



EXPERIMENTAL II





DIRECCION: Mag. Ximena Borda de Bravo

PRODUCCIÓN: Psicología Experimental II

Aguilar Achà Camila
Baldivieso Manrique Cesar Joaquín
Gamarra Álvarez Mariel Gabriela
Lang Peñaloza Valentina Odette
Llorenti Rocha Andrés

Mercado Heredia Alejandra Fátima
Nogales Paniagua Natalia
Quiroga Gómez García Debra
Rojas Quispe Edith Viviana
Villanueva Ruiz Ericka

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN: Mercado Heredia Alejandra Fátima

EDICIÓN: Mercado Heredia Alejandra Fátima

FOTOGRAFÍA:

Numero 36
Diciembre 2016

AGRADECIMIENTOS

De forma muy especial queremos agradecer a Dr. José Antonio Díez de Medina, fsc.

Rector Universidad La Salle ; a Mag. María Elizabeth Salazar Jiménez Coordinadora Carrera de Psicología

Mag. 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 presentaron.

EDITORIAL

La Revista semestral de Psicología Experimental en su trigésimo sexto número 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 metodológicas 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 este trigésimo sexto número de la revista de Psicología Experimental.

Mag. Ximena Borda de Bravo

INDICE

Agradecimiento

Presentación

1. “EL SIGNO OCULTO”

Aguilar, C., Lang, V., Nogales, N. y Quiroga, D.

2. “VERDURAS Y NIÑOS”

Mercado, A. y Rojas, V.

3. “CAMBIO DE HABITOS”

Baldivieso, J., Llorenti, A. y Villanueva, E.

4. “LAS SÍLABAS EN EL TIEMPO”

Aguilar, C., Lang, V., Nogales, N. y Quiroga, D.

5. “CAMBIO DE HÁBITO DEL CONSUMO DE COCA COLA EN EL DESAYUNO”

Gamarra, G., Mercado, A., y Rojas, V

6. “LA IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN LAS ACTIVIDADES DEL DÍA”

Baldivieso, J., Llorenti, A., Villanueva, E.

7. “APRENDIZAJE Y COLORES”

Aguilar, C., Lang, V., Nogales, N. y Quiroga, D.

9. “MEMORIA SENSORIAL”

Gamarra, G., Mercado, A. y Rojas V.

10. “LA FUERZA DEL SIGNIFICADO DE LA PALABRA”

Baldivieso, J., Llorenti, A. y Villanueva, E.

11. “SHERLOCK HOLMES RESOLVIENDO EL MISTERIO DE LA CAJA”

Aguilar, C., Baldivieso, J., Lang, V., Llorenti, A., Nogales, N. y Quiroga, D.

12. “BAM BAM Y LA TRAVESÍA DE LA CAJA DE SKINNER”

Gamarra, G., Mercado, A y Rojas, V.

13. “GUS GUS Y LA CAJA DE SKINNER”

Quiroga, D. Villanueva, E.

EL SIGNO OCULTO

Aguilar, C., Lang, V., Nogales, N., Quiroga D.
Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

El siguiente experimento pre experimental se realiza con la finalidad de replicar la teoría planteada por Cautela sobre eventos encubiertos como consecuencias, la cual plantea que hay una serie de eventos encubiertos que se darán por un refuerzo como estímulo positivo o negativo.

Para poder realizar los objetivos propuestos los investigadores reclutan a 12 participantes voluntarios a quienes se les explica en que consistirá el experimento al igual que cada uno de los puntos de la ética.

Estos participantes deberán tener una pareja la cual en primera instancia será otorgada a ellos al azar por los investigadores y finalmente ellos después de 3 intentos podrán escoger a su pareja

Finalmente se toman todos los datos obtenidos de cada uno de los 12 participantes y se los observa para ver como la conducta encubierta con las que ellos contaban va influyendo de grande forma para que ellos obtengan la victoria

ABSTRACT

The following pre-experimental experiment is performed with the purpose of replicating the theory raised by Cautela on concealed events as consequences, which suggests that there are a number of undercover events that will be given by a reinforcement as a positive or negative stimulus.

In order to achieve the proposed objectives, the researchers recruited 12 volunteer participants who were told what the experiment would consist of, as well as each of the points of ethics.

These participants must have a partner which in the first instance will be awarded to them at random by the researchers and finally they after 3 attempts will be able to choose their partner

Finally, they take all the data obtained from each of the 12 participants and observe them to see how the covert behavior with which they counted influences in a great way so that they obtain the victory

PALABRAS CLAVE: Cautela, encubierto, estímulo, reforzamiento.

OBJETIVOS

Objetivos generales

Registrar las victorias que obtiene cada pareja al azar, y cual fue la señal que ellos van utilizando como conducta encubierta para comparar con la segunda presentación del juego donde cada uno de ellos podía escoger su pareja por afinidad.

Objetivos específicos

-) Organizar las cartas.
-) Explicar a los sujetos en que consiste el juego.
-) Registrar las victorias.
-) Registrar las señas como conducta encubierta que cada pareja ganadora.
-) Comparar resultados de la primera toma con los resultados de la segunda para observa si la afinidad tiene algo que ver en el experimento.

JUSTIFICACIÓN

Se realizó el experimento pre experimental para demostrar la teoría planteada por Cautela sobre eventos encubiertos y replicar esta teoría para

observar cómo generan conductas pero dichas conductas por debajo de la percepción del resto.

Justificación metodológica:

Replicar el experimento de la teoría de la conducta encubierta de Cautela para observar las conductas emitidas.

HIPÓTESIS

Mientras mas disimulada la conducta mayor posibilidad a ganar.

VARIABLES

Variable dependiente: Señas que se daban entre las parejas

Variable independiente: Juego utilizados “Kemps”

MARCO TEÓRICO

Eventos encubiertos como consecuencias

“Podemos generar una respuesta emocional, relatando un evento emocional.” (Skinner, 1953).

El tercer papel funcional de los eventos privados en el modelo de condicionamiento encubierto se refiere a su posibilidad de servir como consecuencias de la conducta. Se considera que los eventos simbólicos pueden reforzar o castigar una respuesta explícita o encubierta. Se considera que los eventos simbólicos pueden reforzar o castigar respuestas explícitas encubiertas.

Los reforzamientos encubiertos pueden ser de dos tipos, tanto positivos como reforzamientos encubiertos negativos. (Cautela, 1970).

Es en los estudios de refuerzos positivos que el entrenamiento de los sujetos para imaginar experiencias agradables. Utilizando como palabra clave el reforzamiento.

Los eventos encubiertos como estímulos generan una respuesta emocional. Un estímulo generará un conducta encubierta con pensamientos anticipatorios y respuestas emocionales. (Diaz Justiniano, 2002).

MÉTODO

Procedimiento:

Se le pidió a 12 sujetos participar del experimento el cual consistía en jugar un juego llamado "Kemps".

Posteriormente se les explico en qué consistía el experimento:

-) Cada participante debía contar con una pareja la cual en el primer punto se les otorgaba al azar pero en las segundas rondas se les permitía escoger a su pareja por afinidad.
-) Una vez ya las 6 parejas conformadas se les explica en que consiste el juego y se les pide que cada una de ellas busque su seña para que el otro participante entienda que era momento de decir la palabra la cual les permitiría ganar
-) Después de tres intentos con una pareja que se les otorga luego se les permite jugar con alguien con quien tenían afinidad.

Los participantes tenían entre 18-23 años de edad y eran estudiantes en una universidad privada en La Paz, Bolivia.

Mientras era realizado este procedimiento dos de las investigadoras controlaban el juego y las regalas en tanto el otro grupo prosiguió a registrar todos los datos obtenidos es decir las victorias y las señales de cada pareja victoriosa.

Instrucciones del juego

Consiste en formar parejas que se sientan alrededor de una mesa, las parejas deben sentarse frente a frente y nunca uno al lado de otro, se les reparten a 5 cartas cada uno, con las cartas cada persona, con el objetivo de que cada uno tiene que completar su cuarteto, es decir 4 cartas del mismo número o letra de los 4 palos.

Cuando un participante consigue sus cuatro cartas debe darle una señal encubierta a su compañero, el cual debe decir Kemp's por su compañero para ganar la ronda.

En caso de que esta señal sea descubierta por otro jugador, puede robarles la jugada diciendo Corto Kemp's, esto sólo si lo dice antes que la pareja.

Participantes

Se reclutaron 12 voluntarios de las edades entre 18 y 23 años, estudiantes de la Universidad La Salle La Paz, Bolivia para formar parte del experimento, y se les presentó el juego llamado Kemp's el cual consta de parejas al azar las cuales deben sentarse frente a frente y darse señales las cuales mientras mas disimuladas sean les permitirán ganar

Material

Para el experimento fue utilizado los siguientes materiales:

- Una baraja de naipes de 12cm por 7 cm
- Cuaderno y bolígrafo para registrar quienes van ganando.

Ética

Se mantuvieron los nombres de los participantes en anonimato y todo lo realizado fue bajo el consentimiento de todos los participantes además los investigadores les informaron que si ellos deseaban se les informarían los resultados de la investigación.

Ambiente

Patio y cafetería de la Universidad La Salle de La Paz-Bolivia

RESULTADOS

Entiéndase 0 como ronda perdida, 1 como triunfo y 2 como Corto Kemp's

Parejas al azar

Ronda	pareja 1-5	pareja2-6	pareja3-8	pareja4-10	pareja9-12	pareja7-11
1	0	1	0	0	0	0
2	0	0	0	1	0	0
3	0	0	0	0	0	1

En la primera ronda gana la pareja del las personas 2-6 quienes ganaron con una conducta encubierta la cual era la tos.

En la segunda ronda gana para pareja de números 3-8 con una seña la cual era mover la pierna.

En la tercera ronda pareja 7-11 ganaron el juego con una conducta encubierta de sacar la lengua.

Parejas por afinidad

Ronda	pareja1-3	pareja2-7	pareja4-9	pareja5-6	pareja8-11	pareja10-12
1	1	0	0	0	0	0
2	0	2	0	0	0	0
3	0	0	0	0	1	0

En la primera ronda por afinidad gana la pareja 1-3 quienes solo se miraban y esa sería su conducta encubierta.

En la segunda ronda la pareja 2-7n se dan cuenta de la señal encubierta de la pareja 4-9 que era agarrarse el estómago y corto kemp's.

En la tercera ronda por afinidad gana la pareja 8-11 quien se comunico y solo pregunto si era la hora de sus clases.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Apoyándonos en la teoría de Cautela, con el juego kemps podemos observar la denominada conducta encubierta, y dentro de ella algunos eventos encubiertos con refuerzos positivos y negativos y como las personas actúan ante estas o si las notan incluso.

Al observar por fuera el juego podíamos denotar los signos ocultos que tenía cada pareja, y haciendo hincapié en los signos más pequeños como los triunfadores, mientras que signos muy exagerados o ruidosos no eran bien captados o eran demasiado obvio para el resto de los jugadores, que generaba un Corto Kemps.

Además de denotar que las parejas que tenían signos pequeños tendían a prestar mayor atención a su compañero que en su gran mayoría hacía que triunfen en la ronda.

Pero estos mismo signos encubiertos pequeños eran poco frecuentes, o más bien poco escogidos por los participantes.

Y así mismo recalcar la importancia de la afinidad, es decir, participantes que no habían triunfado la primera ronda de juego, al estar con una persona de afinidad realizaban un trabajo mejor y más eficiente con la comprensión de signos.

Podemos reafirmar que los eventos encubiertos, tanto como el signo encubierto, si bien es encubierto no significan que no podamos ver las diferencias en las conductas de los sujetos.

A medida que iba pasando el juego también se observó que había refuerzos de parte las parejas y castigos de igual forma ya que se enfadaban si su pareja no estaba atenta a lo que hacían.

REFERENCIAS

-) Famila, E. e. (s.f.). Obtenido de <http://www.familias.apoclam.org/el-sistema-educativo-espanol/educacion-infantil/aprendizaje-de-rutinas-y-habitos.html>
-) Hilgard, E. *Teorías del aprendizaje*. Mexico: Editorial Trillas.
-) Aprendizaje. (s.f.). Obtenido de <http://definicion.de/aprendizaje/>
-) Diaz Justiniano, R. (2002). *Psicología y aprendizaje (ciencia modelos y teorías) TOMO II* (Vol. 2). La Paz, Bolivia: Urquizo S.A.

VERDURAS Y NIÑOS

Mercado, A. Rojas, V.

Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

Los niños parecen tener una aversión natural hacia los vegetales que les lleva a desórdenes alimenticios o nutrición inadecuada, muchas veces sin probarlos ya están predispuestos al rechazo, es por eso que la presente investigación pretende demostrar mediante la manipulación de variables (Dependiente e Independiente) por medio del condicionamiento y la motivación de la conducta operante de Skinner, que a través de un refuerzo (motivación), se puede lograr una respuesta positiva haciendo que dos niños entre los 2 a 7 años de ambos sexos ingieran los vegetales de manera voluntaria al igual que hacen con otros alimentos menos beneficiosos (chocolates, dulces, hamburguesas, etc).

ABSTRACT

Children seem to have a natural aversion toward vegetables that leads to eating disorders or inadequate nutrition, often without testing them and are predisposed to rejection, that is why the present research aims to demonstrate by manipulating variables (Dependent and Independent) by Through the conditioning and motivation of Skinner's operative behavior, that through a reinforcement (motivation), a positive response can be achieved by making two children between the ages of 2 and 7 of both sexes ingest the vegetables on a voluntary basis That make with other foods less beneficial (chocolates, sweets, hamburgers, etc.).

PALABRAS CLAVE: condicionamiento, motivación, conducta.

INTRODUCCIÓN

Solo con ver el color verde de la mayoría de las verduras, los niños suelen decir “no me gusta”, para añadir “no lo quiero”, y por si no había quedado claro, concluyen tajantemente con “no me lo voy a comer”. La desesperación de los padres con este tema, es evidente y en este momento, comienza la parte más dura de la negociación con el niño.

Unas veces funciona el truco del postre, otras veces la actividad atractiva del fin de semana y otras incluso, el castigo. Pero, en cualquiera de los casos la comida se eterniza por culpa de las verduras. ¿Qué podemos hacer para que se lleven a la boca el puñado de vitaminas y minerales que contienen los productos de la tierra?.

Pero ¿qué tienen las verduras para que no les gusten a los niños?, algunas situaciones apuntan a que el sabor amargo del calcio, muy presente en verduras como las espinacas y acelgas, la col, la cebolla, el cardo o el brócoli, puede ser un factor sensorial que influye negativamente en el consumo infantil. Por eso, es fundamental tener un poco de picardía y maña para cocinarlas de forma atractiva y saber combinarlas con salsas, lácteos, tomate y otros ingredientes que enmascaran el sabor amargo que suelen rechazar los niños.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La definición actual de nutrición para la Organización Mundial de la Salud indica que: “la nutrición es la ingesta de alimentos en relación con

las necesidades dietéticas del organismo. Una buena nutrición es una dieta suficiente y equilibrada, siendo un elemento fundamental de la buena salud. Una mala nutrición puede reducir la inmunidad, aumentar la vulnerabilidad a las enfermedades, alterar el desarrollo físico y mental, y reducir la productividad, lo cual puede preocupar a ciertos padres y cuidadores”.

Es posible que muchos de los padres con niños pequeños no conozcan el verdadero concepto de nutrición, y por ende, no direccionen sus prácticas alimentarias hacia un fin de verdadero bienestar en sus hijos, posiblemente por desconocimiento de la información. Por todo lo expuesto, se quiere descubrir ¿Qué podemos hacer para los niños se lleven a la boca el puñado de vitaminas y minerales que contienen los productos de la tierra?

JUSTIFICACIÓN

La mayoría de los niños tiene un rechazo por los vegetales y tras la información recabada, además del acceso a dos niños entre los 2 a 7 años, es que se realiza la investigación de motivación para el consumo de estos alimentos.

Se ha visto que la forma como educan los padres a los niños en torno al ritual de la comida, ha sido contraproducente en muchos de los casos donde se educa a partir del castigo o de la recompensa mal planeada, pues se encuentra una relación directa entre la presión para comer y la lentitud de ingesta de alimentos o la sociedad del niño al comer

(Castrillón, 2013). Esto habla de estilos parentales inadecuados, es decir, maneras ineficaces de transmitir la norma y de interactuar padres con hijos en torno a la alimentación (Baumrind, 1971 citado por Castrillón, 2013). El momento de la comida debe ser un espacio agradable para relacionarse, no un ambiente de tensión autoritaria y social donde se impongan obligaciones, pues se ha encontrado una relación inversamente proporcional entre la presión para comer y el disfrute de los alimentos (Castrillón, 2013) Además, las posibles consecuencias psicológicas y físicas (retraso, desnutrición, sistema de defensas débil) que generan los hábitos alimenticios no ALIMENTACIÓN CON-SENTIDO.

OBJETIVOS

Objetivo general

Demostrar que mediante el refuerzo utilizando stickers (carita feliz) se incrementara la conducta de comer verduras, para favorecer el aprendizaje de hábitos alimenticios saludables en niños de 2 a 7 años.

Objetivos Específicos

-) Identificar el conocimiento que tienen los padres y cuidadores sobre los requerimientos nutricionales de los niños.
-) Incentivar a los padres para tener adecuadas prácticas alimentarias.
-) Promover la aplicación de refuerzo positivo como stickers (carita feliz).
-) Registrar la conducta de ingerir verduras.
-) Elaborar los resultados obtenidos en el incremento del consumo de verduras.

HIPÓTESIS

Los niños de 2 a 7 años de ambos sexos pueden ser motivados a consumir vegetales si tienen un refuerzo contingente con stickers (carita feliz) al comer verduras.

MARCO TEÓRICO

Teorías del Aprendizaje de Burrhus Frederic Skinner

Condicionamiento Operante, llamado también Instrumental y hoy en día análisis experimental de la conducta (AEC), se puede definir de la siguiente forma: es la teoría psicológica del aprendizaje que explica la conducta voluntaria del cuerpo, en su relación con el medio ambiente, basados en un método experimental.

Es decir, que ante un estímulo, se produce una respuesta voluntaria, la cual, puede ser reforzada de manera positiva o negativa provocando que la conducta operante se fortalezca o debilite. Skinner afirmaría que “el condicionamiento operante modifica la conducta en la misma forma en que un escritor moldea un montón de arcilla”, puesto que dentro del condicionamiento operante el aprendizaje es el cambio de probabilidades de que

se emita una respuesta. (<http://teoriadaprendizaje.blogspot.com/p/skinner.html?m=1>).

Influencia de la teoría con el aprendizaje

Skinner afirma que cuando los alumnos están dominados por una atmosfera de depresión, lo que quieren es salir del aprieto y no propiamente aprender o mejorarse. Se sabe que para que tenga efecto el aprendizaje, los estímulos reforzados deben seguir a las respuestas inmediatas.

Como el maestro tiene demasiados alumnos y no cuenta con el tiempo para ocuparse de las respuestas de ellos, uno a uno tiene que reforzar la conducta deseada aprovechando grupos de respuestas. Skinner considera que la finalidad de la psicología es predecir y controlar la conducta de los organismos individuales. En el condicionamiento operante se considera a los profesores como modeladores de la conducta de los alumnos. (<http://teoriadaprendizaje.blogspot.com/p/skinner.html?m=1>).

Aplicaciones y ejemplos de la teoría

Aprendizaje por reforzamiento: Es el aprendizaje en el cual la conducta es nueva para el organismo que aumenta su frecuencia de aparición luego de recibir algún estímulo reforzante.

Aprendizaje por evitación: Es el aprendizaje donde el organismo adquiere una conducta nueva que termina o impide la aplicación de un estímulo aversivo (desagradable), y aumenta la frecuencia de aparición de esa conducta para que no regrese.

Aprendizaje supersticioso: Es el aprendizaje donde alguna consecuencia casualmente reforzante o aversiva aumenta la frecuencia de aparición de alguna conducta.

Aprendizaje por castigo: Es el aprendizaje donde un organismo aumenta la frecuencia de aparición de las conductas que no fueron seguidas o que no recibieron ningún estímulo aversivo o desagradable.

Olvido: Todas las conductas que no reciben o que dejan de recibir reforzamiento tienden a disminuir su frecuencia de aparición y a desaparecer. (<http://teoriadaprendizaje.blogspot.com/p/skinner.html?m=1>).

Las Verduras y hortalizas

Son las partes de las plantas herbáceas hortícolas que se utilizan directamente para el consumo humano, con excepción de los frutos de los árboles frutales. Se incluyen en esta denominación todos los productos vegetales que no son las frutas, los cereales, las legumbres que se han dejado desecar, ni los frutos secos. Así por ejemplo, las acelgas, las espinacas o la lechuga son hojas, y los tomates frutos. El apio y el espárrago son tallos y la alcachofa, la coliflor y el brócoli son flores. La remolacha, las zanahorias y las patatas son raíces y los ajos y las cebollas son bulbos.

Este grupo de alimentos, de forma general, tiene unas características comunes por su composición nutritiva. Alrededor del 80 o 90 % de su peso es

Se confirmó la hipótesis de que los niños de 2 a 7 años de ambos sexos pueden ser motivados a consumir vegetales si son expuestos a un condicionamiento, en este caso un sticker que se utilizó como refuerzo positivo para incrementar la cantidad de verduras que se lleven a la boca durante la hora de almuerzo, los alimentos producidos por la tierra.

Un aspecto notorio fue que al dejar escoger entre varios tipos de vegetales a los niños cuales serían los que comerían se obtuvo mejores resultados ya que al tener la posibilidad de elegir el vegetal que más les agradaba, los niños respondían de una manera más rápida y satisfactoria.

El refuerzo que se utilizó obtuvo excelentes resultados, ya que los niños se apresuraban en comer los vegetales para obtener su premio, "sticker" que les era de mucho agrado, porque podían presumirlo, y sentirse orgullosos por haberlo obtenido con su propio esfuerzo.

Con este experimento se logró demostrar a los pequeños que su aversión a los vegetales era irracional y que puede ser parte de su alimentación diaria sin necesidad de ser una molestia para ellos.

Fueron cinco arduos días, en los que se motivó con un refuerzo positivo (stiker de carita feliz) a los participantes a consumir los alimentos, que de acuerdo a las investigaciones, tienen alto nivel de nutrientes. Si bien es cierto que los niños al principio se pusieron en una posición muy tajante de rechazo a las verduras, con el pasar de los días fueron accediendo y optando por llevar a la boca, los productos naturales.

Además se pudo observar y determinar que mientras el niño prefería los productos de color verde, la niña se inclinaba por los de color rojo y naranja.

Tabla de Resultados

Participantes	Día 1	Día 2	Día 3
Niño de 7 años	No comió	Comió una porción de brócoli	Comió la mitad de las verduras puestas en el plato.
Niña de 2 años	No comió	Comió solo la zanahoria	Comió la zanahoria y el tomate
TOTAL	Día sin resultados	Empezaron a aceptar algunos alimentos	Comieron una porción más de lo que se esperaba

--	--	--	--	--

CONCLUSIONES

No hay un truco mágico que nos ayude a hacer que a los niños les guste comer verduras así como la comida chatarra o los caramelos, pero la opción más saludable es alentarlos a añadir una porción de verdura en cada alimento principal del día, pero ¿Cómo lograrlo?. De acuerdo a la investigación realizada, un simple estímulo acompañado de un refuerzo positivo y por supuesto mucha paciencia y amor es lo único que se necesita.

Educar requiere paciencia y el trabajo de los padres o educadores debe ir encaminado, siempre que sea posible, a mostrar alternativas y elementos que inviten a reflexionar, no solo sobre el comportamiento considerado inadecuado, sino también sobre las consecuencias que provoca en los demás.

La finalidad, es que los niños sean personas responsables, autocriticas y autónomas, pero con valores propios, es decir, siendo su modo de vivir autentico, originado en sí mismo y no en la obediencia en un ser superior (los padres).

Como decía Piaget, "la autonomía sólo aparece con la reciprocidad, cuando el respeto mutuo es lo bastante fuerte como para hacer que el individuo sienta desde adentro el dese de tratar a los demás como a él le gustaría que le trataran". Por ello la lucha debe ir encaminada a crear esa autonomía en los niños.

Para conseguirlo es necesario la vía del diálogo y la

comunicación. Un ejemplo continuo de los padres en el día a día y la exigencia apropiada, siempre con amor. Comió todo con facilidad. El castigo es el camino rápido" para atajar un problema y su efecto sobre la conducta es temporal. Dificilmente lograr erradicar una conducta negativa de manera duradera y tiende a distanciar a padres e hijos y a humillar a los segundos. Un refuerzo es muy distinto a una recompensa, el objetivo del refuerzo utilizado en la investigación es el de lograr que los niños sometidos a una motivación previa elijan por su propia voluntad, comer las verduras a las que tenían rechazo, reforzando su conducta positiva con un stiker que fortalecía su autoestima y los hacía sentir orgullosos de su decisión. Comieron prácticamente todo a los excepto de la niña que dejó los productos producidos de color que no se lograba el propósito de que los niños

RECOMENDACIONES

Se recomienda para futuras investigaciones utilizar refuerzos que contribuyan de alguna manera al objetivo del trabajo, por ningún motivo utilizar como refuerzo comida (dulces, chocolates, etc.) ya que no se logra el propósito de que los niños

aprendan a comer alimentos saludables.

Por ningún motivo se debe apresurar el proceso por el cual los niños asimilaban los beneficios que les brindaban las verduras.

Para tener un mejor resultado, sería necesario contar con un mayor número de la muestra.

Algunos expertos indican que los niños también son motivados a comer ciertos alimentos al ver como son preparados o ayudando a prepararlos ellos mismos e inclusive viendo cómo se cultivan.

El dar la opción de escoger que vegetales serían los que comerían los niños, mostrarles una gran variedad de verduras para que ellos pudieran decidir ayudo bastante a que los niños cooperaran en nuestros propósitos, además de darles la seguridad de que comer los vegetales era una decisión propia y no una obligación que debían cumplir. Educar requiere paciencia y el trabajo de los padres o educadores debe ir encaminado, siempre que sea posible, a mostrar alternativas y elementos que inviten a reflexionar, no solo sobre el comportamiento considerado inadecuado, sino también sobre las consecuencias que provoca en los demás.

REFERENCIAS

- J Londoño, Catalina; Morey, María; Molina, Melissa (2014) Alimentación con Sentido, Universidad CES Psicología Medellín. Conoces el Valor Nutricional de las Verduras-Sabes cuantas porciones debes consumir. (2014/14). Recuperado de: <http://hortalizassanantonio.com/2014/04/conoces-el-valor-nutricional-de-las-verduras-sabes-cuantas-porciones-diarias-debes-consumir/>
- J Educación Infantil “El castigo es un método poco educativo”. Recuperado de: <http://www.bebesymas.com/educacion-infantil/el-castigo-es-un-metodo-poco-educativo>
- J Guía Infantil “por qué no les gustan las verduras a los niños”. 1086. Recuperado de: <http://www.guiainfantil.com/blog/1086/por-que-no-les-gustan-las-verduras-a-los-ninos.html>
- J Quedaza, Lorenzo; Gracia y Jiménez, (2003) Geografía e Historia, España: MAD S.L.
- J Mora, J. (1977) Psicología del aprendizaje, México, D.F PROGRESO S.A. DE C.V.
- J Gordon, H, Bower, E. (1989) Teorías del Aprendizaje, México D.F. TRILLAS

CAMBIO DE HÁBITOS

Baldivieso, J., Llorenti, A., Villanueva, E.
Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

Realizaremos este experimento basándonos en la teoría de Hull del aprendizaje por la fuerza del hábito. Un chico tiene el hábito de fumar siempre que sale con sus compañeros. Para mejorar esta conducta no deseada, se debe idear un plan. En este caso, se le mostrarán videos en los que se muestran los efectos que causa el cigarro en el organismo y lo perjudicial que puede ser para las personas, esperando que de este modo el chico reduzca o elimine el hábito de fumar.

ABSTRACT

We will perform this experiment based on the Casco theory of learning by force of habit. A boy has a habit of smoking whenever he goes out with his classmates. To improve this unwanted behavior, a plan must be devised. In this case, see the videos that show the effects that cause the cigar in the body and how harmful it can be for people, hoping that this way the boy will reduce or eliminate the habit of smoking.

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se pretende demostrar que la teoría de investigación de Clark Hull se puede aplicar para ayudar a las personas a perder diferentes conductas negativas o dañinas para su cuerpo. La teoría de Hull es reconocida como conductista mecanicista de modo intencional evita toda referencia a la conciencia, su concepto central es el hábito. Hull, entendió al aprendizaje como un medio que sirve a los organismos para adaptarse a sus ambientes con el fin de sobrevivir. El aprendizaje es continuo y acumulativo. Cada refuerzo fortalece el aprendizaje, aunque no se manifieste en un principio. El aprendizaje consiste en fortalecer, dentro de una categoría de hábitos, aquellos que son más débiles, tiene que reforzar éstos y evitar extinguir los que son más probables. Basándose en la teoría de Clark Hull el siguiente experimento trataría de una replicación de un trabajo realizado con personas que fumen para ayudarlos a disminuir o eliminar dicho hábito dañino para su salud.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Dentro de la sociedad son muchos los jóvenes que ya son adictos al cigarro desde edades tempranas, por lo que con este experimento se trataría de buscar una forma de que las personas cambien ese mal hábito de su diario vivir y reemplazándolo con uno menos dañino para la población mediante diferentes refuerzos.

OBJETIVOS

Objetivo general

Lograr que las personas disminuyan o eliminen el hábito de fumar mediante la información de las causas negativas que esto tiene en el cuerpo humano.

Objetivos Específicos

-)] Demostrar si es posible lograr cambiar ciertos hábitos.
-)] Demostrar que tanto poder tiene un buen refuerzo sobre una persona
-)] Cuantificación de aciertos y no aciertos

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es importante dado que en la ciudad de La Paz son muchas las personas y en especial los jóvenes que tienen el hábito de fumar, la mayoría ya crearon una adicción a ello por lo que con el experimento se buscaría una forma de disminuir este hábito u eliminarlo.

HIPÓTESIS

Si al sujeto se le muestra un video que explica cómo afecta el tabaco al organismo y se le aplica un refuerzo posteriormente por cada vez que reduzca la cantidad de cigarrillos consumidos, se le podría cambiar el mal hábito de fumar

MARCO TEÓRICO

Clark Leonard Hull (1884-1952) psicólogo estadounidense. Se interesó por el estudio de la teoría del aprendizaje y la teoría general de la conducta.

Clark Hull es más conocido por sus aportaciones al neoconductismo, gracias a sus trabajos sobre el aprendizaje y la motivación, en donde aplico el método de aprendizaje, distinguiendo entre impulsos y hábitos y aclarando que estos últimos se adquieren cuando se ve en medio el refuerzo de la satisfacción o el placer.

-)] Hull y el neoconductismo deductivo: Era establecer los principios básicos de una ciencia de la conducta, con la idea de que tales principios pudiesen explicar la conducta de

animales de distintas especies, así como la conducta e individual y social.

Una de sus más reconocidas teorías es la: teoría sistemática de la conducta

Esta propone el hábito como concepto central y dice que la fuerza del hábito dependerá de que la secuencia estímulo-respuesta venga seguida por el reforzamiento de su magnitud. Por otro lado el reforzamiento dependerá de la reducción del impulso asociado con una necesidad biológica.

Para Hull el aprendizaje no era otra cosa más que una serie de respuestas desencadenadas por los estímulos dispuestos en función de sus fuerzas asociativas.

La teoría de Hull supuso para la psicología la primera interpretación empíricamente demostrable de la motivación, su influencia ha sido dominante en el ámbito académico durante la primera mitad del siglo XX. A pesar de las críticas que hubieron, no existe un modelo motivacional unitario que represente en la psicología.

MÉTODO

Tipo de Investigación

El método utilizado es experimental, debido a que hubo cierto control de variables.

Participantes

Un participante de 22 años

Ambiente

Casa del participante

Variables

Dependiente: Disminución del hábito de fumar.

Independiente: Videos que muestran las consecuencias de fumar.

Refuerzo: Preparación de un buen desayuno.

EXPERIMENTO

Realizaremos este experimento basándonos en la teoría de Hull del aprendizaje por la fuerza del hábito.

Un chico tiene el hábito de fumar siempre que sale con sus compañeros. Para mejorar esta conducta no deseada, se debe idear un plan. En este caso, se le mostrarán videos en los que se muestran los efectos que causa el cigarro en el organismo y lo perjudicial que puede ser para las personas, de este modo se hará entrar en conciencia al individuo de que lo que hace es dañino para su salud. Por cada día que reduzca el consumo de cigarrillos, se le premiará preparando un buen desayuno para él.

RESULTADOS

Al mostrarle varios videos relacionados con los efectos del tabaco en el organismo y usando el refuerzo del desayuno preparado por los investigadores, el sujeto experimental dejó de fumar tanto como antes, ya que los videos ayudaron informando del daño que esto causaba en su salud y con la introducción posterior del refuerzo del desayuno por cada vez que redujera la cantidad de

cigarros que fumaba, logrando así que cambiara este hábito.

CONCLUSIÓN

Llegamos a la conclusión de que si se informa a un individuo sobre lo que ocasiona en él algún mal hábito que tiene y se aplica un refuerzo posteriormente, se puede lograr modificar el hábito de dicho individuo.

REFERENCIAS

- J Clark Leonard Hull, Biografías y vidas, recuperado en:
<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/hull.html>
- J Videos sobre los efectos del cigarro, recuperados en:
<https://www.youtube.com/watch?v=DwbVzgZzT4Y>
<https://www.youtube.com/watch?v=Fb8gHOEojE8>
<https://www.youtube.com/watch?v=moMze-Phr5M>
<https://www.youtube.com/watch?v=7sP2eQ8QzrA>
- J Apuntes de clases de Psicología Experimental II

LAS SÍLABAS EN EL TIEMPO

Aguilar, C., Lang, V., Nogales, N., Quiroga D.
Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

El siguiente experimento pre experimental se realiza con la finalidad de replicar la teoría planteada por Hull sobre el aprendizaje de rutina, el cual plantea el aprendizaje de una cantidad de sílabas que son memorizadas por un individuo en un tiempo determinado.

Para poder realizar los objetivos propuestos los investigadores reclutan a 12 participantes voluntarios a quienes se les explica en que consistirá el experimento al igual que cada uno de los puntos de la ética.

Finalmente se toman todos los datos obtenidos de cada uno de los 12 participantes y se junta cada uno de ellos en una tabla la cual nos permitirá hacer comparaciones y finalmente sacar conclusiones.

ABSTRACT

The following pre-experimental experiment is performed in order to replicate the theory raised by Hull on routine learning, which involves learning a number of syllables that are memorized by an individual in a given time.

In order to achieve the proposed objectives, the researchers recruited 12 volunteer participants who were told what the experiment would consist of, as well as each of the points of ethics.

Finally, all the data obtained from each of the 12 participants are taken and each one of them is put together in a table which will allow us to make comparisons and finally draw conclusions.

PALABRAS CLAVE: aprendizaje, rutina, memoria, silabas.

OBJETIVOS

Objetivo general

Registrar la cantidad sílabas que retiene un individuo 2 minutos para comparar con la segunda presentación de la lista en que pueden incrementar la cantidad de sílabas memorizadas.

Objetivos Específicos

-) Organizar sílabas en una lista de 20 sílabas
-) Permitir a los sujetos leer la lista en 2 minutos
-) Registrar la cantidad de silabas aprendidas
-) Optimizar el resultando presentando una vez más la lista, por 1 minuto más
-) Comparar resultados de la primera toma con los resultados de la segunda.

JUSTIFICACIÓN

Se realizó el experimento pre experimental para demostrar la teoría planteada por Hull sobre Aprendizaje de rutina (Familia), y replicar esta teoría para observar cómo se da la capacidad de retención de información de un individuo.

Justificación metodológica

Replicar el experimento de la teoría de rutina de Hull para cuantificar.

HIPÓTESIS

La cantidad de silabas que una persona puede memorizar incrementa mientras más tiempo pueda

leer las silabas.

VARIABLES

Variable dependiente: Cantidad de silabas que se memorizadas.

Variable independiente: Tiempo en el que memoriza las sílabas

MARCO TEÓRICO

Clark L. Hull (1884-1953):

Teoría de aprendizaje de rutina (1940): Hull y sus colaboradores trataron de hacer una sistematización rigurosa de la memoria de rutina, en la cual las hipótesis correlativas pudieron someterse a una comprobación empírica. (Hilgard)

Comprende 3 partes:

- a) Los efectos de la posición serial
- b) El recuerdo y el olvido:
 -) Relacionado con la distribución de la practica
 -) Relacionado con la posición serial
 -) Relacionado con el tamaño de la lista

Los umbrales de reacción y el curso de la memorización (Aprendizaje)

MÉTODO

Se le pidió a 12 sujetos participar del experimento Posteriormente se les explico en qué consistía el experimento:

-) Cada participante podía leer y releer la hoja con las 20 sílabas, cuantas veces quisiera en 2 minutos cronometrados.
-) Después de los 2 minutos se le pediría que repitiera las sílabas en orden, lo más rápido que pudiera y se registraría la cantidad de sílabas que recitaba en orden correcto y se cronometraba su tiempo
-) Se volvía a entregar la hoja con las 20 sílabas, en esta ocasión sólo por un minuto y se volvería a preguntar el orden de las sílabas para ver si su rendimiento en memoria aumentaba.

Los participantes tenían entre 18-23 años de edad y eran estudiantes en una universidad privada en La Paz, Bolivia.

Una vez realizado este procedimiento se prosiguió a registrar todos los datos obtenidos y finalmente a hacer una análisis de los resultados poniendo cada uno de estos en una tabla, para así sacar diversas conclusiones rechazar o aceptar la hipótesis.

LISTA DE SILABAS

PA- BA- TO- RE- GA- MI -FE- RI -TE -LA-
YO- GA- SA- DA- HO- XI- RE- BI- TE- CU

Nota: La lista se presentó en forma vertical en hojas de color amarilla y letras color negro.

Participantes

Se reclutaron 12 voluntarios de las edades entre 18 y 23 años, estudiantes de la Universidad La Salle La Paz, Bolivia para formar parte del experimento, y se les presentó una secuencia de 20 sílabas; acto seguido solicito a los participantes que las memorizaran hasta que los investigadores pasados dos minutos vuelvan a preguntarles, registrando la cantidad de aciertos y el tiempo; esto durante dos veces.

Material

Para el experimento fue utilizado los siguientes materiales:

-Un retazo de hoja amarilla de 6cmx48cm donde estaban escritas a mano las sílabas, con marcador negro, de forma vertical.

-Cronómetro y temporizador de un celular de los investigadores

-Cuaderno y bolígrafo para registrar las sílabas y el tiempo

Ética

Se mantuvieron los nombres de los participantes en anonimato y todo lo realizado fue bajo el consentimiento de todos los participantes además los investigadores les informaron que si ellos deseaban se les informarían los resultados de la investigación.

Ambiente

Patio y cafetería de la Universidad La Salle de La Paz-Bolivia

RESULTADOS

	Primera Vez	Segunda Vez

Nº de participante	Nº de sílabas	Tiempo	Nº de sílabas	Tiempo
1	20	14 s	20	12 s
2	10	20 s	17	23 s
3	8	10 s	12	15 s
4	15	20s	18	24 s
5	8	16 s	15	16 s
6	12	14 s	16	20 s
7	13	23 s	19	22 s
8	10	9 s	20	18 s
9	5	4 s	10	10 s
10	19	28 s	20	26 s
11	16	13 s	20	21 s
12	15	24 s	18	24 s

CONCLUSIONES

Apoyándonos en la teoría de Hull, si bien esta es mucho más cuantificable y exacta, no deja apreciar tanto la capacidad de retención de memoria de corto plazo de las personas y más que nada su capacidad de aprendizaje secuencia poniendo a 12 sujetos a prueba para aprender, obviamente apoyándose en su memoria, las 20 sílabas al azar que se les fueron presentadas.

Como conclusión podemos denotar que el tiempo también fue esencial para el desarrollo adecuado de esta investigación, ya que mientras más tiempo tenían los sujetos para observar las sílabas más fácil se le hacía retenerlas y repetirlas en el orden correcto, lo que obviamente podemos asociar a la memoria de corto plazo.

Por otro lado es muy importante resaltar que la mayoría de las personas memorizan las sílabas mas que aprenderlas, esta memorización se da por partes asociando las silabas en grupos, y se pudo notar que cada uno de los individuos podrían memorizar mas fácilmente las sílabas del principio y final.

El aprendizaje de rutina, como lo titula Hull, es uno de los más eficaces según los seguimientos de los investigadores, ya que es un aprendizaje que reúne tanto, a lo que hizo famoso a Hull, el hábito con la memorización de palabras subsecuentes y en serie.

REFERENCIAS

-) Familia, E. e. *Rutina de Aprendizaje*. Familia, E. e. (s.f.). Obtenido de <http://www.familias.apoclam.org/el-sistema-educativo-espanol/educacion-infantil/aprendizaje-de-rutinas-y-habitos.html>
-) Hilgard, E. *Teorías del aprendizaje*. Mexico: Editorial Trillas.

CAMBIO DE HÁBITO DEL CONSUMO DE COCA COLA EN EL DESAYUNO

Gamarra, G., Mercado, A., y Rojas, V.

Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

Existen muchas razones por las que el ser humano debe dejar de beber Coca Cola, no solo por sus efectos causados por la cantidad de azúcar, sino también por el daño que ocasiona en el sistema nervioso, de un tiempo a esta parte, un gran porcentaje de la población se ha convertido en esclava de este refresco y en muchos de los casos se ha vuelto indispensable no solo a la hora del almuerzo, sino también en la cena, transcurso del día y lo que es peor, en el desayuno; una conducta difícil de poder cambiar o reemplazar por otra, pero no para Hull, quien de acuerdo a su teoría de la fuerza del hábito indica que se puede modificar, es por ello que en la presente investigación se demuestra la modificación de conducta de un individuo de 32 años de edad mediante el estímulo positivo con respecto al consumo de la bebida mencionada en horario del desayuno.

ABSTRACT

There are many reasons why humans should stop drinking Coca Cola, not only because of its effects caused by the amount of sugar, but also because of the damage it causes in the nervous system, a time to this part, a large percentage Of the population has become a slave to this refreshment and in many cases it has become indispensable not only at lunch time, but also at dinner, during the day and, what is worse, at breakfast; A behavior difficult to change or replace for another, but not for Hull, who according to his theory of habit strength indicates that it can be modified, that is why in the present research demonstrates the behavior modification of an individual Of 32 years of age by the positive stimulus with respect to the consumption of the drink mentioned in breakfast schedule.

PALABRAS CLAVE: habito, Hull, modificación, estímulo.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Un informe reciente publicado por la OMS aconseja restringir la venta y la publicidad de gaseosas, debido a la relación entre el incremento de enfermedades como la obesidad y la diabetes con el marketing agresivo de las empresas de gaseosas. La Coca Cola y sus componentes debilitan los huesos y dientes, aumentan los niveles de diabetes y de obesidad, que complican problemas de circulación y del corazón, y que además pueden causar graves problemas físicos, y psicológicos como depresión, trastornos alimenticios y baja autoestima.

Aumento de peso

El consumo regular de bebidas con alto contenido de azúcar, especialmente las carbonatadas, cuyo líder sin duda es el gigante Coca Cola, inminente conlleva un aumento significativo de peso.

Este efecto poco agradable en primer lugar se debe a dos factores: al alto índice glicémico por el gran contenido de azúcar y a un bajo índice de saciedad, ya que estas bebidas no quitan ni el hambre, ni la sed.

Así un experimento en el cual participaron 224 adolescentes obsesos que tomaban bebidas azucaradas con regularidad ha demostrado que el grupo de jóvenes que mantuvieron sus malas costumbres

alimenticias al cabo de un año presentaban aumento significativo de peso.

Problemas respiratorios

No es ningún secreto que el consumo de Coca Cola, Pepsi o cualquier otra bebida azucarada provoca un aumento de peso, si sorprende a la mayoría de las personas descubrir que este producto también constituye a los problemas respiratorios.

Tres investigaciones realizadas por científicos de Suecia, EE.UU. y Australia han demostrado que las bebidas azucaradas provocan un aumento del asma. De acuerdo con el estudio publicado en la revista “European Journal of Clinical Nutrition”, el azúcar que los refrescos contienen en grandes cantidades causa la inflamación de vías respiratorias, la característica principal del asma.

Efecto negativo en el sistema nervioso y el cerebro

Además de ser una cusa de varias enfermedades, la Coca Cola y bebidas análogas provocan una especie de adicción en sus consumidores, el responsable de la cual es, nuevamente, el azúcar.

Los científicos explican que el azúcar que contienen las gaseosas activa en el cerebro centros nerviosos que aumentan el nivel de hormonas; dopamina y serotonina, que a su vez producen una

cierta sensación de placer. Por lo tanto, cuanto más bebidas azucaradas consumimos más se estimula el cerebro.

Un estudio de la Universidad de Carolina del Norte ha señalado que los refrescos dietéticos que contienen edulcorantes artificiales en lugar de azúcar, por su parte pueden provocar la sensación de hambre y el deseo de consumir azúcar, lo que sin duda afectará negativamente a la figura.

JUSTIFICACIÓN

Justificación Académica

Incrementar nuestros conocimientos acerca de la fuerza del hábito y de cómo poder modificar una conducta según Hull.

Justificación Social

Siendo muy altos los porcentajes de diversas enfermedades causadas por el consumo excesivo de Coca Cola, es importante conocer ciertas formas de prevenir y evitar la ingesta de este refresco.

OBJETIVOS

Objetivo General

Demostrar que mediante la fuerza del hábito y la pulsión de la teoría de Hull se puede modificar la conducta negativa de consumir Coca Cola durante el desayuno a un individuo de 32 años de la ciudad de La Paz.

Objetivos Específicos

-) Controlar el consumo de alimentos saludables durante la hora de desayuno de un individuo de 32 años.
-) Evitar que el individuo beba Coca Cola en la primera comida del día.
-) Incrementar conocimientos de la teoría de Hull.

HIPÓTESIS

Sin importar la edad, las personas, si cuentan con una pulsión adecuada, si pueden modificar sus hábitos alimenticios.

MARCO TEÓRICO

Clark Leonard Hull

Akron, Nueva York, 1884-New Haven, Connecticut, 10 de mayo de 1952, fue un influyente psicólogo estadounidense que se propuso comprender el aprendizaje y la motivación a través de leyes científicas del comportamiento.

Hull obtuvo su licenciatura y su maestría de la Universidad de Michigan, y en 1918 su doctorado de la Universidad de Wisconsin-Madison, donde también dio clases desde 1916 hasta 1929. Su investigación doctoral sobre "Los aspectos de la evolución de los conceptos".

Hull llevó a cabo investigaciones con las que demostró que sus teorías podían predecir y controlar el comportamiento. Sus trabajos más significativos fueron *Mathematico-Deductive Theory of Rote Learning* (1940), y *Principles of Behavior* (1943), los cuales establecieron su análisis del aprendizaje y condicionamiento animal

como la teoría dominante del comportamiento de su tiempo.

El modelo de Hull está apoyado en términos evolutivos: Los organismos sufren privación, la privación crea necesidades, las necesidades activan pulsiones; el comportamiento es dirigido a metas y alcanzar metas tiene valor de sobrevivencia. Fallece en New Haven, 1952.

Teoría y descripción de la misma

La teoría de Hull es reconocida como conductista mecanicista de modo intencional evita toda referencia a la conciencia, su concepto central es el hábito. Hull, entendió al aprendizaje como un medio que sirve a los organismos para adaptarse a sus ambientes con el fin de sobrevivir.

Hull formula postulados, los cuales se llevan a experimentación para la comprobación o invalidación. Sus variables participantes, o mejor llamadas variables intervinientes, son las inferencias que hacía acerca de los sucesos que ocurrían dentro del organismo, en la fórmula paradigmática del reflejo existen solo dos elementos, E (estímulo) y R (respuesta) E - R.

La conducta es cuestión de estímulos y respuestas, el objetivo de su trabajo era predecir las variables dependientes a partir de la participación de las variables independientes, introduciendo en este juego las variables intervinientes. Las primeras y las últimas eran, observables y medibles, las segundas, sólo representaban posibles estados hipotéticos del organismo.

Las variables de "entrada" o de estímulo, son factores objetivos tales como el número de ensayos reforzados, la privación del incentivo, la intensidad del estímulo condicionado, la cantidad de la recompensa. Estos factores se asocian directamente con los procesos resultantes, que hipotéticamente funcionan en el organismo: las variables intervinientes de primer orden.

La hipótesis de continuidad; El aprendizaje es continuo y acumulativo. Cada refuerzo fortalece el aprendizaje, aunque no se manifieste en un principio. El aprendizaje consiste en fortalecer, dentro de una categoría de hábitos, aquellos que son más débiles, tiene que reforzar éstos y evitar extinguir los que son más probables. Hull entendió al aprendizaje como un medio que sirve a los organismos para adaptarse a sus ambientes con el fin de sobrevivir.

Influencia de la Teoría con el Aprendizaje

El término hábito puede usarse como prototipo de un concepto en el cual la ley clásica de la asociación está ligada con la acción más que con la cognición y se interpreta como una fuerza psicológica de carácter similar a las fuerzas motivacionales.

La relación entre memoria y aprendizaje es altamente compleja. Seguir las experiencias del pasado es una manera de aprendizaje de la experiencia. El desglose entre la activación de la conducta y su dirección flexibilizaba enormemente

el proceso motivacional y habría la posibilidad de su regulación por el aprendizaje y los procesos cognitivos superiores.

La principal aportación de Hull en este contexto consistió en transformar la ley del efecto en un sistema teórico sistemático y brillante en el cual el refuerzo no era otra cosa que la reducción del impulso. El éxito de esta definición operativa del impulso tuvo como efecto que la motivación pasará a adquirir tanta relevancia en la explicación de la conducta como el aprendizaje, en otro tiempo su referente casi único.

El aprendizaje depende de la contigüidad de los estímulos y la respuesta, cercanamente asociados al reforzamiento. Esto es esencialmente una nueva exposición de la ley del efecto de Thorndike con la recompensa especificada en términos de la reducción de la necesidad. El curso del aprendizaje descrito como una simple función del crecimiento, está basado en la suposición implícita de que el aumento de la fuerza de hábito con cada reforzamiento es una fracción constante de la cantidad que queda por aprender.

Efectos perjudiciales de la Coca Cola a corto plazo

Existen importantes diferencias entre beber Coca-Cola normal, light o Zero. El principal efecto negativo que tiene la Coca-Cola normal es la gran cantidad de azúcar que tiene, la cual ayuda sobremanera a engordar, sobre todo en personas propensas a ello.

El segundo efecto nocivo principal es el producido por la cafeína, la cual altera nuestro sueño, presión arterial, estrés y nervios entre otras muchas cosas, y nos hace adictos a ella. Creo que todos conocemos más o menos los efectos de la cafeína en nuestro cuerpo: las personas que toman café, al momento que dejan de tomarlo no tienen energía a lo largo del día para nada, y lo mismo va a suceder con la cafeína de la Coca-Cola.

El tercer efecto que tiene beberse una lata de Coca-Cola viene producido por los gases que contiene, los cuales nos producen hinchazón de estómago, mala digestión.

Efectos perjudiciales de la Coca Cola a largo plazo

Pero hasta ahora solo hemos hablado de efectos secundarios a corto plazo, así que queda lo peor: los efectos secundarios de la Coca-Cola a largo plazo. Pero nuevamente, antes de seguir con este punto, quiero aclarar una cosa: la Coca-Cola light o Zero, al no llevar azúcares, tiene que conseguir su sabor característico de alguna forma. ¿Cómo lo consigue? Pues simplemente añadiendo químicos y edulcorantes que consigan emular parcialmente el sabor original de la Coca-Cola con su gran cantidad de azúcar. Obviamente estos químicos también tienen efectos nocivos para nuestra salud. ¡Gracias Coca-Cola! Y ahora vamos con los efectos secundarios de la Coca-Cola a largo plazo.

Problemas en los dientes

Como ya hemos comentado, la Coca-Cola contiene ácido fosfórico. Este elemento químico, como muchos sabéis, es un potente antioxidante. De hecho en muchas plantas industriales se podría utilizar Coca-Cola para limpiar tuberías o mismamente en los baños de vuestra casa. Esto, cuando lo metes en tu cuerpo, primero afecta a tus dientes, desgastando su esmalte y favoreciendo la aparición de caries.

Desgaste en los huesos

El principal alimento de los huesos es el calcio. Pues bien, cuando el fósforo que tiene la Coca-Cola entra en nuestro organismo, este se une al calcio, provocando que los huesos no puedan alimentarse de este calcio y por tanto debilitándose, sobre todo en sus capas internas. Esto hace que tengamos menos densidad ósea y seamos más propensos a fisuras y roturas óseas.

Cáncer

La Coca-Cola, especialmente la light y la Zero, contiene un edulcorante llamado aspartamo o aspartame, el cual según muchos estudios es cancerígeno. Este edulcorante es el principal responsable de que estas bebidas no necesiten llevar azúcar, ya que imita muy bien el efecto del azúcar en la Coca-Cola original

MÉTODO

Tipo de Investigación

La investigación sigue un diseño pre-experimental, que según Sampieri (2006) es el método por el cual se observa los fenómenos tal y como se presentan en su ambiente natural para luego analizarlo. Este diseño también se encuentra basado en el sistema de conducta final de Clark Leonard Hull con la fuerza del hábito.

Participantes

El sujeto experimental es una persona del sexo masculino de 32 años.

Ética

La investigación tuvo curso tras el consentimiento previo del sujeto experimental, siendo el mayor de edad.

Ambiente

En el domicilio del sujeto experimental en la ciudad de La Paz, Bolivia.

Variables

Variable Dependiente: Coca Cola.

Variable Independiente: El consumo de bebidas saludables en reemplazo de la gaseosa.

Procedimiento

El sujeto experimental tiene el hábito de consumir la bebida (coca cola) durante el desayuno, pero cuando tiene otra bebida más saludable para reemplazarla no halla impedimento en tomarla en lugar de la gaseosa.

Para modificar el cambio de hábito en el individuo, se privó al individuo de tomar Coca Cola proporcionándole durante seis días bebidas saludables para su desayuno, así el sujeto evitaría la

ingesta de gaseosa durante ese horario, ya que al sustituir el refresco azucarado por un estímulo (bebida saludable) el sujeto respondería de forma positiva. Conociendo así que el sujeto disfrutaba del consumo de Coca Cola por las mañanas porque no tenía otro producto al alcance

RESULTADOS

Día 1.- Se privó al sujeto de la gaseosa reemplazándola por una bebida saludable (jugo de naranja) para ser consumida a la hora del desayuno. El sujeto aceptó el jugo como un sustituto de la Coca Cola, que no fue consumida en toda la mañana.

Día 2.- Se privó al sujeto de la gaseosa reemplazándola por una taza de té caliente. El sujeto aceptó el té y no consumió gaseosas durante toda la mañana.

Día 3.- Se le proporcionó una taza de café con leche para el desayuno y de nuevo no probó la gaseosa en el transcurso de la mañana.

Día 4.- Un jugo de durazno fue el desayuno y como en los días anteriores el sujeto no tuvo la necesidad de consumir la gaseosa.

Día 5.-: Se pidió al sujeto que él mismo se prepare la bebida saludable. El sujeto realizó la tarea preparándose un té para el desayuno. No consume gaseosas en el transcurso de la mañana.

Día 6.- Se le pidió una vez más al sujeto que se prepare alguna bebida para el desayuno. El sujeto se sirve un jugo de naranja. No consume gaseosas.

Sujeto experimental	estímulo	Variabile intercurrentes	Respuesta	Gradiente de reforzamiento
Día 1	Bebida saludable	Privación de la bebida gaseosa	Consumo bebida saludable	
Día 2	Bebida saludable	Privación de la bebida gaseosa	Consumo bebida saludable	
Día 3	Bebida saludable	Privación de la bebida gaseosa	Consumo bebida saludable	
Día 4	Bebida saludable	Privación de la bebida gaseosa	Consumo bebida saludable	
Día 5	Bebida saludable	Privación de la bebida gaseosa	Consumo bebida saludable	
Día 6	Bebida saludable	Privación de la bebida gaseosa	Consumo bebida saludable	
Día 7				Consumo bebida saludable
Día 8				Consumo bebida saludable
Día 9				Consumo bebida saludable

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Tras el desarrollo de la investigación pre experimental basada en la teoría de Hull, se pudo comprobar la hipótesis en la que se indicaba que las conductas o hábitos pueden ser modificados tras un buen refuerzo y consecuencia.

El ser humano vive de recibir recompensas verbales y también materiales, goza de ser halagado y elogiado, es por ello que agregando una dieta balanceada y rica en nutrientes, además de algunas palabras de satisfacción se logró modificar la conducta de un individuo, ocasionando que este pueda intercambiar la coca cola, por un desayuno altamente saludable.

La investigación requirió de esfuerzo y continuidad, ya que además de controlar el consumo de alimentos sanos, se debía preparar los mismos para que el sujeto experimental no caiga en la tentación de ingerir el refresco con gas durante la primera comida del día.

Para llevar a cabo el trabajo que dio frutos positivos, se tuvo algunos inconvenientes, como

aquellos para determinar qué hora sería la ideal para poder controlar la evitación de llevar a la boca el líquido considerado el más consumido en el mundo.

Tomando en cuenta que el sujeto experimental tomaba coca cola durante todo el día, existió la duda de controlar las 24 horas o bien en cierto momento de la jornada, definiendo al final poder modificar al habito en el horario del desayuno, creyendo que es la comida más importante del día, no solo por la satisfacción de saciedad, sino también por el importante aporte para la glucosa y oxígeno necesarios para un buen funcionamiento del sistema nervioso.

REFERENCIAS

-) 11 razones para no beber Coca-Cola. Disponible en:
<http://elecodelospasos.over-blog.com/article-12561393.html>
-) Clark L. Hull. Disponible en:
https://es.wikipedia.org/wiki/Clark_L._Hull
-) TEORIAS DEL APRENDIZAJE. Disponible en:
<http://teoriadaprendizaje.blogspot.com/p/hull.html>
-) Efectos negativos de beber coca cola a corto y largo plazo. Disponible en:
<http://www.tengoagujetas.com/salud-bienestar/efectos-nocivos-beber-coca-cola/#>

LA IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN LAS ACTIVIDADES DEL DÍA

Baldivieso, J., Llorenti, A., Villanueva, E.
Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

La motivación es algo muy importante en nuestras actividades diarias. En el ámbito psicológico como en el filosófico, se refiere a aquellas cosas que impulsan a un individuo a reaccionar de cierta manera para que pueda lograr los objetivos planteados. En la presente investigación se pretende demostrar la importancia de la motivación dentro de trabajos realizados en la vida diaria, basándonos en la teoría de la motivación de Woodworth, utilizando como sujetos experimentales a dos participantes del grupo Carpe Diem, siendo uno estimulado motivacionalmente de forma que entre con muchas ganas e ímpetu a dar la charla de confirmación, mientras que el segundo no recibió un estímulo de motivación, demostrando con esto si se cumple la teoría motivacional de Woodworth.

ABSTRACT

Motivation is very important in our daily activities. In the psychological as in the philosophical, it refers to those things that impel an individual to react in a certain way so that he can achieve the stated objective. The present research aims to demonstrate the importance of motivation within work performed in daily life, based on Woodworth motivation theory, using as experimental subjects two participants of the Carpe Diem group, one being motivationally stimulated in a way that He was very eager to give the talk of confirmation, while the second did not receive a stimulus of motivation, demonstrating with this if the motivational theory of Woodworth is fulfilled.

PALABRAS CLAVE: motivacion, Woodworth, estimulo.

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se pretende demostrar la importancia de la motivación dentro de trabajos realizados en la vida diaria, basándonos en la teoría de la motivación de Woodworth.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El propósito del estudio es demostrar cómo la motivación puede hacer que las personas rindan mejor en las actividades cotidianas que tienen.

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es importante ya que nos permite conocer cómo la motivación genera que las personas rindan de una manera más eficiente en sus actividades diarias

OBJETIVOS

Objetivo general

Demostrar cómo la motivación afecta de manera positiva y hace que las personas rindan mejor en sus actividades diarias.

Objetivos Específicos

-) Conocer las diferentes reacciones que tiene la estimulación motivacional en las personas y su desempeño
-) Comprender la fuerza que ejerce la estimulación motivacional en las personas

HIPÓTESIS

Si se estimula al ser humano con diferentes estímulos motivacionales, puede llegar a generar que este rinda adecuadamente y de una manera excelente en sus actividades o trabajos del día.

MARCO TEÓRICO

La motivación en el ámbito psicológico como en el filosófico se refiere a aquellas cosas que impulsan a un individuo a reaccionar de cierta manera para que pueda lograr los objetivos planteados. También se puede decir que la motivación está relacionada con el impulso ya que puede empujar a un individuo a la búsqueda de mejores situaciones y resultados.

La motivación tiene un papel esencial en la vida de todas las personas ya que es lo que nos impulsa a buscar siempre mejores aspiraciones para nuestras vidas, sin una motivación nos veríamos estancados en un mismo punto y nunca habríamos llegado hasta lo que somos hoy.

Enfocándonos más hacia lo que es la psicología, tuvimos varios representantes que plantearon sus teorías sobre la motivación, uno de ellos fue Robert S. Woodworth psicólogo estadounidense y presidente de la asociación americana de psicología en 1914. Tuvo obras importantes como Dynamic psychology (1918), experimental psychology (1938) y contemporary of psychology (1931) ;

también es conocido por una de sus teorías más famosas sobre la motivación.

Woodworth intento explicar la motivación humana en su totalidad por medio de su teoría a la cual denomino "teoría del impulso". Donde se refería a las condiciones necesarias para que se activen ciertos mecanismos de la conducta, ya sea para iniciar o finalizar una actividad. Existen cuatro tipos de motivación los cuales según Woodworth son:

-) Siendo impulsado por una necesidad biológica (la comida, el agua, la homeostasis, el sexo, etc.) hacer algo para satisfacer esa necesidad.
-) La idea que sugiere que cualquier animal está motivado para cumplir con las necesidades básicas para sobrevivir.
-) Motivado para alcanzar la homeostasis (equilibrio biológico).
-) necesidades innatas como el sexo

Gracias a la teoría de Woodworth se pudo hacer más investigaciones y descubrimientos acerca de la motivación los cuales fueron tomando más importancia con el paso del tiempo y hasta la actualidad.

MÉTODO

Tipo de Investigación: El método utilizado es experimental ,debido a que hubo cierto control de variables.

Participantes: Dos participantes de 17 años del grupo Carpe Diem

Ambiente: Salas/sótano de la iglesia de San Miguel

Variables:

Dependiente

Seguridad con la que entra un individuo a dar la charla, controlar los nervios, hablar con tranquilidad o no.

Independiente

Motivación previamente realizada a los Carpes de primer año

Experimento

Realizaremos este experimento basándonos en la teoría motivacional de Woodworth, empleándola con los carpes nuevos del grupo Carpe Diem de la iglesia de San Miguel.

Cada sábado, este grupo se encarga de dar una charla a los confirmantes de 15 a 16 años inscritos. Cada semana son diferentes carpes que dan la charla y en cada una hay 1 o 2 nuevos, este sábado 4 de junio dieron dos nuevos así que aprovechamos para realizar el experimento.

Se dio un gran apoyo y motivación a uno de ellos de forma que entre con muchas ganas e ímpetu a dar la charla, además de calmar los nervios de hablar frente a más de 100 personas (confirmantes). Mientras que el segundo carpe que no recibió un estímulo de motivación o el apoyo que recibe el segundo sujeto, podíamos observar que

tartamudeaba, dudaba de lo que hablaba no había esa seguridad y los nervios estaban presentes en él

RESULTADOS

Carpes	Sujeto 1 Motivado	Sujeto 2 No motivado
Respuesta	Vemos que al recibir apoyo, motivación, ayuda, etc. Su desarrollo en cuanto a la charla mejoro y fue mejor el resultado de la misma	Al sentir nervios, inseguridad, tartamudear, etc. Dudaba mucho, estaba inseguro de lo que decía, no hablaba con claridad a diferencia del primer sujeto

CONCLUSIONES

Llegamos a la conclusión de que un sujeto motivado y al recibir apoyo demuestra mayor seguridad y mejor desempeño mientras que una persona que no recibe esa motivación, obviamente no en todos los casos, su desempeño no puede ser el esperado ya que influyen factores como el miedo, inseguridad, etc.

Entonces se demuestra que un sujeto con motivación puede mejorar su desempeño al realizar una acción.

REFERENCIAS

-) Ricardo, G. (2012). La motivación, Capítulo V. Las teorías de la motivación en el tránsito del siglo XIX al XX. Disponible en: <http://rmgpmotivacion.blogspot.com/2012/11/la-motivacion-capitulo-v-las-teorias-de.html>.
-) Antecedentes históricos de la motivación. Disponible en: <https://www.preceden.com/timelines/49307-antecedentes-historicos-de-la-motivacion>.
-) Francisco, P. (2008) Perspectiva histórica de la psicología de la motivación. Disponible en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-47242008000200004.
-) Matilde, M. (2010) La Motivación 8. Disponible en: <http://humanidadyciencia.blogspot.com/2010/01/la-motivacion-8.html>.

APRENDIZAJE Y COLORES

Aguilar, C., Lang, V., Nogales, N. y Quiroga, D.
Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

Apoyándonos en la teoría de memoria a corto plazo de Miller, realizamos un experimento pre-experimental con el fin de observar cuantos colores en secuencia retiene una persona utilizando una media de dos minutos.

Se reclutó 20 voluntarios quienes previamente fueron informados en lo que consistía el experimento.

A los 20 participantes se les mostro una secuencia de diez colores y en un tiempo de dos minutos se les pidió que reiteraran la secuencia anterior de la forma mas precisa posible, cuyos resultados fueron registrados para la consideración del estudio.

ABSTRACT

Based on Miller's short-term memory theory, we performed a pre-experimental experiment to observe how many colors in sequence retains a person using an average of two minutes.

Twenty volunteers were recruited who were previously informed about the experiment.

The 20 participants were shown a sequence of ten colors and in a time of two minutes were asked to reiterate the previous sequence as precisely as possible, whose results were recorded for consideration of the study.

PALABRAS CLAVE: memoria, corto plazo, Miller, secuencia.

INTRODUCCIÓN

El presente informe de investigación experimental se centra en demostrar la teoría planteada por Miller sobre memoria a corto plazo, mostrando, así como un sujeto puede retener una secuencia de 10 colores en una media de dos minutos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Buscamos replicar la Teoría planteada por Miller de la memoria de corto plazo, si bien el plantea la teoría del mágico numero siete, nosotros planteamos algo similar pero con una secuencia de 10 colores.

OBJETIVOS

-) Objetivos generales: Registrar la cantidad de colores en la secuencia correcta.
-) Objetivos específicos:
 - o Tomar registro de la información retenida
 - o Registrar el tiempo en el que responde cada sujeto
 - o Cuantificación de aciertos y no aciertos

JUSTIFICACIÓN

Realizamos este experimento sobre la teoría de memoria a corto plazo de Miller, con la finalidad de evaluar la capacidad de un sujeto para retener información durante dos minutos como media.

MARCO TEÓRICO

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes,

posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

La memoria es una función del cerebro que permite al organismo codificar, almacenar y recuperar la información del pasado.¹ Surge como resultado de las conexiones sinápticas repetitivas entre las neuronas, lo que crea redes neuronales (la llamada potenciación a largo plazo).

George Miller publicó un ensayo que consiste en los límites de nuestra capacidad para procesar información, que encontramos dentro de los rangos de la memoria a corto plazo (MCP). Según Miller, la memoria a corto plazo tiene una capacidad de almacenamiento limitada, que está entre 5 y 9, es decir, 7 más o menos dos; dado que todos estos procesos se encuentran proporcionados por nuestras limitaciones biológicas que nos entrega nuestro sistema nervioso característico de cada ser humano, debido a que cada ser humano procesa de distinta manera la información.

Para el psicólogo George Miller este número 7 no era accidental ya que representaba las limitaciones de las capacidades de los seres humanos para el procesamiento de información, lo cual, en el momento que presenta su ensayo, fue una idea totalmente rechazada por los empiristas radicales, aún cuando, su teoría formal presentaba datos

empíricos consistentes.

El ensayo de este psicólogo, ciertamente aclaró que durante el procesamiento o de codificación (proceso de preparación de la información para el almacenaje) de los sujetos en función de su capacidad de atención, importancia y comprensión de lo que se habla, observa, o escucha es posible aumentar el número de elementos que procesa, al contrario si no es de su interés, no quedará almacenado en su memoria. Y dependiendo de esto podrá unir y complementar información, el proceso de codificación también implica aprendizaje deliberado, proceso del cual la gente intenta almacenar conocimiento y percepción.

MÉTODO

El método utilizado en el experimento fue el método pre-experimental, debido a que no hubo control de variables.

PARTICIPANTES

Reclutamos 20 voluntarios para formar parte del experimento, y se les presentaron una secuencia de 10 colores al azar; les pedimos que se memorizaran los colores hasta que los investigadores les preguntemos pasados dos minutos, registrando la cantidad de aciertos y el orden en el que se encontraban los colores.

ÉTICA

Se mantuvieron los nombres de los participantes en anonimato y todo lo realizado fue bajo el consentimiento de todos los participantes y se les informo que si ellos deseaban es les informarían los resultados de la investigación.

MUESTRO

El muestreo utilizado en el experimento fue un muestreo por conveniencia ya que todas las personas reclutadas fueron Alumnos de la Universidad La Salle entre las edades de 19 y 23 años.

AMBIENTE

Patio y cafetería de la Universidad La Salle de La Paz-Bolivia

INSTRUMENTOS

Para el experimento pre-experimental se utilizaron como material principal las diez hojas de diferentes colores, un cronómetro para calcular el tiempo de respuesta, y un cuaderno de apuntes que nos permitió registrar los aciertos como no aciertos de los estudiantes

VARIABLES

Variable dependiente: Retención de la secuencia de colores

Variable independiente: Secuencia de colores

CONCLUSIÓN

Una vez que ya se contaba con la muestra de 20 voluntarios de la Universidad La Salle escogidos por conveniencia y explicados todos los puntos que tienen que ver con la ética, dentro de ellas que sus nombres estaría bajo anonimato.

Se prosiguió explicando a cada uno de los voluntarios en que consistía este experimento pre-experimental. Diciéndoles a cada uno que el experimento consiste principalmente en la memoria a corto plazo.

Primero se les mostro a cada uno de los participantes hojas de distintos colores luego se espero aproximadamente 2 min y se les pidió a cada uno que repitiera los colores en la misma secuencia que los había observado.

Mientras el sujeto repetía los colores de las cartulinas en la secuencia que se acordaba se registraron todas sus respuestas (la cantidad de respuestas correctas e incorrectas) del mismo modo el tiempo en el que cada persona volvía a repetir la secuencia.

Finalmente se analizaron los resultados para poder comprobar y o negar la hipótesis planteada al principio de la investigación pre-experimental

REFERENCIAS

-) Definición de aprendizaje, disponible en: <http://definicion.de/aprendizaje/>
-) La memoria, disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos13/memor/memor.shtml>
-) El mágico numero 7 más o menos 2, disponible en: <http://pspevolutiva.blogspot.com/2007/09/el-mgico-nmero-7-ms-o-menos-2.html>
-) Memoria a corto plazo: ¿Cómo funciona?, disponible en: <http://www.rinconpsicologia.com/2011/02/memoria-corto-plazo-como-funciona.html>
-) Salkind, N. (1998). *Métodos de Investigación*. Mexico: Prentice Hall.

MEMORIA SENSORIAL

Gamarra, G., Mercado, A. y Rojas V.

Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia**RESUMEN**

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 y sin percepción no hay recuerdo, tal como lo señalan en el modelo mediacional II en el presente trabajo de investigación pre experimental se pretende demostrar la existencia de memoria sensorial de siete sujetos entre hombres y mujeres entre 18 y 20 años de edad.

ABSTRACT

Memory and perception are very close cognitive processes and one can hardly understand one without the other. Sensations are the starting point of perception, and perception is the first step toward remembering. Without sensation there is no perception and no perception there is no memory, as they point out in the mediational model II in the present pre-experimental research work is intended to demonstrate the existence of sensory memory of seven subjects between men and women between 18 and 20 years of age.

PALABRAS CLAVE: memoria, sensorial, percepcion, recuerdo.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Sensaciones y sentidos evocan, de forma energética y emotiva, recuerdos de nuestro pasado. Las emociones liberadas pueden ser positivas (placer y felicidad) o negativas (miedos y aversiones). El sabor o el gusto de un dulce desencadenan una respuesta muy intensa que nos devuelve a la infancia; una balada que creíamos olvidada nos transporta a la adolescencia. Los recuerdos sensoriales afectan a todos los sentidos. Un sonido, un paisaje o un suave rozamiento pueden evocarnos experiencias intensas de nuestra historia vivida.

La memoria es una función superior del cerebro que permite al organismo, codificar, almacenar y recuperar la información del pasado. Algunas teorías afirman que surge como resultado de las conexiones sinápticas repetitivas entre las neuronas, lo que crea redes neuronales (potenciación a largo plazo).

La memoria permite retener experiencias pasadas y según el alcance temporal, se clasifica convencionalmente en: memoria a corto plazo (consecuencia de la simple excitación de la sinapsis para reforzarla o sensibilizarla transitoriamente), memoria a mediano plazo y memoria a largo plazo (consecuencia de un reforzamiento permanente de la sinapsis gracias a la activación de ciertos genes y a la síntesis de las proteínas correspondientes). El hipocampo es una estructura del cerebro relacionada a la memoria y aprendizaje.

En términos prácticos, la memoria (o, mejor, los recuerdos) es la expresión de que ha ocurrido

un aprendizaje. De ahí que los procesos de memoria y de aprendizaje sean difíciles de estudiar por separado.

La memoria sensorial no puede darse si antes un sujeto no ha vivido o conocido objetos o situaciones.

Por todo lo expuesto los investigadores pretendemos responder; ¿es capaz el ser humano reconocer objetos con el simple contacto?.

JUSTIFICACIÓN

Incrementar conocimientos sobre una investigación experimental, además de conocer la importancia en el ser humano acerca de la memoria sensorial.

OBJETIVOS**Objetivo general**

Evaluar la memoria sensorial en siete sujetos entre 18 y 20 años de edad en ambos sexos.

Objetivos Específicos

-] Recopilar información de la memoria sensorial.
-] Privar de la visión con un vendaje en los ojos siete sujetos.
-] Colocar siete objetos para ser reconocidos mediante el tacto.
-] Evaluar la cantidad de aciertos en el reconocimiento de los objetos.

HIPÓTESIS

Las personas tienen la capacidad de almacenar información y poder gozar de memoria sensorial táctil al ser privados de la memoria visual.

MARCO TEÓRICO

Memoria Sensorial

La memoria es una función del cerebro que permite al organismo codificar, almacenar y recuperar la información del pasado. Algunas teorías afirman que surge como resultado de las conexiones sinápticas repetitivas entre las neuronas, lo que crea redes neuronales (la llamada potenciación a largo plazo).

La memoria permite retener experiencias pasadas y, según el alcance temporal, se clasifica convencionalmente en: memoria a corto plazo (consecuencia de la simple excitación de la sinapsis para reforzarla o sensibilizarla transitoriamente), memoria a mediano plazo y memoria a largo plazo (consecuencia de un reforzamiento permanente de la sinapsis gracias a la activación de ciertos genes y a la síntesis de las proteínas correspondientes). El hipocampo es una estructura del cerebro relacionada a la memoria y aprendizaje. Un ejemplo que sustenta lo antes mencionado es la enfermedad de Alzheimer que ataca las neuronas del hipocampo lo que causa que la persona vaya perdiendo memoria y no recuerde en muchas ocasiones ni a sus familiares.

En términos prácticos, la memoria (o, mejor, los recuerdos) es la expresión de que ha ocurrido un aprendizaje. De ahí que los procesos de memoria y de aprendizaje sean difíciles de estudiar por separado.

El estudio de la memoria suele centrarse sobre todo en los homínidos, puesto que estos presentan la estructura cerebral más compleja de la escala evolutiva. No obstante, el estudio de la memoria en otras especies también es importante, no sólo para hallar diferencias neuroanatómicas y funcionales, sino también para descubrir semejanzas. Los estudios con animales suelen realizarse también para descubrir la evolución de las capacidades mnésicas y para experimentos donde no es posible, por ética, trabajar con seres humanos. De hecho, los animales con un sistema nervioso simple tienen la capacidad de adquirir conocimiento sobre el mundo, y crear recuerdos. Por supuesto, esta capacidad alcanza su máxima expresión en los seres humanos.

El cerebro humano de un individuo adulto estándar contiene unos 100 000 millones de neuronas y unos 100 billones de interconexiones (sinapsis) entre estas.³ Aunque a ciencia cierta nadie sabe la capacidad de memoria del cerebro, puesto que no se dispone de ningún medio fiable para poder calcularla, las estimaciones varían entre 1 y 10 terabytes.⁴ Según Carl Sagan, tenemos la capacidad de almacenar en nuestra mente información equivalente a la de 10 billones de páginas de enciclopedia.⁵

No existe un único lugar físico para la memoria en nuestro cerebro.⁶ La memoria está diseminada por distintas localizaciones especializadas. Mientras en

algunas regiones del córtex temporal están almacenados los recuerdos de nuestra más tierna infancia, el significado de las palabras se guarda en la región central del hemisferio derecho y los datos de aprendizaje en el córtex parieto-temporal. Los lóbulos frontales se dedican a organizar la percepción y el pensamiento. Muchos de nuestros automatismos están almacenados en el cerebelo.

Broadbent (1958)

Propuso la existencia de un mecanismo de memoria inmediata que registraría la información del estímulo proximal durante un breve periodo de tiempo. Posteriormente Neisser (1967) lo denominó memoria sensorial y consistiría en un registro precategorial de la información de capacidad limitada y escasa duración. Inicialmente Neisser propuso dos tipos de memoria sensorial: *memoria icónica*, responsable del registro precategorial de la información visual, y *memoria ecoica*, que lo haría de la información auditiva. En su modelo, Atkinson y Shiffrin (1968) proponían la existencia de un registro sensorial para cada una de las modalidades sensoriales, aunque la mayoría de las investigaciones sobre memoria sensorial se centran en los dos inicialmente definidos por Neisser. Su función consistiría en la persistencia de los estímulos el tiempo suficiente para posibilitar su procesamiento.

MÉTODO

Tipo de Investigación

La investigación sigue un diseño pre-experimental, que según Sampieri (2006) es el método por el cual se observa los fenómenos tal y como se presentan en su ambiente natural para luego analizarlo. Además está basado en el segundo modelo mediacional de Díaz Justiniano.

Participantes

Siete sujetos de ambos sexos entre 18 y 20 años de edad.

Ética

La investigación tuvo curso tras el consentimiento previo de los sujetos experimentales, siendo todos mayores de edad.

Ambiente

En una de las Universidades de la ciudad de La Paz.

Variables

Variable Dependiente: El reconocimiento de los juguetes.

Variable Independiente: Cinco juguetes con diferentes formas y texturas para ser reconocidos por los sujetos.

Procedimiento

Se determinó la utilización de cinco juguetes con formas y texturas diferentes, para posteriormente de forma ordenada hacer que los sujetos puedan manipularlos. Se procedió a cubrir los ojos con una venda a cada uno de los participantes y de manera individual pasaron a sentir con las manos los

objetos establecidos.

- 1.- Pelota de goma con puntas
- 2.- Pelota lisa de goma
- 3.- Lego rectangular
- 4.- Ave de plástico (pájaro)
- 5.- Cepillo de cabello

En un tiempo aproximado de cinco minutos por cada participante del trabajo de investigación lograron discriminar y reconocer perfectamente cada uno de los objetos

RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados obtenidos a través de un estudio pre experimental de memoria sensorial realizado a siete sujetos de una universidad privada de la ciudad de La Paz Bolivia.

SUJETOS	JUGUETE 1	JUGUETE 2	JUGUETE 3	JUGUETE 4	JUGUETE 5
1er Sujeto	Pelota cascabel	Pelota de goma con carita feliz y que se usan como llavero.	Lego gigante	Pajarito	Cepillo
2do Sujeto	Pelota de goma para el estrés con sonajera.	Pelota de goma que revota.	Rastros o Lego.	Muñequito o pajarito.	Cepillo.
3er Sujeto	Pelota de Goma.	Pelota de goma para los nervios.	Rastros o Lego.	Pajarito.	Cepillo.
4to Sujeto	Pelota que brilla cuando se las lanza.	Pelota de goma con caritas felices.	Rastros o Lego.	Pajarito de plástico, cuerpo de terciopelo.	Cepillo
5to Sujeto	Pelota anti estrés.	Pelota de goma.	Rastros o Lego.	Pajarito de juguete.	Cepillo
6to Sujeto	Pelota con puntas.	Pelota normal	Rastros o Lego.	Pajarito	Cepillo
7mo Sujeto	Pelota con puntos y algo en el centro.	Pelota de esponja.	Lego, bloques para armar.	Pájaro	Cepillo
resultado	Coincidieron	Coincidieron	Coincidieron	Coincidieron	Coincidieron

tiene gran facilidad de conservar una memoria sensorial a corto y largo plazo. A los participantes tal vez les habría sido muy complicado discriminar las formas, sin embargo al haber tenido contacto en ocasiones anteriores y etapas de desarrollo con los objetos mencionados, han logrado resolver el conflicto.

Como conclusión los sujetos demostraron poder reconocer objetos de distintas texturas y tamaños a través de su memoria sensorial táctil al ser privados previamente de la memoria visual con bastante éxito.

REFERENCIAS

-) Memoria sensorial y memoria a corto plazo, disponible en: <http://psicologiadelamemoria.blogspot.com/p/memoria-sensorial-y-percepcion.html>
-) Memoria sensorial, disponible en: <http://www.investigacionyciencia.es/revistas/mente-y-cerebro/numero/70/memoria-sensorial-12753>
-) Estrés y memoria, disponible en: <http://www.asociacioneducar.com/monografias-docente-neurociencias/silvia-vazquez.pdf>
-) Memoria humana, disponible en: <http://documents.tips/documents/memoria-humana-psicologia.html>

CONCLUSIONES

Sin dificultad alguna y coincidiendo en su mayoría en la descripción de los juguetes, los sujetos han logrado pasar la prueba y de esa manera se confirma la hipótesis, es decir que el ser humano

LA FUERZA DEL SIGNIFICADO DE LA PALABRA

Baldivieso, J., Llorenti, A., Villanueva, E.
Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

En la presente investigación se trabajó con la teoría de la mediación del significado de Osgood, que indica que cada persona le da un significado diferente a las palabras. Se creó una propia experimentación tomando dicha teoría para poder comprender cuáles son los factores que influyen en que las personas tengan distintas concepciones de las diferentes palabras existentes en la lengua española. Se trabaja con 8 voluntarios a los que se les menciona diferentes palabras y estos deben decir qué significa dicha palabra para ellos.

ABSTRACT

In the present investigation we worked with the theory of mediation of the meaning of Osgood, which indicates that each person gives a different meaning to words. It was created an own experimentation taking this theory to be able to understand which are the factors that influence that the people have different conceptions of the different words existing in the Spanish language. We work with 8 volunteers who are mentioned different words and they must say what the word means to them.

PALABRAS CLAVE: mediación, significado, Osgood, concepción.

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se pretende demostrar que la teoría de investigación de Charles Osgood “diferencial semántico” se puede aplicar para medir que connotación tiene un objeto para una persona en particular, si éste es básicamente bueno o malo. Osgood encontró la manera de medir realmente los significados, por medio de la utilización de la diferencia semántica, que consiste en una escala de siete puntos, cada una definida por adjetivos como bueno/malo, rápido/lento.

Basándose en la teoría de Charles Osgood se realizara un experimento para medir la connotación que genera distintas palabras a los individuos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es necesario medir la apreciación que dos o más personas pueden llegar a tener en relación a un asunto. Ya que para lo que a alguno resulta agradable, para otro sujeto puede ser totalmente despreciable, por lo que con este experimento se trataría de medir la connotación que ejercen ciertas palabras a diez individuos distintos.

JUSTIFICACIÓN

Hacer una experimentación propia basada en la teoría de Osgood para demostrar y aportar información a distintas instituciones.

OBJETIVOS

Objetivo general

Medir la apreciación que se generan en ocho individuos tras mencionarles palabras comunes, ya sea la reacción negativa o positiva

Objetivos Específicos

-) Demostrar que las palabras mencionadas provocan distintas reacciones según a lo que el individuo relacione o por alguna experiencia vivida.
-) Demostrar que se cumple la Teoría de la Mediación del Significado de Osgood.
-) Determinar por qué las personas le dan un significado diferente a las palabras existentes en nuestro idioma.

HIPÓTESIS

Si se mencionan ciertas palabras cada individuo las relacionará de diferente manera, con distintos significados, ya sea de forma agradable o de forma desagradable, comprobando la hipótesis de la mediación del significado de Osgood.

MARCO TEÓRICO

El diferencial semántico o prueba del diferencial semántico, es un instrumento de evaluación psicológica creado por Charles Osgood, George Suci y Percy Tannenbaum en 1957. Este instrumento se sustenta en la teoría mediacional de dichos autores, de corte neoconductista. Se plantea que un concepto adquiere significado cuando un signo (palabra) puede provocar la respuesta que está asociada al objeto que representa; es decir, se reacciona ante el objeto simbolizado.

El interés principal de Osgood y sus colaboradores es estudiar la estructura del significado, concluyendo que éste tiene tres dimensiones: evaluación, potencia y actividad.

“La técnica se desarrolla proponiendo una lista de adjetivos al sujeto, que él ha de relacionar con los conceptos propuestos. Los adjetivos se presentan en forma bipolar, mediando entre ambos extremos una serie de valores intermedios. Por ejemplo se presenta el par "amplio" / "pequeño", separados por una especie de regla graduada en la que el sujeto debe marcar cómo ubica el concepto en relación con ambos polos.” Charles Osgood

No se contraponen conceptos del tipo "bueno/malo" ya que la escala de medición del diferencial semántico es no comparativa, por lo que se debe bipolarizar siempre las preguntas en torno al mismo concepto. La elección de adjetivos debe responder a algo que pueda ser medida de una manera objetiva. Tanto los adjetivos como los conceptos están relacionados con la dimensión que se quiera medir. La estructura es del siguiente modo:

El sujeto marca donde corresponde, puntuándose así:



Se trata de una prueba semi-objetiva, pero no es un test, ya que se amolda a lo que el investigador quiera evaluar, por lo que no hay conceptos ni escalas tipificadas.

La teoría de los significados se relaciona directamente con la escala de evaluación psicológica diseñada por Charles Osgood, que sirve para medir qué connotación tiene un objeto para una persona en particular, si éste es básicamente bueno o malo. Es necesario medir la apreciación que alguien tiene respecto a un asunto, porque un objeto o cosa no significa lo mismo para todos, ósea que lo que para un individuo A es agradable, para otro B puede ser totalmente despreciable.

MÉTODO

Tipo de Investigación

El método utilizado es Pre-experimental, debido a que hubo cierto control de variables.

Participantes

8 participantes, 4 hombres y 4 mujeres del grupo Carpe Diem

Ambiente

Sótano de la Iglesia de San Miguel

Variables

Dependiente: Reacción causada ante las palabras dichas a los sujetos experimentales.

Independiente: Palabras que se dirán a los sujetos experimentales.

Experimento

Realizaremos este experimento basándonos en la teoría de Osgood de la mediación del significado.

Se eligió a 8 personas del grupo Carpe Diem, a los cuales se les mencionaron 10 palabras escogidas al azar. Se observó la reacción que estas causaban en ellos y se les preguntó con qué asociaban dichas palabras.

Posteriormente se las anotó en una tabla para comparar resultados.

Participantes	Tormenta	Amor	Música	Terremoto
Sujeto 1	Tristeza	Novia	Calma	Terror
Sujeto 2	Caos	Dios	Recuerdos	Tristeza
Sujeto 3	Miedo	Alegría	Tranquilidad	Pérdida
Sujeto 4	Viento	Ilusión	Felicidad	Miedo
Sujeto 5	Tempestad	Familia	Armonía	Angustia
Sujeto 6	Terror	Pareja	Bienestar	Separación
Sujeto 7	Pérdida	Novio	Vida	Desamparo
Sujeto 8	Soledad	Malo	Separación	Caos

Resultados

En la siguiente tabla podemos observar los resultados obtenidos:

Notándose así que la percepción y el significado que cada uno le dio a cada palabra es completamente diferente.

CONCLUSIONES

Se llegó a la conclusión de que cada persona le da un significado diferente a las palabras, ya que todos asocian dichas palabras generalmente a un sentimiento o memoria fuerte que les haya causado algo relacionado a esa palabra. Por ende se llega a la conclusión de que la hipótesis planteada por Osgood es verdadera.

También comprobamos que si, cada persona asociara las palabras con diferentes circunstancias de su pasado generando una variación en su respuesta, siendo esta negativa o positiva, cumpliendo de esta manera con nuestros Objetivos.

Conclusiones

Se llegó a la conclusión de que cada persona le da un significado diferente a las palabras, ya que todos asocian dichas palabras generalmente a un sentimiento o memoria fuerte que les haya causado algo relacionado a esa palabra. Por ende se llega a la conclusión de que la hipótesis planteada por Osgood es verdadera.

También comprobamos que si, cada persona asociara las palabras con diferentes circunstancias de su pasado generando una variación en su respuesta, siendo esta negativa o positiva,

cumpliendo de esta manera con nuestros Objetivos.

REFERENCIAS

-) Diferencia Semántica, recuperado de:
<http://danisanhueza.blogspot.com/2010/10/diferencial-semantic.html>
-) Charles Osgood, recuperado de:
https://es.wikipedia.org/wiki/Charles_E._Osgood
-) Teoría de Charles Osgood, Recuperado de:
https://es.wikipedia.org/wiki/Diferencial_sem%C3%A1ntico
-) Recuperado de los apuntes de Psicología Experimental II de los estudiantes de la universidad La Salle: Llorenti Andrés, Baldivieso Joaquín, Villanueva Ericka.

SHERLOCK HOLMES RESOLVIENDO EL MISTERIO DE LA CAJA

Aguilar, C., Baldivieso, J., Lang, V., Llorenti, A., Nogales, N.
Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

En el presente trabajo, demostraremos todo lo aprendido en este segundo semestre de psicología experimental, empleando nuestros conocimientos en enseñar a un ratón a presionar la palanca para recibir el pelet, caja que fue diseñado por nosotros mismos. El fin de este experimento es demostrar la teoría de Condicionamiento operante de Skinner, siendo esta teoría la que aprendimos durante este segundo semestre.

Los ratones son roedores que, debido a su enorme habilidad de adaptación a muy diversos medios y a su gran capacidad de reproducción, han sido considerados como una plaga, quizá desde muy temprano en la historia de la humanidad.

Los modelos animales permiten investigar problemas que son difíciles o imposibles de estudiar directamente en personas, siempre que el modelo empleado y la conducta humana sean similares con respecto a los rasgos relevantes de estudio, y esta idea no solo se aplica al estudio del comportamiento, sino también por ejemplo a la investigación médica para el desarrollo de fármacos en la búsqueda de remedios para las enfermedades. En el caso del estudio de la conducta, por ejemplo, las similitudes entre los ratones y las personas en la manera de evitar comidas peligrosas, hace que el ratón sea un modelo válido para estudiar.

ABSTRACT

In the present work, we will demonstrate everything learned in this second semester of experimental psychology, using our knowledge in teaching a mouse to press the lever to receive the pelet, a box that was designed by ourselves. The purpose of this experiment is to demonstrate Skinner's theory of operant conditioning, this theory being what we learned during this second semester. Mice are rodents which, because of their enormous ability to adapt to a variety of media and to their great capacity for reproduction, have been considered as a plague, perhaps very early in the history of mankind. Animal models allow us to investigate problems that are difficult or impossible to study directly in people, as long as the model employed and human behavior are similar with respect to the relevant traits of study, and this idea applies not only to the study of behavior, but Also for example to medical research for the development of drugs in the search for remedies for diseases. In the case of the study of behavior, for example, the similarities between mice and people in avoiding dangerous foods makes the mouse a valid model for studying.

PALABRAS CLAVE: condicionamiento, operante, Skinner, conducta.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Sirve el estudio del comportamiento animal para conocer mejor el comportamiento humano?

JUSTIFICACIÓN

Se realizó el experimento pre experimental para demostrar la teoría planteada por Skinner sobre eventos Condicionamiento operante y replicar esta teoría para observar cómo con el refuerzo o castigo se puede generar conductas..

Justificación metodológica:

Replicar el experimento de la teoría de condicionamiento operante de Skinner para observar las el comportamiento emitido por el ratón.

OBJETIVOS**Objetivo general**

Observar y comprobar la teoría de Skinner de condicionamiento operante.

Objetivos Específicos

- J Conseguir un Mus Músculos Albino de mínimo 3 meses de edad.
- J Construir una caja lo suficientemente grande y que tenga una palanca para prender la luz.
- J Preparar pellets suficientes para el semestre como refuerzo.
- J Condicionar al ratón con la ayuda de un instrumento para guiarlo.
- J Registrar los datos del ratón en cada sesión
- J Condicionar al ratón a apretar tres veces la palanca.

MARCO TEÓRICO

Condicionamiento operante

Desarrollado por B.F Skinner, el condicionamiento operante es una forma de aprender por medio de recompensas y castigos. Este tipo de condicionamiento sostiene que una determinada conducta y una consecuencia, ya sea un premio o castigo, tienen una conexión que nos lleva al aprendizaje.

Los estudios sobre el condicionamiento clásico dieron lugar a la aparición de otras teorías que pueden explicar el comportamiento y el aprendizaje, y una de ellas es el condicionamiento operante. El condicionamiento operante trata de negar la creencia de que los pensamientos y motivaciones internas son los responsables del aprendizaje de un comportamiento. Como conductista, Skinner creía que sólo las causas externas de comportamiento debían ser consideradas.

El término "operante" fue utilizado por Skinner con el fin de darnos una buena visión general de su teoría. Con este término, él quería decir que este tipo de condicionamiento implica sólo los factores externos que afectan al comportamiento y sus consecuencias (Mae Sincero, 2011).

Datos Biográficos

Burrus Frederic Skinner, nació en 1904 en Susquehanna, Pennsylvania. Luego de fallar en sus intentos de ser escritor cambió a la psicología, de lo cual sólo tenía una vaga idea. Obtuvo su doctorado en 1931.

Escribió en 1938 el libro titulado "La Conducta de los Organismos", en la cual introdujo sus estudios sobre el condicionamiento operante, luego escribió Walden II en 1948, si intento era describir la utilización de un diseño para la buena vida en una comunidad regida por los principios del conocimiento operante. Después le siguieron numerosos escritos, hasta su deceso el 18 de agosto de 1990 (Teorías del aprendizaje, 2011).

Caja de Skinner

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

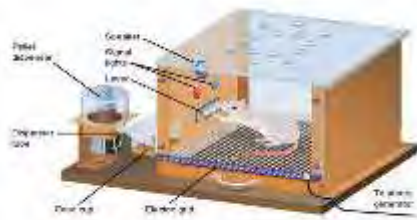


Ilustración 1. Imagen de caja de Skinner

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 asociaron rápidamente la palanca con la comida. Con el paso del tiempo, Skinner fue complicando el experimento, ahora la comida sólo sería suministrada alguna de las veces que se presionaba la palanca y cuando ya lo habían aprendido dejó de suministrarles comida. Esto hizo que los animales "desaprendieran" lo aprendido, pero el tiempo que esto les llevó fue igual al tiempo que tardaron en aprenderlo (Block de filosofía de Ibach, 2010).

MÉTODO

Tipo de investigación

Se utilizó una investigación de tipo experimental dado que se controlaban las variables y es una investigación dentro de un ambiente cerrado y vigilado.

Participante o Sujeto

Género	Clases	Orden	Especie
Animal	Mamíferos	Roedores	Mus Músculos
Grupo de seres que tienen entre sí, analogías constantes	Comprende varias ordenes	Grupo de animales que presentan incisivos	Grupo de roedores cuyas características internas y externas son similares

El mus músculos albino que fue otorgado al grupo de trabajo obtuvo el nombre *Sherlock Maluma Pinky Peludito Watson Caranavi*, nombrado así por la indecisión de los investigadores.

Pero para trabajar con un solo nombre, se lo llamó *Sherlock*.

Ambiente

La investigación se realizó en las instalaciones del laboratorio de Psicología Experimental de la ciudad de La Paz, Bolivia, en la zona de Bolonia.

Instrumento

El experimento fue realizado en una caja de madera, hecha por los investigadores, que constaba de 4 paredes, una palanca la cual al apretarla se prendía un foco que se encontraba superior a esta. Al apretar la palanca se le daba a *Sherlock* como refuerzo un *pellet*.

Para evitar que trepara las paredes o cuando no avanzaba se lo estimulaba con una regla de plástico amarillo.

Variables

Variable dependiente: Recorrido del laberinto

Variable independiente: La privación de 48 horas sin comida

Procedimientos

Para la realización de este experimento primero los investigadores consiguieron un ratón al cual se fue condicionando desde principio del primer semestre

para pasar un laberinto, con estos conocimientos se prosiguió con el trabajo del segundo semestre donde basándonos en la teoría de Skinner se realizó una caja la cual constaba de cuatro paredes y un foco el cual al apretar la palanca prendía una luz y se le daba un pelet.

Con el paso de las semanas el ratón tenía que ser condicionado para apretar la palanca para lo cual fue condicionado con la privación de alimento y con la ayuda de una regla la cual nos permitirá corregir su comportamiento para generar una conducta en el sujeto experimental.

Procesamiento de datos

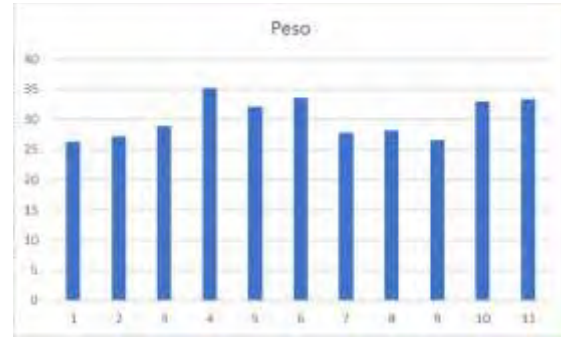
Peso de Sherlock en gramos primer semestre:

Semana	Peso
1	25.2
2	26.4
3	28.4
4	29.2
5	30
6	29.3
7	30.8
8	30.02
9	26.06
10	29.02
11	33



Peso del Ratón en gramos segundo semestre

Semana	Peso
1	26,4
2	27,2
3	28,9
4	35,2
5	32,2
6	33,6
7	27,8
8	28,2
9	26,6
10	33
11	33,4



RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Resultado

Es posible observar mediante el experimento que un organismo mediante estimulación constante y premio (Pelets) se puede generar nuevas conductas en el ratón hasta que aprenda a realizar los movimientos de forma correcta.

Por lo que entendemos que los organismos, no solo los ratones, pueden ser condicionados a nuevas conductas mediante diferentes métodos.

En esta replicación del experimento de Skinner, el ratón no logró apretar la palanca las tres veces propuestas en los objetivos solo lo logra una, esto se puede deber al tiempo en el que trabaja.

Conclusiones

Se llegó a la conclusión de que por medio de la estimulación constante se puede llegar a generar nuevas conductas, respuestas aprendidas comprobando la teoría de Skinner.

Mediante la estimulación se pueden generar nuevas conductas en los organismos, esta de igual forma se deberá a una estimulación constante ya que si esta estimulación no es constante el sujeto no podrá aprender las conductas.

El condicionamiento puede ser más sencillo de lograr mediante el método de premio o castigo lo que permitirá un mejor rendimiento.

Para un buen condicionamiento y generar una conducta en un organismo este tiene que estar privado para que en el momento de que el realice las conductas tenga una recompensa y que esta actúe como estímulo para generar las conductas deseadas.

Limitaciones

) Las limitaciones que se tuvo al momento de trabajar con el *Mus Músculos Albino* fue que al no estar en un ambiente totalmente controlado había variables que no se podían controlar.

) Si dentro del laboratorio hay una contaminación ya sea por demasiado ruido, el *Mus Músculos Albino* se distraía y no podía trabajar.

) Además de condicionar al animal a presionar la palanca, si la caja no es suficiente mente alta hay q condicionarlo a que no trepe a las paredes.

Si no existía la privación previa de 48 el *Mus Músculos Albino* no trabajaba dado que no ve necesario recibir los pellets

Alcances

-) Nuevas formas de condicionar al *Mus Músculos Albino*.
-) Se pudo lograr generar nuevas conductas.
-) Se logró trabajar de una forma correcta gracias al laboratorio que la Universidad proporcionó.
-) Se pudo dar la crianza y cuidado de un *Mus Músculos Albino*.

Recomendaciones

Recomendamos estrictamente trabaja con los ratones durante bastante tiempo no sólo un día, y por ende que el ratón pueda dar más recorridos y sólo usar un *Pelet* cada recorrido, esto para la optimización del trabajo que realice el ratón.

REFERENCIAS

-) ardila, R. (2013). III. El mundo de la psicología. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 8.
-) Wikipedia. (s.f.). *Wikipedia*. Recuperado el 6 de junio de 2016, de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Experimento_Kerplunk
-) Mae Sincero, S. (10 de Mayo de 2011). *Explorable*. Obtenido de <https://explorable.com/es/condicionamiento-operante>
-) *Block de filosofía de Ibach*. (Noviembre de 2010). Obtenido de <https://beacubells.wordpress.com/2ª-evaluacion/la-caja-de-skinner/>
-) (Diciembre de 2011). Obtenido de Teorías del aprendizaje: <http://teoriadaprendizaje.blogspot.com/p/skinner.html>

BAM BAM Y LA TRAVESÍA DE LA CAJA DE SKINNER

Gamarra, G., Mercado, A y Rojas, V.

Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

Skinner, ideó un mecanismo con la intención de conocer el aprendizaje y las reacciones animales, la Caja de Skinner, un artefacto que cuenta con una palanca que al ser presionada generaba el encendido de la luz artificial.

Bam Bam, el ratón de laboratorio es quién cumplió esta travesía y de tal manera se confirma la teoría de Skinner, aquella que plantea el experimento para que relacionase el accionamiento de la palanca con la obtención de comida. Así cada vez que Bam Bam presionaba la palanca se le recompensaba con peleps. Bam Bam asoció en forma cronológica la palanca con la comida, puesto que se tuvo que primero condicionarlo, es decir, dejarlo por 48 horas sin alimento, para que con el paso del tiempo logre realizar la prueba con éxito.

ABSTRACT

Skinner, devised a mechanism with the intention of knowing the learning and the animal reactions, the Box of Skinner, an artifact that counts on a lever that when being pressed generated the ignition of the artificial light.

Bam Bam, the laboratory mouse is the one who fulfilled this journey and in such a way confirms the theory of Skinner, the one that raises the experiment to relate the drive of the lever with the obtaining of food. So every time Bam Bam pressed the lever he was rewarded with peleps. Bam Bam chronologically associated the lever with the food, since it had to be conditioned first, is leave it for 48 hours without food, so that over time it can successfully carry out the test, etc.).

PALABRAS CLAVE: aprendizaje, Skinner, recompensa, condicionamiento.

INTRODUCCIÓN

I.1 Planteamiento del problema

Los términos operante e instrumental son equivalentes y reemplazan al viejo término “intencional” de la psicología clásica, el primero es usado por Skinner, el segundo por Thorndike. El condicionamiento operante es un proceso de ejercer control sobre la conducta de un organismo en un cierto ambiente, por medio de la aplicación del refuerzo. Incluye máxima flexibilidad y adaptabilidad (Ardila, 1981).

El refuerzo es cualquier evento que contingente con la respuesta de un organismo altera la probabilidad futura de que ocurra dicha respuesta. Hay refuerzo positivo cuando se incrementa la frecuencia de la respuesta por la presentación de un evento, p. ej., los aplausos del público (refuerzo positivo) incrementan el buen desempeño teatral del actor. Hay refuerzo negativo cuando se incrementa la frecuencia de la respuesta por el retiro del evento, p. ej., el quitarle una espina clavada (refuerzo negativo) en la pata de un perro, hace que este acuda con mayor entusiasmo a la presencia de su amo. El refuerzo siempre va después de emitida la conducta. La inmensa mayoría de nuestras conductas aprendidas las hemos adquirido por medio de este procedimiento.

La mayoría de los condicionamientos operantes ocurren con alguna frecuencia s610 bajo ciertas condiciones, por eso la probabilidad de que se

presente una operante es alta s610 en presencia de ciertos eventos ambientales llamados estímulos discriminativos.

Por eso en el condicionamiento operante se dice que los estímulos discriminativos controlan la respuesta operante.).

Hay estímulos, como el agua y la comida, que tienen la propiedad de reforzar la conducta sin que el organismo haya tenido experiencia previa de ellos, a estos se les llama reforzadores incondicionados o primarios. Otros estímulos adquieren la propiedad de reforzar a 10 largo de la vida del organismo, y los llamamos reforzadores condicionados o secundarios, y un ejemplo claro 10 tenemos en el dinero que se convierte en el principal reforzador condicionado del hombre.

I.2 Caja de Skinner

Consiste en una celda completamente aislada, a prueba de sonidos y con luz uniforme, en la cual se coloca el animal con el que se experimenta. En la caja hay una palanca que el animal debe presionar con el fin de conseguir el alimento (refuerzo). La caja está programada automáticamente y también la recolección de datos, según el programa de reforzamiento que se haya elegido de antemano.

A la caja de Skinner se le conecta el “registro acumulativo”. De esta manera el experimentador puede programar la caja, colocar el animalito y volver horas después para estudiar los datos recogidos automáticamente. Hay variantes de la

caja, no siempre consiste en presionar una palanca, puede existir la caja en la que se debe picotear un botón, o la caja en la que hay dos palancas.

I.2.1 ¿Puede un organismo inferior mediante el refuerzo lograr resolver la caja de Skinner?

De acuerdo a la teoría, bibliografía revisada, además del trabajo experimental, la investigación tiene como finalidad responder a la pregunta planteada de acuerdo a una serie de resoluciones que se realizaron paso a paso.

I.3 Justificación

I.3.1 Justificación Académica

Debido a la gran importancia del nacimiento de la psicología experimental, es necesario poder adquirir mayores conocimientos de la materia y de esa manera poder incrementar lo ya aprendido.

I.3.2 Justificación Social

Los seres humanos en general, tienen la capacidad de aprender y uno de los condicionamientos, en este caso el operante, podría contribuir.

I.4 Objetivos

I.4.1 Objetivo General

Teniendo como protagonista a un organismo inferior "Bam Bam", demostrar mediante un trabajo experimental la resolución de la caja de Skinner.

I.4.2 Objetivos Específicos

- Adaptar a Bam Bam mediante diferentes cuidados.
- Preparar pellets para alimentar al sujeto experimental.
- Construir la caja de Skinner.
- Condicionar evitando la alimentación del sujeto experimental durante dos días por semana.
- Hacer practicar al sujeto experimental, una vez por semana para que logre la presión de la palanca.
- Determinar los efectos del refuerzo positivo en el ratón cuando presiona la palanca.
- Tomar un registro del peso del ratón de forma semanal durante el periodo que dure la investigación.

I.5 Hipótesis

Si un ratón privado de alimento sólido y premiado posteriormente con comida (refuerzo positivo) cada vez que tiene un avance positivo, el ratón logrará presionar la palanca y resolver el misterio de la caja de Skinner.

MARCO TEÓRICO

II.1 Burrhus Frederick Skinner

Nació en Susquehanna (Pensilvania USA), en 1904. En 1931 recibió el doctorado en psicología en la Universidad de Harvard. Fue profesor de las universidades de Minnesota, Indiana y Harvard. Ha recibido varias distinciones de primera calidad: en 1958 la Asociación Americana de Psicología le otorgó el Premio a la Contribución Científica Distinguida; en 1968 el presidente de Estados Unidos le concedió el Premio Nacional de la

Ciencia; en 1971 se le otorgó el Premio Kennedy por su investigación en el retraso mental, y también en 1971 recibió la Medalla de Oro de la Fundación Americana de Psicología como reconocimiento a sus realizaciones científicas. Es considerado como uno de los más grandes psicólogos de todos los tiempos y el más grande exponente de la corriente conductista.

II.2 Skinner y el condicionamiento operante

Skinner sostiene que los procesos mentales no son necesarios para comprender y explicar la conducta de los sujetos, y que la conducta se adquiere o se aprende mediante conexiones entre estímulos y respuestas. Distingue dos clases de conducta. La conducta respondiente es provocada por estímulos conocidos, como la contracción de la pupila ante la luz. Para el CC toda conducta es respondiente. Por otra parte está la conducta operante, que es emitida por el organismo, sin necesidad de recurrir a ningún estímulo conocido. Skinner cree que la mayor parte de la conducta es operante: andar, escribir. Donde no es fácil identificar el estímulo que la produce. Un operante es una parte identificable de la conducta de la que hay que decir no que carezca de estímulo que la elícite, sino que cuando se observa es imposible hallarlo. Lo característico de las respuestas operantes es que son espontáneas y no reactivas.

Sus experimentos básicos consistían en una situación en la que un animal emitía la respuesta deseada y a continuación recibía la recompensa o reforzamiento. Sus trabajos los realizaba en la Caja de Skinner, un aparato en el que al accionar un dispositivo, caía la comida en un recipiente. Una vez que se producía la respuesta, recibía una bolita de comida, con lo que se consolidaba la respuesta.

Existen semejanzas entre el condicionamiento simple y operante, las leyes de adquisición, extinción, recuperación espontánea, generalización y discriminación obedecen a los mismos principios. Además, la mayoría de las variables del condicionamiento. Pero también existen diferencias. Kimble señala que la distinción básica entre ambos condicionamientos está en las consecuencias de la RC. En el CC, la consecuencia de los fenómenos es independiente de lo que haya el sujeto. Pero en el CO, la consecuencia de la respuesta. En el reforzamiento, en el CC, el EC se presenta a la es que El y después se produce la respuesta. El reforzamiento, pues, se halla asociado con el estímulo. En el CO, el reforzador sobreviene después, esto es contingente con la respuesta.

II.3 El reforzador

Es todo estímulo que sigue inmediatamente a una respuesta y que incrementa la probabilidad de que ésta se repita.

II.3.1 Reforzadores positivos y negativos

Los estímulos que actúan como reforzadores pueden ser de dos tipos. Los positivos, son los que añaden a una situación. Ej. La comida tras realizar una conducta. Son negativos los que se suprimen

de una situación. Ej.: Eliminar un ruido fuerte.

Ambos tienen el mismo efecto; aumentar la probabilidad de la respuesta. La diferencia entre el reforzamiento negativo y el castigo es que el primero tiene como finalidad incrementar la probabilidad de que la respuesta se repita, mientras que el castigo persigue suprimir la respuesta. Otra diferencia es que el reforzamiento negativo termina o desaparece cuando se produce la respuesta, mientras que el castigo sobreviene tras la emisión de la respuesta.

II.4 Skinner y la enseñanza

Skinner en 1948 escribió *Walden Two*, una novela en la que se nos presentaba una sociedad donde los niños eran apartados de los padres y educados por expertos que usaban los principios del condicionamiento para establecer las conductas deseables y eliminar las indeseables. En 1954 escribe un artículo donde realiza un diagnóstico de los males de la enseñanza en la escuela y aporta un conjunto de sugerencias para la enseñanza de los escolares. El principal problema que advirtió Skinner fue que el número de alumnos por profesor era excesivo para que éste pudiese disponer de las contingencias de reforzamiento. Las críticas de Skinner a la enseñanza tradicional las centro en cuatro puntos.

- En el aula la conducta está controlada generalmente por el estímulo aversivo. Los profesores tendían a hacer más uso del castigo que de la recompensa. Los niños trabajan para evitar consecuencias desagradables cuando, según su investigación, la recompensa es más efectiva.
- Cuando se utilizan las recompensas, el tiempo que transcurre entre la respuesta y el reforzamiento es excesivamente largo, cuando la aplicación inmediata es más eficaz.
- Ausencia de reforzamiento en serie. Los programas educativos no estaban organizados de una manera sistemática que permitiera avanzar a los estudiantes paso a paso, a través de aproximaciones sucesivas con los reforzamientos correspondientes hasta llegar a la conducta final deseada.
- Poca frecuencia de reforzamiento, la solución que propone Skinner es la enseñanza programada. Procedimiento en el que a cada alumno, de manera individualizada se le presenta una información o un contenido de aprendizaje breve. El alumno, tras su lectura, debe responder a una pregunta e inmediatamente, recibe información acerca de la corrección de su respuesta.

II.5 Ratón “BAM BAM”

El ratón de laboratorio es un roedor, usualmente de la especie *Mus musculus*, que se utiliza para la investigación científica. Su cariotipo está compuesto por 40 cromosomas y suelen ser albinos.

Para cada experimento se escogen ratones de laboratorio que pertenezcan a una misma cepa pura o endogámica. Los individuos de una misma cepa poseen genes idénticos, lo cual

permite la comparación de los efectos de los diferentes tratamientos experimentales (fármacos, entorno físico, etc.), sin que se produzca confusión debido a las diferencias genéticas. La cepa más utilizada ha sido la BALB/c (ratón albino), aunque existen otras disponibles (ej. C57BL/6), especialmente desde el desarrollo de técnicas de manipulación de genes que han provisto una gran cantidad de cepas con modificaciones genéticas particulares.

Algunas investigaciones particulares pueden requerir de una especie de ratón diferente a *Mus musculus*. Por ejemplo, en 2004, investigadores de la Universidad de Emory utilizaron ratones de las praderas (*Microtus ochrogaster*) y ratones de los pantanos (*Microtus pennsylvanicus*) para estudiar un gen relacionado con el comportamiento monógamo.

GENER O	CLASE	ORDEN	ESPECIE
Animal	Mamífero s	Roedore s	Mus Musculos
Grupo de seres que tienen entre sí analogías constantes.	Comprende varias órdenes.	Grupo de animales que presentan incisivos	Grupo o reunión de roedores, cuyas características externas e internas son similares.

MÉTODO

III.1 Tipo de investigación

La investigación es de tipo experimental que controla causa y efecto, además del ambiente en el que se trabajó.

III.2 Diseño de investigación

El diseño corresponde al diseño experimental y se aplica la técnica de moldeamiento por aproximaciones sucesivas hacia la conducta terminal.

III.3 Participantes

Un ratón de laboratorio de nombre “Bam Bam” que ha sido adaptado para poder resolver la caja de Skinner.

III.4 Ambiente

En los predios del laboratorio de experimental de la Universidad La Salle de la ciudad de La Paz.

III.5 Instrumentos

Una caja de Skinner realizada por los miembros del grupo, además de un artefacto para guiar al ratón.

III.6 Variables

Variable dependiente.- La presión de la palanca y encendido de la luz.

Variable independiente.- Privación del alimento sólido por 48hrs.

III.7 Procedimiento

Tras la obtención del sujeto experimental “Bam Bam” en el primer semestre de la materia se

procedió a adaptarlo a los ambientes del laboratorio de la Universidad La Salle, que previamente fueron aseados correctamente.

Al ser acostumbrado a la presencia de los investigadores, fue instalado en una de las jaulas del laboratorio acondicionadas con algodón, rueda para actividad física, comida (avena, galletas de agua) y agua.

Se registró el peso con el que iba a iniciar la travesía de un nuevo descubrimiento (42gr), de esa manera verificar de acuerdo a los días transcurridos los cambios en el sujeto.

Una vez elaborada la Caja de Skinner con la palanca, el plato de comida y la luz artificial incluida, se inició privando durante 48hrs al sujeto experimental, sabiendo que al llegar el día de práctica sería premiado con peleps de refuerzo si este presionaba correctamente la palanca.

En principio fue un tanto fácil para Bam Bam, porque al sentir el hambre que le aquejaba y al recorrer el pequeño espacio, optó por tocar la palanca y así ser premiado con un peleps, al ver que de esa forma obtendría comida, repitió la acción por tres ocasiones.

Sin embargo al pasar las prácticas el nivel bajo, puesto que Bam Bam no ha sido evitado correctamente de la alimentación, demostrando que la única forma de que pudiese vencer la prueba, era mediante la necesidad de comida.

La situación permitió que el grupo sea más estricto y privase al ratón de la comida por dos días a la semana previa práctica y de esa manera se logre el objetivo final, además de la confirmación de la hipótesis planteada.

RESULTADOS

Bam Bam, ha logrado resolver la travesía de la caja de Skinner que consistía en presionar la palanca, lo que derivaba al encendido de luz y se procedía a la premiación respectiva con un peleps.

Un sujeto que es privado de comida, además de la consecuencia respectiva puede modificar su conducta o aprender nuevos conocimientos, como el de Bam Bam, que en un tiempo aproximado de tres meses logro solucionar el problema de la Caja de Skinner.

Existían días en los que presionaba la palanca muchas más veces que otros, pero la acción correspondiente estaba presente.

La caja de Skinner mediante una investigación experimental, permito comprobar que teniendo como protagonista a un organismo inferior "Bam Bam", se demuestra la resolución de un problema determinado.

Tras la adaptación mediante diferentes cuidados, la premiación con peleps (refuerzo positivo), el condicionamiento, es decir la evitación de alimentación durante 48 horas en el transcurso de una semana, la práctica y la consecuencia se pueden conseguir resultados positivos.

Es decir que si un ratón es privado de alimento,

posteriormente es premiado con comida cada vez que tiene un avance positivo, el ratón logrará presionar la palanca y resolver el misterio demostrando el aprendizaje mediante la conducta operante de Skinner.

Tabla de peso

PRIMER DÍA	42gr.
PRIMERA SEMANA	41gr.
SEGUNDA SEMANA	45gr.
TERCERA SEMANA	39gr.
CUARTA SEMANA	38gr.
QUINTA SEMANA	35,8gr.
SEXTA SEMANA	35,6gr.
SEPTIMA SEMANA	41,6gr.
OCTAVA SEMANA	36,2gr.

CONCLUSIONES Y DISCUSIONES

Existe mucha similitud con el aprendizaje humano y los organismos inferiores, ya que de la misma manera el hombre es reforzado para realizar ciertas actividades, sin darse cuenta día a día se condiciona y el fin es mostrar de qué manera los animales y humanos trabajan en base a recompensas y estímulos agradables para ellos, un refuerzo tiene mucha importancia en nuestras vidas, ya que gracias a este nace la motivación y el deseo de realizar con mayor empeño las tareas y objetivos.

Ratones y ratas son los animales que más se usan en investigaciones biomédicas en el laboratorio, porque en ellos se puede estudiar la evolución y tratamiento de numerosas enfermedades que afectan al ser humano.

En la investigación se evidencio que los organismos logran aprender, tal vez de diferentes formar, pero están inmersos a adquirir nuevos conocimientos.

REFERENCIAS

-) La caja de Skinner y el origen de las supersticiones.
Disponible en:
<http://memecio.blogspot.com/2006/05/la-caja-de-skinner-y-el-origen-de-las.html>
-) Condicionamiento operante de Skinner.
Disponible en:
<http://zonalyucv.blogspot.com/2016/10/condicionamiento-operante-de-skinner.html>
-) Escuelas psicológicas y psicoterapéuticas.
Disponible en:
<https://books.google.com.bo/books?isbn=958607014X>
-) condicionamiento clásico y condicionamiento operante. Disponible en:
www.psicocode.com/resumenes/3educacion.pdf

GUS GUS Y LA CAJA DE SKINNER

Quiroga, D. Villanueva, E.

Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

La carrera de Psicología, de la “Universidad La Salle”, propone como materia Psicología Experimental II que se da posterior a experimental I, donde se requiere de un ratón de laboratorio para poder conocer tanto lo práctico, y lo teórico avanzado durante la materia. Con el uso de laboratorio, y el manejo de ratones también llamados mus musculus, se busca comprobar la teoría planteada por Skinner sobre el conductismo operante, donde esta vez se fabrica una caja de Skinner con la finalidad que “Gus Gus” pueda presionar la palanca, y se le dé un refuerzo, teniendo como recompensa al final de presionar la palanca un pelet. Pero para obtener buenos resultados, se requiere de un buen cuidado del ratón. La investigación que realizaremos será de tipo experimental, porque ejerceremos manipulación de las variables y veremos un resultado después de un tiempo. Los resultados fueron muy positivos, GusGus pudo presionar la palanca 3 veces seguidas, vale recalcar que el esfuerzo y el cuidado deben ser constantes para un resultado óptimo.

ABSTRACT

The career of Psychology, from the "La Salle University", proposes as a subject Experimental Psychology II that is posterior to experimental I, where a laboratory mouse is required to be able to know both the practical, and the advanced theoretical during the subject. Con The use of a laboratory, and the management of mice also called mus musculus, we try to test the theory put forward by Skinner on operant behaviorism, where this time a Skinner box is made so that "Gus Gus" can press the lever, And it is given a reinforcement, having as a reward at the end of pressing the lever a pelet. But to obtain good results, requires a good care of the mouse. The research we will do will be experimental, because we will exercise manipulation of the variables and see a result after a time. The results were very positive, GusGus could press the lever 3 times in a row, it is worth emphasizing that effort and care must be constant for an optimal result.

PALABRAS CLAVE: mus musculus, conductismo, condicionamiento, Skinner.

INTRODUCCIÓN

El presente informe de investigación experimental se centra en demostrar la teoría planteada por Skinner sobre el conductismo operante, mostrando, así como un sujeto experimental puede presionar la palanca para conseguir su refuerzo que es el alimento que se le dará.

-)] Buscar información de las características del mus musculus.
-)] Averiguar el tipo de comida adecuado y los cuidados que requiere.
-)] Comprobar la teoría de Condicionamiento Operante de Skinner.
-)] Mencionar el diagnóstico de “Gus Gus”.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los ratones albinos, o también llamados mus musculus, tienen un sistema inmune muy parecido al del ser humano, entonces, ¿será capaz de razonar, y pulsar la palanca para obtener comida?, y de qué forma se lo podría condicionar para que lo haga, estas son preguntas que van a ser indagadas y respondidas en el presente trabajo de investigación.

JUSTIFICACIÓN

Los mus musculus tienen un sistema inmune muy parecido al del ser humano, por lo cual es muy interesante comprobar si esto es verídico, y observar que tan capaces son para recibir una recompensa, y así mismo afirmar el Conductismo de Watson.

OBJETIVOS

Objetivos generales

-)] Lograr manipular la variable independiente para que logre pulsar la palanca y por ende reciba su recompensa.

1.4.2objetivos específicos

MARCO TEÓRICO

Nos basamos en el condicionamiento operante es una forma de aprendizaje mediante el cual un sujeto tiene más probabilidades de repetir las formas de conducta que conllevan consecuencias positivas y, por el contrario, menos probabilidades de repetir las que conllevan consecuencias

negativas. El condicionamiento operante es un tipo de aprendizaje asociativo que tiene que ver con el desarrollo de nuevas conductas en función de sus consecuencias, y no con la asociación entre estímulos y conductas como ocurre en el condicionamiento clásico (Wikipedia C-O)

El término “condicionamiento operante” fue introducido por Skinner aunque hoy se prefiere el de “condicionamiento instrumental”, introducido por Thorndicke por ser más descriptivo. Este último sugiere que la conducta sirve de "instrumento" para conseguir un fin y se da por ensayo y error, a diferencia del condicionamiento operante planteado por Skinner, que establece que aquellas respuestas que se vean reforzadas tienen tendencia a repetirse y aquellas que reciban un castigo tendrán menos probabilidad de repetirse. Thorndike estableció un principio que denominó ley de efecto, Cualquier conducta que en una situación produce un efecto satisfactorio, se hará más probable en el futuro. Si la respuesta va seguida de una consecuencia satisfactoria, la asociación entre el estímulo y la respuesta se fortalece; si a la respuesta le sigue una consecuencia desagradable, la asociación se debilita. En otras palabras, Thorndike defendía que todos los animales, incluyendo al ser humano, resuelven los problemas mediante el aprendizaje por ensayo y error. (Apuntes de experimental)

Los refuerzos se pueden dividir en dos grandes grupos: los primarios o intrínsecos y los secundarios o extrínsecos.

Se dice que un reforzador es primario o intrínseco cuando la respuesta es reforzante por sí misma, es decir, cuando la respuesta es en sí una fuente de sensaciones agradables y la acción se fortalece automáticamente cada vez que ocurre. Existen varios tipos de conductas que son intrínsecamente reforzantes.

Los refuerzos secundarios o extrínsecos son aprendidos, y en ellos el premio o gratificación no es parte de la actividad misma, sino que obtienen su carácter de refuerzo por asociación con los reforzadores primarios.

Consecuencia satisfactoria, la asociación entre el estímulo y la respuesta se fortalece; si a la respuesta le sigue una consecuencia desagradable, la asociación se debilita. En otras palabras, Thorndike defendía que todos los animales, incluyendo al ser humano, resuelven los problemas mediante el aprendizaje por ensayo y error.

Los refuerzos se pueden dividir en dos grandes grupos: los primarios o intrínsecos y los secundarios o extrínsecos.

Se dice que un reforzador es primario o intrínseco cuando la respuesta es reforzante por sí misma, es decir, cuando la respuesta es en sí una fuente de sensaciones agradables y la acción se fortalece automáticamente cada vez que ocurre. Existen varios tipos de conductas que son intrínsecamente reforzantes.

Los refuerzos secundarios o extrínsecos son aprendidos, y en ellos el premio o gratificación no es parte de la actividad misma, sino que obtienen su carácter de refuerzo por asociación con los reforzadores primarios (Wikipedia).

MÉTODO

El tipo de investigación utilizado es experimental ya que existe control de variables y se observa las relaciones de causa y efecto.

PARTICIPANTES

El sujeto experimental es de género animal, clase mamífero, orden roedor, especie mus músculus albino. Edad aproximada de 12 meses.

ÉTICA

Se mantuvieron los nombres de los participantes en anonimato y todo lo realizado fue bajo el consentimiento de todos los participantes y se les informó que si ellos deseaban es les informarían los resultados de la investigación.

AMBIENTE

Todo el proceso del experimento fue realizado en el laboratorio de la universidad La Salle, con un ambiente cerrado, amplio, higiénico y ordenado.

INSTRUMENTOS

Los instrumentos utilizados para la observación y experimentación del sujeto fueron:

- Balanza: Instrumento que ayudo en el control de peso del sujeto, se lo utilizo solo un día a la semana durante cuatro meses.
- Caja de Skinner: Se realizo una caja de madera trupan con una palanca al final de la pared, con un foco que enciende al ser presionado por la palanca.
- Palo de cartón: Se lo utilizo como instrumento para manipulación y corrección de movimientos del sujeto.
- Pélets: se lo utilizó como un refuerzo para el sujeto al presionar la palanca. Cabe recalcar que se realizó la privación de otros alimentos 48 hrs antes de exponer al sujeto a la caja de Skinner.

VARIABLES

- Variable Independiente.**- Pelet que le es otorgado al presionar la palanca.
- Variable Dependiente.**- Presión de palanca

CONCLUSIÓN

Las conclusiones fueron positivas, se puede ver la el progreso de el ratón, en cuanto a su conducta durante el tiempo, Gus Gus pudo presionar la palanca, y recibir su refuerzo positivo que era el pelet el aporte de parte de los investigadores es importante , sus horas de privación y el cuidado del ratón son influyentes para su desempeño.

REFERENCIAS

- Montañez, E. H. G. L., Rodríguez, E. M. A., Funegra, P. G., & Carrillo, R. E. MINISTERIO DE SALUD DEL PERÚ.

- Romero, J. Á., & Legorreta, R. A. M. (2005). Mus musculus Linnaeus, 1758.
- Salkin, N (1998). Métodos de Investigación México: Prentice-Hall
- Características del mus musculus. Disponible en: <http://www.conabio.gob.mx/conocimiento/exoticas/fichaexoticas/Musmusculus00.pdf>.
- Características Generales. Disponible en: <http://ratonesdomesticos.es.tl/Caracteristicas-generales.htm>.
- Animales de Laboratorio. Disponible en: http://emcs.mty.itesm.mx/investigacion/centros/ciecs/descargar/Biologia_Animales_Laboratorio.pdf.
- Condicionamiento Operante. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Condicionamiento_operante.
- Guía de Ratones. Disponible en: http://www.ins.gob.pe/insvirtual/images/otrpubs/pdf/GUIA_ANIMALES_RATON.pdf.



La Salle

Universidad

CARRERA DE PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD LA SALLE

Campus Bologna: Av. Jorge Carrasco N 450 esp. Las Palmas

Telefonos: 2723588 - 2723598

[Www.ulasalle.edu.bo](http://www.ulasalle.edu.bo)