor energético que proporciona la intensidad de la Motivación ha consistido en la utilización del tiempo que se invierte en la movilización de la energía en la conducta motivada. Así, se ha propuesto la existencia de una dimensión fásica y de una dimensión tónica. Por lo que respecta a la dimensión fásica, hace referencia a reacciones o excitaciones breves, asociadas a un estímulo u objetivo que, por alguna circunstancia, es significativo para ese individuo. Por lo que respecta a la dimensión tónica, hace referencia a respuestas o excitaciones provocadas por un estímulo u objetivo, el cual, en este caso, posee mucha relevancia, o exige mucha dedicación al individuo, produciendo un nivel sostenido en la respuesta o excitación (Palmero y Chóliz, 1991).

El aspecto relacionado con la dirección de la Motivación no tiene connotaciones cuantitativas sino de cualidad de las acciones y las conductas. El aspecto direccional de la motivación se refiere a la variación referida a los tipos de metas o antecedentes a los que responde un organismo; esto es, tiene que ver con la selección de objetivos.

Así pues, parece evidente que, prácticamente, todos los autores que investigan aspectos relacionados con la conducta se plantean preguntas acerca del porqué de la conducta; en la medida en la que gran parte de ellos intentan responder, incrementan considerablemente el número de aspectos y características de la motivación. Sin embargo, como señalan algunos autores (Kleinginna y Kleinginna, 1981; Mankeliunas, 1987; Heckhausen, 1991; Petri, 1991; Franken, 1998; Edwards, 1999;

Beck, 2000), implícita o explícitamente, algunas características esenciales parecen ser común denominador en prácticamente todas las definiciones propuestas. Tales características se refieren a la activación y la dirección.

El proceso de Motivación

Tal como sistemáticamente se ha defiendido 'proponemos que la Motivación se encuentra estrechamente relacionada con la supervivencia, y con el crecimiento en general, que puede ser considerado como un incremento exponencial en la probabilidad de que un individuo consiga los objetivos que persigue, entre ellos, como es obvio, también el de la supervivencia, entendida, en este caso, no sólo como la distinción vida-muerte, sino también en sus dimensiones psicológica y social. La Motivación es un proceso adaptativo en el que resulta imprescindible considerar la existencia de diversos componentes.

Como proceso que es, la Motivación implica dinamismo. Es un dinamismo fuuncional, que tiene como objetivo incrementar la probabilidad de adaptación del organismo a las condiciones cambiantes del medio ambiente. Recientemente Deckers (2001) ha propuesto un sencillo esquema en el que establece los momentos que pueden distinguirse en el proceso de Motivación. En cierta medida, la propuesta de Deckers es bastante similar a lo que señalara hace unos años Kuhl (1986),

aunque los intentos de éste no han tenido mucha repercus1on en el ámbito de la

Psicología de la Motivación. En cualquier caso, creemos que, si se quiere delimitar con mayor precisión el proceso de Motivación, hay que analizar, paso a paso, lo que ocurre desde que un estímulo o necesidad es detectado por el individuo, o su organismo, hasta que se consigue, bien el objetivo o la satisfacción de la necesidad, bien el eventual fracaso, en ambos casos analizando la atribución causal del resultado, pasando por los diferentes estadios en los que se decide qué hacer y cómo hacerlo.

A grandes rasgos, la secuencia que proponen Kuhl (1986) y Deckers (2001) considera tres momentos: elección del objetivo, dinamismo conductual y finalización o control sobre la acción realizada.

En cuanto a la elección del objetivo que se convierte en meta, el individuo decide qué motivo satisfará, y qué meta intentará conseguir para satisfacer dicho motivo. Esto es, existe una circunstancia previa o incentivo que activa un motivo, junto con la potencial energía necesaria para ejecutar una conducta. La elección de un motivo depende de la intensidad del mismo, de lo atractivo que resulte el incentivo, de la probabilidad subjetiva de éxito y de la estimación del esfuerzo necesario para conseguir el objetivo.

En cuanto al dinamismo conductual, se refiere a las actividades que lleva a cabo un individuo para intentar conseguir la meta elegida. Es decir, a partir del motivo y del incentivo seleccionado para satisfacer ese motivo, el individuo decide qué actividades le permitirán conseguir la meta, llevando a cabo la conducta instrumental apropiada para ese fin. Genéricamente, la conducta instrumental hace referencia al conjunto de todas aquellas actividades motivadas en las cuales se implica un individuo para satisfacer un motivo. Consiguientemente, las conductas instrumentales son un aspecto relevante, pues pueden ser consideradas como el nexo de unión entre un motivo y su satisfacción. De la correcta ejecución de las conductas instrumentales depende que se consiga o no la meta que el individuo ha elegido.

Creemos que, en ocasiones, además de elegir y decidir qué motivo es el que un individuo intentará satisfacer, también cabe la posibilidad de elegir y decidir qué actividades o conductas instrumentales elige un individuo para conseguir el objetivo. Hay algunos aspectos de la conducta instrumental que reflejan el nivel de motivación; tales aspectos se refieren a la frecuencia, la intensidad y la duración. La frecuencia se refiere al número de veces que un individuo se implica o inicia una actividad para conseguir el objetivo; se puede asumir que cuanto mayor es la frecuencia con la que un individuo lleva a cabo actividades en pos de un objetivo tanto mayor es la motivación de ese

individuo. Es un argumento muy parecido al que utilizábamos anteriormente para explicar el concepto de motivación en términos de "persistencia" de una determinada conducta: cuanto mayor es la persistencia que muestra un determinado individuo, tanto mayor es el grado de su motivación para tratar de conseguir un determinado objetivo. La intensidad se refiere al vigor o la fuerza con la que el individuo lleva a cabo la actividad o conducta instrumental; por regla general, también existe una asociación entre intensidad de la actividad y nivel de motivación. Es un aspecto muy parecido al que proponíamos al hablar del concepto de motivación en términos de "vigor o intensidad". La duración se refiere al tiempo que un individuo dedica a la satisfacción de un motivo.
En cuanto a la finalización y al control sobre la acción realizada, se refiere al análisis del resultado conseguido con las distintas acciones o conductas instrumentales que el individuo ha llevado a cabo. Es decir, el individuo constata si, mediante las conductas que llevó a cabo, ha conseguido satisfacer o no el motivo que eligió. Tanto si se ha conseguido la meta, como si se fracasó, el individuo realiza los pertinentes procesos de atribución causal, que le permitirán en el futuro decidir si vuelve a utilizar las presentes conductas o tiene que introducir algún tipo de modificación. Si el resultado ha sido la consecución de la meta, el individuo llevará a cabo la correspondiente conducta consumatoria, con la cual pone fin al proceso motivacional. Como indica Deckers (2001), la conducta consumatoria representa la finalización de la secuencia motivacional; la ejecución de la conducta consumatoria completa dicha secuencia motivacional mediante la satisfacción del motivo. Si, por el contrario, el individuo no ha conseguido la meta, en función de los parámetros relacionados con el interés o necesidad de conseguir esa meta, decidirá si persiste e intenta de nuevo su consecución, o si, por el contrario, cambia la meta a conseguir, eligiendo otra que considere más asequible.
A partir de estas sugerencias, nuestra propuesta para explicar el proceso de Motivación considera dos apartados. Por una parte el correspondiente a la toma de decisiones y elección del objetivo que se convertirá en meta, y, por otra parte, el correspondiente al control sobre la acción que se está realizando. Por lo que respecta al apartado centrado en la toma de decisiones y elección de la meta, hay que incluir los aspectos referidos al estímulo, la percepción, la evaluación y la valoración, la decisión y elección, y la conducta motivada. Por lo que respecta al apartado centrado en el control de la acción, hay que incluir los aspectos referidos al análisis de la congruencia, la persistencia, la atribución de causas y la posibilidad de introducir cambios en las acciones o en la meta, o de abandonar la consecución de esa meta. Como señalábamos anteriormente, este apartado se analizará considerando de forma general el control del resultado.
Así pues, de modo tentativo, la secuencia que proponemos para explicar el proceso motivacional sería la siguiente: estímulo, percepción, evaluación-valoración, elección de la meta, decisión de actuar, conducta motivada, y control del resultado. A lo largo del proceso, es habitual que el individuo realice los pertinentes ajustes atribuciones acerca de los resultados que va obteniendo con sus conductas, con lo cual se puede entender la propia dinámica del proceso motivacional, así como la eventual persistencia o abandono de las conductas dirigidas a la obtención de la meta en cuestión.
(Palmero)

Metodología
Experimental

Tipo de investigación:
Descriptiva

Sujetos:
10 estudiantes entre 18 y 22 años de edad, 5 mujeres y 5 varones.

Ambiente:
Diferentes ambientes de la Universidad La Salle.

Variables:

- **Variable Independiente:** Cuestionario.
- **Variable dependiente:** Respuestas obtenidas.
- **Variables extrañas:** Distracción, interés, horarios.

Instrumentos:

10 cuestionarios de 6 preguntas acerca de la motivación

- Lápiz
- Laptop

Procedimiento:

- Elaborar un cuestionario de 6 preguntas acerca de la motivación en la universidad.
- Mostrarle el cuestionario a 10 sujetos, 5 varones y 5 mujeres.
- Comparar las respuestas obtenidas en el cuestionario.
- Sacar conclusiones sobre la motivación de los sujetos.
- Definir los resultados.

RESULTADOS

- El primer sujeto experimental, podemos analizar que tiene un gran interés por adquirir conocimiento es responsable en sus actividades académicas pero no por la universidad si no por objetivos a conseguir, su motivación más grande es de conseguir un buen trabajo a futuro.
- Con el segundo sujeto experimental, la motivación es la docencia que ofrece la universidad el interés por asistir a clases es más socializar con los demás y su responsabilidad es asertiva
- El tercer y cuarto sujetos experimentales se aproximan la similitud de opiniones que les interesa mucho la carrea tienen un grado de responsabilidad buena pero la desmotivación es la falta de interés de la carrera por parte de la universidad
- En el quinto y sexto sujeto experimental se pudo analizar que la motivación es aprender y estudian porqué terceras personas se los aconsejaron, tienen prefierencias por unas materias más que por otras. Pero el 6to caso no tiene atracción por la carrera.
- El séptimo sujeto experimental existe gusto y por ende interés por la carrea elegida le motivan las oportunidades que su profesión le pueda ofrecer, lo que le incentiva a ser responsable en sus actividades académicas.
- El octavo sujeto experimental tiene gran interés por la carrera elegida lo que le motiva a buscar más oportunidades a futuro tiene interés por unas materias más que por otras esto por la técnica de docente en clase como lecturas pesadas.

- El noveno sujeto experimental tiene un gran interés por su carrera lo que más me motiva para continuar sus estudios es las oportunidades que la universidad pueda ofrecer pero el estrés es lo que lo desmotiva a continuar.

- El décimo sujeto experimental, su incentivo a elegir dicha carrera fue la información que revisó anteriormente, su responsabilidad es neutra y su motivación son el resultado de notas y horarios.

El promedio de puntaje al docente de las materias que más gustan del 1 al 10, es de 8.8
El promedio de puntaje al docente de las materias que menos gustan es de 5.7.
(Ver anexos)

Observaciones:

En el cuestionario que se realizó, contenía 6 preguntas el cual se aplicó en la universidad la sallé a estudiantes de diferentes carreras las cuales trataba sobre que motiva al estudiante para asistir a clase y estudiar, se pudo analizar mediante los resultados obtenidos en el cuestionario que un 70% de los estudiantes escogieron la carrera por gusto e interés y su motivación más grande es las oportunidades que pueden tener a futuro como ser : el obtener un buen trabajo , ejercer su profesión correctamente superación personal entre otros

Pero que muchos no están conformes con la técnica que aplican algunos docentes en las diferentes materias.

Pero el restante 30% de los estudiantes que respondieron al cuestionario no demuestran gran interés en sus actividad des académicas por el hecho de que no la ejecutan por gusto sino por consejo de tercera personas lo cual demuestra un bajo interés y su actividad en l universidad se deriva a otras distintas.

IV. CONCLUSIÓN

Poniendo en práctica el experimento llegamos a la conclusión de que los sujetos que se sentían motivados, tenían un mejor rendimiento en sus actividades, y eran más responsables con éstas, además de que los gustos juegan un papel importante, puesto a que en la mayoría de los casos, las materias favoritas, eran a la vez las con los docentes mejores calificados, mientras que las materias que menos gustan, tenían las peores calificaciones para los docentes.

V. BIBLIOGRAFIA

http://historiadelapsicologia.blogspot.com. (19 de octubre de 2010). Recuperado el 12 de octubre de 2012, de Historia de la psicología: http://historiadelapsicologia.blogspot.com/2010/10/psicologia-motivacional-de-woodworth.html

http://www.mcnbiografias.com. (s.f.). Recuperado el 12 de octubre de 2012, de http://www.mcnbiografias.com/app-bio/do/show?key=woodworth-robert-sessions

Palmero, F. (s.f.). http://reme.uji.es/articulos/numero20/1-palmero/texto.html. Recuperado el 12 de octubre de 2012, de http://reme.uji.es/articulos/numero20/1-palmero/texto.html

ANEXOS

CUESTIONARIOS

Sujeto 1
Carrera: Ingeniería comercial
Semestre: Sexto
Edad: 20
Sexo: Masculino

1. ¿Qué te motivo a elegir tu carrera?
Opciones de trabajo.

2. ¿Qué te motiva a asistir a clases?
Conocimiento aplicado de la carrera.

3. ¿Cuál es la materia que más te gusta y la que menos? Califica al docente de cada una del 1 al 10.
¬+ Econometría 9, - Desarrollo personal 6.

4. ¿Asistes a clases con frecuencia? Del 1 al 10
Si, 9.5

5. ¿Eres puntual? Del 1 al 10.
Si, 10

6. ¿Qué es lo que no te gusta de tu carrera?
La técnica del docente de desarrollo humano y la materia.

Sujeto 2
Carrera: Ingeniería comercial
Semestre: Segundo
Edad: 18
Sexo: Masculino

1. ¿Qué te motivo a elegir tu carrera?
Docencia

2. ¿Qué te motiva a asistir a clases?
Chisme

3. ¿Cuál es la materia que más te gusta y la que menos? Califica al docente de cada una del 1 al 10.
+ Contabilidad 8, - cálculo 1

4. ¿Asistes a clases con frecuencia? Del 1 al 10
Si, 10

5. ¿Eres puntual? Del 1 al 10.
Si, 9

6. ¿Qué es lo que no te gusta de tu carrera?
Compañeras

Sujeto 3
Carrera: Derecho
Semestre: Cuarto
Edad: 20
Sexo: Masculino

1. ¿Qué te motivo a elegir tu carrera?
Porque siempre le gustó.

2. ¿Qué te motiva a asistir a clases?
Docentes.

3. ¿Cuál es la materia que más te gusta y la que menos? Califica al docente de cada una del 1 al 10.
+ Derecho internacional 10, - civil 7

4. ¿Asistes a clases con frecuencia? Del 1 al 10
Si, 9.

5. ¿Eres puntual? Del 1 al 10.
Si, 8.

6. ¿Qué es lo que no te gusta de tu carrera?
Que se encuentra abandonada por la universidad.

Sujeto 4
Carrera: Ingeniería comercial
Semestre: Cuarto
Edad: 20
Sexo: Masculino

1. ¿Qué te motivo a elegir tu carrera?
Rentabilidad.

2. ¿Qué te motiva a asistir a clases?
Metas a futuro.

3. ¿Cuál es la materia que más te gusta y la que menos? Califica al docente de cada una del 1 al 10.
+ Administración estratégica 9, - costos 5.

4. ¿Asistes a clases con frecuencia? Del 1 al 10
Si, 8.

5. ¿Eres puntual? Del 1 al 10.
Si, 8.

6. ¿Qué es lo que no te gusta de tu carrera?
Falta de iniciativa de la dirección de carrera para conseguir material extra.

Sujeto 5

Carrera: Educación
Semestre: Cuarto
Edad: 22
Sexo: Femenino

1. ¿Qué te motivo a elegir tu carrera?
Consejo dado por un conocido.

2. ¿Qué te motiva a asistir a clases?
Aprender.

3. ¿Cuál es la materia que más te gusta y la que menos? Califica al docente de cada una del 1 al 10.
+ Currículos 10, - estadística 8

4. ¿Asistes a clases con frecuencia? Del 1 al 10
Si, 9.

5. ¿Eres puntual? Del 1 al 10.
Si, 8.

6. ¿Qué es lo que no te gusta de tu carrera?
Horarios

Sujeto 6
Carrera: Ingeniería comercial
Semestre: Segundo
Edad: 18
Sexo: Femenino

1. ¿Qué te motivo a elegir tu carrera?
Papá.

2. ¿Qué te motiva a asistir a clases?
Estudiar y aprender.

3. ¿Cuál es la materia que más te gusta y la que menos? Califica al docente de cada una del 1 al 10.
+ Contabilidad 7, - álgebra 10.

4. ¿Asistes a clases con frecuencia? Del 1 al 10
Si, 9.5

5. ¿Eres puntual? Del 1 al 10.
Si, 9.

6. ¿Qué es lo que no te gusta de tu carrera?
Nada

Sujeto 7
Carrera: Derecho
Semestre: Cuarto
Edad: 18
Sexo: Femenino

1. ¿Qué te motivo a elegir tu carrera?
Defender a las personas.

2. ¿Qué te motiva a asistir a clases?
Que las clases son interesantes.

3. ¿Cuál es la materia que más te gusta y la que menos? Califica al docente de cada una del 1 al 10.
+ Derecho internacional 10, - técnicas de investigación 4.

4. ¿Asistes a clases con frecuencia? Del 1 al 10
Si, 9.

5. ¿Eres puntual? Del 1 al 10.
Si, 8.

6. ¿Qué es lo que no te gusta de tu carrera?
Teoría.

Sujeto 8
Carrera: Derecho
Semestre: Segundo
Edad: 18
Sexo: Masculino

1. ¿Qué te motivo a elegir tu carrera?
El área comercial en derecho.

2. ¿Qué te motiva a asistir a clases?
Las becas internacionales.

3. ¿Cuál es la materia que más te gusta y la que menos? Califica al docente de cada una del 1 al 10.
+ Derecho civil 8, - derecho constitucional 2.

4. ¿Asistes a clases con frecuencia? Del 1 al 10
Si, 10.

5. ¿Eres puntual? Del 1 al 10.
Si, 10.

6. ¿Qué es lo que no te gusta de tu carrera?
Lecturas pesadas

Sujeto 9
Carrera: Derecho
Semestre: Segundo
Edad: 19
Sexo: Femenino

1. ¿Qué te motivo a elegir tu carrera?
Gusto por lo que conlleva la materia.

2. ¿Qué te motiva a asistir a clases?

Irse de intercambio.

3. ¿Cuál es la materia que más te gusta y la que menos? Califica al docente de cada una del 1 al 10.

+ Derecho civil 9, - derecho constitucional 6.

4. ¿Asistes a clases con frecuencia? Del 1 al 10

Si, 9.

5. ¿Eres puntual? Del 1 al 10.

Si, 7.

6. ¿Qué es lo que no te gusta de tu carrera?

Que es estresante.

Sujeto 10

Carrera: Psicología

Semestre: Segundo

Edad: 20

Sexo: Femenino

1. ¿Qué te motivo a elegir tu carrera? Libros leídos previamente.

2. ¿Qué te motiva a asistir a clases?

Notas

3. ¿Cuál es la materia que más te gusta y la que menos? Califica al docente de cada una del 1 al 10.

Todas gustan por igual, 8.

4. ¿Asistes a clases con frecuencia? Del 1 al 10

Si, 7.

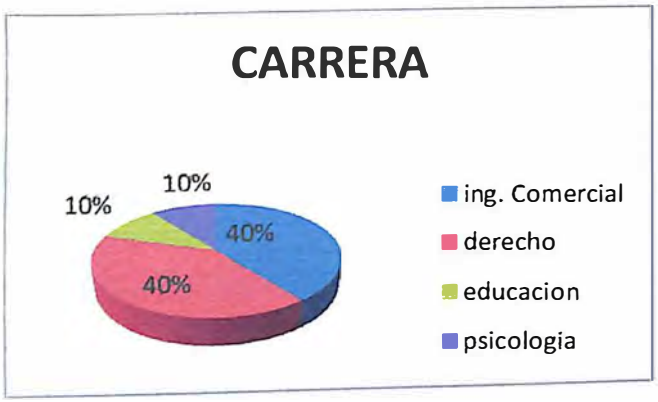
5. ¿Eres puntual? Del 1 al 10.

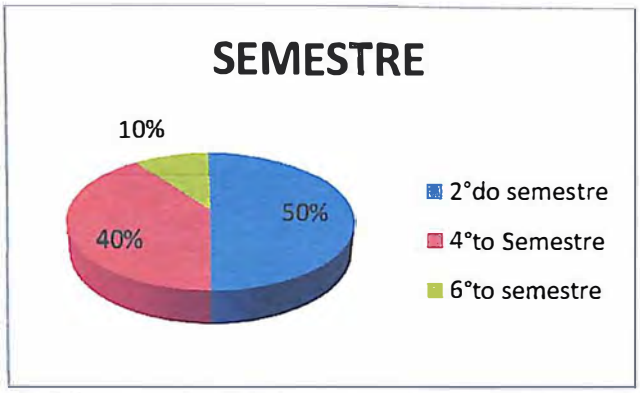
Más o menos, 5.

6. ¿Qué es lo que no te gusta de tu carrera?

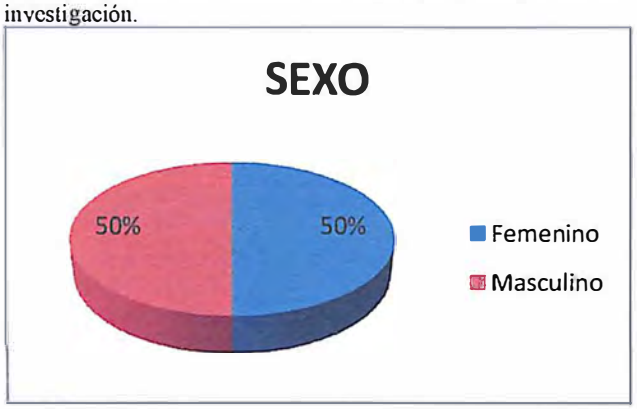
Horario.

GRAFICAS

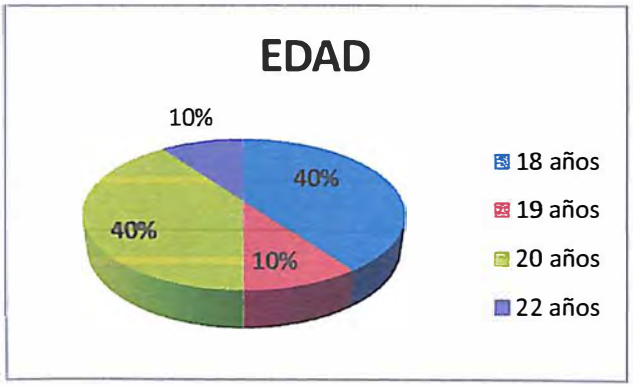




[1] Podemos ver los distintos semestres que participaron en la investigación.

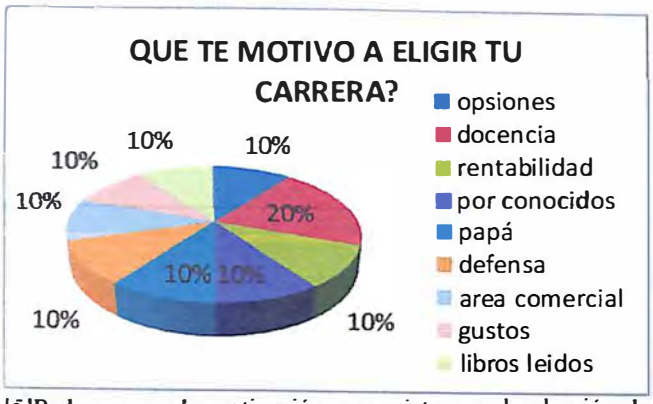


[3] Podemos observar la cantidad de participantes de ambos sexos.

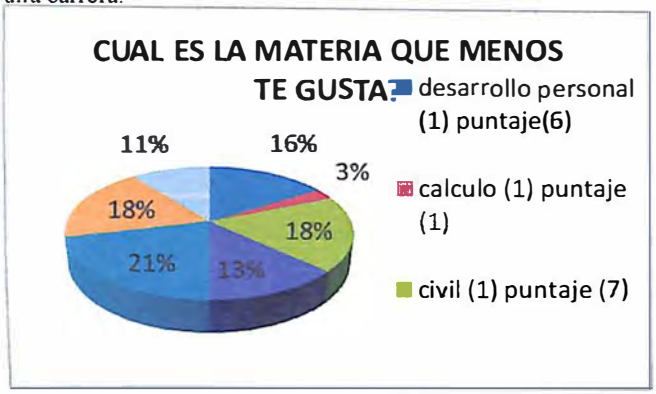


[1] Observamos las distintas carreras que participaron en la investigación.

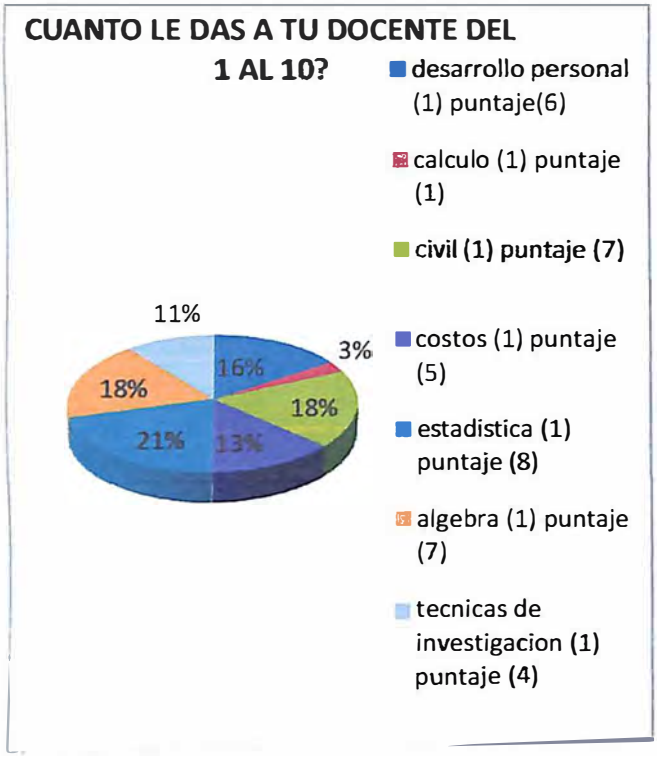
[4] Aquí están las edades de los diversos participantes.



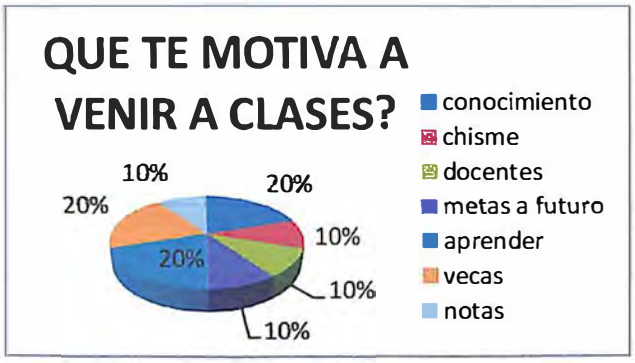
[5]Podemos ver la motivación que existe para la elección de una carrera.



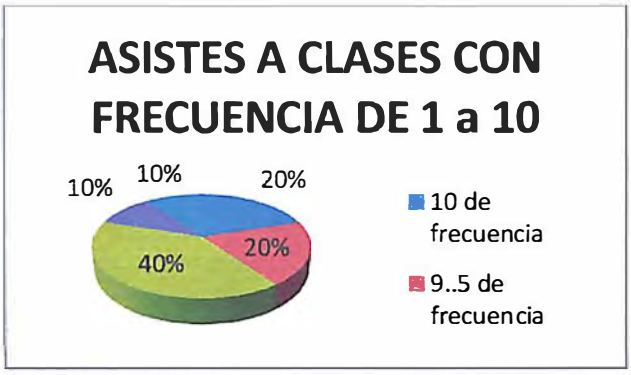
[6] Podemos cual es la materia que no les agrada de su carrera.



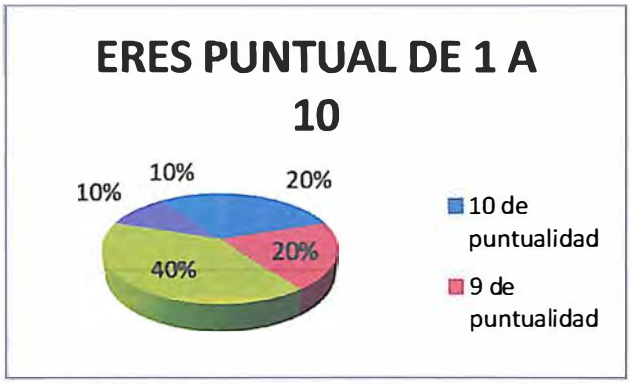
[7]Aquí vemos la clasificación a los docentes.



[8] Podemos observar la motivación de los estudiantes.



[9] Podemos ver la frecuencia con que los alumnos asisten a clases.



[10]Aquí esta las datos de la puntualidad de los alumnos.

APRENDIZAJE TOLMAN

Vargas C. Oscar

RESUMEN

El presente trabajo hablara acerca del aprendizaje de signos propuesto por Tolman con su experimentación con ratones albinos.

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje de Signos, Conducta, Inteligencia, Mapas cognitivos, Propósito y Ratones.

BREVE BIOGRAFIA

Edward Chace Tolman: 1886 – 1959
Segundo hijo de una familia acomodada de Nueva Inglaterra. Educado en base a valores vida plena y pensamiento elevado.
Muy buenas escuelas y Universidad MIT. Luego estudió FILOSOFÍA y PSICOLOGÍA. Postgrado y Doctorado Harvard 1915. Doctorado Lengua alemana en Alemania: Koffka-Gestalt.



- **Watson**

Psicología como Ciencia de la Conducta que no necesita de la introspección.
Docente Universidad de Northwestern hasta 1918. Posturas pacifistas contrarias a la guerra. Universidad Berkeley California: 40 años.

Reflexión y Aprendizaje en Laberintos

- **Ratón en laberinto.** Había algo más en la conducta que sólo el hecho de los estímulos, respuestas y castigos.
- Los ratones se conducían con inteligencia y propósito.
- Los ratones habían aprendido el esquema general o distribución del laberinto: ma a cognitivo.



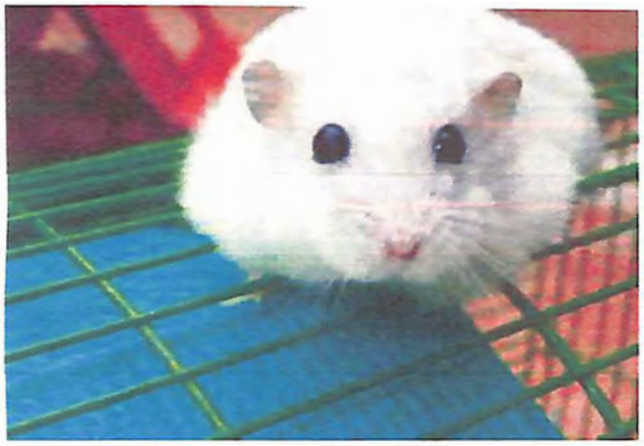
Nuevo conductismo: propositivo, basado en observaciones objetivas del comportamiento (método), pero que incluyera el análisis de propósitos y la cognición (teoría).

Psicología según Tolman

- Debe ser una ciencia objetiva de la conducta y centrarse en conductas molares (globales). Por ejemplo: un ratón que recorre un laberinto, un gato que sale de una caja problema, un hombre que regresa a casa a cenar.
- Todos son actos molares, son intencionales y están orientados a una meta, son por lo tanto, actos cognitivos.

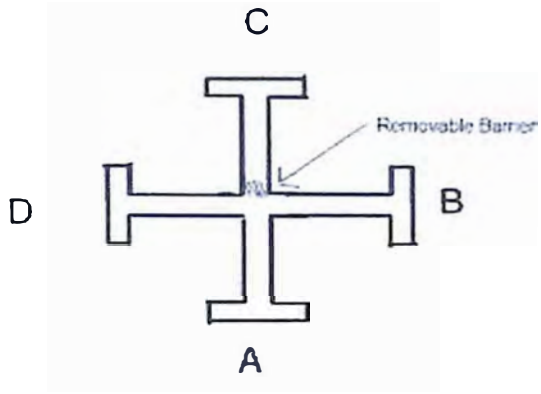
Intencionalidad de Tolman

- La intencionalidad, Tolman la demuestra: variación sistemática de la recompensa tras una tarea: ejemplo, recorrido del laberinto.
- Cuando se acostumbra al ratón con un refuerzo y éste es cambiado por uno mejor o peor, se observan cambios en la conducta: si el refuerzo mejoraba, la conducta también mejoraba. Si el refuerzo era peor, la conducta también era peor.
- Evidencia: los ratones habían adquirido expectativas específicas de los resultados de sus conductas.



Aprendizaje de Lugar

- Mapas cognitivos: aprendizaje de lugar vs. Aprendizaje de respuesta.
- Lo que aprende un ratón no es una respuesta sino un lugar.
- Laberinto sencillo en forma de cruz: exploración sin refuerzo. Soltadas en "a" y reforzadas en "b".



- **Tolman:** los ratones aprendieron a voltear a la derecha ó aprendieron el lugar basado en el mapa.
- **Prueba:** soltadas en "c" volteaban hacia "b" a la izquierda en vez de a la derecha: evidencia de que los ratones habían aprendido un lugar más que una respuesta.

Aprendizaje por Insight

Efecto de la representación mental (mapa) en la toma de decisiones por visualización interna de la resolución de un problema (insight).
Laberinto de 3 rutas de distintas longitudes pero con un mismo punto de llegada

- **Exploración** del laberinto sin refuerzo.
- **Refuerzo** por llegar a la meta. El ratón elige la ruta más corta: toma de decisiones basada en una representación interna: "ley del menor esfuerzo" (similar gestalt).

Bloqueando el camino más corto, ante las otras 2 opciones el ratón opta nuevamente por la más corta entre éstas dos. Tolman: los ratones hicieron un mapa mental de todo el laberinto.

CONCLUSIONES "APRENDIZAJE POR SIGNOS DE TOLMAN"

- El sujeto está siguiendo los signos hacia una meta, está aprendiendo su camino, en otras palabras, está siguiendo una especie de mapa y no aprendiendo movimientos sino significados.

- El organismo aprende relaciones signo-significado. Aprende la dirección de una conducta y no un patrón de movimientos.

- El sujeto es capaz de emitir conducta que varía de acuerdo con los cambios de condiciones, como si "supiera" en donde está la meta.

BIBLIOGRAFÍA

Apuntes de clase Materia: Psicología Experimental II, Universidad de La Salle. Docente: Lic. Ximena Borda de Bravo. 2012

Historia de la Psicología, Teoría y Práctica de E.C.Tolman. Prof. Eddie Marrero, Universidad de Puerto Rico Mayaguez UPRM. 2011

Capítulo 7, Aprendizaje de Signos de Tolman (ERH), ULS Carrera de Psicología, Materia: Psicología Experimental II.

Cognitive Maps in Rats and Men. Tolman, E.C. (1948) Retrieved on 07-02-06 Psychological Review 55, 189-208.

Purposive Behavior in animals and men. Tolman E.C. (1932) New York: Century.

MOTIVACION EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE A UN NIÑO DE 10 AÑOS"

Lizeth Murga Bravo, Thania Encinas Bautista Y Cinthia Daniela Quispe Aruhiza

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo lograr que un niño de 10 años pueda comprender y aprender distintos temas, no solo por un corto tiempo si no a largo plazo, a través de la motivación (dinámicas y representación de los temas) generada durante el aprendizaje y además un premio extra (un chocolate "m y m").

PALABRAS CLAVES:

Aprendiza, Memoria y Motivación.

I. INTRODUCCION

Planteamiento del problema

¿Cómo lograr que el sujeto experimental aprenda tres temas de ciencias sociales a largo plazo?

II. OBJETIVOS

Objetivo general

Lograr que al sujeto experimental le guste la materia de ciencias sociales, y adquiera el aprendizaje, por un largo tiempo.

Objetivos específicos

- Motivar al sujeto experimental, para que tenga interés el proceso de aprendizaje.
- Conseguir que el sujeto domine los temas establecidos (periodo neolítico, población del nuevo mundo y población americana)
- Evaluar al sujeto experimental después de dos días de la experimentación, para confirmar los resultados del experimento.

Hipótesis

El sujeto experimental no tiene un buen rendimiento escolar en algunas materias por falta de comprensión e interés de algunos profesores.

III. CONTENIDO

Psicología motivacional de Woodworth

De acuerdo con los funcionalistas de Chicago, Woodworth no aceptaba las concepciones mecanicistas de estímulo respuesta, para él, los estímulos no causan respuestas, excitan la respuesta, pero la forma y energía de esta, puede ser independiente del estímulo. Uno de los ejemplos que dio es el hecho de que jalar de un gatillo hace que el arma dispare pero la velocidad de la bala la determinan las características del arma y la bala no que tan duro jale uno del gatillo.

Woodworth no tenia deseos de crear o dirigir una corriente psicológica, sus diversas aportaciones recibieron el reconocimiento debido y a Woodworth se le concedieron muchos honores, incluida la presidencia de la APA en 1914 y su elección como miembro del primer consejo de la administración de la Psychological Corporation en 1921.

Se retiró oficialmente de la Universidad de Columbia en su septuagésimo aniversario pero siguió dando conferencias hasta los 89 años y escribió hasta las 91, murió el 4 de julio de 1962.

Metodología

Tipo de investigación:

Experimental

Ambiente:

Casa del sujeto experimental, lugar living

Sujeto:

Nació el 7 de noviembre de 2001 tiene 10 años y en el grado 5to. De primaria.

Variables:

- **Variables independientes**

Motivación durante el aprendizaje (dinámicas) y el chocolate "m y m"

- **Variable dependiente.-**

El sujeto experimental logro dominar los temas establecidos.

Instrumentos:

- Apuntes de los tres temas
- Imágenes con relación a los temas.
- Juguetes (lego)
- Cuaderno y lápices
- Laptop
- Cámara filmadora

Procedimiento:

- Explicamos al sujeto experimental en qué consistía el trabajo.
- Adaptación al ambiente en el que se encontraba.
- Dictado de los tres temas.
- Repaso y explicación dinámica de los temas escogidos.
- Verificación de lo aprendido después de la sesión.
- Evaluación del experimento después de dos días de la sesión.
- Obtención de buenos resultados

RESULTADOS

Logramos que el sujeto experimental aprendiera los tres temas de ciencias sociales, comprobando después de dos días de la sesión que aún tenía el dominio de los temas.

IV. CONCLUSIONES

- La teoría de Woodworth dio resultado, porque motivando con dinámicas y con un premio extra, el sujeto experimental logro aprender los temas.
- Al sujeto experimental le gusto y estuvo conforme con la dinámicas que se utilizó durante el proceso de aprendizaje.
- El sujeto experimental después de dos días pudo explicar los temas que aprendió.
- Se comprobó que cuando a un niño se lo motiva durante el aprendizaje con dinámicas (juegos) y premios ("m y m") puede aprender y adquirir conocimientos a largo plazo.
- A veces la falta de compresión e interés de algunos profesores en los procesos de aprendizaje, hacen que un niño pueda sentir desagrado por la materia e incluso rechazar al mismo profesor.

V. BIBLIOGRAFÍA

Aguilar-Morales, J. E. (2007) Historia de la psicología experimental en los últimos 100 años. México: Asociación Oaxaqueña de Psicología

WEBGRAFIA

http://historiadelapsicologia.blogspot.com/2010/10/psicologia-motivacional-de-woodworth.html
http://www.conductitlan.net/psicologia_experimental.ppt

ANEXOS



[1]Esto son los premios dados al sujeto experimental



[2]Sujeto experimental con sus premios.

¿¡¡ROCKEROS BAILANDO CUMBIA!!?
JEROME BRUNER
"APRENDIZAJE POR OTROS"

Barra Jasmin, Carrillo G. Marlene y Yanatelli A. Nicole

RESUMEN

El trabajo tratara acerca del trabajo de Bruner con respecto al aprendizaje por otros y eso nos llevó a la gran duda de que si jóvenes pueden llegar a aprender a una cierta edad una coreografia en tres sesiones con y sin instructor bueno lo veremos a continuación.

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje, Baile, Instrucciones, Jóvenes, Memoria y Música

II. INTRODUCCION

El presente trabajo, resaltará los rasgos más importantes del aprendizaje descrito por Jerome Bruner; comprobando cómo es que los sujetos jóvenes de estilo "rockero" aprenden de otros a bailar el ritmo de cumbia.

Planteamiento del Problema

El aprendizaje se puede dar o enseñar a cualquier edad y tipo de persona.

Justificación

El presente trabajo se realizara, para demostrar si los sujetos experimentales aprenden a través de otros; tal como lo plantea Bruner.

II. OBJETIVOS

Objetivo general.

Comprobar si los sujetos experimentales (rockeros) aprenden a bailar "cumbia". Mediante el aprendizaje por otros.

Objetivos específicos

- Buscar pasos de cumbia (para chicos) para montar la coreografía
- Buscar sujetos experimentales, para la realización del baile.
- Enseñarles la coreografía con un instructor.
- Enseñarles la coreografía sin un instructor.
- Evitar distracciones.

Hipótesis

Se podrá enseñar a bailar cumbia, a jovenes rockeros de diecisiete a veintidós años de edad.

III. CONTENIDO

Marco Teórico

Jerome Bruner, Nació el 1 de octubre de 1915 en la ciudad de New York (USA).
Formación Académica:

- A los 16 años ingresó en la universidad de Duke y se graduó en 1937.
- Prosiguió sus estudios en psicología en Harvard hasta 1941.
- Durante la Segunda Guerra Mundial se alistó en el ejército donde ejerció de psicólogo, al finalizar la guerra regresó a Harvard como profesor e investigador.
- Publicó diversos trabajos sobre las necesidades de la percepción afirmando que los valores y las necesidades determinaban las percepciones humanas.
- En 1960, funda junto a Miller el primer centro de psicología cognitiva en la universidad de Harvard donde Skinner expone su teoría del aprendizaje.
- Entre 1970 y 1980, integra el equipo de profesores de la universidad de Oxford y realiza investigaciones sobre la adquisición del lenguaje en los niños.

Información Complementaria.

- Medalla de oro CIBA, 1974, por 'investigación original y excepcional'.
- Premio Balzan en 1987 por 'contribuciones al entendimiento de la mente humana'.
- Fellow, American Academy of Arts and Sciences.

Bruner ha desarrollado una teoría constructivista del aprendizaje, en la que, entre otras cosas, ha descrito el proceso de aprender, los distintos modos de representación y las características de una teoría de la instrucción. Bruner ha retomado mucho del trabajo de Jean Piaget.

Bruner ha sido llamado el padre de la psicología cognitiva, dado que desafió el paradigma conductista de la caja negra

El aprendizaje

El aprendizaje consiste esencialmente en la categorización, que ocurre para simplificar la interacción con la realidad y facilitar la acción. La categorización está estrechamente relacionada con procesos como la selección de información, generacion de proposiciones, simplificación, toma de decisiones y construcción y verificación de hipótesis. El aprendiz interactúa con la realidad organizando los inputs según sus propias categorías, posiblemente creando nuevas, o modificando las preexistentes. Las categorías determinan distintos conceptos. Es por todo esto que el aprendizaje es un proceso activo, de asociación y construcción.

El aprendizaje es el proceso de interacción en el cual una persona obtiene nuevas estructuras cognoscitivas o cambia antiguas ajustándose a las distintas etapas del desarrollo intelectual.

El aprendizaje como proceso interno implica para Bruner cuatro momentos o etapas por las cuales un sujeto aprende:

- **Predisposiciones:** Constituyen los motivos internos que mueven al sujeto para iniciar y mantener el proceso de aprendizaje.
- **Exploración de alternativas**: Constituyen las estrategias internas que, activadas por la predisposición se mantienen en la búsqueda hasta lograr, mediante distintos ensayos descubrir lo que se buscaba.
- **Salto intuitivo:** Es un estado, logrado generalmente de manera súbita como resultado del proceso del pensamiento. No es expresable verbalmente, a veces es muy rápido, otras lento, y extendido en el tiempo.
- **Refuerzo:** Es el momento en que el que aprende considera valiosos sus hallazgos, válidas sus hipótesis, se corrige y se perfecciona.

Bruner dice que «cada generación da nueva forma a las aspiraciones que configuran la educación en su época. Lo que puede surgir como marca en nuestra propia generación es la preocupación por la calidad y aspiraciones de que la educación ha de servir como medio para preparar ciudadanos bien equilibrados para una democracia».

Como idea general podríamos decir que Bruner se plantea los siguientes interrogantes:

¿Cómo se aprende?

"El alumno que aprende física es un Físico y es más fácil para él aprender física comportándose como físico que haciendo cualquier otra cosa".

Bruner está preocupado en inducir una participación activa del alumno en el proceso de aprendizaje, sobre todo teniendo a la vista el énfasis que pone en el aprendizaje por descubrimiento.

La actividad intelectual es en todas partes y niveles del Sistema educativo la misma, ya sea en la Universidad o en pre escolar. Lo que un hombre de ciencia hace en su escritorio o laboratorio o lo que hace un crítico literario al leer un poema, es del mismo orden que lo que hace cualquiera que aprende o se dedica a actividades semejantes, si es que ha de alcanzar su entendimiento. La diferencia es de grado y no de clase.

¿Se puede enseñar cualquier persona a cualquier edad?

"Cualquier materia puede enseñarse a cualquier persona siempre que se lo haga en alguna forma adecuada"

Bruner lanza esta afirmación un tanto irritante considerando que el alumno evoluciona intelectualmente, que se da en distintos momentos su desarrollo intelectual y que en cada uno de estos momentos el alumno tiene una manera característica de considerar al mundo y de explicárselo a sí mismo. La tarea de enseñar una materia a un alumno de cualquier edad requiere que le presentemos la estructura de esa materia de acuerdo con la manera que tiene el alumno de considerar las cosas.

Esta hipótesis general se basa en que cualquier idea puede representarse adecuada y últimamente en las formas del pensamiento del alumno en edad escolar, en la adolescencia o en educación permanente de adultos. Las primeras representaciones pueden más tarde hacerse más fácilmente potentes y precisas en virtud del primer aprendizaje.

¿Cómo podemos ayudar desde afuera al que aprende?

Bruner sostiene que el desarrollo mental depende en gran medida de un crecimiento de afuera hacia adentro: Un dominio de técnicas que encarnan a la cultura y que nos son transferidas por sus agentes mediante el diálogo.

La instrucción es la que procura los medios y los diálogos necesarios para traducir la experiencia en sistemas más eficaces en sus significados y en su orden.

La instrucción consiste en llevar al que aprende a través de una serie de exposiciones y planteamientos de un problema o de un cuerpo de conocimientos que aumenta su capacidad para captar, transformar y transferir lo que aprende.

Ya dijimos que son los motivos internos al aprendizaje y que mueven en la exploración de alternativas.

Estos motivos son de cuatro clases:

- **Curiosidad:** Es el prototipo del motivo intrínseco. Es sentirse atraído con una atención centrada en algo que no es clara, que está sin terminar o que es incierto.
- **Competencia:** Es el comportamiento que conduce a la comprensión efectiva, a la manipulación y el abandono de los objetos. Ser competente es haber adquirido una capacidad, una habilidad, una disposición, una acción recíproca entre el individuo y su medio.
- **Identificación:** Comprende estados por los cuales existe una marcada intención humana a seguir el modelo de otra persona, es aspirar a "ser como...".
- **Reciprocidad:** Está identificada como una profunda necesidad humana de responder a los otros y de obrar conjuntamente con ellos en pos de un objetivo, siendo la única recompensa haberlo logrado.

Metodología

Pre-Experimental de observación.

Sujetos

- **Sujeto1: 22 años**
- **Sujeto 2: 20 años**
- **Sujeto 3: 17 años**

Ambiente

El presente trabajo se realizó en la sala de un departamento (5.20 metros x 4.30 metros

Instrumentos

Los instrumentos que se utilizó en el presenta trabajo fue laptop, cámara fotográfica, filmadora, celular y parlantes.

Variables

- **Variable independiente:**

Enseñar a bailar cumbia a jóvenes rockeros.

- **Variable dependiente:**

Que aprendan la coreografía.

- **Variable extraña:**

Santiago (bebe de Nicole)
Dulce (mascota de Nicole)

Procedimiento

El trabajo se realizó el martes 20 de noviembre a horas. 15:50 pm, en la sala de un departamento (5.20 metros x 4.30 metros) y como sujetos experimentales participaron 3 personas de estilo rockero de 17 a 22.

Prueba de hipótesis

Nuestra hipótesis planteada efectivamente se llegó a confirmar.

RESULTADOS

Numero de Sesiones	Observaciones
1° sesión	Se les mostro los pasos con la música. Los sujetos experimentales observaron la coreografía para poder realizarla. Tratando de poder acordarse de los pasos para sincronizar con la música.
2° sesión	Se les volvió a mostrar la coreografía esta vez sin música. Los sujetos ya estaban sacando algunos pasos de la coreografía. Poniéndole interés aunque les causaba gracia y se avergonzaban.
3° sesión	Se les enseñó la coreografía por última vez con música En la tercera fase los sujetos aprendieron casi toda la coreografía, aunque en algunos pasos se equivocaban. Pero la realizaron con gran entusiasmo al querer aprender la coreografía.
Final	Nuestros sujetos experimentales pudieron realizar toda la coreografía sin intervención del instructor Tuvieron un oco de descoordinación pero realizaron todos los pasos y así comprobamos nuestra hipótesis.

IV. DISCUSION Y CONCLUSIÓN

Con el presente trabajo pudimos comprobar nuestra hipótesis junto con la teoría de Bruner "que aprendemos por otros" nuestros sujetos realizaron la coreografía con éxito aunque al principio no les gusto el ritmo de la cumbia ya que ellos son rockeros sobre todo al sujeto1.

Pudimos notar de nuestros sujetos:

El sujeto1 fue el menos pudo moverse ya que él dice que es arrítmico por que no sabe bailar y como la música no le agradaba tanto. Pero hubo algunos pasos que los sacaba mejor que los otros.

El sujeto2 pudo realizar la coreografía con éxito por se movía al ritmo de la música, aunque al principio le dio un poco de miedo "vergüenza".

El sujeto3 fue el que más rápido puedo acordarse de los pasos ubicándose delante de los otros dos sujetos.

Llegamos a la conclusión de que un sujeto si puede aprender mediante otro si hay motivación por medio en nuestro caso fue que al final de las sesiones como recompensa los sujetos experimentales y nosotras fuimos a tomar el té.

WEBGRAFIA

http://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bruner.htm
http://jeromebruner.galeon.com/cvitae1401238.html
http://ucevistas.blogspot.com/
http://bruner-tis.blogspot.com/2010/11/biografia-de-jerome-bruner_15.html
http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/31aprendizaje_bruner.htm

ANEXOS



[1] Sujetos experimentales en la primera sesión.



[2]Sujetos experimentales realizando la coreografía



[3] Sujetos experimentales realizando los pasos de baile con mucho entusiasmo.



[4] Sujetos experimentales junto a un instructor



[5] Sujetos experimentales en la segunda sesion



[6] Sujetos experimentales en la sesion final realizando la coreografía solos.

"TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, CON LA EXPOSICIÓN DE IMÁGENES DE GRAN IMPACTO DEL HORROR Y SIN RAZÓN DE LA GUERRA" CONDICIONAMIENTO ENCUBIERTO MODELO MEDIACIONAL I

Vargas C. Oscar

RESUMEN

La presente investigación, pretende implementar el Modelo Mediacional I de Condicionamiento Encubierto, demostrando que un estímulo de gran impacto sobre el "Horror y sinrazón de la Guerra" puede generar cambios en el pensamiento de las personas, después de ver las imágenes.

La mente humana reacciona de una manera en la comprensión de las cosas cuando se efectúa una prueba de test y esa su forma de pensamiento puede cambiar cuando se le exponen imágenes del mismo tema tratado, comprobándose un cambio en su estructura mental, generada por un estímulo encubierto que genera una respuesta encubierta.

La investigación se efectuó con 5 sujetos experimentales, personas mayores, entre 40 y 50 años, con criterio formado que tenían conocimiento referencial de lo que es una guerra, con el recuerdo almacenado en su memoria, pero que no tenían todavía la exposición de las imágenes que generen un recuerdo asociado de mayor impacto.

El material empleado fue un cuestionario de 5 preguntas y 5 imágenes del horror generado por la guerra, especialmente en los niños que sin saber de qué se trata lo que está ocurriendo, tienen que vivir una situación siniestra que no alcanzan a comprender por su razón en formación.

Se concluye que el criterio mental de la guerra antes de la exposición de las imágenes es diferente al que se obtiene después de ver estas imágenes, con lo cual queda comprobado que se genera un cambio de respuesta en la mente de los sujetos experimentales, que generan las imágenes de gran impacto, con el Condicionamiento Encubierto.

PALABRAS CLAVE

Condicionamiento, Emociones encubiertas, Guerras, Imágenes, Impacto y Respuesta.

I. INTRODUCCIÓN

Planteamiento del problema

¿Las personas mayores con criterio formado y padres de familia, tienen un cambio en su respuesta después de haber sido sometidos a imágenes de gran impacto?

A diferencia de los niños, que no tienen un concepto de lo que es la guerra y sus consecuencias y de los jóvenes solteros sin familia, que todavía no tienen sus juicios de valor bien formados por la experiencia y normalmente son más osados en sus decisiones y percepciones, las personas maduras, casadas y con hijos, valoran la familia como su núcleo fundamental de existencia.

Estas personas que comprenden lo que es una guerra y las consecuencias funestas que generan, pueden tener una percepción determinada antes de ver imágenes de gran impacto de un suceso que conocen, pero que no dimensionan hasta el extremo del horror, situación que se ve cuando se l les exponen las imágenes.

Justificación

La importancia de esta investigación es la demostración de que las personas tienen en su mente una mayor percepción de la realidad y de las cosas, cuando se les expone imágenes de gran impacto, pudiendo cambiar sus opiniones y elección de respuestas antes y después de ver las imágenes.

La relevancia social de este tema es muy importante, debido a que la mente grupal puede cambiar sus percepciones de cualquier realidad motivados e inducidos por la exposición de imágenes, a través de los medios de comunicación masiva. La información global que se pretenda dar de un tema determinado, cambiando las percepciones de la gente, pueden ser un factor importante de poder y control social.

II. OBJETIVOS

Objetivo General

La identificación de los cambios de respuesta que generan las imágenes de gran impacto en personas entre 40 y 50 años.

Objetivos Específicos

- Verificar que tipo de cambios ocurren en la respuesta de la persona cuando se les muestra las imágenes como estímulo encubierto.
- Identificar qué imágenes generan un mayor impacto y si es común a todos los sujetos. Ver las emociones que se generan en las personas ante la exposición de estos estímulos.

Hipótesis

Las personas mayores de entre 40 y 50 años, con un alto grado de madurez, casadas y con hijos constituidos en familia, tienen un cambio en sus respuestas después de haber sido sometidos a la exposición de imágenes de gran impacto.

III. CONTENIDO

Marco teórico

El Condicionamiento Encubierto es un Modelo Mediacional, que se refiere a un conjunto de técnicas que utilizan la imaginación y que pretenden alterar la frecuencia de la respuesta a través de la manipulación de las consecuencias.

Joseph Cautela presentó por primera vez en 1966, una de las técnicas de condicionamiento encubierto: la Sensibilización Encubierta.

Posteriormente describió el Reforzamiento positivo encubierto, el reforzamiento negativo encubierto, la extinción encubierta, el moldeamiento encubierto, el cote de respuesta encubierta, la parada de pensamiento y la Triada del autocontrol.

Ya el psicoanálisis había utilizado la imaginación con fines terapéuticos en Europa, pero en América a partir de Watson (1924), se dividió a la conducta humana en observable y no observable, y se consideró que una explicación científica del comportamiento humano debía excluir los aspectos no manifiestos.

La mayoría de los teóricos del aprendizaje, estudiaron sólo la conducta animal por considerar que no estaba influida por aspectos mediacionales (Guthrie, Skinner, Hull). Más tarde, se impuso un punto de vista menos dicotomizado (Bandura, Skinner) y se incorporaron fenómenos no observables al análisis de la conducta.

Skinner y Day, supusieron una equivalencia funcional entre los fenómenos observables y los encubiertos. Homme, describió los fenómenos encubiertos y controló su frecuencia. Ferster, planteó el análisis de la relación funcional entre conductas manifiestas y

encubiertas. Terrace, consideró que las conductas encubiertas de un individuo eran el resultado de una historia de reforzamiento diferencial mediatizado por otras personas.

Upper y Cautela, clasifican los procesos conductuales en 3 categorías:

- Conducta observable o motora
- Respuestas psicológicas encubiertas que incluyan: pensar, imaginar y sentir
- Respuestas fisiológicas encubiertas (se es o no consciente de ellas, pero no son observables para los demás)

Algunas de estas respuestas son potencialmente más controlables que otras, pero las psicológicas encubiertas sólo pueden ser conocidas a través del lenguaje. Algunos autores admiten un continuo entre las conductas observables y encubiertas: Wolpe, Cautela, Stampf, Homme.

Wolpe, se inclina por el aprendizaje respondiente. Homme y Cautela, por el aprendizaje operante.

Postulados del Condicionamiento Encubierto:

- **Homogeneidad:** Existe continuidad entre las conductas manifiestas y encubiertas (es posible transferir las conclusiones empíricas de los fenómenos manifiestos a los encubiertos).
- **Interacción:** Existe una interacción entre los procesos encubiertos y los observables. Influyen unos en otros, aunque a veces los encubiertos son sólo un simple etiquetaje de los manifiestos.
- **Aprendizaje:** Los procesos encubiertos y los manifiestos se rigen de forma similar por las leyes del aprendizaje.

Cautela, reafirma la base técnica del condicionamiento encubierto en el condicionamiento operante y en la homogeneidad, interacción y aprendizaje entre comportamiento manifiesto y encubierto. Distingue entre los pensamientos y el habla subvocal para conseguir un cambio en una estructura hipotética (actitudes, percepción de sí mismo).

Metodología

Tipo de Investigación

Esta investigación es del tipo Cuasi Experimental, ya que no se tiene el control total de las variables.

Sujetos

Los Sujetos que participaron en esta investigación fueron 5 personas mayores, maduras, casadas y con hijos (familia):

- **Sujeto 1:** 49 años, sexo masculino, casado, tres hijos de 22, 19 y 17 años
- **Sujeto 2:** 41 años, sexo femenino, casada, 1 hijo de 16 años
- **Sujeto 3:** 43 años, sexo masculino, casado, 2 hijos de 20 y 18 años
- **Sujeto 4:** 50 años, sexo masculino, casado, 4 hijos de 24, 21, 15 y 11 años
- **Sujeto 5:** 45 años, sexo femenino, casada, 2 hijos de 22 y 19 años

Ambiente

Escritorio de trabajo en un domicilio particular, de dimensiones 5.50x4.50 mts. en horas de la noche entre 20:30 y 22:00. Ambiente tranquilo sin ruidos externos ni internos, buena iluminación, logrando la máxima atención y concentración. 5 sesiones personales separadas con cada sujeto en forma individual.

Variables

- **Las Variables Independientes serán:** El Test y 5 Imágenes de gran impacto

- **La Variable Independiente será:** La respuesta que den los Sujetos

Instrumento

Los instrumentos utilizados son: Un Test/Cuestionario con 3 preguntas, 5 imágenes de gran impacto del "Horror y Sinrazón de la Guerra".

Procedimiento

La Investigación se efectuó con los siguientes pasos, con cada Sujeto en forma separada / individual:

- Se aplica el Pre-Test/Cuestionario (Anexo 1)
- Se muestran las imágenes de gran impacto (Anexo 2)
- Se toma el Post-Test/Cuestionario

RESULTADOS

Investigación aplicada a 5 personas. 3 del sexo masculino y 2 del sexo femenino, personas mayores, maduras, casadas, con hijos, familias establecidas.

- **Pregunta 1**

SUJETO 1
PRE-TEST: SÍ POST-TEST: NO

SUJETO 2
PRE-TEST: SÍ POST-TEST: NO

SUJETO 3
PRE-TEST: SÍ POST-TEST: NO

SUJETO 4
PRE-TEST: SÍ POST-TEST: NO

SUJETO 5
PRE-TEST: NO POST-TEST: NO

- **Pregunta 2**

SUJETO 1
PRE-TEST: SÍ POST-TEST: NO

SUJETO 2
PRE-TEST: SÍ POST-TEST: NO

SUJETO 3
PRE-TEST: SÍ POST-TEST: NO

SUJETO 4
PRE-TEST: SI POST-TEST: NO

SUJETO 5
PRE-TEST: SI POST-TEST: NO

- **Pregunta 3**

SUJETO 1
PRE-TEST: SI POST-TEST: SÍ

SUJETO 2
PRE-TEST: SÍ POST-TEST: NO

SUJETO 3
PRE-TEST: SÍ POST-TEST: SÍ

SUJETO 4
PRE-TEST: SÍ POST-TEST: SÍ

SUJETO 5
PRE-TEST: SI POST-TEST: NO

CAMBIO EN LAS RESPUESTAS:

SUJETO 1	2 DE 3: 67%
SUJETO 2	3 DE 3: 100%
SUJETO 3	2 DE 3: 67%

SUJETO 4	2 DE 3: 67%
SUJETO 5	2 DE 3: 67%

PROMEDIO DE CAMBIO EN LAS RESPUESTAS: 74%

El resultado de la aplicación del Pre-Test, muestra de imágenes de gran impacto y finalmente volver a tomar el Post-Test, indica que se presentó un cambio de respuesta en el 74% de los casos entre los 5 Sujetos.

A través de esta observación se puede establecer que las imágenes de gran impacto aplicadas son estímulos encubiertos que afectan las respuestas emocionales encubiertas.

IV. CONCLUSIÓN Y DISCUSIÓN

En función de los resultados obtenidos, se puede concluir que la Hipótesis planteada ha sido comprobada, ya que las personas mayores, maduras de edades comprendidas entre los 40 y 50 años, casadas, con hijos en familias establecidas, pueden cambiar sus respuestas sobre la guerra después de haber sido sometidas a la muestra de imágenes de gran impacto, sobre el mismo tema.

Las personas que ya han tenido familia, son más sensibles al cambio de criterio al ser sometidos a imágenes donde se pueden ver las consecuencias que las guerras pueden tener sobre niños que quedan desprotegidos y abandonados y especialmente al ver el horror que esta situación causa reflejada en los rostros de todas las personas y especialmente en los niños.

Es altamente probable, que la imagen de la guerra en personas con familia, cause una relación mental con sus propias familias que las lleve a cambiar su percepción inicial, frente a otras personas más jóvenes que todavía no tienen hijos ni han conformado una familia estable.

Lo que sí fue claramente visible en la toma del post-test, es que las personas del género femenino son más sensibles a cambiar rápidamente su criterio sobre la guerra ante imágenes de gran impacto, frente a las personas del género masculino que tienden a tomarse más tiempo para efectuar un análisis más detenido, aunque finalmente cambian también su pensamiento.

Con esta investigación se ha demostrado que se pueden identificar las emociones encubiertas, relacionadas a la sensibilidad del Ser Humano y a ese carácter sentimental de su comportamiento.

V. BIBLIOGRAFÍA

Diez Justiniano, R. (2002). Psicología y Aprendizaje. La Paz – Bolivia. Editorial Juventud.

Borda, X. (2004 – 2011). Revistas de Psicología Experimental y Apuntes de Clase. La Paz – Bolivia. Biblioteca de la Universidad de La Salle.

Boring, E.G. (1929). Historia de la Psicología Experimental. USA. Publicación México 1998, Editorial Trillas.

ANEXOS

Test / cuestionario

Pregunta 1
¿En tu criterio, si es que existiera una buena razón para que un País vaya a la guerra contra otro, estarías de acuerdo en apoyarla?

Pregunta 2
¿En diferencias políticas entre dos ó más países, después de agotar la vía diplomática, estarías de acuerdo en recurrir a la guerra como última instancia, para solucionar estas diferencias?

Pregunta 3
¿En caso de que un País se sienta totalmente asfixiado por el desgobierno, la persecución política y la pobreza creciente, estarías de acuerdo en que se definan las cosas con una guerra civil?

Imágenes De Gran Impacto "El Horror Y Sinrazón De La Guerra"



[1]Podemos como los niños se escapan de los soldados.



[2]Podemos observar la muerte de un niño en manos de su padre.



[3]Podemos observar la cantidad de muertos por causa de la guerra. (Soldados y civiles)



[4]Podemos observar el escape de una madre junto a sus hijos.

"MODELO II: PROCESAMIENTOS DE LA INFORMACIÓN"

Quiroga Alejandra, Saravia Yara y Torrico Camila

RESUMEN

Este trabajo pondrá a prueba la teoría del aprendizaje de Robert Gagne basándonos en la teoría del mismo y utilizará el modelo II, de procesamiento de la información, para lo cual se usará un test de procesamiento mental, el cual se le presentará a los alumnos de distintas carreras de la Universidad La Salle, luego se procederá a tabular los resultados y comprobar nuestra hipótesis.

PALABRAS CLAVE

Información, memoria, procesamiento, atención, codificación, percepción.

I. INTRODUCCION

R. Gagné empieza a elaborar su teoría del aprendizaje a finales de los años setenta con la finalidad de que esta sirva de base para una teoría de la instrucción.

La teoría del aprendizaje de Gagné está clasificada como ecléctica, porque dentro de ella se encuentran unidos elementos cognitivos y conductuales, integrados con la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y el aprendizaje social de Bandura, todos explicados en forma sistemática y organizada bajo el modelo de procesamiento de información.

R. Gagné empieza sus estudios desde un enfoque muy cercano al conductista, pero poco a poco va incorporando elementos de distintas teorías sobre el aprendizaje. Del conductismo, y en especial de Skinner, mantiene a lo largo de los años su creencia en la importancia que da a los refuerzos y el análisis de tareas. De Ausubel toma también diversos elementos: la importancia de aprendizaje significativo y la creencia en una motivación intrínseca.

Gagné define el aprendizaje como la permanencia de un cambio o disposición humana que no ha sido producido por procesos madurativos, por cierto período de tiempo. Así, el modelo de Gagné y sus procesos pueden ser explicados como el ingreso de información a un sistema estructurado donde esta información será modificada y reorganizada a través de su paso por algunas estructuras hipotéticas y, fruto de este proceso, esa información procesada produce la emisión de una respuesta. Las teorías del procesamiento de la información ofrecen a Gagné el esquema explicativo básico para las condiciones del aprendizaje. (RAMIRES,2008)

Planteamiento del problema

Gagné define el aprendizaje como la permanencia de un cambio o disposición humana que no ha sido producido por procesos madurativos, por cierto período de tiempo.

Formulación del problema

Los alumnos de la Univ. La Salle pueden llegar a notar todas las F que están en el ejercicio?

Justificación

Se realizó este trabajo dada nuestra inquietud acerca del aprendizaje y se quiso poner a prueba la teoría planteada por Gagne, porque se consideró necesario ver que tan observadores son los estudiantes y si podrían aprender al observar.

II. OBJETIVOS

Objetivo general

Aplicar la teoría de Gagne aplicando un test de aprendizaje a los estudiantes de la Universidad La Salle en distintas carreras y semestres.

Objetivos específicos:

- Aplicar un test sobre procesos de aprendizaje a 10 estudiantes de la universidad la Salle

- Registrar la información que se obtuvo en los test aplicados
- Comparar los resultados obtenidos Comprobar la hipótesis

Hipótesis

La minoría de los alumnos son observadores.

III. CONTENIDO

Marco Teórico

Teoría del procesamiento de la Información
Es una teoría que surge hacia los años 60. Procede como una explicación psicológica del aprendizaje. Es de corte científico-cognitiva, y tiene influencia de la informática y las teorías de la comunicación. No es una sola teoría, es una síntesis que asume este nombre genérico: Procesamiento de la información.
Esto lo encontrarán el mapa que se adjunta Es importante afirmar, con Gimeno y Pérez (1993, p.54) que esta teoría tiene como concepto antropológico que "el hombre es un procesador de información, cuya actividad fundamental es recibir información, elaborarla y actuar de acuerdo a ella. Es decir, todo ser humano es activo procesador de la experiencia mediante el complejo sistema en el que la información es recibida, transformada, acumulada, recuperada y utilizada. Frente a esto se puede inferir que el sujeto no necesariamente interactúa con el medio real, sino que su interacción es con la representación subjetiva hecha de él, por tanto se asegura el aprendizaje por procesos internos (cognitivos). Es decir, como los asuma y los procese. De aquí, que el énfasis se dé en las instancias internas, sin olvidar la mediación con lo externo en un modelo conductista. Las instancias internas, como las denomina Gimeno y Pérez (ibídem), son estructurales porque se refieren al proceso de incorporación de la información desde las condiciones ambientales. Así se tiene que los elementos estructurales son tres:

- **Registro sensitivo:** Que recibe información interna y externa;
- **Memoria a corto plazo:** Breves almacenamientos de la información seleccionada; y

Memoria a largo plazo: organiza y mantiene disponible la información por más tiempo.
Las categorías del procesamiento son cuatro:
Atención: recibe, selecciona y asimila los estímulos.
Codificación: Simboliza los estímulos según estructuras mentales propias (físicas, semánticas, culturales).
Almacenamiento: retiene de forma organizada los símbolos codificados.
Recuperación: uso posterior de la información organizada y codificada. De todos los elementos conviene señalar que los procesos más complejos son los de organización y significatividad, pues sólo estos factores verificarán el uso de la memoria a largo plazo, en el entendido que se han procesado y unido a los conocimientos previos los conocimiento nuevos, y se ha creado una nueva codificación, que agrupa lo anterior con lo nuevo, y lo almacena como información, más completa y con procesos internos más desarrollados.
Algunas ventajas de la teoría:

- Recupera la noción de mente.
- Reintegra la información subjetiva como un dato útil a la investigación.
- Da un lugar preferencial al estudio de la memoria activa como explicación básica dela elaboración de la información, y de la actividad humana. Algunas limitaciones que se pueden encontrar:
- "Paralelismo entre la máquina y el hombre":

No se perciben como teorías explicativas del aprendizaje humano, sino radican en el almacenamiento de información.
Se da una polémica entre la relación de la conciencia y el sistema computacional de asimilación y reacción, pues no aparece la intervención intencionada de la conciencia de decidir sobre lo que desea almacenar, sino sólo se muestra un significado del material de información, en cuanto estímulo, y no como información a la que se accede conscientemente.

Queda la necesidad de encontrar un esquema que comprenda las interacciones entre la conciencia, los sistemas algorítmicos y mecanismos deactuación.2.

"La laguna afectiva"

No considera los aspectos afectivos y motivacionales que intervienen en el proceso aprendizaje.

- "Posee una orientación cognitiva e ignora la dimensión del comportamiento del desarrollo humano".

Disociación entre conocimiento y conducta originada por las emociones, tendencias y expectativas individuales y sociales. En tal sentido, aunque utiliza elementos conceptuales de los estímulos ambientales, propios del conductismo, no hace mayor referencia a las situaciones posteriores al procesamiento de la información como las actitudes, entre otros. (http://es.scribd.com)

Aprendizaje como procesamiento de la Información.

Explicación psicológica del Esquema cognitivo La importancia de las estructuras internas que mediatizan las Principal sintetizador y exponente Gagné Ocho tipos de aprendizajes

- **Aprendizaje de señales:**

Responder a una señal (Pavlov)

- **Aprendizaje estímulos-respuesta**

(Skinner, Thorndike)

- **Encadenamiento**

Conectar una serie o más asociaciones de E-R (Skinner- Gilbert)

- **Asociación verbal**

Variedad verbal de encadenamiento (Underwood)

- **Discriminación múltiple**

Cadenas de identificación que discrimina estímulos y respuestas específicas (Mowrer – Postman)

- **Aprendizaje de conceptos**

Se responde a estímulos en función de sus propiedades abstractas (ideas, conceptos)(Bruner, Gagné, Kendler)

- **Aprendizaje de principios**

Aprendizaje de relaciones entre varios conceptos. (Berlyne, Gagné, Bruner)

- **Resolución de problemas**

Aprender combinando, relacionando y manipulando principios para entender y controlar el medio. (Bruner)

Son los aprendizajes característicos de la Instrucción escolar y constituyen el eje de comportamiento inteligente del hombre (Gagné 1970, 1975, citado en Gimeno y Pérez, 1993, p.53

Robert Gagné:

Robert Gagné, Psicólogo norteamericano, nació en el año 1916, estudió en Yale, y recibió su doctorado en la universidad Brown, en 1940. Se ha destacado como profesor en las universidades de Princeton, Berkeley, y Florida State. Ha publicado artículos y libros relacionados con el área del aprendizaje. Entre ellos encontramos:

- Las teorías del aprendizaje (1970)
- Principios básicos del aprendizaje para la enseñanza (1976).
- Principios para la planificación de la enseñanza (1976).

La posición de Gagné se basa en un modelo de procesamiento de información, el cual deriva de la posición semicognitiva de la línea tolmaniana, expresada a través de Bush y Mosteller. Esta teoría se destaca por su línea ecléctica, además ha sido considerada como la única verdaderamente sistemática (Kopstein, 1966). En esta teoría encontramos una fusión entre conductismo y cognoscitivismo. También se puede notar un intento por unir conceptos piagetianos y del aprendizaje social de Bandura. Finalmente la suma de estas ideas hace que la teoría desarrollada en este trabajo, sea llamada "ecléctica".

Posición De Gagné

Existen cuatro divisiones específicas en el enfoque de Gagné.

- Incluye los procesos del aprendizaje, cómo aprende el sujeto y las bases para la construcción de la teoría.
- Analiza los resultados del aprendizaje, los cuales a su vez se dividen en seis:
- Conjunto de formas básicas del aprendizaje

- Destrezas intelectuales
- Información verbal
- Estrategias cognoscitivas
- Estrategias motrices
- Actitudes
- Condiciones del aprendizaje, qué es lo que debe ser construido para la facilitación del aprendizaje. Aquí se incluyen los eventos del aprendizaje, acordes al modelo de procesamiento de la información aquí presentado.

Aplicación de esta teoría al diseño curricular, el cual incluye dos partes: análisis de la conducta final esperada y diseño de la enseñanza

Teoría del aprendizaje según:

Procesos del aprendizaje:

Para Gagné, los procesos de aprendizaje consisten en el cambio de una capacidad o disposición humana, que persiste en el tiempo y que no puede ser atribuido al proceso de maduración. El cambio se produce en la conducta del individuo, posibilitando inferir que el cambio se logra a través del aprendizaje.

La información, los estímulos del ambiente, se recibe a través de los receptores, que son estructuras en el sistema nervioso central del individuo. De allí pasan a lo que Gagné llama el registro sensorial, que es una estructura hipotética a través de la cual los objetos y los eventos son codificados de forma tal que obtienen validez para el cerebro. Esta información pasa a la memoria de corto plazo donde es nuevamente codificada, pero esta vez de forma conceptual. En este punto se pueden presentar varias alternativas en el progreso:

- Una primera podría ser que con el estímulo adecuado, la información pase a ser repetida en una secuencia de veces, que facilite su paso a la memoria de largo alcance.
- Otra alternativa puede ser que la información que llegue esté estrechamente ligada a una información ya existente en el cerebro y en ese caso ya pase inmediatamente a ser almacenada en la memoria de largo plazo.
- Una tercera posibilidad es que la información venga altamente estimulada por eventos externos que haga que pase inmediatamente a la memoria de largo plazo.
- Una cuarta posibilidad es que la información no sea codificada y que por lo tanto desaparezca.

Una vez que la información ha sido registrada en cualquiera de las dos memorias, que para Gagné no son diferentes como estructuras sino en momentos, ésta puede ser retirada o recuperada sobre la base de estímulos externos que hagan necesaria esa información. Esto produciría la recuperación de esa información y pasaría al generador de respuestas, transformándola éste en acción. Este generador de respuestas pasa la información a los factores, los cuales en su mayoría son músculos que permiten que la persona realice una manifestación visible de conducta.

Otros dos elementos del modelo son los procesos de control y las expectativas. Las expectativas son elementos de motivación intrínseca y extrínseca que preparan, aumentan o estimulan a la persona a codificar y descodificar la información de una mejor manera. El control ejecutivo determina cómo ha de ser codificada la información cuando entre a la memoria de largo alcance y cómo debe recuperarse una información.

- **Fases de aprendizaje:**

A partir de las estructuras anteriores Gagné identifica los procesos internos correspondientes que tienen lugar en el acto de aprendizaje. Estos son:

- **Fase de motivación (se encuentra estrechamente ligada a los conceptos de expectativa y de refuerzo, es decir que debe existir algún elemento de motivación o expectativa para que el estudiante pueda aprender):** El conjunto de procesos incluibles bajo la denominación de motivación y que suponen una condición necesaria para

que se dé el aprendizaje. Es preciso que exista algún elemento de motivación (externa) o expectativa (interna), para que el educando pueda aprender. En esta fase se prepara al aprendiz para el aprendizaje apelando a sus intereses y expectativas. Hemos de señalar que el concepto de motivación en la teoría de Gagné supone también, al igual que otros de su teoría, una integración de las ideas procedentes de diferentes fuentes y que incluyen tanto la motivación basada en el refuerzo externo como la motivación procedente de la tarea, que incluye como subcategoría la motivación de logro y la motivación basada en el establecimiento de expectativas.

Gagné dice que el empleo de contingencias de reforzamiento (tomado de Skinner) es primordial para establecer y mantener el comportamiento y señala además que los refuerzos externos juegan este papel en el aprendizaje, no solo por su valor de recompensa sino también porque informan al aprendiz sobre la adecuación de sus respuestas en función de las expectativas concebidas, además de permitir incentivar al educando.

En lo referente a la motivación procedente de la tarea, Gagné toma la idea de Ausubel de que los motivos son en gran parte intrínsecos a la tarea y por lo tanto su realización satisface el motivo subyacente. Esta idea es compartida también por Seligman, quien defiende que el hecho de controlar el entorno, en otras palabras, producir respuestas que conduzcan a resultados previsibles, es de por sí reforzante, porque produce un sentimiento de competencia y protege al individuo contra la depresión y más en concreto contra los déficits motivacionales, emocionales y cognitivos propios de la indefensión aprendida.

Finalmente este autor opina que se puede motivar al aprendiz estableciendo una expectativa, o sea, dándole información previa a la situación de aprendizaje sobre la recompensa o resultados esperados cuando alcance el objetivo. El papel de la expectativa en el aprendizaje ha sido ampliamente estudiado por diversos autores, tales como Bandura o Estes.

• Fase de aprehensión (atención perceptiva selectiva): Es la percepción selectiva de los elementos destacados de la situación. En esta fase se centra la enseñanza en la dirección de la atención del educando hacia determinados aspectos de la situación de aprendizaje. Los procesos de atención y percepción selectiva, que tienen a su cargo la función de transmitir y transformar el flujo de información desde el registro sensorial a la memoria a corto plazo, de tal forma que sólo algunos aspectos de la estimulación recibida son seleccionados, retenidos y codificados perceptivamente para su transmisión y posterior procesamiento en la memoria a corto plazo.

- **Fase de adquisición (codificación almacenaje):** Es la codificación de la información que ha entrado en la memoria de corto alcance, y que es transformada como material verbal o imágenes mentales para alojarse en la memoria de largo alcance. En esta fase se apoya la entrada de la información en la memoria a largo plazo facilitando estrategias de codificación o promoviendo el uso de estrategias ya adquiridas.
- **Fase de retención:** Es la acumulación de elementos en la memoria. La información es procesada dentro de la memoria a corto plazo para determinar la permanencia en la memoria a largo plazo de forma indefinida o con desvanecimiento pavloviano.
- **Procesos de recuperación:** Es la recuperacion de la información almacenada en la memoria de largo alcance, en base a estímulos recibidos. La información almacenada puede volverse de nuevo accesible mediante un proceso de recuperación, que se puede concebir, como un proceso de búsqueda de dicha información almacenada, generado por señales o indicadores proporcionados por el

medio ambiente, o por otra parte de la información almacenada.

- **Procesos de generalización y transferencia.** Esta fase tiene como finalidad proporcionar situaciones que obliguen al educando a utilizar el conocimiento y las destrezas adquiridas en situaciones nuevas y/o de forma diferente a como se han usado hasta ese momento. Dado que la recuperación de lo aprendido no siempre ocurre en el mismo contexto en que se aprendió, es preciso tomar en cuenta procesos de generalización y transferencia que dependen, por lo menos en parte, de la manera en que ha sido almacenada la información, es decir, cómo ha sido estructurada y organizada la información en la memoria a largo plazo.
- **Fase de desempeño (generación de respuestas)** En esta fase se intenta que el aprendizaje realizado se manifieste mediante respuestas y comportamientos observables para poder llevar a cabo la fase de retroalimentación.
- **Feedback (reforzamiento).** En esta fase se obtiene el reforzamiento informativo que permite al educando percibir el grado de adecuación entre su comportamiento y las expectativas originales. Los contenidos recuperados dan lugar a una ejecución que permite comprobar que el aprendizaje se ha producido. Este acto de aprendizaje se completa cuando el aprendiz recibe información sobre la forma en que sus respuestas responden a las expectativas y motivación iniciales que han provocado el aprendizaje, es decir, mediante el proceso de retroalimentación.

Estas capacidades humanas aprendidas son dependientes ya que dependen del ámbito de estudio particular del que se trate, requieren condiciones de aprendizaje, tanto externas como internas, diferentes y además implican modalidades distintas de ejecución. Gagné y Briggs establecen determinadas categorías de actuaciones humanas derivadas del aprendizaje a las que denominan «capacidades» o «facultades». Estas capacidades humanas aprendidas se infieren de los resultados del aprendizaje y, según Gagné, no tienen ninguna connotación endógena o innatista.

Capacidades Aprendidas:

Desde la óptica de Gagné existen cinco clases de capacidades que pueden ser aprendidas. Las mismas son el punto de partida de un proceso muy importante que es el de la evaluación para determinar el éxito del aprendizaje.

Las cinco variedades de capacidades que pueden ser aprendidas son:

- La información verbal es el instrumento esencial con que contamos para transmitir el conocimiento acumulado a generaciones venideras. La información verbal tiene gran importancia por varias razones:
  - Porque supone un requisito previo para realizar otros aprendizajes.
  - Porque tiene una gran trascendencia práctica en la vida cotidiana.
  - Porque mediante la adquisición del corpus organizado de conocimientos se vinculan determinadas estrategias de pensamiento.

Su recuperación es facilitada generalmente por sugerencias externas. Lo más destacable del aprendizaje de esta información es que posee un amplio contexto significativo, mediante el cual la podemos asociar a información ya existente.

- Las habilidades intelectuales facultan al individuo para responder y operar mediante símbolos sobre su medio ambiente. Las habilidades intelectuales pueden dividirse según Gagné en cuatro subhabilidades intelectuales jerarquizadas:
- Las discriminaciones suponen aprender a diferenciar estímulos entre sí en base a una o más características físicas de los objetos (formas, colores, tamaños, texturas, sonidos...). El aprendizaje de discriminaciones es un requisito previo

para el aprendizaje de conceptos y también para el de nombres o etiquetas.

- **Los conceptos:** Para Gagné la forma más simple serían los conceptos concretos, que consisten en clases de cualidades de los objetos y situaciones como por ejemplo «silla», «arriba», «abajo»... Gagné también habla de otro tipo de conceptos más complejos, los conceptos definidos, que no son otra cosa que aquellos conceptos que no se pueden identificar señalando simplemente a los miembros de la clase, sino que requieren una oración o proposición para su identificación (por ejemplo vender, comprar...).
- Las reglas son la capacidad de llevar a cabo algo usando símbolos, generalmente del lenguaje y las matemáticas. El aprendizaje de reglas capacita para responder ante determinadas situaciones mediante una clase de actuaciones, por ejemplo, se aprenden reglas para sumar, restar, multiplicar y dividir.
- A veces se combinan reglas simples entre sí dando lugar a reglas de orden superior. Comienza al adquirir discriminaciones y cadenas simples, hasta llegar a conceptos y reglas. Podemos hacer cosas con los símbolos y comenzar a entender qué hacer con la información. En este aprendizaje necesitamos combinar destreza intelectual e información verbal previamente aprendida.

Las estrategias cognitivas son habilidades intelectuales de orden superior, fundamentales para resolver problemas nuevos. Gagné las considera como una categoría aparte de la capacidad humana debido a que presentan características particulares, tales como gobernar el propio comportamiento del sujeto (guían la atención, la codificación, el almacenamiento, la recuperación y la transferencia). Aprender una regla es una habilidad intelectual, aprender a aprender reglas es una estrategia cognitiva. De lo anterior deducimos que en la medida que el aprendiz domine estrategias cognitivas se desarrollará su autonomía en el aprendizaje y su pensamiento independiente. Son destrezas de organizacion interna, que rigen el comportamiento del individuo con relación a su atención, lectura, memoria, pensamiento, etc. Algunos autores han denominado también «mathemagénicas» como Rothkopf y las «conductas de auto administración» de Skinner (1968). Las estrategias cognoscitivas no están cargadas de contenido, lo que les diferencia de las otras categorías, ya que la información que uno aprende es el contenido. En esta categoría «el cómo» es utilizado para hacer algo con ese contenido, pero en general se utiliza para decir cómo aprender y cómo usar la información. Gagné, dice: «las estrategias cognoscitivas constituyen formas con las que el estudiante cuenta para controlar los procesos de aprendizaje».

Las estrategias intelectuales y su dominio nos ayudarán a hacer algo con el contenido. Las destrezas cognoscitivas son las destrezas de manejo que una persona va adquiriendo a lo largo de los años, para regir su proceso propio de aprendizaje, atención, y pensamiento. En las últimas dos décadas, las estrategias cognitivas han sido punto de partida de muchas investigaciones debido a su importancia en el aprendizaje general.

En términos de aprendizaje se pueden plantear tres etapas:

La existencia de procesos cognitivos, que son métodos, mecanismos o protocolos que usa una persona para percibir, asimilar y almacenar conocimientos.

Cuando uno o más de estos procesos internos han sido desarrollados intencionalmente o no por el aprendiz a un nivel de eficiencia relativamente alta, se le llama destreza mental.

Cuando una destreza mental es aplicada a una tarea de aprendizaje por voluntad del educando o por indicaciones del profesor, se dice que está funcionando como estrategia congestiva. Una estrategia congestiva sería por ejemplo el uso de imágenes en un proceso congestivo básico,

ya que algunos educandos tienen destreza mental para crear y manejar imágenes.
Las actitudes son las inclinaciones o tendencias a actuar de una determinada manera, y una de las mejores formas de adquisición es la observación de modelos educativos respetados o prestigiosos. Estas son las capacidades que influyen sobre las acciones individuales de las personas. Es difícil enseñar actitudes, y la mayoría de ellas debe ser adquiridas y reforzadas en la escuela. Es necesario estudiar las actitudes negativas y las positivas, campo que fue llamado por Bloom como «dominio afectivo». Aquí Gagné nos muestra su postura ecléctica, ya que define las actitudes como un «estado interno», pero medible sólo a través de la conducta manifiesta.
Las habilidades motoras forman parte de las actividades humanas; en otras palabras, la mayoría de las actuaciones humanas implica algún tipo de acción manifiesta, como hablar, escribir... Estas capacidades son muy importantes en ciertas áreas del aprendizaje, en las cuales se requiere uniformidad y regularidad en las respuestas.
Especifica ocho categorías o tipos de aprendizaje jerarquizados. Los cinco dominios citados anteriormente representan los resultados del aprendizaje, en cambio los tipos son parte del proceso de aprendizaje. Los ocho tipos son:

- Aprendizaje de señales. Puede ser equivalente al condicionamiento clásico o pavloviano.
- Aprendizaje de estímulo-respuesta. Aproximadamente equivalente al condicionamiento instrumental u operante.
- Aprendizaje por encadenamiento: Los vínculos E-R se encadenan en una secuencia determinada.
- Aprendizaje por asociación verbal: Tipo particular de encadenamiento donde los E y R son palabras estableciéndose los vínculos por el lenguaje.
- Aprendizaje por discriminaciones múltiples: El sujeto da respuestas diversas diferenciadas ante cadenas de estímulos.
- Aprendizaje de conceptos: Ante objetos o acontecimientos se extrae una cualidad común, siendo la respuesta controlada por los rasgos abstractos de los estímulos, más que por ellos mismos.
- Aprendizaje de principios: Cuando los conceptos se encadenan entre sí formando una secuencia que implica la presencia de una regla.
- Solución de problemas: Establecimiento de relaciones entre dos o más principios elaborados en la categoría anterior para dar respuesta a un problema determinado. (12no)

Metodología

Experimental

- **Tipo de investigación:** Descriptiva
- **Sujetos:** 10 alumnos de la Universidad La Salle 4 mujeres y 6 varones de entre 18 y 22 años de edad.
- **Lugar:** Diferentes ambientes de la Universidad La Salle.

Variables:

- **Variable dependiente:**

Test denominado como "En la frase hay seis (6) "F".

- **Variable independiente:**

Resultados obtenidos

- **Variables extrañas:**

Horarios, concentración, interés

- **Instrumentos:** Test de procesamiento mental.
- **Procedimiento:** Mostrar un test a distintos alumnos de la Universidad La Salle para determinar su habilidad en el procesamiento mental.

Procesar los resultados obtenidos.

IV. CONCLUSIONES Y RESULTADOS

Luego de aplicar el test de procesamientos mentales a 10 alumnos de la Universidad La Salle, 4 mujeres y 6 varones de diferentes carreras y semestres de entre 18 y 22 años de

edad, se llegó a la conclusión de que un 50% de los sujetos sólo pudo hallar 3 o menos F's, el 30% de 4 y 5 F's y el 20% las 6 F's, por lo cual pudimos denotar que no son muy observadores y que en general, las personas pasan por alto la F de la palabra -OF-. Puesto que la mente tiende a procesarlas como V's en lugar de F's.
Además se pudo apreciar que las mujeres tenían una mayor capacidad de observación.

V. BIBLIOGRAFÍA

(s.f.). Recuperado el 19 de noviembre de 2012, de - http://cursopsicologia.jimdo.com/procesos-del-aprendizaje/

RAMIRES, H. (mayo de 2008). Recuperado el 20 de noviembre de 2012, de http://instruccioneseducativas.hernanramirez.info/wp-content/uploads/2008/05/manual_gagne.pdf

MEMORIA SENSORIAL

Pérez V. Alejandro

RESUMEN

La presente investigación mostrara el trabajo de R. Gagne acerca de la Memoria Sensorial mediante los sujetos experimentales mostrados a continuación.

PALABRAS CLAVES

Figuras, Genero, Memoria Corto Plazo, Percepción, Rompe Cabezas y Sensación.

I. INTRODUCCION

La memoria sensorial es aquella que se retiene por medio de las impresiones. Para medir quien cuenta con una mayor memoria sensorial si los hombre o las mujeres se usó un rompecabezas chino, se realizó un experimento utilizando un el cual consistía en mostrarle una imagen durante 30 segundos a 6 personas divididas en 2 grupos el de hombres y el de mujeres que después de ese tiempo tenían que formar la misma figura con el rompecabezas

Planteamiento Del Problema

Consideramos que la memoria es un elemento importante en toda actividad humana ya que nos permite funcionar como seres humanos y llevar el recuento de nuestra vida, de las tantas actividades que realizamos se encuentra la vida familiar, profesional y escolar, pero se dan bastantes discusiones sobre cuál es el género con más memoria

Justificación

El siguiente trabajo se justifica con la psicología experimental es una disciplina científica de cualquier estudiante de esta carrera, estos se aplican a través de investigación y en resolver casos.
Se busca ver que existe una igualdad en la memoria divida por géneros ya que no afecta el sexo del que sea uno para tener mejor o peor memoria

II. OBJETIVOS

Objetivos generales

Definir que genero tiene más memoria si el femenino o el masculino

Objetivos específicos

- Medir el tiempo en el cual se logra formar la figura.
- Comparar los tiempos de los hombres con el de las mujeres.

Hipótesis

Se cree que la memoria no es mejor o peor dependiendo al género, y se tratara de demostrar esto comparando la velocidad de recreación de una figura

II. CONTENIDO

Marco Teórico

Se usa el Modelo de procesamiento de la información
Existen tres tipos de memoria: Memoria sensorial: recoge el estímulo que proviene de los sentidos y la información dura 1 segundo. Memoria a corto plazo: la información desaparece en 20 seg. a menos que se mantenga con la repetición. Memoria a largo plazo: cuenta con una capacidad ilimitada para almacenar la información.
Es obvio que la memoria y la percepción son procesos cognitivos muy cercanos y que difícilmente se puede entender el uno sin el otro. Las sensaciones son el punto de partida de

la percepción, y la percepción es el primer paso hacia el recuerdo. Sin sensación no hay percepción (salvo en las alucinaciones), sin percepción no hay recuerdo. O dicho de otro modo, sólo llegará a formar parte de nuestros recuerdos aquello previamente percibido, aunque, como en las alucinaciones, también hay recuerdos que no proceden de la percepción, y entonces se habla de falsos recuerdos. Pero percepción y memoria tienen más cosas en común: la percepción va más allá de las sensaciones, habitualmente se define como el proceso mediante el cual dotamos de significado a las sensaciones; la memoria procesa y almacena la información significativa La memoria icónica es el registro de la memoria sensorial relacionado con el dominio visual. Es un componente del sistema de memoria visual, que incluye también la memoria visual a corto plazo (MVCP) y la memoria a largo plazo (MLP). La memoria icónica se ha descrito como un almacén memorístico de muy breve duración (menos de 1000 ms), pre-categórico y de alta capacidad

Metodología

Método de la Investigación

El método que ha utilizado esta investigación es cuasi experimental.

- **Sujetos:** 6 sujetos que están entre los 15 y 18 años de ambos sexos.
- **Ambiente:** un cuarto en sus distintos hogares.

Variables:

- **VI** el rompecabezas chino
- **VD** los sujetos que debían armar la figura
- **VE** llamado de la madre de uno de los sujetos

Instrumentos:

- Rompecabezas Chino
- Cámara
- Cronometro
- Cuaderno y bolígrafo
- Imágenes que se debían realizar

Procedimiento

Se lleva a cada una de las personas por separado a una habitación donde se realizara el experimento. Se les indicara que se sienten en y se les mostraba el rompecabezas chino. Luego de eso se les indica q les mostraremos una imagen durante 30 segundos y luego deberá replicarla luego se procede a controlar el tiempo que demorara en lograrlo

RESULTADOS

Al finalizar el trabajo experimental se obtuvo los siguientes resultados:

- Sujeto sexo Masculino "1" edad: 17 50 segundos
- Sujeto sexo Masculino "2" edad: 17 No logro completar la figura se da por vencido a los 9 minutos con 20 segundos
- Sujeto sexo Masculino "3" edad 16 3 minutos 12 segundos
- Sujeto sexo Femenino "1" edad 15 6 minutos 4 segundos
- Sujeto sexo Femenino "2" edad 18 minuto 36 segundos
- Sujeto sexo Femenino "3" edad 17 3 minutos 40 segundos

Los primeros en realizar el experimento fueron los hombres y al final las mujeres,. Los tres primeros sujetos del grupo hombres les pareció divertido intentarlo en incluso quisieron realizar la prueba de nuevo, el primer sujeto fue el más rápido de todos el segundo no logro realizar la figura el tercero tuvo dificultades y fue persistente. Los primeros sujetos del grupo mujeres tenían mas aspiración a superar el tiempo de los chicos, la primera se sentía desesperada por no poder terminarla pero no quiso rendirse, la segunda fue las más rápida de

las chicas pero se sintió frustrad de no superar el record, la tercera fue la más tranquila de todas y no le dio mucha importancia al tiempo

IV. CONCLUSION Y DISCUSION

Conclusiones Al finalizar el experimento y al obtener los resultados se comprueba la hipótesis de que el género no influye cuando se trata de memoria, ya que hubo un hombre que fue el que **más rápido lo hizo pero también fue un hombre el que ni siquiera logro formar la figura** los tiempos en comparación con las mujeres también son bastante parejos

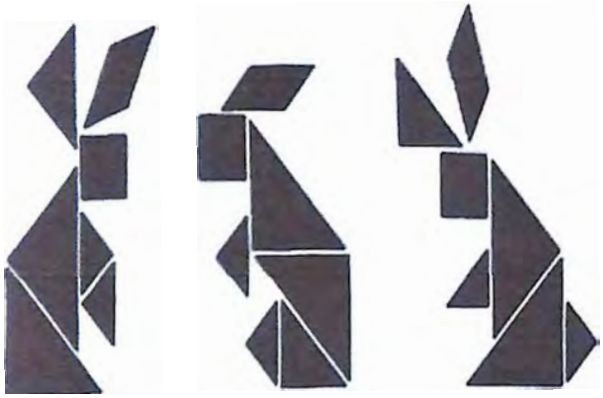
BIBLIOGRAFIA

http://es.wikipedia.org/wiki/Memoria_ic%C3%B3nica

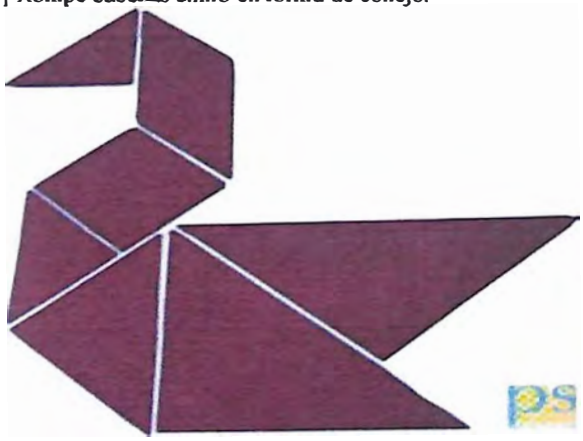
http://psicologiadelamemoria.blogspot.com/p/memoria-sensorial-y-percepcion.html

http://www.educolandia.com/?q=noticias/view/20

ANEXOS



[1] Rompe cabezas chino en forma de conejo.



[2] Rompe cabezas en forma de cisne.



[3]Podemos ver al experimentador mostrando una imagen a el sujeto experimental.



[4] Podemos ver al experimentador mostrando el rompe cabeza al sujeto experimental.

"MEMORIA SENSORIO-MOTRIZ"

Lizeth Murga Bravo, Thania Encinas Bautista y Cinthia Daniela Quispe Aruhiza

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo, identificar y diferenciar las capacidades de memoria sensorio-motriz de niños, adolescentes y personas adultas. El experimento se realizó en la cancha y el parque de la calle 1 de Bella Vista, el experimento se realizó a niños de seis a doce años, a una adolecente de 16 años y a dos adultos de 40 y 51 años de edad, utilizando como instrumentos juguetes, objetos y una cámara para la verificación del modelo mediacional procesamiento de la información.

PALABRAS CLAVES

Memoria y Percepción.

I. INTRODUCCION

Planteamiento del problema

¿Cuál es la capacidad de reconocer los diferentes objetos entre niños, adolescentes y adultos?

II. OBJETIVOS

Objetivo general

Identificar la capacidad de distinguir y recordar diferentes objetos, entre jóvenes y niños.

Objetivo específico:

- Seleccionar objetos adecuados.
- Observar la capacidad de memoria.
- Reconocer los diferentes objetos, que se presentaran a niños, adolescentes y adultos.

Hipótesis:

Que los adolescentes y adultos distinguen con mayor facilidad objetos que son comunes para ellos y a diferencia de objetos que son más usuales para los niños.

III. CONTENIDO

Una de las cuestiones que siempre ha acosado a los filósofos y psicólogos es el origen y naturaleza del conocimiento. ¿Cómo conocemos al mundo? ¿Cuán grande es la correspondencia entre lo que existe y lo que pensamos que existe? ¿Qué reglas o supuestos aplicamos para comprobar si lo que estamos percibiendo es cierto?

La teoría cognoscitiva rastrea el desarrollo de los procesos de razonamiento y pensamiento, entre otros, desde la infancia hasta la adolescencia, identificando aquellos procesos que entran e n el "conocer", en cada etapa evolutiva.

Los teóricos cognoscitivos han aportado y propuesto una serie de conceptos importantes en relación al tema del desarrollo humano y el proceso de aprendizaje, a saber:

- Plantea que la como el niño organiza e interpreta los sucesos del ambiente es diferente, cualitativamente, de la manera como lo hace los adultos.
- Los teóricos cognoscitivos han hecho resaltar en nexo que existe entre las propiedades estructurales de los receptores sensoriales, óseos, el cerebro y el sistema nervioso, y la capacidad de conocer el mundo.
- Los teóricos cognoscitivos suelen considerar la adquisición del conocimiento como un continuo proceso interactivo entre ser humano y su medio ambiente interno y externo. La necesidad de dar significado a la experiencia y de reducir la ambigüedad sirven como motivos internos del cambio cognoscitivo.

Los niños continuamente suscitan nuevas hipótesis sobre la experiencia las cuales comprueban mediante manipulación, observación y experimentación, básicamente.

En términos de Gagne (1991), el psicólogo del procesamiento de la información utiliza los métodos elaborados por psicólogos experimentales en el siglo pasado para investigar tareas del tipo que han estado empleando Piaget y otros teóricos cognoscitivos más estrictos. Por ejemplo un investigador que trabaja en el paradigma del procesamiento de la información busca proporcionar un cuadro micro genético de segundo en segundo de los pasos mentales involucrados conforme un resuelve (o no logra resolver) un problema de conservación.

El proceso se inicia con información que se proporciona al ojo u oído y solo concluye cuando se ha dado una respuesta con la boca o la mano. Más que describir simplemente dos o tres etapas básicas que se encuentran en distintas épocas, y las estrategias que se prefieren en cada punto, como lo haría Piaget, el psicólogo del procesamiento de la información trata de describir con el mayor detalle posible todo los pasos empleados por determinado niño.

En su atención a los detalles del procesamiento, y en su iluminación de la microestructura de una tarea, la teoría de la inteligencia del procesamiento de la información es un avance respecto de líneas anteriores de estudio. Ahora disponemos de un punto de vista mucho más dinámico de los que ocurre en el curso de la solución de problemas.

Los modelos de procesamiento de la información se pueden representar de forma gráfica, mediante casillas y líneas que las conectan entre sí. Algunas veces, las casillas representan funciones o estados del sistema y las líneas representan transformaciones de la información según va pasando de un estado a otro. Así en un modelo: desde los receptores, el impulso nervioso va al registro sensorial del sistema nervioso central.

La Memoria Sensorial

Parece ser que hay distintos registros sensoriales para cada sentido, pero todos tienen en común el hecho que mantienen almacenada un representación bastante verídica de la información sensorial en el sistema nervioso central durante un periodo de tiempo extremadamente breve. (durante un cuarto de segundo según Sperling, (1960). Una pequeña fracción de esta representación completa de la información sensorial permanece en la memoria a corto plazo, mientras que el resto desaparece del sistema. Este proceso de reducción se denomina percepción reductiva.

Metodología

Tipo de investigación:

Cuasi-experimental

Ambiente:

Cancha y parque de la calle 1 de Bella Vista

Sujetos:

- Niñas de edades de 6, y 7
- Adolescentes de edades de 11, 12 y 16
- Adultos de edades de 42 y 51 años de edad

Variables:

- Variables independientes.-

Bolsa de regalo que contiene los diferentes objetos.

- **Variable dependiente.-**

Los niños de edades de 6, 7, 11,12 y 16 pudieron reconocer la mayoría de los objetos con satisfacción.

Los adultos de 42 y 51 años pudieron reconocer los objetos con pequeñas dificultades.

Instrumentos:

- Juguetes (pelota de tenis, moto, perro, yoyo, avión, delfín, gato, un oso de peluche, auto, patineta, pelota)
- Objetos (un resaltador, porta vasos, billetera, adornos; en forma de pato, muñeca y florero, llavero, dado, medalla, lentes, compas, bolígrafo, concha).
- Dinámica verbal
- Cámara
- Bolsa de regalo

Procedimiento:

Se seleccionó a los sujetos experimentales.

- Se indicó en qué consistía el procedimiento.
- Se vendo los ojos a cada uno de los sujetos experimentales.
- Cada sujeto experimental intento reconocer los diferentes objetos.
- Se entregó un premio por su participación.

RESULTADOS

- Los niños de 6 a 7 años identificaron con mayor facilidad los juguetes.
- Los niños de 10 a 12 años tuvieron dificultad en reconocer la mayoría de los objetos.
- La adolescente de 16 años, pudo reconocer la mayoría de los objetos.
- Los adultos tuvieron dificultad en reconocer los objetos de niños, pero reconocieron con facilidad los otros objetos.

IV. CONCLUSIONES

Se llegó a la conclusión:

- Se confirmó que los ninos tienen una mayor capacidad de reconocer los objetos que son para su edad (juguetes), a diferencia de los adolescentes que no pudieron reconocer muchos objetos en cambio los adultos tuvieron dificultad de reconocer algunos objetos como juguetes.

V. BIBLIOGRAFIA

Diez Justiniano, R. (2002) Psicología y Aprendizaje. La Paz Bolivia, Editorial Juventud

LABORATORIO EXPERIMENTAL II "CAJA DE SKINNER"

CAJA DE SKINNER
LA CAJITA DE MATI

Barra Jasmin, Carrillo G. Marlene y Yanatelli A. Nicole

I. INTRODUCCION

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Identificar la conducta del sujeto (MATIAS) de la familia de los roedores de 12 meses después de haber sido privado de su alimento (solo bebiendo agua) con dos días de privación y observando su conducta durante la sesión en la Caja de Skinner.

-¿Cuáles son las reacciones que presenta?

-¿Si presiona la palanca con las dos patas delanteras?

-¿Qué conducta demuestra ante el hambre?

JUSTIFICACION

El presente trabajo busca terminar la conducta del sujeto experimental ante dos días de privación de su alimento, observando que clase de conducta demuestra y después describir e identificar en la tabla de Registro de Moldeamiento Uno y Dos.

Que podría ayudar como base para ciertos estudios posteriores debla conducta humana.

II. OBJETIVO

Objetivo general

- Identificar la conducta del sujeto (Mati) ante dos días de privación de su alimento ya que solo está bebiendo agua.

Objetivos específicos

- Que el sujeto pueda adaptarse a presionar la palanca de la Caja de Skinner.
- Hacer que el sujeto (Matías) presione la palanca, para así recibir sus (Pellets).
- Identificar la conducta que demuestra el sujeto.
- Realizar la tabla de registro de moldeamientol.

II. CONTENIDO

MARCO TEORICO

Burrhus Frederic Skinner

Nació el 20 de marzo de 1904 y murió el 18 de agosto de 1990, fue un psicólogo, filósofo social y autor norteamericano. Condujo un trabajo pionero en psicología experimental y defendió el conductismo, que considera el comportamiento como una función de las historias ambientales de refuerzo. Escribió trabajos controvertidos en los cuales propuso el uso extendido de técnicas psicológicas de



modificación del comportamiento, principalmente el condicionamiento operante, para mejorar la sociedad e incrementar la felicidad humana, como una forma de ingeniería social.

Skinner nació en la rural Susquehanna, Pensilvania. Formó parte del Colegio Hamilton en Nueva York con la intención de convertirse en escritor. Después de la graduación, pasó un año en Greenwich Village intentando formarse como escritor de ficción, pero pronto se desilusionó de sus habilidades literarias. Concluyó que tenía pocas experiencias y que le faltaba una fuerte perspectiva personal con la cual escribir. Durante este periodo, al cual Skinner más tarde llamó "el año oscuro", leyó AnOutline of Philosophy, de Bertrand Russell, en el cual Russell discutía la filosofía

conductista de los psicólogos, especialmente de John B. Watson.

Skinner se empezó a interesar por los comportamientos y acciones de las personas cuando vio que no tenía talento como escritor. Decidió abandonar la literatura y pasar a ser estudiante de psicología en la Universidad de Harvard (que en ese momento no era una institución a la vanguardia de la psicología).

Skinner se graduó y doctoró en psicología en Harvard en 1931 y llegó a formar parte de esta institución como investigador en 1936, para luego pasar a desarrollar su actividad docente en la Universidad de Minnesota y después en la Universidad de Indiana, antes de volver a Harvard como profesor en 1948, donde ejercería el resto de su vida.

En 1948, escribe el libro Walden Dos.

Skinner fue objeto de muchos galardones a lo largo de su vida. En 1968, recibió la Medalla Nacional de Ciencia por el presidente Lyndon B. Johnson. Tres años después, fue premiado con la Medalla de Oro de la Fundación Psicológica Americana, y en 1972, fue concedido el premio de Humanista del año de American HumanistAssociation. Justo ocho años antes de su muerte, recibió la primera mención por una vida contribuyendo a la psicología por la American PsychologicalAssociation.

- Análisis experimental del comportamiento

El análisis experimental del comportamiento es un sistema conceptual y metodológico elaborado por el psicólogo norteamericano BurrhusFredericSkinner y ampliado posteriormente por otros psicólogos. Es una ciencia natural del comportamiento que comprende tres subdisciplinas:

- Análisis conceptual del comportamiento, que se ocupa de las investigaciones filosóficas, históricas, conceptuales y metodológicas.
- Investigación básica en AEC.
- Análisis conductual aplicado, que se ocupa de la aplicación de los principios de la ciencia de la conducta.
- Supuestos iniciales

Skinner era un psicólogo muy interesado en los temas filosóficos, y fortaleció la concepción anterior de John B. Watson argumentando que el conductismo es la filosofía propia de la ciencia del comportamiento (Skinner, 1975). Hecho esto, defendió la idea de desarrollar una metodología y un esquema conceptual que permitieran la creación y desarrollo de una verdadera ciencia de la conducta. Sus esfuerzos constituyen el AEC.

Los objetivos del AEC, según Ardila (1999) son:

- La descripción de relaciones funcionales entre clases de respuestas y clases de estímulos explicación del comportamiento.
- Demostrar la confiabilidad y generalidad de las mismas.

Esquema conceptual

La ciencia del comportamiento se enmarca dentro de la tradición naturalista, lo cual implica que el análisis de la conducta encontrará regularidades y orden, y que es susceptible de investigación científica.

Mucho se ha hablado de una causalidad de tipo mecanicista en el AEC, que le ha merecido críticas severas de los pensadores contemporáneos. La realidad es que Skinner habló de "causas" como "factores que inciden o influyen sobre la conducta", no como factores determinantes, que se ajustaría más al uso corriente de los términos causa y efecto (Moore, 1990).

Igualmente, las concepciones conductistas sobre el organismo han sufrido ataques por parte de muchos teóricos. En el esquema conceptual del AEC, el organismo es un locus, un "lugar" o "caja negra" en el que confluyen diversas condiciones genéticas y ambientales (Skinner, 1974). A pesar del énfasis que se hace en el AEC sobre las condiciones ambientales (que se piensa incorrectamente que son exclusivamente externas al organismo), la contribución genética no se desconoce en ningún punto.

El 20 de marzo de 1904 - 18 de agosto de 1990, se condicionaba a los animales con distintas

pruebas, tales como: apretar una pequeña palanca para obtener su comida. Luego, de las reiteradas experiencias que el animal adquiría, la conducta se volvía autónoma, lo que, según Skinner, tendría su equivalencia en la propia conducta humana, que se basa en repetir sólo las acciones que nos retribuyen en mayor o menor medida. A la vez, al estar sometidos a las conductas no voluntarias, el hombre no es capaz de ser un ente con autonomía propia. Para el conductismo, la mente no existe, sólo podemos registrar y observar los aspectos mecanizados y automatizados del ser humano.

Para demostrar sus hipótesis, Skinner se concentró en complejizar sus experimentos, con el fin de desterrar definitivamente el concepto de mente. De esta manera, los ratones, no solamente alcanzaban a reproducir conductas que tuvieran como refuerzo su propia comida; sino que también se acercaban, en cierto grado de similitud, al comportamiento humano. El trabajo era bastante estresante para los animalitos. Comenzaron a sufrir fatiga muscular y dolores neurálgicos, por lo que se ideó una solución intravenosa para favorecer el mejor desempeño de los pequeños colaboradores del investigador. Aquí se evidencia un salto cuantitativo en el desarrollo de los experimentos en el laboratorio de la Universidad de Harvard (1936). Se probó implementar otra palanca a un costado de la caja que expendía el medicamento, antes suministrado por Skinner; ahora en pequeñas grageas de color verde (como signo de bienestar) para que los propios roedores, se automedicaran en caso de sufrir las molestias antes mencionadas.

El avance fue revolucionario, y no por nada, hoy en día, Skinner es considerado como uno de los genios más trascendentes de los dos últimos milenios.

Existen registros de que en el caso de las hembras, apretaban un botoncito durante el ciclo menstrual, que les suministraba una toallita higiénica. Por otro lado, los machos, aprendían rápidamente a hacer zapping si se les ponía el control remoto dentro de la caja. El propio Skinner, en unos de sus más destacados libros: "La conducta de los organismos" (1938), relata que entre los programas favoritos por los roedores, estaban los canales triple xxx, los que contribuían a alcanzar altos niveles de reproducción dentro del laboratorio Skinneriano. Después de muchos años, varios ratones aprendieron a hablar diferentes idiomas, e interesarse en la literatura; además de expresar explícitamente, sus deseos de independizarse de su amo. En efecto, muchos años más tarde, los sorprendentes experimentos de Skinner, sirvieron de inspiración para crear la famosa serie de dibujos animados: "Pinky y Cerebro", siendo éste último (y este dato NO es oficial), el retrato exacto de unos de los ratones que fueron condicionados por el afamado Psicólogo.

Finalmente, como punto de controversia a estos experimentos, no podemos dejar de mencionar, las pruebas que Skinner aplicó a su propia hija recién nacida. Ideando una caja, tipo cuna, con aire acondicionado, donde mantuvo durante dos años a su pequeña. Si bien, los indicadores demostraron que la bebé había alcanzado un estado de salud verdaderamente óptimo, muy por encima de la media de los infantes a esa edad, años más tarde, la hija ya adolescente, manifestó ciertos trastornos de conducta, que con el correr de los años, fueron a decantar en una lamentable y dramática psicosis. La hija, terminó con su vida, con un certero disparo en la sien.

METODOLOGIA

Método De Investigación

El método es empírico y objetivo.

El sujeto cuando está en la caja de Skinner, el experimento consiste en privar la alimentación al sujeto durante dos días. En el momento del experimento se avaluó las observaciones de las actitudes y reacciones ante los obstáculos y al recibir su alimento cuando presiona la palanca.

Características De La Investigación

Como desventaja es que el sujeto presenta reacciones como la distracción durante el recorrido y los intentos de escapes. Y como una ventaja es que se aprende mucho

Sujeto

- **Nombre:** Matías "Mati"
- **Sexo:** Macho
- **Edad:** Participó del experimento desde la edad de 4 meses hasta el día de hoy son 12 meses
- **Color:** Blanco
- **Clase:** Mamíferos
- **Orden:** Roedores
- **Especie:** Mus-músculos

RESULTADOS

Ya que el sujeto se somete a dos días de privación de su alimento para la experimentación el sujeto presenta una conducta activa por no haber comido ya que siente hambre y desesperación y listo para presionar la palanca para obtener su alimento, presentando distintas conductas.

El sujeto ha presentado diversas conductas y emociones a lo largo de muchos de la sesión en la caja de Skinner lo que llevo a obtener los siguientes resultados

- Tabla de Moldeamiento Uno.
- Tabla de Moldeamiento Dos.

El sujeto es capaz de presionar la palanca con las dos patas delanteras para obtener su alimento.

IV. CONCLUSION

En el experimento, los días de privación nos favorecen para obtener un mejor resultado en el proceso del experimento ya que por causa de la privación el sujeto estaba más activo y esto ayudaba a que el experimento salga muy bien.

V. BIBLIOGRAFIA

Biblioteca, Universidad de la Sallé "psicología experimental II", (2009), "psicología experimental II", (2011)

WEBGRAFIA

http://webpace.ship.edu/egboer/skinneresp.html

http://www.conducta.org/bibliografia/bskinner.htm
http://es.wikipedia.org/wiki/Burrhus_Frederic_Skinner
http://es.wikipedia.org/wiki/Edward_C._Tolman
http://mparres.wordpress.com/tag/caja-de-skinner/

ANEXOS



[1]Matías presionando la palanca.



[2] Matías en la caja Skinner.



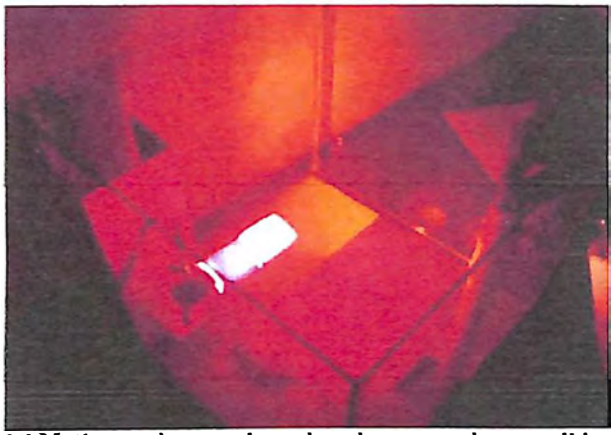
[3]Matías explorando el tubo por donde se le da comida.



[4]Matías explorando la caja de Skinner.



[5]Matías realizando la conducta de limpieza.



[6] Matías yendo a presionar la palanca para luego recibir su Pellest.

REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Nombre del sujeto...Matías..... **Peso**...34.2.....
Numero de sección...1.....**Duración de sección**...10:14 a 10:45.....
Inicio...10:14..... **Finalización**...10:45.....
Fecha 17/8/12.....

Tiempo	N° de respuesta	N° de refuerzos	observaciones
1 10:29	Se subió a la palanca	Recibió dos pellet	– Se subo a la palanca más de una vez – Se paró de dos patitas en la pared. – Está conociendo el espacio. – Mordió la pared. – Constantemente se para de dos patitas. Defeco cuatro veces. Mixion una vez Se rasco dos veces Se bañó tres veces
2 10:31	Toco la palanca dos veces	Recibió dos pellet como refuerzo.	
3 10:35	Toco la palanca más de una veces	Recibió un pellet	
4 10:36	Toco la palanca tres veces	Recibió tres pellet como refuerzo.	
5 10:41	Toco la palanca solo una vez	Recibo un pellet de refuerzo.	

REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Nombre del sujeto...Matías..... **Peso**...34.2.....
Numero de sección...2.....**Duración de sección**...10:51 a 10:23.....
Inicio...9:51..... **Finalización**...10:23.....
Fecha 24/8/12.....

Tiempo	N° de respuesta	N° de refuerzos	Observación
1 9:51	Se subió a la palanca dos veces	Recibió dos pellet	– Frecuentemente se está trepando a las paredes. – Se subió al tubo más de una vez. – Separa de dos patitas en las paredes.
2 10:02	Toco la palanca tres veces	Recibió tres pellet como refuerzo.	
3 10:05	Toco la palanca más de dos veces	Recibió dos pellet	
4 10:10	Toco la palanca una veces	Recibió dos pellet como refuerzo.	
5 10:14	Toco la palanca tres veces	Recibo tres pellet de refuerzo.	Defeco dos veces.

10:18	Toco la palanca dos veces	Recibió tres pellet de refuerzo	Se bañó cuatro veces. Mixion solo una vez Se rasco cuatro veces.
10:21	Toco la palanca una vez	Recibió dos pellet como recompensa	
10:25	Toco la palanca más de dos veces	Se le dio tres refuerzos por tocar la palanca.	

REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Nombre del sujeto...Matías..... **Peso**...33.2.....
Numero de sección...3.....**Duración de sección**...9:57 a 10:31.....
Inicio...9:51..... **Finalización**...10:31.....
Fecha 31/8/12.....

Tiempo	N° de respuesta	N° de refuerzos	observación
1 **9:56**	Toco la palanca tres veces	Recibió tres Pellet como refuerzo	– Se paró en pared más de ocho veces. – Se subió al tubo seis veces. – Se cayó una vez. – Se subió al prom tres veces.
2 **9:59**	Se subió a la palanca dos veces	Recibió dos pellet como refuerzo.	
3 **10:02**	Toco la palanca más de dos veces	Recibió dos pellet	
4 **10:08**	Toco la palanca una veces	Recibió solo un pellet como refuerzo.	
5 **10:14**	Toco la palanca tres veces	Recibo tres pellet de refuerzo.	Defeco tres veces. Se bañó 1 vez. Mixion solo una vez Se rasco tres veces.
10:19	Toco la palanca dos veces	Recibió dos pellet de refuerzo	

10:21	Toco la palanca solo una vez	Recibió un pellet como recompensa	
10:31	Toco la palanca una veces	Se le dio solo un pellet como refuerzo por tocar la palanca.	

REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Nombre del sujeto...Matías..... **Peso**...33.4.....
Numero de sección...4.....**Duración de sección**...9:58 a 10:32.....
Inicio...9:58..... **Finalización**...10:32.....
Fecha 7/8/12.....

Tiempo	N° de respuesta	N° de refuerzos	observación
1 10:04	Toco la palanca dos veces	Recibió dos Pellet como refuerzo	– Se subió al tubo más de cuatro veces. – Se subió sobre el foco dos veces. – Se subió al prom más de tres veces. – Trepo la pared cinco veces.
2 10:09	Toco la palanca tres veces	Recibió tres pellet como refuerzo.	
3 10:14	Toco la palanca solo una ves	Recibió un solo pellet	
4 10:19	Toco la palanca cuatro veces	Recibió cuatro pellet.	
5 10:23	Toco la palanca dos veces.	Recibo dos pellet de refuerzo.	Defeco dos veces. Se bañó tres veces. Mixion solo una vez Se rasco tres veces.
10:24	Toco la palanca Dos veces.	Recibió dos pellet de refuerzo	
10:28	Toco la palanca solo una vez.	Recibió un pellet como recompensa	
10:31	Toco la palanca más de tres veces.	Se le dio tres refuerzos por tocar la palanca.	

REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Nombre del sujeto...Matías..... **Peso**...30.....

Numero de sección...5.....**Duración de sección**...9:47 a 10:44.....
Inicio...9:47..... **Finalización**...10:44.....
Fecha 28/9/12.....

Tiempo	N° de respuesta	N° de refuerzos	Observación
1 9:47	Toco la palanca tres veces	Recibió tres Pellet como refuerzo	– Mordió el tubo una sola vez – Subió al tubo cinco. – Trepo paredes seis veces. – Conducta de escape más de cuatro veces.
2 9:50	Toco la palanca cuatro veces	Recibió cuatro pellet como refuerzo.	
3 10:04	Toco la palanca solo una ves	Recibió un solo pellet	
4 10:06	Toco la palanca dos veces	Recibió dos pellet.	
5 10:10	Toco la palanca más de tres veces.	Recibo tres pellet refuerzo.	Defeco cinco veces. Se bañó seis veces. Mixion solo una vez Se rasco ocho veces.
10:15	Toco la palanca Dos veces.	Recibió dos pellet de refuerzo	
10:16	Toco la palanca solo una vez.	Recibió un pellet como recompensa	
10:17	Toco la palanca más de tres veces.	Se le dio tres refuerzos por tocar la palanca.	

REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Nombre del sujeto...Matías..... **Peso**...32.4.....
Numero de sección...6.....**Duración de sección**...9:55 a 10:45.....
Inicio...9:55..... **Finalización**...10:45.....
Fecha 05/10/12.....

Tiempo	N° de respuesta	N° de refuerzos	Observación
1 9:55	Toco la palanca una solo veces	Recibió un solo Pellet como refuerzo	– Paro en la pared más de cinco veces. – Subió al tubo más de tres veces. – Conducta de escape más de ocho veces.
2 9:57	Toco la palanca cuatro veces	Recibió cuatro pellet como refuerzo.	

3 **10:00**	Toco la palanca más de tres veces.	Recibió tres pellet	– Se distrajo con el ruido más de dos veces.
4 **10:03**	Toco la palanca dos veces	Recibió dos pellet.	
5 **10:07**	Toco la palanca más de tres veces.	Recibo tres pellet refuerzo.	Defeco dos veces. Se bañó tres veces. Mixion solo una vez Se rasco dos veces.
10:11	Toco la palanca tres veces	Recibió tres pellet de refuerzo	
10:12	Toco la palanca solo una vez.	Recibió un pellet como recompensa	
10:13	Toco la palanca Dos veces.	Se le dio dos refuerzos por tocar la palanca.	

REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Nombre del sujeto...Matías..... **Peso**...33.....
Numero de sección...7.....**Duración de sección**...9:55 a 10:34.....
Inicio...9:55..... **Finalización**...10:34.....
Fecha 12/10/12.....

Tiempo	N° de respuesta	N° de refuerzos	observación
1 **9:58**	Toco la palanca cinco veces	Recibió cinco Pellet como refuerzo	– Paro en la pared más de tres veces. – Subió al tuvo más de dos veces. – Se paró en la pared más de cuatro veces.
2 **10:00**	Toco la palanca cuatro veces	Recibió cuatro pellet como refuerzo.	
3 **10:02**	Toco la palanca más de tres veces.	Recibió tres pellet	
4 **10:08**	Toco la palanca Dos veces.	Recibió dos pellet.	
5 **10:18**	Toco la palanca solo una vez.	Recibo un pellet pellet refuerzo.	Defeco cinco veces veces.

10:24	Toco la palanca tres veces	Recibió tres pellet de refuerzo	Se bañó tres veces. Mixion dos una vez Se rasco dos veces
10:26	Toco la palanca dos veces	Recibió dos pellet como recompensa	
10:32	Toco la palanca Dos veces.	Se le dio dos refuerzos por tocar la palanca.	

REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Nombre del sujeto...Matías..... **Peso**...32.4.....
Numero de sección...8.....**Duración de sección**...9:48 a 10:35.....
Inicio...9:48..... **Finalización**...10:35.....
Fecha 19/10/12.....

Tiempo	N° de respuesta	N° de refuerzos	observación
1 **9:58**	Toco la palanca Dos veces.	Recibió dos Pellet como refuerzo	– Se subió al tubo más de siete veces. – Se paró en la pared nueve veces. – Conducta de escape más de diez veces, estuvo muy inquieto. – Pudimos observar que ya no quería trabajar por estímulos del exterior.
2 **9:59**	Toco la palanca cinco veces.	Recibió cinco pellet como refuerzo.	
3 **10:00**	Toco la palanca más de tres veces.	Recibió tres pellet	
4 **10:16**	Toco la palanca cuatro veces	Recibió cuatro pellet.	
5 **10:19**	Toco la palanca solo una vez.	Recibo un pellet pellet refuerzo.	Defeco una sola vez Se bañó nueve veces. Mixion tres una vez Se rasco solo dos veces.
10:20	Toco la palanca Dos veces.	Recibió dos pellet de refuerzo	
10:23	Toco la palanca dos veces	Recibió dos pellet como recompensa	
10:30	Toco la palanca tres veces	Se le dio tres refuerzos por tocar la palanca.	

PSICOLOGÍA EXPERIMENTAL I
LABERINTO
GUIA DE APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE
Vargas C. Oscar

TRABAJOS PRÁCTICOS

- Observar la conducta de un sujeto experimental de laboratorio
- Describir las características específicas del S.E.
- Observar, registrar y describir las conductas del S.E. en proceso de adaptación

SUJETO EXPERIMENTAL

Se eligió para este trabajo experimental al Ratón Doméstico: Mus Músculos.
Nombre del S.E. "Romeo". Fecha de Nacimiento: 2 de mayo/2012



Es pequeño y delgado, su pelaje es corto de color blanco. Las palmas y plantas de las extremidades no tienen pelo. Las orejas son redondeadas paradas grandes en comparación a su cara. Se distinguen tres regiones: Cara, cuello y tronco, aunque su cuello se encuentra prácticamente integrado con el tronco, de donde sale una larga cola semidesnuda. Su cuerpo mide 6cm de largo y la cola mide 8cm de largo que le ayuda a mantener el equilibrio.

En la cara tiene dos ojos y hocico con dos orificios nasales en su punta. Debajo del hocico se encuentra la boca que tiene dos incisivos largos y muy notorios que le sirven para roer. Estos incisivos crecen, por lo cual el Ratón tiene que roer constantemente para reducir su tamaño.
Tiene unos bigotes también largos que son sensibles al tacto y le proporcionan información sobre su medio ambiente. Peso ad –libitum al 17 de agosto/2012: 18.5gr. Peso al concluir trabajo de laberinto al 5 de octubre/2012: 27.3gr.

Los dedos de sus extremidades tienen garras y el primer dedo que es el pulgar es más pequeño pero tiene una garra aplanada. Por debajo de la cola se encuentra el orificio del ano y en la parte delantera de éste se encuentran dos bolsas escrotales en cuya terminación se encuentra el órgano sexual, donde se puede ver un orificio urogenital.

Se cree que esta especie de mamíferos es la segunda con mayor número de individuos, después del hombre. Y la supremacía de los mamíferos sobre otros animales, (según Ulmer y otros) se debe al mayor desarrollo de su Sistema Nervioso.

Clasificación General De Los Roedores

- **Género**: Animal
- **Clase Orden:** Mamífero
- **Especie**: Roedores Mus Músculos

LABERINTO

La caja de laberinto es de vidrio de 4mm de espesor en su totalidad: piso, paredes laterales y paredes internas, abierto hacia arriba sin techo, con las siguientes dimensiones:

- **Paredes Laterales:** Dos paredes, 80cm de largo x 20cm de alto

Dos paredes, 39cm de largo x 20cm de alto
Caja rectangular

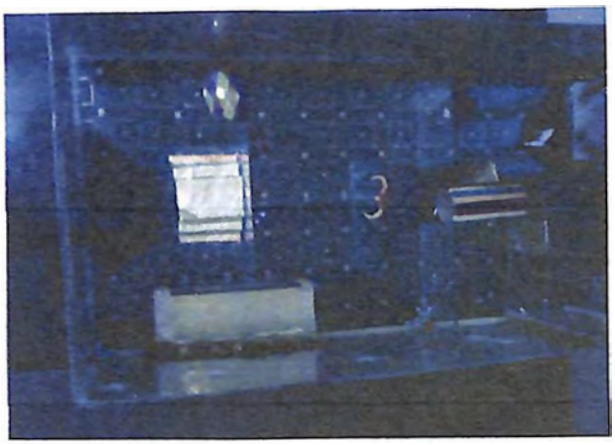
- **Piso plano:**80cm de largo x 39cm de ancho

- **Paredes Internas:**
  1) 10cm de largo x 10cm de alto
  2) 15cm de largo x 10cm de alto
  3) 20cm de largo x 10cm de alto
  4) 15cm de largo x 10cm de alto
  5) 15cm de largo x 10cm de alto
  6) 15cm de largo x 10cm de alto
  7) 15cm de largo x 10cm de alto
  8) 15cm de largo x 10cm de alto

Dentro del Laberinto se tienen 4 obstáculos:

- Gradas de plastoformo forradas con papel de color dorado colado y reforzado con cinta adhesiva de 3 peldaños, de 11cm de largo x 8cm de ancho x 4cm de alto en su punto medio superior; 2cm de alto en el segundo peldaño y el primer peldaño al nivel del piso.
- Puente de cartón con revestimientos de madera (palitos de helado) reforzado con cinta adhesiva, de 21cm de largo x 9cm de ancho, con los extremos planos al nivel del piso y con ligera suspensión en su punto medio de 2cm de alto.
- Rollo cilíndrico de cartón forrado con madera (palitos de helado) de 10cm de largo x 5cm de diámetro x 2mm de espesor.
- Figura cóncava en forma de mitad de huevo de material sintético de 9cm de largo x 2,5cm de alto en su punto medio.

FOTOS DEL LABERINTO

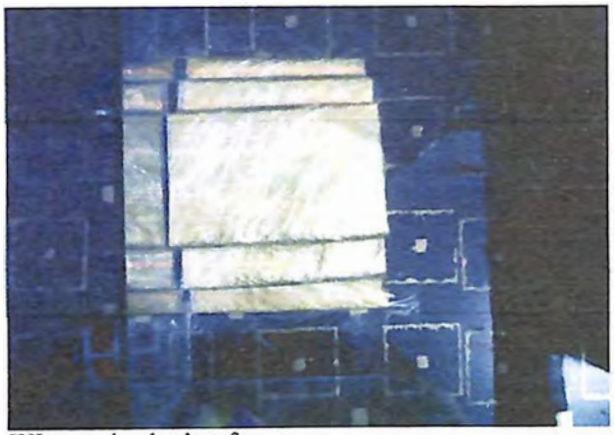


[1] Foto del laberinto desde arriba.



[2] Laberinto desde una vista superior.

FOTOS DE LOS OBSTÁCULOS



[3]Las gradas de plastaformo.


[4]El puente del laberinto


[5] Túnel de palitos de madera.


[6] Obstáculo del huevo.

OBSERVACIÓN DE LA CONDUCTA DEL S.E. EN LABORATORIO

- **PRIMER DÍA DE TRABAJO:** 17 de agosto/2012, con dos días de privación de alimento, presentó una conducta tensa y nerviosa, con alto grado de conducta de escape. Trabajó en reconocimiento del laberinto, iniciando con conducta de limpieza, conducta emocional fisiológica de micción y defecación. Olfateó los obstáculos y recorrió el laberinto sin un orden determinado.
- **SEGUNDO DÍA DE TRABAJO:** 24 de agosto/2012, con dos días de privación de alimento, el S.E. se resiste a ser sacado de su jaula al laberinto. En el laberinto, efectúa un recorrido general iniciando un reconocimiento superficial. Efectúa micción y defecación. Todavía se muestra agresivo y con conducta de escape.
- **TERCER DÍA DE TRABAJO:** 31 de agosto/2012, después de dos días de privación de alimento, el S.E. tiene indicios de reconocimiento del laberinto, presenta micción y defecación y su conducta tuvo una mejoría, intenta entrar al castillo al final del laberinto, después de la conclusión de su recorrido.
- **CUARTO DÍA DE TRABAJO:** 7 de septiembre/2012, con dos días de privación de alimento, el S.E. presenta un claro avance en el reconocimiento del laberinto, su conducta de escape se mantiene. Presenta conducta de aseo. Ha efectuado defecación pero no micción. Efectúa el recorrido del laberinto de principio a fin.

- **QUINTO DÍA DE TRABAJO**: 14 de septiembre/2012, después de dos días de privación de alimento, reconoce el laberinto y lo recorre por el camino con los obstáculos A), B) y C), va directamente hacia su alimento al final del recorrido. Presenta defecación pero no micción. Su conducta de escape se ha reducido al mínimo. Presenta conducta de aseo.

- **SEXTO DÍA DE TRABAJO:** 28 de septiembre/2012, con dos días de privación de alimento, el S.E. ya conoce el laberinto y lo recorre sin dificultad

hasta su final donde se encuentra su alimento, siguiendo el camino por A), B) y C). Ya no presenta conducta de escape y tiene conducta de aseo, poca defecación, pero no micción.

- **SEPTIMO DÍA DE TRABAJO:** 5 de octubre/2012, después de dos días de privación de alimento, el S.E. vuelve a repetir la conducta presentada en la anterior observación, recorre el laberinto por el camino A), B) y C), hasta llegar a su alimento. La conducta de escape se ha eliminado completamente. Presenta conducta de aseo, muy poca defecación y no micción. Se concluye el trabajo del laberinto.

OBSERVACIÓN DE LA CONDUCTA DEL S.E. EN LABORATORIO

- **PRIMER DÍA DE TRABAJO:** 17 de agosto/2012, con dos días de privación de alimento, presentó una conducta tensa y nerviosa, con alto grado de conducta de escape. Trabajó en reconocimiento del laberinto, iniciando con conducta de limpieza, conducta emocional fisiológica de micción y defecación. Olfateó los obstáculos y recorrió el laberinto sin un orden determinado.
- **SEGUNDO DÍA DE TRABAJO:** 24 de agosto/2012, con dos días de privación de alimento, el S.E. se resiste a ser sacado de su jaula al laberinto. En el laberinto, efectúa un recorrido general iniciando un reconocimiento superficial. Efectúa micción y defecación. Todavía se muestra agresivo y con conducta de escape.
- **TERCER DÍA DE TRABAJO:** 31 de agosto/2012, después de dos días de privación de alimento, el S.E. tiene indicios de reconocimiento del laberinto, presenta micción y defecación y su conducta tuvo una mejoría, intenta entrar al castillo al final del laberinto, después de la conclusión de su recorrido.
- **CUARTO DÍA DE TRABAJO:** 7 de septiembre/2012, con dos días de privación de alimento, el S.E. presenta un claro avance en el reconocimiento del laberinto, su conducta de escape se mantiene. Presenta conducta de aseo. Ha efectuado defecación pero no micción. Efectúa el recorrido del laberinto de principio a fin.
- **QUINTO DÍA DE TRABAJO:** 14 de septiembre/2012, después de dos días de privación de alimento, reconoce el laberinto y lo recorre por el camino con los obstáculos A), B) y C), va directamente hacia su alimento al final del recorrido. Presenta defecación pero no micción. Su conducta de escape se ha reducido al mínimo. Presenta conducta de aseo.
- **SEXTO DÍA DE TRABAJO:** 28 de septiembre/2012, con dos días de privación de alimento, el S.E. ya conoce el laberinto y lo recorre sin dificultad hasta su final donde se encuentra su alimento, siguiendo el camino por A), B) y C). Ya no presenta conducta de escape y tiene conducta de aseo, poca defecación, pero no micción.
- **SEPTIMO DÍA DE TRABAJO:** 5 de octubre/2012, después de dos días de privación de alimento, el S.E. vuelve a repetir la conducta presentada en la anterior observación, recorre el laberinto por el camino A), B) y C), hasta llegar a su alimento. La conducta de escape se ha eliminado completamente. Presenta conducta de aseo, muy poca defecación y no micción. Se concluye el trabajo del laberinto.

CAJA DE SKINNER "NICOLÁS"

Quiroga Alejandra, Saravia Yara y Torrico Camila

I. INTRODUCCION

El análisis de conducta frente a un nuevo reto que en este caso se trata de la caja de skiner y las maneras más eficientes y/o rápidas de asumir este nuevo ambiente así mismo a las nuevas participaciones, comportamientos, reacciones resaludados, que presenta nuestro sujeto experimental el ratón de nombre Nicolás son datos importantes para comprobar y satisfacer nuestras expectativas objetivos propuestos para la materia de psicología experimental en su segunda fase.

El sujeto experimental se enfrenta a una nuevo ambiente experimental que nos conducen a una experimentación con la que podamos obtener y observar varios aspectos dentro la caja de skinner tomando en cuentaque trabajo al ser privado de alimentación dos días previos a la experimentación con el fin de que tenga un mejor avance en su caja ya que la falta de alimento (hambre) hace que responda con más rapidez al estímuloy cumple con mejor eficacia las propuestas planteadas para así poder recibir el refuerzo (pellets).

Es así como este experimento es totalmente objetivo ya que se utiliza un animal vivo (ratón), con el cual se podrán observar las conductas que asume a medida que va explorando su caja de skinner, ante un ambiente que es mucho más pequeño al que estaba ya acostumbrado el(laberinto). En este caso se coloca una meta con la intención de que pueda encontrar un punto interesante en este caso una palanca la cual presiona con las dos patas y como variable esta en foco el cual esta encendido todo el transcurso del experimento consiguiente a esto se lo refuerza para que el resultado no se extinga el sujeto experimental puede presionar el número de veces que pueda esto seguidamente a este trabajo se llama como razón fija l dependiendo al número de veces que cumpla con lo exigido Así podremos identificar variables sobre una base de datos que nos permitan elaborar las tablas (registros de adaptación).

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Identificar conductas de un sujeto de la familia de roedores mus-músculos de 6 meses después de haber sido privado de su alimento, (solo está bebiendo agua) dos días previos a la sesión, observando su conducta mientras trabaja en la caja de eskiner.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuantas veces el sujeto experimental puede hacer razones fijas?

JUSTIFICACION

El presente trabajo busca determinar la conducta del sujeto experimental después de ser privado dos días previos a la experimentación, observando todo tipo de conductas para luego identificar y describir sus reacciones en base a una tabla de registro de adaptación.

Tomando en cuenta que el sujeto tiene bases neurológicas similares alas de un ser humano, el presente trabajo podría ayudar como base para estudios posteriores sobre conducta humana.

Dicho trabajo consiste en registrar cuantas veces el organismo inferior logra realizar las expectativas que se trata de presionar una palanca estas llamadas razón fija dependiendo al estímulo que este tenga.

II. OBJETIVOS:

Objetivo general

Identificar el número de veces que el sujeto experimental presiona la palanca l en la caja de skinner tomando en cuenta que tuvo dos días de privación de su alimento, (el sujeto solo está bebiendo agua).

Objetivos específicos

- Lograr que el sujeto (Nicolás) logre presionar la palanca (razón fija), el mayor número de veces consecuentes para así pueda recibir el refuerza (pellets).
- Realizar conductismo en el sujeto.
- Que el sujeto pueda adaptarse a la caja de skiner y trabajar en un nuevo experimento.
- Lograr un experimento sin la inferencia de variables extrañas.
- Identificar todo tipo de conductas en el sujeto.
- Elaborar el registro de adaptación.

III. CONTENIDO

MARCO TEORICO

Burrhus Frederic Skinner:

(BurrhusFredericSkinner; Susquehanna, EE UU, 1904-Cambridge, id., 1990) Psicólogo estadounidense. Obtuvo el doctorado en psicología por la Universidad de Harvard en 1931, y continuó sus investigaciones en la misma universidad como asistente de laboratorio de biología con el profesor Crozier; en 1936 empezó a trabajar como profesor en la Universidad de Minnesota, donde permaneció nueve años.

Skinner creyó que era posible explicar la conducta de los individuos como un conjunto de respuestas fisiológicas condicionadas por el entorno, y se entregó al estudio de las posibilidades que ofrecía el control científico de la conducta, mediante técnicas de refuerzo (premio de la conducta deseada), necesariamente sobre animales.

Entre los experimentos más célebres de Skinner cabe citar el adiestramiento de unas palomas para jugar al pimpón, la llamada caja de Skinner, todavía hoy utilizada para el condicionamiento de animales, o el diseño de un entorno artificial específicamente pensado para los primeros años de vida de las personas.

Skinner se centra principalmente en los aspectos mecánicos y automatizados del comportamiento humano. En sus teorías no aplica las concepciones del sentido común, según las cuales todo ser humano es consciente y autónomo. En uno de sus libros, Más allá de la libertad y la dignidad (1971), dice que el concepto de hombre autónomo, que en esencia significa que el ser humano tiene libre albedrío, ha caducado, porque carece de utilidad para predecir y controlar la conducta. El tema central de su obra es que la conducta es conformada por sus propias consecuencias. Hacemos lo que nos rinde o retribuye, nos abstenemos de hacer lo que no nos rinde o retribuye.Skinner muere de leucemia en de agosto de 1990.

La caja de skinner:

Skinner ideó un mecanismo con la intención de conocer el aprendizaje y las reacciones animales. Se llama la caja de Skinner. En su versión más elemental, es una simple caja que aísla absolutamente del mundo exterior. Y tiene una palanca. En la caja, Skinner introducía un animal, normalmente palomas o ratones.

Skinner planteó el experimento para que se relacionase el accionamiento de la palanca con la obtención de comida. Así, cada vez que un ratón presionaba la palanca, se le recompensaba con comida. Los ratones pronto advirtieron la relación causal entre la palanca y la comida.

Más adelante, Skinner complicó el experimento. ¿Qué pasaría si sólo se suministraba comida algunas de las veces -no todas- que se presionaba la palanca? La respuesta fue que las palomas y los ratones tardaban más en descubrir la relación causal palanca-comida. ¿Y si ahora se les deja de suministrar comida una vez que las animales han aprendido a manejar la palanca? Pues que "desaprendían" lo aprendido. Pero el tiempo que les costaba "desaprender" era directamente proporcional al tiempo que habían tardado en aprender. De manera que los animales que habían aprendido a que siempre el accionamiento de la palanca les iba a dar comida, olvidaron más rápidamente la relación causal cuando la palanca dejó de tener su recompensa. Mientras que los que habían sido sometidas al "premio esporádico" tardaron más

en olvidar las propiedades milagrosas de la palanca.

Skinner dio una vuelta más de tuerca a sus experimentos. ¿Qué sucedería si se da comida al azar, sin ninguna relación con la palanca? Ahora viene lo más sorprendente. Los animales establecieron asociaciones falsas. Por ejemplo, si una paloma picoteaba una esquina de la caja y en ese mismo momento, por pura casualidad, le caía comida, la paloma asociaba el picoteo en la esquina con la obtención de comida. Así, cada paloma desarrollaba su "manía" particular, sin motivos reales.

Psicobyte dice:

Supongamos que desligamos totalmente el aporte de comida de las acciones del animal. Digamos que, por ejemplo, el chisme le da comida a intervalos aleatorios, independientemente de lo que haga el bicho. ¿Qué ocurre entonces?

Aquí viene lo interesante.

Cada vez que le damos de comer a nuestro bicho, éste estaba haciendo algo (cualquier cosa). Y es ese "algo" lo que el bicho comienza a asociar con la comida.

Por ejemplo. Cuando le dimos la comida a nuestra rata, esta se estaba acicalando una oreja. La rata intentará acicalarse de nuevo, a ver si hay suerte. Lógicamente, al ser nuestro dispositivo aleatorio, esto no tiene efecto. Si la próxima vez que le damos comida está levantando una pata, la rata intentará repetir de nuevo esa acción. En algún momento, por mero azar, la rata repetirá acciones parecidas y obtendrá su premio. Y ese comportamiento comenzará a reforzarse. Cuando sus acciones no tengan efecto, el animal las "depurará", haciéndolas cada vez más complejas. Asociando a la obtención de alimento comportamientos realmente complicados.

Fíjate que estamos en un caso parecido al del apartado anterior: La recepción de comida está muy desligada del comportamiento del animal (¡Y tanto: no hay tal relación!). El bicho aprende que, por ejemplo, girar tres veces sobre sí mismo y dar dos saltitos a la izquierda le da comida "a veces". Y, como hemos visto antes, las asociaciones que funcionan "a veces" son mucho más difíciles de "olvidar".

Skinner trabajó mucho sobre este último experimento con palomas, y llamó a esto, por razones evidentes, comportamiento "supersticioso". Las palomas aprendían comportamientos que, en realidad, no estaban relacionados con los resultados que pretendían obtener.

Puede parecer una tontería, y la imagen de una paloma haciendo oscilar su cabeza con la esperanza de que esto le haga obtener alimento puede parecernos risible pero, curiosamente, eso demuestra que la paloma es más definible como "inteligente" que como "tonta". Su cerebro está preparado para buscar relaciones, incluso aunque sean muy complejas. Las busca incluso aunque no las haya.

Y los humanos somos más inteligentes que las palomas (al menos, en promedio y nuestro cerebro está aún más dispuesto a buscar asociaciones."

Se ha criticado a Skinner por crueldad con los animales. Algunos le achacan que lo que los animales desarrollaban en la caja eran neurosis agudas, alteraciones del comportamiento debidas al sometimiento a condiciones antinaturales. La primera acusacion es totalmente cierta. La segunda, es posible. Pero las conclusiones de Skinner tienen mucho sentido.

Nuestro cerebro ha evolucionado para buscar causas en mayor grado que el resto de los animales. No podemos seguir el rastro de una presa por el olfato, así que tenemos que deducir que cada huella, cada indicio, tiene su autor. La selección natural nos ha hecho así.

Cualquiera de nosotros tenemos comportamientos que no somos capaces de explicar racionalmente. Muchos de ellos simplemente no tienen explicación racional. Llamémosles tics, costumbres, manías, hábitos, creencias... Normalmente no sabemos por qué se originan. Incluso pueden revestirse de pretendida racionalidad. Después, por simple reproducción memética, la creencia falsa instalada en una mente coloniza la sociedad. Si extrapolamos las observaciones de Skinner a

los humanos, podemos explicar el origen de las creencias irracionales.

Metodología

El método experimental

Características de la investigación:
Como desventaja se tiene que, puede que el sujeto experimental reaccione de una manera violenta, distracción entre otras variables, y como una ventaja en el proceso de investigación se tiene el aprendizaje que se obtendrá en la materia de psicología experimental el cual nos ayudara a estimular al sujeto para que trabaje con mayor eficacia en la caja de skinner donde presiona una palnac con el fin de conseguir alimento. Con este experimento puede aprenderse mucho.

Sujeto:

- **Nombre:** Nicolás
- **Sexo:** macho
- **Edad:** participo de la investigación desde la edad de 3 meses, hasta el día de hoy son 10 meses.
- **Color:** blanco.
- **Clase:** mamíferos.
- **Orden:** roedores.
- **Especie:** mus-músculos.

Procedimiento

- Privar al sujeto experimental por el tiempo de dos días solo bebiendo agua
- Exponer al sujeto a un nuevo ambiente (adaptación, caja de skinner)
- El sujeto debe aprender a presionar la palanca para obtener la comida
- Debe aprender a incrementar el número de veces en la presión de la palanca razón fija
- Plasmar los datos obtenidos en tabla de registros.

RESULTADOS:

Debido a que el sujeto sufre dos días de privación previos a la experimentación, el sujeto se ha presentado más activo, por la falta de comida puede que sienta desesperación y está muy motivado a trabajar en la caja de skinner para presionar la palanca y así obtener alimento los (pellets) mientras reciba el refuerzo, dicha conducta no se extinguirá y el sujeto continuara trabajando factiblemente.
El sujeto ha presentado una serie de conductas y emociones a lo largo de varios sesiones dentro la caja de skinner la cual permitió obtener los siguientes resultados:

- Tabla de registro de adaptación.
- Análisis de conducta.
- Números de veces de la presión de palanca (razón fija).
- Aprendizaje del trabajo en la caja de skinner.

El sujeto fue capaz de aprender el trabajo que debía desempeñar dentro la caja de skinner que permitió cumplir con las expectativas que se tenían presionar la palanca para así conseguir la comida:

IV. CONCLUSION:

Se llegó a la conclusión de que el sujeto experimental el ratón de nombre Nicolás pudo cumplir con los objetivos planteados es decir que logro realizar el trabajo en la caja de skinner el cual consistía en presionar una palanca con las dos patas para conseguir el refuerzo que era la comida los pellets teniendo en cuenta que el sujeto fue privado de alimento por el tiempo de dos días con solo agua dicha variable sirvió para motivar al sujeto a que trabaje . tal experimento ayudara para el avance en investigaciones en trabajos de laboratorios y en conocimiento en la materia que posteriormente ayudara en situaciones reales.

V. BIBLIOGRAFIA

1. http://memecio.blogspot.com/2006/05/la-caja-de-skinner-y-el-origen-de-las.html

2.
http://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080319162754AAAO09
3.
http://www.biografiasyvidas.com/biografia/s/skinner.htm

ANEXOS:

TABLA
CAJA DE SKINER

TABLAS DE CONTROL

Sujeto: Nico
Privación: 2 días
Observaciones: Dos defecaciones antes de pesar.
Conducta De limpieza 3 veces
Defecaciones 2 veces
Conducta de escape 5 veces
Razón fija 1 11 veces
Razón fija 2 6 veces
Razón fija 3 8 veces
Razón fija 4 4 veces
Refuerzos 30 refuerzos

TIMMY EN LA CAJA DE SKINNER

Lizeth Murga B., Thania Encinas B. y Cinthia Daniela Quispe A.

RESUMEN

Nuestro trabajo en laboratorio consiste en lograr que nuestro ratón Timmy pueda lograr hacer razón fija de tres O mas. Reforzando cada razón fija con Pelets. Al concluir con todas las sesiones se obtuvo resultados positivos, por que el sujeto experimental realizo razón fija de tres, sin estimulación del promt.

PALABRAS CLAVES

Caja de Skinner, Condicionamiento Operante, Pelets, Razón fija, Sujeto experimental (Mus Musculo),

I. INTRODUCCION

En el presente experimento se pretende que el ratón Timmy aprenda a realizar razón fija de tres o más.

Justificación.

Esta investigación se llevara a cabo como requisito de la materia de psicología experimental.

II. OBJETIVOS.

Objetivo general

Lograr que nuestro ratón realice razón fija de tres o más.

Objetivos específicos

- Privar de alimento sólido 48 horas al ratón.
- Que nuestro ratón logre tocar la palanca más de tres.
- Que toque la palanca sin ser estimulado por el promt.

II. CONTENIDO

Burrhus Frederick Skinner , nació en un pueblo de Pennsylvania el 20 de marzo de 1904. Ingresó en la universidad de Hamilton en Nueva York con la ilusión de ser narrador y poeta. Escribe para el periódico escolar con el seudónimo de Sir Burrhus de Beerus, redactando artículos en los que crítica a la universidad y a la fraternidad.

Además era ateo y estudió en una escuela donde era obligatoria la asistencia a misa, a pesar de todo consiguió graduarse en 1926. Inicia una etapa en la que escribe artículos sobre problemas laborales mientras vive como bohemio en la Villa de Grennwich de Nueva York.

Decidió estudiar psicología tras haber realizado unos cuantos viajes y tras haber leído "Reflejos condicionados" de Pavlov por lo que regresa y estudia psicología en Harvard, donde conseguirá su doctorado en 1931, permaneciendo allí cinco años más realizando investigaciones. En 1936 se muda a Minneapolis para dar clases en la universidad de Minesota, donde conocerá a su futura esposa Yvonne Blue con la que tendrá dos hijas. En 1938 publica su primer libro importante "The Behavoir oforganisms". En 1945 es nombrado director del departamento de psicología de la universidad de Indiana. Tres años más tarde regresa a Harvard para trabajar, aquí es donde se quedara hasta su muerte. En 1948 es cuando publica su obra más popular "Walden Dos ", donde describe una posible sociedad perfecta regida por el conductismo.

Escribe algunos libros más y sigue realizando investigaciones hasta que muere de leucemia el 18 de agosto de 1990.

Propuestas

B. E. Skinner no sólo es hoy el conductista más importante, sino también una de las personalidades más destacadas de la psicología.

Su esencial aportación ha sido en el área del condicionamiento operante.

En Harvard desarrolló lo que eventualmente ha llegado a conocerse como las cajas de skinner. Es un escenario controlado, en el cual se permite que un animal opere (responda) al ambiente con el propósito de obtener una recompensa, de ahí el concepto de condicionamiento operante.

En sus cajas, Skinner estudia los procesos por los cuales se adquieren respuestas operantes y, además, la generalización, discriminación y extinción de algunas conductas. Sustituye el concepto del promedio estadístico de cantidad de sujetos por el de frecuencias de conductas de un solo sujeto. Las tasas de frecuencia marcan los cambios en conducta. Con sus experimentos y acercamiento teórico encuentra que la conducta puede predecirse y controlarse. Llama a este procedimiento: análisis experimental de la conducta.

Toda esta serie de investigación y propuestas teóricas las publica en La conducta de los organismos (1938), uno de sus textos clásicos más importantes.

Aunque utilizó ratas y palomas para determinar los efectos de diferentes programas de reforzamiento, también fueron importantes sus investigaciones directamente aplicables a personas humanas. Una de sus invenciones fue la "cuna de aire", una amplia caja de temperatura controlada, donde mantuvo a su propia hija durante los dos primeros años de vida. Aunque se habló mucho de esta caja, nunca fue un éxito comercial.

Una importancia mucho mayor tuvieron las máquinas de enseñanza, y los programas de modificación del comportamiento que desarrolló empleando los principios del refuerzo que había descubierto en sus investigaciones con animales.

Control conductual

Si bien para lograr las conductas deseadas el refuerzo es la clave, también es importante el moldeamiento. Con este concepto, Skinner designa el proceso por el cual se van reforzando conductas que se acercan a la conducta objetivo. Esta última no siempre se puede lograr de primera instancia, por lo que es necesario condicionar la manifestación de conductas que se acercan o dirigen hacia la misma. Skinner también hizo aportaciones en relación a los incentivos en los escenarios de trabajo como forma de influir la productividad.

Además, Skinner sacó a la luz algunas propuestas respecto a la aplicación del condicionamiento operante como sistema de terapia. En términos generales a esta aplicación se le conoce como modificación de conducta. Esta conlleva un análisis minucioso con el fin de identificar los refuerzos y los estímulos discriminantes que llevan a la manifestación de una determinada conducta, y a la modificación de esos estímulos y refuerzos para alcanzar el cambio en la conducta. Dentro de esta aproximación general son bastante reconocidos los procedimientos de economía de fichas y terapia de aversión.

Metodología

Tipo de investigación

Experimental

Sujeto

Ratón de laboratorio especie Mus Musculo (Timmy)

Ambiente

Laboratorio

Variables

- **Variable independiente**

  Es aquella que se puede manipular. en nuestro experimento, es la privación de alimento (48 horas) sujeto experimental.

- **Variable dependiente**

  Es la respuesta. Que el sujeto experimental presione la palanca sin ser estimulado por el Promt.

Instrumentos

- Pelets (harina amarilla, blanca y leche).
- Caja de Skinner

Procedimiento

- Mantener en un ambiente saludable al sujeto experimental.
- Privar al ratón dos días antes de cada sesión.
- Al iniciar la sesión experimental se pesa al sujeto experimental.
- A cada razón fija, dar refuerzo al sujeto experimental
- Al concluir la sesión pesar nuevamente al sujeto experimental.
- Después de cada sesión dejar limpio el ambiente y dejando al sujeto experimental con su respectivo alimento (avena y agua).

RESULTADOS

- **PRIMERA SECION.** El sujeto experimental comenzó adaptarse a la caja de Skinner.
- **SEGUNDA SESION.** Reconocimiento del lugar, mostro una conducta de escape.
- **TERCERA SECION.** Inicio realizando una razón fija, y terminando la sesión realizo razón fija de dos.
- **CUARTA SECION.** Inicio la sesión realizando 18 veces, razón fija de dos y al concluir la sesión termino con razón fija de tres.
- **QUINTA SESION.** Durante toda la sesión realizo razón fija de tres.
- **SEXTA SESION.** Comenzó realizando razón fija de tres, bajando la palanca por el lugar correcto y termino la sesión con razón fija de cinco.
- **SEPTIMA SESION**. Realizo 24 razones fijas de tres, bajando la palanca por el lugar correcto.
- **OCTAVA SESION.** En esta sesión solo realizo 11 razones fijas de tres.
- **ULTIMA SESION.** El peso inicial fue de 38.4 gr. Al principio realizo 6 razones fijas de uno y en el transcurso de la sesión fue aumentando a 14 razones fijas de tres. Finalizando la sesión peso 38.4 gr.

IV. CONCLUSIONES.-

- El sujeto experimental con el transcurso de las semanas subió de peso, ya que en la primera sesión pesaba 37 gr y en la última sesión peso 38,4 gr.
- El sujeto experimental logro realizar varias veces, razón fija de tres.
- En la sexta semana el sujeto experimental llego hasta razón fija de cinco y bajando la palanca del lado correcto.
- Se llegó a la conclusión de que el condicionamiento operante de Skinner en el proceso de aprendizaje (razón fija), obtuvo buenos resultados.

V. BIBLIOGRAFIA.-

1. María del Carmen Wilde. Manual Básico de Laboratorio "Análisis experimental de la conducta" 2009.
2. http://encina.pntic.mec.es/plop0023/psicologos/psicologos_skinner.pdf
3. http://www.elalmanaque.com/psicologia/skiner.htm
4. http://www.ideasapiens.com/psicologia/cientifica/conductismo.htm
5. http://academic.uprm.edu/~eddiem/psic3046/HTMLobj-130/skinner.pdf

ANEXOS



[1]Timmy en su caja de Skinner



[2]Timmy con su Birrete de graduación de la caja de Skinner.



[3]Timmy posando para la Revista de Experimental II

Aquí les presentamos a los estudiantes de Psicologia del Segundo Semestre.



PSICOLOGÍA SEGUNDO SEMESTRE

Vamos sigámonos esforzando para que cada vez que editemos una revista sea mejor a la otra tanto en el diseño como en las investigaciones.

¡Démosle amor a nuestra carrera psicología!