

Ψεξπειμενταλ



“Revista de Psicología Experimental III”

Volumen - 19

La Paz - Bolivia

2012

EDITORIAL

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

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

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

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

Lic. Ximena Borda de Bravo

AGRADECIMIENTOS:

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

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

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

INDICE:

Agradecimiento

Presentación.

1. APRENDIZAJE Y TECNOLOGIA.

1.1. APRENDEMOS INGLES:LA NUEVA TECNOLOGIA NOS ENSEÑA.

Porcel, A., Gutiérrez, E.

1.2. LA TECNOLOGIA Y EL APRENDIZAJE: MI PRIMER TUTOR PC.

Marín Vargas, J. E.

1.3. PROGRAMA DE UTILIZACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN EL APRENDIZAJE: SNIFFY LA RATA VIRTUAL.

Ruiz, A., Medeiros, A.

1.4. ESTIMULACION DEL USO DE LA TECNOLOGIA A TRAVÉS DE FOTOGRAFIAS.

Achá Serrano, M. J.

1.5. ORTOCURSO PROGRAMADO DE ORTOGRAFÍA.

Jemio, D.

1.6. PROGRAMAS TECNOLÓGICOS EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES

Nava, D. y Saavedra, C.

1.7. EDUCACION A DISTANCIA EN BOLIVIA

Vargas, G.

2. APRENDIZAJE Y MEMORIA.

2.1. APRENDIZAJE Y MEMORIA EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL.

Marín Vargas, J. E.

2.2. APRENDIZAJE Y MEMORIA.

Achá, Serrano, M.J.

2.3. JUEGO PARA CONSOLIDAR LA MEMORIA

Medeiros, A. Y Ruiz, A.

3. MOTIVACION.

3.1. TEMAS DE MOTIVACION EN LOS MALABARISTAS.

Saavedra, C y Nava, D.

4. ATENCION.

4.1. LA ATENCION SE CENTRA EN EL MOVIMIENTO.

Porcel Arias, A.

4.2. ATENCIÓN Y MOTIVACIÓN EN UN TRUCO DE MAGIA

Donoso, P., Gutierrez, E. y Vargas, G.

5. REFUERZO.

5.1. EN UN EXPERIMENTO: VOY A VERIFICAR EL METODO DEL REFUERZO EN MI MASCOTA.

Marín Vargas, J. E.

5.2. EL REFUERZO Y MI MASCOTA.

Porcel Arias, A.

5.3. HAZ DE LA LECTURA UN HÁBITO

Medeiros Urioste, A.

5.4. TRABAJO DE MOLDEAMIENTO: (REFUERZO NEGATIVO).

Gutiérrez, E.

5.5. MOLDEAMIENTO DE CONDUCTA.

Acha, M.J.

5.6. REFORZAMIENTO.

Jemio, D.

5.7. EL HAMBRE AFECTA A NUESTRA PERCEPCIÓN.

Jemio, D.

6. PERCEPCION.

6.1. TEMAS DE PERCEPCION VISUAL EN LA CIUDAD DEL ALTO.

Marín Vargas, J. E.

6.2. PERCEPCION DE MOVIMIENTO

Acha Serrano, M.J.

6.3. PERCEPCIÓN Y EXPERIENCIA.

Porcel, A., Saavedra, C. Gutierrez, E. y Nava Morales, D

6.4. EL LENGUAJE CONDICIONA PARCIALMENTE LA PERCEPCIÓN VISUAL

Medeiros, A. y Ruiz, A.

APRENDIZAJE Y TECNOLOGIA

APRENDEMOS INGLES:LA NUEVA TECNOLOGIA NOS ENSEÑA.

Porcel, A., Gutiérrez, E.

El investigador sufre las decepciones, los largos meses pasados en una dirección equivocada, los fracasos. Pero los fracasos son también útiles, porque, bien analizados, pueden conducir al éxito.

Alexander Fleming

Resumen:

Al ver los diferentes tipos de aprendizaje se trata de implementar nuevos programas por los cuales sea mucho más fácil el aprendizaje en este caso de otro idioma por medio de la tecnología actual implementamos un programa de iniciación de ingles que tiene como fin ayudar a las personas a entablar una conversación con otra persona en otro idioma de manera que entienda lo necesario para la primera comunicación y que pueda responder a esta misma. Además el programa

desea motivar el aprendizaje del nuevo idioma que es Ingles.

CAPÍTULO I.

1. Introducción:

El aprendizaje en la mayoría de las personas se da de diferentes maneras, dependiendo de la cultura , del tipo de estimulación que se da para cualquier clase de aprendizaje , pero en los últimos años se ha ido implementando un tipo de aprendizaje basado en la tecnología, ya que esta se encuentra latente entre la mayoría de las personas que usan diariamente la tecnología y se vuelve mucho más fácil la comprensión de muchas cosas

1.2 Planteamiento del problema:

En la sociedad se ha visto que ninguna persona piensa de igual manera y también no aprenden de igual manera sin embargo se ha visto un problema acerca del aprendizaje de otros idiomas, debido a la falta de estimulación por parte de los

profesores porque no aplican programas didácticos y lúdicos para un buen aprendizaje .Es por eso que se ve la necesidad de implementar nuevos programas para ser aplicados

¿Qué tan buenos resultados puede dar un aprendizaje mediante la tecnología aplicando un programa de estudio?

1.3 Justificación:

Justificación contemporánea: Tema actual en la mayoría de las personas

Justificación Teórica: El propósito del estudio es generar reflexión y debate académico, según la teoría planteada.

Justificación Metodológica: Trabajo realizado para la materia de experimental.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Estimular la motivación y el aprendizaje mediante el programa de iniciación del idioma de ingles.

1.5 Hipótesis:

Se verán resultados positivos.

CAPITULO II

2.1 Marco Teórico:

F. Skinner

(Burrhus Frederic Skinner; Susquehanna, EE UU, 1904-Cambridge, id., 1990) Psicólogo estadounidense. Obtuvo el doctorado en psicología por la Universidad de Harvard en 1931,

- Continuó sus investigaciones en la misma universidad como asistente de laboratorio de biología con el profesor Crozier; en 1936 empezó a trabajar como profesor en la Universidad de Minnesota, donde permaneció nueve años.
- Skinner creyó que era posible explicar la conducta de los individuos como un conjunto de respuestas fisiológicas condicionadas por el entorno, y se entregó al estudio de las posibilidades que ofrecía el control científico de la conducta, mediante técnicas

de refuerzo (premio de la conducta deseada), necesariamente sobre animales.

- Entre los experimentos más célebres de Skinner cabe citar el adiestramiento de unas palomas para jugar al pimpón, la llamada caja de Skinner, todavía hoy utilizada para el condicionamiento de animales, o el diseño de un entorno artificial específicamente pensado para los primeros años de vida de las personas.
- Skinner se centra principalmente en los aspectos mecánicos y automatizados del comportamiento humano. En sus teorías no aplica las concepciones del sentido común, según las cuales todo ser humano es consciente y autónomo. En uno de sus libros, Más allá de la libertad y la dignidad (1971), dice que el concepto de hombre autónomo, que en esencia significa que el ser humano tiene libre albedrío, ha caducado, porque carece de

utilidad para predecir y controlar la conducta. El tema central de su obra es que la conducta es conformada por sus propias consecuencias. Hacemos lo que nos rinde o retribuye, nos abstenemos de hacer lo que no nos rinde o retribuye.

- Skinner muere de leucemia en de agosto de 1990

CAPITULO III

3. Método:

Programa de estimulación para aprender un idioma alternativo (Ingles) , en el nivel inicial.

3.2 Ambiente:

En cualquier lugar donde exista un ordenador

3.3 Instrumentos:

- laptop , internet
- Programa
- Cuadernos
- Hojas

3.4 Procedimiento:

*Dar el programa y escuchando cada una de las grabaciones.

* Modulo 1

* Modulo 2

* Modulo 3

Objetos:

Conclusiones:

Es un tema actual que puede ayudar a la motivación y el aprendizaje de nuevos idiomas mediante la nueva tecnología siendo esta la de un ordenador de manera práctica.

CAPITULO IV

4. Programa

Bibliografia:

www.google.com

Modulo 1:

El alfabeto

Pronombres y adjetivos posesivos

El verbo To Be

Números

Sustantivos

Preguntas

Modulo 2:

Conversaciones

Información personal

Modulo 3:

Descripción personal

LA TECNOLOGIA Y EL APRENDIZAJE: MI PRIMER TUTOR PC.

Marín Vargas, J. E.

CAPITULO I.

1. Resumen:

La utilización de tecnología en el aprendizaje, va ayudar a niños desde los tres años. En la actualidad ya se manejan equipos que están proporcionados para los más pequeños que van a colaborar en el proceso de aprendizaje.

Mi primer tutor PC es un equipo diseñado para los niños, que va a generar seis actividades que van a poner al niño en proceso de aprendizaje, con correcciones automáticas, y nuevos estímulos.

1.1 Justificación:

El presente trabajo pretende dar a conocer la utilización de la tecnología en el proceso de aprendizaje de los más pequeños, los niños.

1.2 Objetivos:

1.2.1 Objetivo general:

- Identificar la utilización de la tecnología en el proceso de aprendizaje de los niños.

1.2.2 Objetivo específico:

- Identificar la motivación que ofrece, Mi primer tutor PC, al realizar distintos ejercicios de aprendizaje.
- Identificar las actividades de aprendizaje que desarrolla Mi primer tutor PC.
- Identificar variables que intervienen en el proceso de aprendizaje por medio de la tecnología.
- Identificar resultados que va a proporcionar mi primer tutor PC, en el aprendizaje, para que este sea as eficaz.

CAPITULO II.

2. Método de investigación:

- Descriptiva.

2.1 Aparato:

Mi primer tutor PC.

2.2 Descripción:

Mi primer tutor PC:

- 6 actividades de aprendizaje, incluyendo letras, números, objetos, formas, como contar, como deletrear y más.
- Voz amigable, música divertida, y efectos de sonido que guíen el aprendizaje.
Pantalla grande de cristal liquido con cientos de animaciones atractivas que te darán horas de aprendizaje y diversión.
- Dibujos atractivos y animados.
Melodías armónicas populares y teclado musical con diez notas para alentar al niño a tocar.
Botones de repetición que permiten la repetición de la instrucción o efecto de sonido.
- Control de volumen y efecto de contraste de la pantalla.
- Pantalla que puede cerrarse y asa incorporada como en un laptop.

- Apagado automático.
- Funciona con pilas, (incluidas).

CAPITULO III.

3. Resultados:

Equipos como mi primer tutor PC, van a proporcionar un aprendizaje más dinámico en los niños, desde la motivación al mostrarse dibujos muy animados y divertidos, animales, sonidos, letras, hasta la comprensión de números.

3.1 Discusión y conclusión:

La tecnología en la actualidad es un tema muy importante, sobre todo cuando van a hablarse sobre temas en procesos de aprendizaje, donde se va a incluir, de manera que la mayoría de las personas acuden a ella constantemente.

- Mi primer tutor PC, alienta al niño a seguir paso a paso cada instrucción que se va dando.
- Autocorrige al realizar el ejercicio.

Proporciona de motivación desde que el aparato se enciende.

- Te ofrece ayuda, al realizar el ejercicio.
- la tecnología en temas y procesos de aprendizaje va a introducir varias técnicas que van a proporcionar un aprendizaje más eficaz.

PROGRAMA DE UTILIZACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN EL APRENDIZAJE: SNIFFY LA RATA VIRTUAL

Ruiz, A., Medeiros, A.

CAPITULO I.

1. Resumen:

A continuación se plantean las ventajas y desventajas de los simuladores, como auxiliares tecnológicos en el aprendizaje, basados la propuesta de Robert Gagné y el programa: Sniffy la rata virtual, para simular el método de condicionamientos clásico y operante.

2.1 Introducción:

El siguiente es un trabajo que presenta un programa educativo con la utilización de auxiliares tecnológicos: los simuladores, utilizando como marco teórico al autor Robert Gagné.

2.2 Justificación:

El siguiente trabajo fue realizado con fines

académicos para la materia Psicología experimental III en la Universidad La Salle.

2.3 Hipótesis:

Los simuladores son materiales de apoyo que facilitan el aprendizaje sin llegar a reemplazar la importancia de la relación interpersonal en este.

2.4 Objetivos:

Objetivo general:
Comprender la utilidad de un simulador.

Objetivos específicos:
Mencionar las ventajas de un simulador en el aprendizaje
Mencionar las desventajas que presenta este tipo de tecnología en el aprendizaje

CAPITULO II.

2. Marco teórico:

En el programa de trabajo con simuladores que son auxiliares tecnológicos donde hay un gran parecido entre la situación simulada y la real practica.

Es importante recalcar que son simuladores auxiliares, es decir que

no reemplazan al docente ni a la situación real, simplemente son instrumentos complementarios que sirven de apoyo para fijar el aprendizaje. Es decir la tecnología te da información, pero no comunicación, por lo tanto falta el desarrollo interpersonal e intrapersonal.

Quien propuso los simuladores como auxiliares tecnológicos fue Gagné, a continuación se presenta su historia.

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

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

- Principios para la planificación de la enseñanza (1976).

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

Para este determinado programa se propone la tecnología educativa instruccional y cognitiva, ya que se adecua a los requerimientos, permitiendo al educando un estudio independiente, se utiliza una herramienta de aprendizaje mediante

la cual el alumno puede auto-educarse, ya que es interactivo. La definición de la misma se presenta a continuación.

“Los fundamentos epistemológicos son basados en la psicología conductista fundamentada en las teorías del aprendizaje de Skinner y Gagné.”

2.1 Método:

- **Tipo de investigación:**

Descriptiva

- **Sujetos:** El siguiente programa está dirigido a estudiantes de psicología, para la materia de psicología experimental I y II.

Y estudiantes que necesitan conocer los fenómenos del condicionamiento clásico y operante, al igual que los interesados en moldeamiento de conducta. (psicólogos, psicopedagogos)

- **Ambiente:** Espacio que tenga una computadora

- **Instrumentos:**

Una computadora

- El Libro “Sniffy una rata virtual” de Tom Alloway, Greg Wilson, Jeff Graham.
- El CD

- **Procedimiento:**

- 1) Explicación del objetivo del aprendizaje
- 2) Conseguir el material
- 3) Aplicar el programa
- 4) Evaluar los resultados alcanzados por el profesional en formación.

2.2 Programa:

- **Tema:**

En el siguiente programa se pretende facilitar el aprendizaje del condicionamiento clásico y operante para la aplicación de la materia psicología experimental, a través de un programa de simulación virtual de las conductas de un ratón.

2.3 Objetivo:

2.3.1 Objetivo

general: Aprender de forma práctica las bases del condicionamiento clásico y operante.

2.3.2 Objetivos

específicos:

- 1) Facilitar la oportunidad de experimentación en laboratorio, que es un problema en universidades con mucho alumnado
- 2) Evitar grandes costos e infraestructura, específica.
- 3) Que personas con fobias, alergias o algún tipo de impedimento psicosomático puedan acceder al trabajo de laboratorio si entrar en contacto con esos obstáculos.
- 4) Para cumplir con el trabajo experimental, evitando las limitaciones que podrían significar el cumplimiento las normas

de las leyes de protección animal.

5) Para motivar a los estudiantes de una manera diferente.

6) Ahorrar tiempo.

7) Poder hacer más experimentos.

2.4 Instrumentos:

Computadora

- Libro: "Sniffy la rata virtual" de Tom Alloway, Greg Wilson, Jeff Graham.
CD del libro.

2.5 Actividades:

- 1) Entrar de forma constante, es decir mínimo una hora a la semana, cumpliendo un horario específico.
- 2) Llevar una tabla de registro sobre el avance de Sniffy.
- 3) Estar pendiente a dar el refuerzo al organismo.
- 4) Manejar variables, estímulos discriminativos (luz , sonido)

2.6 Protocolo:

En este programa se pretende evaluar:

- 1) La constancia del alumno
- 2) Registro que lleva de Sniffy
- 3) Los avances de Sniffy

Un ejemplo de tabla, podría ser:

Nombr e del alumn o	Fech a	Tiemp o de trabaj o	Avanc e de Sniffy

CAPITULO III.

3. Resultados:

ASPECT OS NEGATI VOS	ASPECT OS POSITIV OS
Sólo se enseña la parte	Se gana tiempo

científica del moldeamiento de conducta	
No hay un contacto con un ser vivo, por lo tanto no se entrena el autocontrol de las emociones	Se evitan alergias, posibles fobias
Es algo ficticio	Es un auxiliar tecnológico, es un simulador, y se emplea un método audio visual.
No se adquiere una disciplina de privación, ni de	Se respetan las leyes de protección animal

manejos emocional es, porque Sniffy de todos modos trabajará	
No es una investigación, es una herramienta de aprendizaje	Abarata costos de investigación, infraestructura y personal
Como Sniffy se adapta a cambios de reforzamiento como del programa no se practica tanto la responsabilidad	Da una noción sobre ambos condicionamientos
Solo se trabaja Caja de	Prescinde de la limpieza

Skinner, y no laberintos.	de la jaula, de estar pendiente de las condiciones climatológicas o de posibles enfermedades que afecten a los animales
---------------------------	---

3.1 Conclusiones y discusiones:

La utilización de un programa con auxiliares tecnológicos presenta aspectos que colaboran a la educación, facilitando la adquisición de ciertos conocimientos en menor tiempo, ahorrando costos, respetando los derechos animales y salvando posibles obstáculos que pudieran tener los estudiantes para la adquisición de ciertos conocimientos. Sin embargo para alcanzar la totalidad de los objetivos en el aprendizaje son necesarios además

de los conocimientos adquiridos por dichos simuladores, desarrollar capacidades como saber hacer, saber ser y saber interactuar, las cuales se logran únicamente de forma presencial relacionándose con los pares y los docentes.

Por lo tanto se confirma que los simuladores son materiales de apoyo que facilitan el aprendizaje sin llegar a reemplazar la importancia de la relación interpersonal en este.

Fuentes:

Alloway, T. et al. (2006), *Sniffy la rata virtual*. Editorial Thomson, Madrid, España.

<http://www.apsique.com/wiki/ApreGagne>
Obtenido Obtenido el 28 de mayo de 2012

<http://boards5.melodysoft.com/DIVERSIFICADA-2007-2/tecnologia-instruccional-y-cognitiva-100.html>
Obtenido el 28 de mayo de 2012.

ESTIMULACION DEL USO DE LA TECNOLOGIA A TRAVÉS DE FOTOGRAFIAS.

Achá Serrano, M. J.

CAPITULO I.

RESUMEN:

Hay que ser conscientes que la tecnología por sí misma no es creadora de procesos comunicativos, sino que precisan de otro tipo de elementos o acciones que las complementen y den sentido (Cabero y otros, 1999).

En nuestro mundo han surgido nuevas realidades como el comercio electrónico a través de Internet, videoconferencias. Hasta ahora nunca las nuevas tecnologías habían tenido un papel tan preponderante en la vida cotidiana. No sólo nos ofrecen todo tipo información o formación

sino que nos sirven para comunicarnos con los demás. En el siguiente trabajo de investigación se podrá observar cómo una persona de la tercera edad adquiere el interés por aprender más sobre la tecnología de las imágenes.

1.1. Planteamiento del problema:

El propósito del siguiente trabajo de investigación tiene como finalidad; a través de la tecnología de hoy y utilizando recuerdos del pasado con las personas de más edad, reavivar el interés por la tecnología para así promover su uso y estimulación a través del mismo.

1.2. Justificación:

El estudio realizado es de gran importancia para identificar el valor que tiene la tecnología hoy en día y

estimular a personas de la tercera edad a que intenten conocer más sobre los beneficios que la tecnología nos brinda.

1.3. Objetivos:

Objetivo principal:

- Proporcionar a una persona de la tercera edad la oportunidad de conocer más acerca de la tecnología utilizando imágenes del pasado.

Objetivos específicos:

- Comprobar los efectos de la tecnología en un sujeto de la tercera edad.
- Identificar la satisfacción del sujeto al aprender sobre la tecnología.

CAPITULO II.

MARCO TEORICO:

Hay que ser conscientes que la tecnología por sí misma no es creadora de procesos comunicativos, sino que precisan de otro tipo de elementos o acciones que las complementen y den sentido (Cabero y otros, 1999).

Algunos principios que hemos de tener en cuenta a la hora de pensar en una actuación o un curso sobre nuevas tecnologías para personas mayores serían:

La motivación general sobre el mismo es algo clave a la hora del éxito de la actividad, hemos de tener muy en cuenta la edad y el momento mental de dicho ser, pues siempre la educación se debe acompañar a la evolución física de nuestro cerebro.

La mayoría de los casos los humanos nos movemos por intereses y razones que no coinciden para todos a la misma edad y situación. Aunque es cierto que nuestra experiencia nos dice que es imprescindible un algo que despierte nuestro intelecto para que se produzca aprendizaje. Nos preguntamos qué será aquello que anima a la persona mayor para usar unas tecnologías que aunque están en la sociedad, tantas veces los desmarcan y los dejan fuera.

Tanto Thorndike como Skinner han desempeñado roles fundamentales en el desarrollo del conocimiento que ahora tenemos del condicionamiento operante. En tal sentido recordemos el conexionismo y la ley del Efecto de Thorndike, donde establecía que,

cualquier acto que produzca un efecto satisfactorio en una determinada situación tenderá a ser repetido en esa situación.

De este modo Thorndike estableció la base para el condicionamiento operante, pero se debe a B.F. Skinner la responsabilidad del desarrollo del concepto de condicionamiento operante. Concretamente en 1938, publica su primer gran libro "La conducta de los organismos", en donde se exponen por primera vez de manera sistemática los principios del condicionamiento operante acompañados de los primeros experimentos clásicos sobre el tema.

Puede decirse que el "Condicionamiento Operante" se refiere al conjunto de principios básicos y hallazgos teórico-experimentales

producidos por la investigación skinneriana y que puede definirse como; ***un proceso en el cual la frecuencia con que ocurre una conducta depende de las consecuencias que tiene esa conducta. La conducta que tiene consecuencias agradables para el sujeto se ve fortalecida y tiende a repetirse, y la conducta que tiene consecuencias negativas para el sujeto se debilita y tiende a desaparecer.***

La probabilidad de aparición de una conducta es, pues, una función de las consecuencias que esa conducta tiene para el sujeto, a diferencia de la conducta respondiente cuyas posibilidades de aparición sólo dependen de la presencia del estímulo incondicionado. Fácilmente se puede observar la

instrumentalidad del condicionamiento operante al proponer un aprendizaje basado en las respuestas del sujeto que aprende, bien para conseguir situaciones gratificantes o bien para evitar las desagradables.

Para tal fin, se dedicó a estudiar y manipular los Refuerzos en situaciones de aprendizaje, mostrando un gran interés por las cuestiones aplicables, como en la educación.

CAPITULO III.

3. Método:

3.1. Sujetos:

- Una persona de la tercera edad (70 años)

3.2. Ambiente:

El hogar de la persona donde el ambiente es

propicio para su propia comodidad.

3.3. Variables:

Como variable independiente se presenta a la persona una serie de fotografías de diferentes países y lugares que ha visitado en el pasado y al mismo tiempo fotografías de cómo lucen esos lugares en la actualidad. Para que así el sujeto cobre interés sobre la tecnología de una cámara digital (para aprender a utilizarla) de manera que pueda continuar guardando recuerdos gratos sobre su actualidad. La variable dependiente será el resultado de los estímulos en el sujeto.

3.4. Instrumentos:

Los instrumentos son:

- ✚ 10 fotografías de distintos lugares que el sujeto ha conocido en el pasado y 10 fotografías de los

mismos lugares pero como lucen en la actualidad.

3.5. Procedimiento:

Se trabajo de la siguiente manera:

Se recolectaron 10 fotografías de lugares que el sujeto había visitado en el pasado. En cada una de ellas se obtuvo un corto relato sobre cómo era cada uno de esos lugares, las cosas que habían o recuerdos gratos de los mismos.

Seguidamente se enseñó al sujeto 10 fotografías de los mismos lugares pero como lucen en la actualidad. El sujeto comenzaba a contar las diferencias entre el pasado y el presente de estos lugares. Todo esto fue con el propósito de invitar al sujeto a que aprendiera a utilizar una cámara fotográfica digital para así seguir guardando todos

aquellos momentos gratos
que en la actualidad vive.

CAPITULO IV.

4. Resultados:

Los resultados fueron efectivos. Ya que luego de estimular al sujeto con recuerdos (fotografías) del pasado se pudo promover el uso de la tecnología en una persona de la tercera edad. La misma que hoy por hoy la práctica y es de su entero agrado. Asimismo en un futuro próximo se podrá trabajar con diferentes tipos de estímulos para que personas de la tercera edad logren hacer uso de la tecnología pero además, con un amplio interés.

CAPITULO V.

5. Conclusiones y discusiones:

Como conclusión podemos recomendar a todas aquellas personas que tienen interés por

proporcionar a personas de la tercera edad que aprendan mas sobre la tecnología que utilicen este medio de evocación de recuerdos para así crear un estímulo en los mismos y la vez un enérgico interés de su parte para aprender mas sobre tecnología.

CAPITULO VI.

Referencias

bibliográficas:

✚ Apuntes del
cuaderno de
Psicología
Experimental III,
docente Lic. Borda.

✚ Webgrafia:

✚ INTERNET

2012

www.googlescholar.co

m

[http://www.redadultosmayores.com.ar/
/buscador/ files/EDUCA013.pdf](http://www.redadultosmayores.com.ar/buscador/files/EDUCA013.pdf)

ORTOCURSO PROGRAMADO

DE

ORTOGRAFÍA

Jemio, D.

I.- Resumen:

El siguiente curso programado de ortografía es uno de los primeros textos que se publican en Latinoamérica, elaborado mediante la nueva técnica pedagógica de la instrucción programada, técnica que ha sido calificada como el vehículo de aprendizaje más eficiente y efectivo de las últimas décadas. Cada una de las unidades de conocimiento desarrollados fueron cuidadosamente probadas en grupos de estudiantes de primaria, secundaria, preparatoria y escuelas normales, en todos los cuales se lograron resultados excepcionales.

Es indudable que la ortografía forma parte del material básico de cualquier preparación.

El contenido del curso está dividido en pequeños pasos llamados "cuadros" en los que se lleva al alumno por ciclos de instrucción

consistentes en presentación de un elemento de instrucción, solicitud de una respuesta, presentación de la respuesta correcta que se puede comparar con la emitida.

II.- Justificación:

La mala ortografía es un problema que está presente en estudiantes y profesionales por un mal aprendizaje en los primeros años del educando. La razón de esta necesidad radica en que el material impartido en tales años formará el fundamento de la educación posterior, por lo que hay que garantizar su aprendizaje. Es indudable que la ortografía forma parte del material básico de cualquier preparación.

III.- Objetivos:

Desarrollar un programa por medio de pequeños párrafos llamados "cuadros de enseñanza" que permita al alumnado adquirir y desarrollar su atención en la escritura mediante simples ejercicios logrando mejorar su ortografía significativamente.

El formato en este programa tiene el objetivo de iniciar al lector en la técnica de la instrucción programada.

MARCO TEÓRICO:

El conductismo parte de una concepción empirista del conocimiento. La asociación es uno de los mecanismos centrales del aprendizaje. La secuencia básica es: E - R.

La principal influencia que encontramos en la teoría del condicionamiento operante de Skinner. Cuando ocurre un hecho que actúa de forma que incrementa la posibilidad de que se dé una conducta, este hecho es un reforzador. "Las acciones del sujeto seguidas de un reforzamiento adecuado tienen tendencia a ser repetidas (si el reforzamiento es positivo) o evitadas (si es negativo). En ambos casos, el control de la conducta viene del exterior". En palabras de Skinner (1985, 74), "toda consecuencia de la conducta que sea recompensante o, para decirlo más técnicamente, reforzarte, aumenta la probabilidad de nuevas respuestas".

VI.- Contenido:

El curso programado de Ortografía constituye un instrumento básico para comprender y procesar la información. Todo ello supone un entrenamiento sistemático de aspectos que desarrollen contenidos, como los que integran esta oferta educativa.

Parte I. Letras, diptongos, triptongos y sílabas:

- Aprenderá a distinguir entre *mayúsculas*, *minúsculas*, *consonantes*, *vocales fuertes* y *vocales débiles*.
- Aprenderá a identificar los *diptongos* y *triptongos*.
- Aprenderá a dividir las *sílabas* de las palabras.

El aprendizaje de toda la parte facilitará la comprensión de los acentos.

Parte II. Acentuación prosódica, ortográfica y diacrítica:

- Aprenderá a identificar por su acentuación las palabras

agudas, graves o llanas, esdrújulas, sobreesdrújulas.

El aprendizaje de la II parte permite saber cuando las palabras llevan acento **prosódico y ortográfico**. A emplear el **acento diacrítico** y **por qué sirve** para dar distinto significado a las palabras que se escriben igual.

Aprenderá a utilizar el **acento ortográfico** para deshacer el **diptongo**.

aprenderá generalidades del **acento ortográfico**.

Parte III. Letras de escritura

dudosa:

Aprenderá a usar correctamente las letras de escritura dudosa.

<i>b</i>	<i>v</i>	<i>c</i>	<i>s</i>	<i>z</i>	<i>x</i>
<i>g</i>	<i>j</i>	<i>h</i>	<i>y</i>	<i>ll</i>	<i>m y n</i>
<i>r y rr</i>					
<i>a</i>	<i>e</i>	<i>i</i>	<i>o</i>	<i>u</i>	

Parte IV. Uso de las mayúsculas, escritura de los números y abreviaturas

- Aprenderá a usar correctamente las *mayúsculas*
- Aprenderá a escribir correctamente los números
- Aprenderá algunas abreviaturas del sistema métrico, puntos cardinales y de uso más común.

Parte V. Signos de puntuación:

- Aprenderá el uso correcto de los signos de puntuación.

<i>pu nt o</i>	<i>punt o y com a</i>	<i>punto s suspe nsivo s</i>	<i>sign os de admi ració n</i>	<i>diér esi s y co mill as</i>
<i>co m a</i>	<i>d o s s p u n t o</i>	<i>signo s interr ogaci ón</i>	<i>paré ntesi s</i>	<i>gui ón y ray a</i>

	s			
--	---	--	--	--

Apéndices:

Apéndice A:

- Combinaciones de diptongos
- Combinaciones de triptongos

Apéndice B:

- Verbos que no tienen diptongo

Apéndice C:

- Palabras homófonas de uso más frecuente

Apéndice D:

- Palabras que se escriben con y sin h

Apéndice E:

- Abreviaturas
- Sistema métrico
- puntos cardinales
- abreviaturas de uso más común

VII.- Metodología:

El alumnado es el protagonista y constructor de su aprendizaje. El

curso programado actúa como una guía cuya finalidad es promover el pensamiento divergente y potenciar la comunicación mediante la escritura.

7.1.- Estrategias de Aprendizaje y Técnicas de Estudio:

El aprendizaje depende del estudio y no sólo es importante cuánto se estudia, también cómo se estudia. El punto crucial es aprender a aprender, y se aprende gracias a estrategias y técnicas. Las técnicas incluidas en esta propuesta son: la acentuación, las sílabas, el uso de las mayúsculas, escritura de los números, abreviaturas y signos de puntuación.

El curso enseña una estrategia favoreciendo el análisis de las ventajas de un procedimiento sobre otro, en función de la actividad que hay que realizar, o la reflexión sobre cuándo y por qué es útil aquella técnica en cuestión.

7.2.- Motivación:

El refuerzo positivo y la implicación activa del alumnado permiten captar y mantener el interés en el trabajo

escolar. Además, entre otras, se utilizan las siguientes estrategias:

- Presentación de información nueva, clara de comprender e interpretar con los conocimientos previos adquiridos en la escuela.
- Mostrar la relevancia de la tarea.
- El formato utilizado en este programa facilita la corrección de las respuestas.

7.4.- Temporalización y Secuenciación:

Las actividades se desarrollan por partes, el texto presenta 5 partes, las cuales se pueden dividir en sesiones diarias de 15 a 30 minutos, practicando de esta manera ejercicios de cada parte según la preferencia o necesidad del lector.

7.5.-Evaluación:

El tipo de evaluación utilizada es personal ya que por simple revisión de las respuestas que se encuentran al lado de cada ejercicio. Además solicita frecuentemente una participación del estudiante en el curso y califica de inmediato dicha

actuación, por lo que el alumno recibe retroalimentación que confirma o corrige su trabajo, haciendo que esté seguro de lo que sabe en cada punto del curso.

La instrucción programada como método de enseñanza presenta todas estas características.

La autoevaluación desempeñó un papel relevante en el proceso de enseñanza y aprendizaje propiciando que el alumnado pusiera de manifiesto las incidencias, dificultades, logros, sugerencias, etc. al final de cada ejercicio.

A continuación, se exponen algunos de los criterios de evaluación:

- Capta el sentido global de una instrucción en cada ejercicio.
- Discrimina las partes principales un texto.
- Expresa las ideas principales de manera concisa y con palabras propias.
- Realiza adecuadamente la del llenado de espacios vacíos y selección de palabras.

□□ Respeta el turno de palabra, etc.

VIII.- Conclusión y comentarios:

Las técnicas de estudio se están convirtiendo en uno de los conceptos más importantes en el mundo estudiantil. Después de ver todo el fracaso escolar que se está cosechando en los centros educativos, a los estudiantes les queda la opción de mejorar su rendimiento con normas, trucos, técnicas o recetas de estudio que puedan mejorar claramente los resultados. Las técnicas de estudio son un conjunto de herramientas, fundamentalmente lógicas, que ayudan a mejorar el rendimiento y facilitan el proceso de memorización y estudio.

Mediante este curso es evidente que se cumplen los requisitos del *Ratio studiorum* de los jesuitas (retroalimentación inmediata del material), de la participación activa en “experiencias de aprendizaje”, de William James, del uso de la confirmación del conocimiento como

retroalimentación de Locke, Montessori, Dewey y otros autores, así como también satisface la exigencia de los sofistas, de Herbart y de otros maestros, de analizar minuciosamente el material que se enseña.

La aceptación que ha tenido este curso programado de ortografía se debe a su enfoque didáctico que garantiza la ágil asimilación de las normas de ortografía, cuyo dominio resulta indispensable en cualquier actividad.

Bibliografía:

Curso Programado de Ortografía,
autor Godines de la Barrera Gonzalo

PROGRAMAS
TECNOLÓGICOS EN LA
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
DEL IDIOMA INGLES

Nava, D. y Saavedra, C.

Dedicatoria:

“Dedico este trabajo experimental a nuestros Padres, por brindarnos su apoyo constante en cuanto a nuestra carrera Psicología”.

Agradecimientos:

Mis más sinceros agradecimientos:

A mí querida Lic. Ximena Borda de Bravo, por su apoyo y mucha paciencia en la materia tutorial que nos otorga.

CAPITULO I.

1. Introducción:

El presente trabajo está referido acerca de nuevos programas tecnológicos en la enseñanza y aprendizaje del niño (3 a 7 años). En

el cual el niño aprenderá Ingles mediante un juego, únicamente con la base del idioma Ingles.

En este juego serán partícipes Dora la Exploradora, El Mundo de Mickey Mouse y Winnie Pooh & Tiger.

El juego consta en, seguir instrucciones que lógicamente se las dan en Ingles, el niño con el mouse deberá hacerle un click a la respuesta correcta y si es que el niño comete un error en las respuestas, el ordenador le corregirá que está mal, para que el luego ejecute la respuesta correcta, y por ultimo cuando el niño llega a la meta, el niño es reforzado por el programa del juego, con aplausos, saltos y palabras como GOOD JOB ¡!!!

1.1. Justificación:

Este trabajo de investigación, se eligió para enseñar y reforzar el idioma Ingles en niños de 3 a 7 años, mediante un programa didáctico.

1.2. Objetivos:

1.2.1.Objetivo General:

Es demostrar a la sociedad que estos programas educativos, ayudan en el aprendizaje y una buena pronunciación del idioma Ingles.

1.2.2.Objetivo Especifico.:

- Determinar el grado de aprendizaje en el niño.
- Identificar que estos programas didácticos ayudan al conocimiento sobre la tecnología.
- Dar a conocer que estos personajes animados de la televisión, captan la atención de los niños en el juego.

CAPITULO II.

2. Marco Teórico:



El sistema de Skinner, está basado en el **condicionamiento operante**. El

organismo está en proceso de “operar” sobre el ambiente, lo que en términos populares significa que está irrumpiendo constantemente;

haciendo lo que hace. Durante esta “operatividad”, el organismo se encuentra con un determinado tipo de estímulos, llamado **estímulo reforzador**, o simplemente reforzador. Este estímulo especial tiene el efecto de incrementar el **operante** (esto es; el comportamiento que ocurre inmediatamente después del reforzador). Esto es el condicionamiento operante: el comportamiento es seguido de una consecuencia, y la naturaleza de la consecuencia modifica la tendencia del organismo a repetir el comportamiento en el futuro.”

2.1. Fuente de Información:

B.f Skinner. [En línea]

Disponible en: <http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/skinner.htm>

(Consultado el 28/05/12, a las 17:45pm).

Tiene un gran interés en el control del comportamiento del sujeto, esto se logra a través del

Control de todos aquellos estímulos del ambiente de los cuales la conducta es función.

El condicionamiento operante rechaza la especulación acerca de las causas de la conducta, y busca demostrar experimentalmente en forma directa los determinantes actuales e históricos de la conducta. Las características de la conducta y su probabilidad de ocurrencia, están determinadas por las condiciones ambientales, por los eventos que preceden o acompañan la conducta, por los eventos ambientales que cambian como consecuencia de la conducta y por la experiencia previa del organismo. Dentro del contexto de esta afirmación del condicionamiento operante estudia la conducta.

2.2. Fuente de Información:

Skinner [En línea]

Disponible **en:**
http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_arc/39246_skinner.pdf

(Consultado el 28/05/12, a las 18:05pm).

2.3. Quien es Dora la Exploradora?

Dora es una niña latina (Dora Márquez) de 7 años que, junto a su amigo Botas, de 5, emprende en cada episodio un viaje en el que se propone buscar algo que perdió o ayudar a Botas a cumplir con alguna misión. Siguiendo un formato que en partes recuerda el de un juego interactivo para computadora, en cada episodio Dora pide a sus amigos televidentes que le ayuden a encontrar nuevas formas de llegar a los lugares con ayuda de Mapa, que es, de hecho, otro personaje. Otro objetivo importante que persigue el programa es la enseñanza amena de elementos del idioma inglés a los niños de habla hispana. En la serie original, Dora enseña elementos del español y de la cultura latinoamericana a sus televidentes. Les dice que la ayuden a buscar el camino determinado por el mapa y ayudar a pasar las dificultades en el camino.

2.4. Quien es Winnie the Pooh?

Winnie the Pooh, más comúnmente conocido como Winnie Pooh en las traducciones de Disney es un personaje ficticio. Es protagonista de varios libros de A. A. Milne y posteriormente de los estudios de Walt Disney. Es muy común que se lo encuentre casi siempre junto a sus amigos Igor, Conejo, Christopher Robin, Búho, Tiger, Cangu, Rito, Burro, Puerquito y Lumpy el Elefante. Winnie es un osito de peluche gordito.

Este osito, reside en el Bosque de los Cien Acres, en una casa construida dentro de un árbol que tiene un letrero de letras doradas sobre su puerta, en el que dice "Sanders".

2.5. Personajes del Mundo de Mickey Mouse?

Mickey Mouse (también llamado *Ratón Mickey* y/o *Ratón Miguelito*) es un personaje ficticio de la serie del mismo nombre, emblema de la compañía Disney. Fue creado en 1928, compuesto por sus amigos pato Lucas, Pluto, y su chica minnie.

CAPITULO III.

3. Método:

Se realizo esta investigación mediante el método **Descriptivo**, ya que analizan cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes. Permiten detallar el fenómeno estudiado básicamente a través de la medición de uno o más de sus atributos.

3.1. Características de la Investigación:

Se realiza esta investigación acerca de programas didácticos para una mejor enseñanza y una buena pronunciación en el idioma ingles corrigiendo a los niños en caso que comentan algún error.

3.2. Variables:

3.2.1. Metodológicamente:

3.2.1.1. **VI=** Las instrucciones del programa tecnológico educativo

3.2.1.2. **VD=** La conducta de los niños frente al juego

3.3. Instrumentos:

- Una Laptop
- Juegos Didácticos

3.4. Procedimiento:

Este programa determina el nivel de enseñanza e aprendizaje que poseen los niños, en la cual se trabaja la pronunciación correcta del idioma Ingles.

El programa empieza con una breve consigna y diferentes comportamientos de los personajes que captan la atención de los niños para que así, el juego sea más divertido y recreativo.

Esta tecnología de estos juegos novedosos activan, a nivel cognitivo la atención, la memoria, el lenguaje, ayudando al procesamiento y desarrollo de habilidades visuales, y coordinación ojo- mano.

Es necesario recalcar que el programa se basa únicamente en el idioma ingles ya que corrige tus equivocaciones en ingles como tu y los personajes son participes de este juego.

3.5. Resultados:

Se pudo obtener como resultado lo eficiente que son estos programas didácticos educativos para el desarrollo cognitivo del niño y un buen aprendizaje y pronunciación del idioma ingles.

Los personajes de dicho programa de Walt Disney conocidos y vistos por una gran mayoría de niños les incentiva a jugar con ellos mediante estos programas.

3.6. Conclusiones:

Este programa es importante porque desarrolla en el niño varios procesos a nivel cognitivo, y a la vez enseña este importante idioma Ingles, el programa consiste en, seguir las instrucciones que el ordenador te pide, si es que tu cometes un error, te corregirá, es decir tu aprendes de esta manera y también practicas la pronunciación de este idioma siendo de gran ayuda los personajes del juego.

3.7. Referencias

Bibliográficas:

-Skinner. Recuperado el 28/05/12, a las 18:05 pm.

Disponible en:
http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_arc/39246_skinner.pdf

-B.f Skinner. Recuperado el 28/05/12, a las 17:45pm.

Disponible en: <http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/skinner.htm>

-Juego Didáctico. Dora the Explorer. Recuperado el 29/05/12, a las 15:30pm

Disponible en:
<http://www.juegosfan.com/dora-la-exploradora-el-jardin-magico>

-Juego Mickey Mouse Club House. Recuperado el 29/08/12 , a las 16:00pm

Disponible en:
<http://www.juegospara.net/juegos-para-aprender-ingles-para-ninos.html>

-Juego Winnie Pooh & Tiger. Recuperado el 29/05/12, a las 16:20pm.

Disponible en:
<http://www.pekegifs.com/pekemundo/juegosdisney3/winniethepooh/010.htm>

EDUCACION A DISTANCIA EN BOLIVIA

Vargas, G.

CAPITULO I.

1. Introducción:

El siguiente proyecto ha sido diseñado por una alumna del tercer semestre de la carrera de psicología de la universidad La Salle para implementar el uso de nuevas tecnologías en la educación.

1.1. Justificación:

La tecnología está avanzando de manera impresionante en la actualidad por lo que cada día tiene mayor influencia en todos los aspectos de la vida de las personas. Al ser una parte primordial del diario vivir de las personas de mundo entero la tecnología puede ser aplicada en un ámbito muy especial e importante como la educación con gran facilidad para una mejor calidad de vida en todo el mundo.

1.2. Objetivos:

1.2.1. Objetivo general:

- Crear un programa que emplee la tecnología en la enseñanza de las personas como recurso útil y factible.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Ajustar el programa a la realidad nacional de Bolivia.

CAPITULO II.

2. Marco teórico

APRENDIZAJE

SIGNIFICATIVO

DAVID AUSBEL:

A lo largo de los años se ha considerado al aprendizaje como sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza, que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, debido a conducir a un cambio en el significado de la experiencia.

La experiencia humana no solo contiene pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se

consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

Para comprender la labor educativa, es necesario, tener en consideración dos elementos del proceso educativo:

- los profesores la manera de enseñar la estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se produce
- el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo.

-

Lo anterior debe desarrollarse dentro de un marco psicoeducativo, debido a que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases y los factores que lo influyen, estos fundamentos psicológicos proporcionan los principios para que los docentes descubran por si mismos los métodos de enseñanza más eficaces, ya que intentar descubrir métodos por "Ensayo y error" es un procedimiento ciego y, por tanto innecesariamente difícil y antieconómico (AUSUBEL:

1983)

APRENDER A APRENDER

El concepto de "aprender a aprender" está íntimamente relacionado con el concepto de potencial de aprendizaje. El "aprender a aprender" pretende desarrollar las posibilidades de aprendizaje de un individuo, para conseguir por medio de la mejora de las técnicas de destrezas, estrategias y habilidades acercarse al conocimiento.

Supone un estilo propio de conocer y pensar. Pero este concepto de "aprender a aprender" implica enseñar a aprender, enseñar a pensar y para ello hay que aprender a enseñar, lo que supone en la práctica una reconversión profesional de los docentes, al pasar de meros explicadores de lecciones (escuela clásica) o simples animadores socio-culturales (escuela activa) a mediadores del aprendizaje y mediadores de la cultura social e institucional.

El conocimiento meta cognitivo es el

conocimiento sobre el conocimiento. Conocer lo que conocemos y sabemos, cómo lo conocemos y almacenamos en la memoria a largo plazo, facilita el uso de lo sabido y a su vez la posibilidad de mejora del propio conocimiento.

La meta cognición es una de las manifestaciones más importantes del "aprender a aprender". No basta con aprender o saber, utilizar procedimientos y métodos adecuados para saber, sino que resulta imprescindible, en el marco del "aprender a aprender", saber cómo estructurar el aprendizaje, darnos cuenta de cómo pensamos al pensar sobre nuestro propio pensamiento y cómo elaboramos el mismo.

Aprender con esfuerzo es un estado de la mente, inquieta, ambiciosa, exploradora. En este esfuerzo está la construcción del conocimiento que es apropiarse de algo, insertarlo en su esfera personal ya que eso es lo que hace el aprendizaje significativo y le da el conocimiento útil, que tiene larga vida y que se aplica o transfiere a otros campos del conocimiento y

puede cambiar la realidad creativamente.

Se aprende por cambio conceptual, cuando en una situación el conocimiento de que disponemos no nos sirve para explicar o interpretar la nueva información. Es en la búsqueda colectiva de solución a ese problema cuando aparece el nuevo conocimiento.

Para que se produzca el cambio conceptual es necesario poner en juego todos los procesos mentales. Se reestructura así la red de conocimientos, destrezas y actitudes de cada uno porque se retroalimentan la acción y el pensamiento, es decir, que el cambio no se da en un conocimiento, sino en un sistema de conocimientos, destrezas y actitudes.

Aprendizaje

Significativo:

El aprendizaje significativo se presenta cuando el niño estimula sus conocimientos previos, es decir, que este proceso se da conforme va pasando el tiempo y el pequeño va

aprendiendo nuevas cosas. Dicho aprendizaje se efectúa a partir de lo que ya se conoce.

Además el aprendizaje significativo de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño.

Dentro de las condiciones del aprendizaje significativo, se exponen dos condiciones resultantes de la pericia docente:

- primero se tiene que elaborar el material necesario para ofrecer una correcta enseñanza y de esta manera obtener un aprendizaje significativo.
- en segundo lugar, se deben estimular los conocimientos previos para que lo anterior nos permita abordar un nuevo aprendizaje.

Como docentes se debe partir desde el conocimiento previo del alumno para un correcto desarrollo del aprendizaje.

Al hacer referencia al aprendizaje significativo y contenidos, se encuentra que la relación existente entre estos dos aspectos es muy amplia y coherente, aunque en ocasiones para que ambos se relacionen y se dé la finalidad buscada, los docentes tienen que adecuar los contenidos didácticos para una acertada asimilación de la enseñanza por parte de los alumnos, siendo lo anterior fundamental para concretar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se debe tomar en consideración que no todo se desarrolla del aprendizaje significativo o conocimientos previos que el alumno tenga, sino de que el niño transforme sus conocimientos previos y llegue a la construcción de uno significativo.

La educación para el aprendizaje significativo supone la capacidad de desarrollar estrategias de aprendizaje de larga vida, "aprender a aprender".

El ser humano tiene la disposición de aprender -de verdad- sólo aquello a lo

que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido.

El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc.

El aprendizaje significativo es el proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos (haciendo referencia no sólo a conocimientos, sino también a habilidades, destrezas, etc.) sobre la base de experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades.

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa (entendiendo por "estructura cognitiva", *al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del*

conocimiento, así como su organización) que se relaciona con la nueva información, de tal modo que ésta adquiere un significado y es integrada en la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los conceptos amplios y claros preexistentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto "relevante" preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén

adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

La peculiaridad más importante del aprendizaje significativo, es que produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, de modo tal que éstas adquieren un significado y son integradas en la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los conceptos preexistentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

El aprendizaje significativo busca entre otros aspectos romper con el tradicionalismo memorístico que examina y desarrolla la memoria y la repetición. El aprendizaje significativo se preocupa por los intereses, necesidades y otros aspectos que hacen que lo que el alumno desea aprender tenga significado y sea valioso para él; de allí vendrá el interés por el trabajo y las

experiencias

Pero para lograrlo, Ausubel, es necesario las siguientes

a) El contenido del objeto de aprendizaje debe estar organizado de manera que permita al alumno su integración con el establecimiento de relaciones entre aquél y los conocimientos que posee. Junto a una buena organización, es precisa una adecuada presentación del material que favorezca la atribución de significado al aprendizaje por el alumno.

b) Es preciso, además, que el alumno haga un esfuerzo por comprender, es decir, que muestre una disposición activa al aprendizaje propuesto. Por lo tanto, el alumno debe estar motivado para aprender, es decir, creer que el aprendizaje le será útil.

c) Las condiciones de aprendizaje deben garantizar por lo menos que el alumno pueda relacionar el nuevo aprendizaje con los conocimientos que ya posee.

aula.

según Ausubel, las condiciones:

como se puede observar bien en el diagrama que facilita el aprendizaje entre los conocimientos ya poseídos y la nueva información, se debe asegurar una adecuada presentación del material que favorezca la atribución de significado al aprendizaje por el alumno.

El alumno, por lo tanto, debe estar motivado para aprender, es decir, creer que el aprendizaje le será útil.

En conclusión, no basta con que el alumno posea conocimientos previos, sino que debe haber una adecuada presentación del material que favorezca la atribución de significado al aprendizaje por el alumno.

significativos si no cuenta en su estructura cognoscitiva con los conocimientos previos necesarios y dispuestos (activados), donde enlazar los nuevos aprendizajes propuestos. De manera que se requiere una base previa suficiente para acercarse al aprendizaje en un primer momento y que haga posible establecer las relaciones necesarias para aprender.

4.- TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:

Es trascendental reiterar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende. Por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Ausbel distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

A) Aprendizaje de Representaciones:

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto AUSBEL dice: Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan (AUSUBEL,1983,46)

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra representa, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto, sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia

representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

B) Aprendizaje de Conceptos:

Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (AUSUBEL 1983:61), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior puede decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia

entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

C) Aprendizaje de Propositiones:

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de

proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e ideosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

VENTAJAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:

- **Es personal**, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.
- **Es activo**, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Produce una retención de la información más duradera.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido. La nueva información, al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

Ausbel propone unos requisitos para que el aprendizaje sea significativo:

Una significatividad

lógica: es decir, que el material sea potencialmente significativo. La significatividad debe estar en función de los conocimientos previos y de la experiencia vital. Debe poseer un significado lógico, es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno. Este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza.

Una significatividad

psicológica: el que el significado psicológico sea individual no excluye la posibilidad de que existan significados que sean compartidos por diferentes individuos, estos significados

de conceptos y proposiciones de diferentes individuos son lo suficientemente homogéneos como para posibilitar la comunicación y el entendimiento entre las personas.

Una significatividad

funcional: una disposición para el aprendizaje significativo, es decir, que el alumno muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva.

APRENDIZAJE

ESCOLAR Y CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS:

Al relacionar lo que ya sabemos con lo que estamos aprendiendo, los esquemas de acción y de conocimiento de lo que ya sabemos se modifica. También cabe mencionar, que

no siempre se va a dar un aprendizaje significativo, es decir, no siempre da lugar a la construcción de significados y en muchas ocasiones el aprendizaje se limita a la mera repetición memorística, por ello los docentes deben tratar de que los alumnos desarrollen trabajos como lo prefieran, estimulando los conocimientos previos y abarcando al tema visto.

LA FORMACIÓN DE CONOCIMIENTOS Y EL APRENDIZAJE ESCOLAR:

Durante muchos siglos la enseñanza fue exclusivamente verbal, basada en la repetición de frases y escuchar al profesor. Es a partir del Siglo XVII cuando se empiezan a introducir imágenes en los libros de textos, al tiempo que se recomienda el contacto con la naturaleza y la adecuación de las cosas.

Con la aparición de la ciencia moderna a finales de la Edad Media y su difusión a partir del Renacimiento cambia la valoración de los tipos de conocimientos y poco a poco empieza a introducirse el método experimental para indagar la naturaleza.

Actualmente, la enseñanza verbal se da en lo más mínimo y sin embargo se va cada vez haciendo e inventando más dinámicas para una educación activa en donde el alumno le ponga atención y estimule para realizar los diferentes trabajos que los contenidos vistos contengan.

Cuando en la segunda mitad del siglo XIX surge la psicología como disciplina independiente ésta hereda la problemática filosófica y la disputa entre las posiciones empiristas y racionalistas. Los primeros psicólogos provenían o bien de la fisiología o de la medicina.

La novedad que introducen los psicólogos es que estudian experimentalmente el problema del aprendizaje. Los psicólogos suelen definir el aprendizaje como *"un cambio de la capacidad o la conducta que es relativamente permanente y no puede atribuirse simplemente al proceso de desarrollo"*.

Los psicólogos de esta forma comenzaron estudiando la percepción, es decir, como obtenían conocimientos por medio de los sentidos pusieron en manifiesto que no nos limitamos a obtener información del exterior sino que la organizamos profundamente.

Desde un punto de vista muy particular el aprendizaje por comprensión siempre se da, debido a que los alumnos para resolver o contestar diferentes trabajos deben de leer instrucciones, analizar y comprender de esta manera, la

formación del alumno se va formando de una manera reflexiva.

El condicionamiento clásico que consistiría en ir informando nueva conducta por asociación en un procedimiento demasiado lento y no puede explicar cómo se aprenden los conocimientos de cada día.

Este tipo de aprendizaje se presenta en ocasiones en las escuelas ya que estos aprendizajes se aprenden realizando, observando y sobre todo la explicación del maestro, y la atención que tenga el alumno hacia una clase dada en el aula de clases.

Así por ejemplo, se ha venido enseñando con métodos verbales y los sujetos han aprendido a pesar que se fundan en una idea errónea de cómo se realiza el aprendizaje. Lo mismo sucede con

procedimientos modernos.

Con los métodos que se han utilizado a lo largo de la historia, muchos individuos han aprendido pero otros aprenden poco y muy lentamente. Se supone que el individuo al término de la escolaridad tiene que tener una serie de conocimientos que la sociedad exige.

En la actualidad hay una tendencia a ir aumentando más y más los contenidos de los programas escolares y esto no tienen el efecto de que los niños aprendan, ya que no depende de la cantidad que se pretende enseñar, si no como lo hacen.

Los conocimientos que adquiere el alumno en el período de estudios, deben ser transformado por el enseñante, ya que de esta forma como profesor va transformando los conocimientos que el alumno

tiene en su contexto y entorno que lo rodea.

CAPITULO III.

3. Método:

Tipo De investigación

- La investigación es de tipo explicativa.

3.1. Resultados:

EDUCACION A DISTANCIA EN BOLIVIA:

¿Qué es la tecnología?

“Es el conjunto de teorías y técnicas que permiten el aprovechamiento practico del conocimiento científico.”
Diccionario de la real academia Española. (2001)

¿Qué es la educación a distancia?

La educación a distancia es una modalidad educativa en la que los estudiantes no necesitan asistir físicamente a ningún aula. Normalmente, se

envía al estudiante por correo el material de estudio (textos escritos, vídeos, cintas de audio, discos compactos) y él devuelve los ejercicios resueltos. También se utiliza el correo electrónico y otras posibilidades que ofrece Internet, como son los blogs, fundamentalmente las aulas virtuales como el LMS Moodle o Docebo. Al aprendizaje desarrollado con las nuevas tecnologías de la comunicación se le llama aprendizaje electrónico. En algunos casos, los estudiantes deben o pueden acudir físicamente en determinadas ocasiones para recibir tutorías, o bien para realizar exámenes. Existe educación a distancia para cualquier nivel de estudios, pero lo más usual es que se imparta para estudios universitarios.

Existen dos factores determinantes para el crecimiento de este tipo de educación:

- el desarrollo de las técnicas virtuales;
- la falta de espacio y el alto costo de las escuelas tradicionales.

la **¿Cuáles son los roles en educación a distancia?**

Entre los diversos roles que se pueden presentar en un equipo de educación a distancia se pueden mencionar los siguientes:

- **Coordinador general:** responsable de articular los procesos de todo el equipo. Establece el cronograma de actividades, propone las tareas a realizar, planifica y controla el normal funcionamiento del proyecto. como también será un guía en el desarrollo de la personalidad del sujeto.

- **Experto** en **contenidos**: docente a cargo del curso y experto en contenidos del tema a ser impartido a distancia. De acuerdo a la manera en que se entienda en cada región, país o cultura, el experto en contenidos cambia su rol.
- **Profesor tutor**: apoya en la administración, guiando y orientando al estudiante. Se dedica a realizar textos, es decir, construye los módulos que son parte del curso. Esta misma persona puede llegar a ser el que guía, orienta a los participantes. El profesor tutor a distancia debe tener unas habilidades diferentes del profesor que se dedique a la formación presencial; algunas de ellas pueden ser el dominio sobre las TIC (nuevas tecnologías), conocimientos para organizar y gestionar cursos online y lo que ello

representa (grupos de discusión, foros, debates, etc.). Debe tener una capacidad de comunicación escrita bastante depurada, ya que el alumno no es presencial y, por tanto, no se puede interaccionar igualmente con él.

- **Asesor de diseño**: pedagogo especialista que ayuda al profesor a seleccionar los medios necesarios y diseñar actividades, también es conocido como el diseñador instruccional.
- **Asesor en tecnología**: apoya al equipo docente seleccionando las herramientas tecnológicas adecuadas para el logro por parte del alumno de los objetivos de aprendizaje propuestos.
- **Productor de nuevas tecnologías**: apoya en la producción de material audiovisual que enriquece las clases. Es el encargado

de mediatizar los contenidos.

- **Diseñador gráfico:**

selecciona los recursos gráficos adecuados para los cursos virtuales.

- **Evaluador del**

sistema: tiene a su cargo la evaluación de todo el sistema (materiales, tutores, alumnos y administración general), también puede proponer medidas correctivas para solucionar inconvenientes que se hayan producido durante el cursado a distancia.

- **Estudiante:** uno de los roles más importantes en el sistema de educación abierta es el estudiante, ya que de este actor depende la existencia de esta modalidad, pues es él el que debe de contar con disposición de trabajo en equipo, administración en su tiempo y realizar las actividades en tiempo y forma, pero sobre todo en

tener una motivación de crecimiento en cuanto a su vida académica.

Además, hay que considerar el equipo de marketing y aquellas funciones relacionadas con sedes o instituciones *educativas* vinculadas, en el caso de que exista en el sistema encuentros presenciales en distintos lugares geográficos.

¿Cuáles son las ventajas de la educación a distancia?

- Elimina las barreras geográficas, la población puede acceder a este tipo de educación independientemente de donde resida.
- Es accesible para personas adultas con estudios postergados.
- Proporciona flexibilidad en el horario ya que no hay hora exacta para acceder a la información, lo cual facilita la organización del tiempo personal del

- alumno, respetando la vida familiar, social y laboral.
- Reduce costos al evitar gastos de traslados o residencia en un lugar diferente.
- Incorpora herramientas tecnológicas para el manejo de la información, las cuales son necesarias para desempeñarse profesionalmente en la sociedad en constante cambio, tales como las **plataformas virtuales**.
- El alumno desarrolla una alta capacidad para autorregular su propio aprendizaje favoreciendo así sus actitudes y valores de responsabilidad, disciplina y compromiso para lograr ser autónomo.
- El rol del estudiante es activo pues desarrolla estrategias intelectuales importantes para realizar tareas colaborativas, comunicarse efectivamente, ser creativo e innovador.

- El asesor lleva un seguimiento riguroso del estudiante empleando diversos instrumentos para evaluarlo respetando el ritmo de trabajo del alumno.

CAPITULO IV.

4. Conclusiones y discusiones:

El uso de la tecnología en la actualidad se ha convertido en un hecho. Esta ya forma parte de la vida de las personas en todos los aspectos posibles y es totalmente accesible para todos. De esta manera es inevitable que tenga una fuerza impresionante en el ámbito educacional de todo el mundo.

Las aulas virtuales son un método novedoso en el cual el alumno no debe asistir presencialmente a un aula sino conectarse a una red de internet en la que se llevara a cabo una clase como se haría en cualquier aula normal. En esta aula virtual estará presente el docente y el estudiante o

estudiantes dependiendo de la modalidad de la clase.

En el país este método ayudaría de gran manera con el desarrollo del sistema educativo. Si se lograra implantar una red de internet que llegue a zonas lejanas de las ciudades como promueven ciertas compañías de telecomunicación.

Esta puede parecer una realidad muy lejana y ajena a la del país pero existen actualmente universidades que ofrecen este tipo de enseñanza. El verdadero reto consistiría en concientizar a las personas sobre este nuevo sistema y lo más importante sobre su uso correcto y valoración.

4.1. Bibliografía:

AUSUBEL-NOVAK-
HANESIAN. Psicología
Educativa: Un punto de
vista cognoscitivo. Segunda
Edición. Editorial TRILLAS.
México.

(
€
c
E
Aprendizaje
trucción del
torial Paidos.
entina. 1990.

(
t
€
E
O. ¿Cómo
ideas de los
Págs. 5-68.
1998.

[
f
c
F
E
El crecer y
trucción del
la escuela.
y 75-85.
1984.

/
Aprender.
Roca.
1988.

A Teoría da
nificativa de
s de CIEF
o Grande do

APRENDIZAJE Y MEMORIA.

APRENDIZAJE Y MEMORIA

EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL

Marín Vargas, J. E.

Dedicatoria:

El presente trabajo va dedicado a la Universidad La Salle, a la materia de Psicología Experimental, y a todos los niños de nivel inicial.

Agradecimientos:

A la universidad La Salle por abrir puertas a nuevas investigaciones, a la materia de psicología experimental, y a Lenna Stephanie mi hermana menor que me colaboro con temas de motivación, activación, atención, memoria y aprendizaje.

CAPITULO I.

1. Hipótesis:

Para un aprendizaje con un resultado más eficaz el SNC requiere de motivación, atención memoria, activación y consecutividad, puede observarse en niños de nivel inicial.

2. Justificación:

El presente trabajo pretende dar a conocer temas de motivación, atención, activación, memoria, que van relacionados con un aprendizaje más eficaz, tomando en cuenta la consecutividad que presentan tales ejercicios en niños de nivel inicial.

3. Objetivos:

3.1. Objetivo general:

- Identificar temas de motivación, atención, activación, y memoria; que llevan a un aprendizaje más eficaz, tomando en cuenta la consecutividad que presentan tales ejercicios en niños de nivel inicial.

3.2. Objetivo específico:

- Identificar temas de motivación en una niña de 5 años de nivel inicial al momento de hacer un ejercicio que es presentado como tarea en el colegio.
- Identificar su atención en el proceso en que va realizando la tarea.
- Identificar su activación.

Identificar temas de memoria, a medida que va realizando la tarea.

Determinar la consecutividad con la que realiza la tarea para llevar a cabo un aprendizaje más eficaz.

CAPITULO II.

1. Método:

1.1. Método De Investigación:

- Pre experimental.

1.2. Método de observación:

- Participante.

1.3. Sujeto:

- Una niña de 5 años y 6 meses de edad; que cursa Kinder blanco en el colegio "Jesús de Nazaret"

1.4. Ambiente:

se realizó en instalaciones de la casa de la niña, ubicada en Villa Adela, #1024.

1.5. Instrumentos:

- su cuaderno, (el ejercicio presentado como tarea en el colegio)
- pipocas.

Películas. (CD, DVD)

- Sellos.

1.6. Aparato:

- Cámara filmadora y fotográfica.
- Computadora, (internet).

CAPITULO III.

2. variables

2.1. Variable independiente:

- su cuaderno, (el ejercicio presentado como tarea en el colegio)

- pipocas.

Películas. (CD, DVD)

2.2. Variable dependiente:

proceso en que va realizando la tarea.

- Memoria.
- Atención.
- Activación.
- Orden y consecutividad con la que va realizando la tarea.
- Sellos, (son proporcionados por la profesora en el colegio).

2.3. Recolección de información:

Se utilizó como campo de estudio, las instalaciones de una casa, como instrumento su cuaderno, (el ejercicio presentado como tarea en el colegio), pipocas, Películas. (CD, DVD), Sellos; se observó detenidamente el proceso de trabajo que realizó la niña al hacer la tarea.

2.4. Procedimiento:

- El experimento se realizó el día 29 de abril a hrs 16:00 pm. , como campo de estudio se utilizó las instalaciones de una casa, y como sujeto participó una niña de 5 años y 6 meses de edad de nombre Lenna Stephanie, que cursa Kinder blanco en el colegio “Jesús de Nazaret”, estuvo presente durante la observación la mamá de nombre María Elena. Realizaba su tarea de manera muy atenta, y puede sostener el lápiz de manera correcta;

cuando creía que había algún error en lo que realizaba, tendía a borrar sin ningún problema.

Hablo de los sellos que le proporciona la profesora en el colegio.

- Existen 4 tipos de sello según lo que nos comenta y con lo que se ha podido observar; el primer sello que es el de una carita triste, que al momento de ser calificada con esta los niños pueden saber que algo estuvo mal es la tarea por lo que le pusieron la carita triste, el segundo es de una carita feliz que significa un BIEN, el tercero es, una carita feliz que enseña los dientes, que significa MUY BIEN, y el cuarto es una carita feliz que enseña los dientes y lleva una corona, que según lo que nos pudo comentar y se pudo observar, es la carita rey que significa EXCELENTE; considerados instrumentos motivadores en un proceso de aprendizaje más eficaz en niños de nivel inicial.

Se le comento a la niña que cuando llegue a terminar la tarea podía ver películas y comer pipocas, (palomitas de maíz); como instrumentos motivadores lo cual ayudo el proceso de realización de la tarea; es muy importante tomar instrumentos motivadores para un proceso de aprendizaje más eficaz en niños de nivel inicial.

2.5. Prueba de hipótesis:

- Se confirma.

CAPITULO III.

3. Resultados:

Se logro la confirmación de nuestra hipótesis, para un aprendizaje con un resultado más eficaz el sistema nervioso central requiere de motivación, atención memoria, activación y consecutividad, que puede observarse en niños de nivel inicial.

3.1. Discusión y conclusión:

El tema de investigación realizado mediante un experimento demuestra que temas de motivación, atención, activación, memoria y consecutividad, son los que van a llevar a un aprendizaje más eficaz en niños de nivel inicial.

- La edad en la que cursan niños de nivel inicial tienden a tener más atención por lo que realizan.
- La consecutividad en tareas de aprendizaje tiene un resultado más eficaz.

La motivación en niños de nivel inicial produce entusiasmo.

- La motivación esta antes o después de realizar la tarea, esta ayuda a tener un resultado de aprendizaje más eficaz.

El temas de memoria a, al realizar el mismo ejercicio de manera consecutiva varias veces, ayuda a recordar posteriormente lo realizado.

- Siempre que hay aprendizaje debe haber un estimulo discriminativo

El proceso de aprendizaje siempre supone la mediación del sistema nervioso central.

Este es un tema de gran importancia, ya que tomar en cuenta estos temas nos van a llevar a resultados de un aprendizaje más eficaz en niños de nivel inicial.

APRENDIZAJE Y MEMORIA.

Achá, Serrano, M.J.

CAPITULO I.

Resumen:

El aprendizaje implica el procesamiento, almacenamiento y recuperación activo de la información. La memoria es un factor fundamental en el aprendizaje en general ella realiza las funciones psicológicas mas complejas y difíciles, pero no se puede negar la importancia y la utilidad que tiene nuestra vida diaria, ya que ella cumple funciones tan elementales como recordar nuestro camino a casa o hasta suministrarnos recuerdos para la formación de nuevas ideas y soluciones.

En el presente trabajo de investigación se comprobará como es que por medio del juego el

proceso de aprendizaje y almacenamiento de la memoria puede ser mucho más fácil y práctico.

1.1. Planteamiento

del problema:

El propósito del siguiente trabajo de investigación es utilizar el juego como manera principal de aprendizaje y memoria.

1.2. Justificación:

El estudio realizado es de gran importancia para identificar los efectos del juego en el aprendizaje y en el proceso de la memoria.

1.3. Objetivos:

Objetivo principal:

- Verificar los efectos del juego en la memoria.

Objetivos específicos:

- Comprobar los efectos de la posición serial

(Hernnan
Hebingghaus)

- Identificar la capacidad de memoria que se da cuando se obtiene por medio del juego.

CAPITULO II.

Marco teórico:

El autor a continuación mencionado ha sido elegido para la presente investigación por los grandes aportes que realizó al área de la memoria y el aprendizaje.

Hermann Ebbinghaus encontró que el aprendizaje mejoraba cuanto el material era ensayado de manera abierta en vez de sólo leído en silencio, también descubrió los efectos de la posición serial: el material del principio y el final es memorizado con mayor rapidez que el material de en medio. Adopto la teoría del debilitamiento del olvido, la cual asumía que los rastros de

memoria simplemente se desvanecen con el tiempo, fue reemplazada por la teoría de la interferencia, la cual sostiene que el olvido es causado por aprendizaje nuevo que interfiere con la capacidad para recordar aprendizaje anterior.

Hermann Ebbinghaus (1850-1909) Filósofo y psicólogo alemán.

Nació en Barmen, ciudad cercana a Bonn. A los 17 años acudió a Bonn para estudiar historia y filosofía, luego partió a Halle y más tarde a Berlín. Sus estudios fueron interrumpidos por la guerra franco-prusiana durante la cual prestó servicio en el ejército. En 1873 obtiene su título en filosofía en la universidad de Bonn con una tesis sobre la filosofía del inconsciente de Von Hartmann.

Los siete años siguientes se dedicó al estudio independiente. En el periodo entre 1875 y 1878 ejerció como tutor en Inglaterra y

Francia mientras proseguía con sus estudios. Durante este periodo tomó contacto con la obra *Elemente* de Fechner. Adoptó el método de Fechner al problema de la medición de la memoria. Empleó la repetición como medida para la memoria y, usándose a sí mismo como sujeto experimental y poesías y series de sílabas sin sentido consonante-vocal-consonante como instrumento afrontó su estudio.

En 1880 fue habilitado como "Dozent" en la universidad de Berlín. Tras la verificación de su trabajo en 1885 publicó un informe de su trabajo *Ueber das Gedächtnis* (Sobre la memoria). El libro contiene entre otros resultados los del olvido como la función del tiempo, también conocidos como la curva del olvido.

En 1886 fue nombrado "ausserordentlicher Professor" en Berlín. No continuó sus trabajos sobre memoria. En

1890, junto a Arthur König funda el *Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane*. En 1893 publica una teoría sobre la visión del color. En 1894 ocupa una cátedra en Breslau. En 1897 publicó un método para probar la capacidad mental de los niños de escuela (el test de terminación de Ebbinghaus). En 1902 publicó *Grundzüge der Psychologie* que tuvo una gran repercusión en Alemania. En 1905 se trasladó a Halle y en 1909 murió de una pulmonía en Breslau.

CAPITULO III.

3. Método:

3.1. Sujetos:

- Un niño casi adolescente de 13 años de edad.

3.2. Ambiente:

El hogar del niño donde así se pueda manejar todas aquellas variables extrañas.

3.3. Variables:

Como variable independiente se presenta al niño los juegos respectivos en los que su memoria se verá estimulada. La variable dependiente será el resultado de la misma.

3.4. Instrumentos:

http://flashfabrica.com/f_lear ning/brain3/e_brain03.html

http://flashfabrica.com/f_lear ning/brain/e_brain.html

Los instrumentos son dos páginas de internet donde existe un par de juegos en los que el niño podrá estimular su memoria y obtener un mejor aprendizaje. Al mismo tiempo se podrá verificar la teoría del autor mencionado

en el marco teórico Hernnan Hebinnghaus.

3.5. Procedimiento:

Se procedió de la siguiente manera:

Se colocó en la computadora la primera de dos paginas web donde se encontraban los juegos de memoria y aprendizaje. En el primer juego se leyeron las instrucciones que el niño debería seguir para cumplir el juego a cabalidad, posteriormente el niño comenzó a jugar. Este juego consiste en recordar en los números de la pantalla que rápidamente serán cubiertos con círculos. En este juego interviene el proceso de memoria ya que una vez que los números han sido cubiertos con círculos el niño debía descubrir los números en orden creciente uno por uno lo mas rápido que pueda.

CAPITULO VI.

Referencias

bibliograficas:

↓ Apuntes del
cuaderno de
Psicología
Experimental III,
docente Lic. Borda.

Webgrafia:

↓ INTERNET

2012

www.googlescholar.co

m

[tp://flashfabrica.com/f_learning/brain/
e_brain.html](http://flashfabrica.com/f_learning/brain/e_brain.html)

http://flashfabrica.com/f_learning/brain3/e_brain03.html

JUEGO PARA CONSOLIDAR LA MEMORIA

Medeiros, A. Y Ruiz, A.

Resumen:

En la siguiente investigación se analizaron las respuestas que tiene un sujeto experimental de 17 años de edad, diagnosticado previamente de autismo, ante una prueba de memoria, la cual evalúa memoria a largo plazo, memoria episódica, memoria categorizada, con ayuda de programas de imitación y relación lógica.

CAPITULO I.

1. Introducción:

La siguiente investigación, trabajará con un programa de estimulación de la memoria, el cual, trabajará diferentes aspectos de la misma, basándose en un tema conductor – guión, el cual será: ***La casa y sus espacios.***

Para el siguiente trabajo se trabajará con la hipótesis de consolidación de la memoria de Muller y Pilzecker.

Y con el modelo de procesamiento de la información de Broadbend.

1.1. Justificación:

La justificación de esta investigación tiene fines académicos, para diseñar un programa de rehabilitación de la memoria.

1.2. Hipótesis:

Mientras más utilización paralela de varias memorias y mayor paso de tiempo existente se da una mejor consolidación de la memoria

1.3. Objetivos:

1.3.1. Objetivo general: Trabajar la memoria de forma lúdica. Cumpliendo a la vez los tres requisitos para crear huellas mnémicas: Registrar, retener y recuperar.

1.3.2. Objetivos específicos:

1) Evocar recuerdos para estimular las huellas mnémicas.

2) Utilizar la técnica de imitación.

3) Utilizar juegos de representación.

4) Estimular el seguimiento de instrucciones, para educar la conducta.

5) Categorizar objetos, para el trabajo de la memoria con el mismo nombre. Y a la vez relacionarlo con las vocales.

6) Relacionar objetos pequeños que corresponden a los cuatro espacios con los que se trabajará.

7) Evocar episodios del día, relacionados con la actividad principal.

8) Cantar para lograr un cambio químico en su memoria.

9) Relacionar visual y auditivamente las vocales, evocando los objetos cuyos nombres terminan con esa vocal. (Objetos determinados por el tema guion)

10) Crear un código secreto.

CAPITULO II.

2. Marco Teórico:

Para hablar de consolidación de la memoria es importante mencionar a Muller y Pilzecker, quienes utilizan la ley de la persistencia para explicar que la fijación y consolidación en la memoria a largo plazo se da con el paso del tiempo.

Los mismos autores encontraron que una información aprendida recientemente podía ser perturbada por otra información que ingresara poco después de éste aprendizaje original. Por esto es que ambos autores plantean la siguiente hipótesis de la consolidación:

“Los procesos subyacentes a nuevas memorias persisten inicialmente en un estado frágil y se consolidan con el tiempo” Müller y Pilzecker.

Si se analizan los estudios actuales de memoria y plasticidad cerebral, se ve que los mismos apoyan esta consolidación, sin embargo hacen

énfasis en la diferenciación entre memoria a corto plazo y memoria a largo plazo.

Al hacer referencia al proceso de consolidación de la memoria después de un aprendizaje, no se puede separar la actividad neural la cual se encarga de la estimulación de la síntesis de proteínas, encargadas de la consolidación. Por otro lado existen también otras moléculas que no alcanzan una concentración adecuada e impiden que los genes sintetizen nuevas proteínas, contraponiéndose a la actividad electroquímica neural, impidiendo la producción de dichas proteínas que fijan el aprendizaje. Por lo cual no se da un aprendizaje, menos una fijación y perturban el recuerdo del entrenamiento.

Es decir que la síntesis de las proteínas en la actividad neural sólo es necesaria para la consolidación en la memoria a largo plazo pero no en la de corto plazo.

CAPITULO III.

3. Método:

1) Características de la investigación: La siguiente investigación tiene como base las hipótesis de la consolidación de la memoria de Muller y Pilzecker. Y el modelo de procesamiento de la información de Broadbend.

2) Sujetos:

Sujeto con autismo de 17 años de edad, sexo masculino "I".

Dos investigadoras

3) Ambiente: Centro de rehabilitación

4) Variables:

- V antecedente:
- VI: La prueba de estimulación de memoria.
- VD: Todas las respuestas a las instrucciones dadas, ej.: "coloca el objeto que reconociste en el lugar que corresponda" "Simula que te secas las manos" "repite las vocales"...

5) Instrumentos:

Cuatro fichas que representen cuatro espacios de una casa: Cocina, baño, jardín y sala.

- Fichas individuales con las cinco vocales.
- Una bolsa “sorpresa”, que contengan objetos pertenecientes a los espacios con los que se trabajará. (peine, toalla, jabón, dentífrico, cepillo, plato, cubiertos de plástico, vaso, imágenes de objetos que se ubican en la sala, sombrero, imágenes de juegos de jardín).
- CD’s de música para trabajar paralelamente, con las otras actividades.
- Stickers, como premio a la estimulación, que será presentada como juego.
- Cuatro matracas, para crear el código “secreto”.

3.1. **Procedimiento:**

* Cada acierto será festejado con matracas.

1) **Crear un código secreto:**

Movimiento que crea sonido de matracas = festejo. Éste código trabaja memoria auditiva, visual, cenestésica.

2) **Reconocimiento táctil:**

Se empezará con la actividad “¡Haz magia!” utilizando la bolsa sorpresa. De la cual sacará objetos pertenecientes a los espacios de la casa, y los nombrará.

3) **Imitación y moldeamiento:**

“Imita cómo se usa éste objeto” (Si agarra una toalla, se seca las manos)

Para trabajar moldeamiento de conducta e imitación a la vez.

Posteriormente los ubicará en la imagen correspondiente.

4) **Cantar la canción de las cinco vocales:**

(Creando un cambio químico en su memoria) con música de fondo que alude al tema, para trabajar memoria visual, episódica, auditiva y relacionamiento.

5) Premiación:

Al finalizar la actividad lúdica se dará un premio al sujeto, para lograr una motivación hacia el aprendizaje.

3.2. Resultados:

El sujeto "I" logro seguir las indicaciones por lo que se puede observar que registra, retiene y recupera, la información, gracias a la utilización paralela de varios tipos de memoria y que estas se consolidaron ya hace tiempo.

Por otro lado en la actividad de la creación del código secreto, el mismo fue aprendido ese momento así que el factor influyente fue la motivación

de ser premiado y divertirse con las matracas.

3.3. Conclusiones y discusiones:

A mayor tiempo y uso paralelo de diferentes memorias mayor es la consolidación y formación de huellas mnémicas. Por otro lado se hizo gran énfasis en el uso de motivación positiva.

Las experiencias con mayor carga emocional son recordadas con mayor facilidad, por los neurotransmisores liberados relacionados con las emociones que fijan el aprendizaje, como ciertas proteínas.

3. Bibliografía:

- Obtenido el 21-4-12 a las 15:47 pm:
<http://bloxito.blogalia.com/historias/47968>

MOTIVACIÓN.

TEMAS DE MOTIVACION EN LOS MALABARISTAS.

Saavedra, C y Nava, D.

Dedicatoria:

“Dedicamos este trabajo experimental a nuestros Padres, por brindarnos su apoyo constante en cuanto a nuestra carrera Psicología y a las personas extranjeras que nos colaboraron con el presente trabajo de investigación”.

Agradecimientos:

Mis más sinceros agradecimientos:

A mí querida Lic. Ximena Borda de Bravo, por su apoyo y mucha paciencia que nos brinda en su materia.

CAPITULO I.

1. Introducción:

El presente trabajo está referido a la motivación, activación e impulsos que presentan todas la personas,

ante un estímulo para la ejecución de algún tipo de conducta o un acto.

La motivación es una serie de procesos que inician, dirigen, mantienen y finalmente detienen una secuencia conductual dirigida a una meta.

Proceso de estímulos, objetos, representaciones mentales o imágenes intervienen como variables en la conducta humana y adquieren valor causativo. Este valor causativo es ejercido sobre toda la conducta, debido a que la motivación tiene íntimas conexiones con la atención, la memoria, el aprendizaje y el resto de los procesos cognitivos.

Los Motivos como las metas u objetivos deseados son condiciones, que provocan, mantienen y regulan el comportamiento.

“El Conductismo fue la corriente dominante de la Psicología y un nuevo concepto de la motivación, conocido como la Teoría de la Pulsión, fue declarado el más importante. Introducido por Woodworth (1918) establecía que la conducta motivada era una respuesta

a las necesidades cambiantes del organismo, que llevan a encontrar en el ambiente lo que aminore la pulsión" (Herbert, 2006:pag. 33)".

En la siguiente investigación se pretenderá explicar y desarrollar de manera teórica y práctica el concepto de la motivación, para lo cual se realizará una investigación en sujetos callejeros con un estilo de vida particular, para identificar lo que los motiva a mantener el tipo de actividad que realizan para mantenerse como trotamundos.

1.1. Planteamiento del Problema:

Demostrar que las personas, al momento de realizar alguna acción, conducta o un acto, son siempre impulsadas por una motivación que siempre está ligado a un aprendizaje con la activación y la atención.

1.2. Justificación:

El presente trabajo de investigación, se realizó con el fin de comprender la manera de pensar que lleva a la motivación en las acciones de las

personas y en las decisiones que toman al momento de escoger una actividad a realizar y el estilo de vida que desean vivir.

Para realizar alguna actividad o adquirir una determinada conducta se requiere de ciertos estímulos que cada individuo posee individualmente de acuerdo a sus necesidades y deseos.

1.3. Objetivos:

1.3.1. Objetivo General:

Dar a conocer a la sociedad, la importancia que tiene este tipo de trabajo en estas personas "malabaristas" y cuál es la motivación y pulsión para seguir adelante con dicha actividad.

1.3.2. Objetivo Específico:

- En el trabajo experimental, se pretende realizar un cuestionario con cinco preguntas elaboradas con el objetivo de identificar sus motivaciones.
- Justificar lo dicho, que los sujetos presentan una **motivación** anticipada a una decisión de escoger

el estilo de vida que desean vivir y el tipo de actividad que realizan. Como la de dejar el país natal y aventurarse a visitar distintos países como el nuestro.

Mediante un cuestionario podrán compartir sus pensamientos, sentimientos y objetivos que motivan a conocer distintos países como el nuestro en particular.

- Dar a conocer que la motivación de dichos sujetos "malabaristas", coinciden en su manera de pensar y los sueños que a futuro tienen.

CAPITULO II.

2. Marco Teórico:

Motivación: definición y variables motivacionales

Los psicólogos definen la motivación como la necesidad o el deseo que activa y dirige nuestro comportamiento.

El concepto de motivación incluye un conjunto de aspectos relacionados con el comportamiento humano. Se podrían señalar tres cuestiones

básicas ante una conducta determinada: ¿Cuáles son las razones o motivos? (por qué lo hacemos) ¿Cuál es el comportamiento elegido? (qué es lo que hacemos) y ¿Cuál es la meta que se quiere conseguir? (para qué lo hacemos)

Teniendo en cuenta estos tres aspectos es posible definir a la Psicología de la motivación como el estudio de las variables personales (internas) y situacionales (externas) que determinan y regulan la elección de conductas, el inicio de éstas, y el esfuerzo y la persistencia en su ejecución hasta que se alcanzan las metas que uno se ha propuesto.

La motivación depende de diferentes factores que llamaremos variables motivacionales. Algunas están relacionadas con necesidades de nuestro organismo, es decir, son variables motivacionales fisiológicas, como los **impulsos** o la **activación** del sistema nervioso; otras tienen que ver con la información sobre nuestros propios deseos y las posibilidades de satisfacerlos. Éstas

son las variables motivacionales cognitivas, entre las que se pueden señalar las **expectativas** y las **metas u objetivos**.

Los impulsos y la activación:

Los impulsos son estados internos del organismo, que se experimentan subjetivamente como algo desagradable, o también como una necesidad que es necesario compensar, y que activa o energiza aquellos comportamientos que tienden a suprimirlos o satisfacerlos. El hambre, la sed, la excitación sexual, son ejemplos clásicos de impulsos.

El concepto de activación (*arousal*), está muy vinculado al de impulso, y hace referencia a la intensidad de la actividad bioeléctrica global del sistema nervioso.

Tanto la presencia de un impulso (necesidad orgánica de satisfacer una necesidad) como el grado de activación de nuestro sistema nervioso, son factores o variables que pueden favorecer “la elección de

determinadas conductas, iniciarlas y mantener su ejecución hasta conseguir metas propuestas”. En otras palabras, son variables **fisiológicas** de la “motivación.

Metas

Una gran cantidad de estudios empíricos han mostrado que la definición de metas u objetivos movilizan los esfuerzos y la persistencia, es decir, aumentan la motivación y contribuyen a mejorar el rendimiento. Pero no todas las metas producen estos efectos motivacionales. Para que contribuyan a mejorar el rendimiento, las metas tienen que ser específicas, difíciles (pero asequibles) y próximas en el tiempo.

La jerarquía de las necesidades de Abraham Maslow:

Abraham Maslow:

Psicólogo Estadounidense nacido en 1908, desarrollo una interesante Teoría de la Personalidad, en la que desarrolla, entre otros aspectos, la Teoría de la Motivación, cuyo más

representativo icono es La Pirámide de Maslow.

Expresa la idea de que hasta el momento en que se satisfacen, algunos motivos son más importantes que otros.

– Según el autor, los seres humanos tenemos una serie de necesidades básicas que deben satisfacerse previamente al resto.

– Ordenó las necesidades humanas en forma de pirámide, donde la base contiene las necesidades básicas y la cúspide aquella necesidades que debemos alcanzar una vez hayamos satisfecho el resto.

La Pirámide de Maslow:

El psicólogo Abraham Maslow, desarrollo dentro su estudio la Teoría de la Motivación, una jerarquía de las necesidades que los hombres buscan satisfacer. Estas necesidades se representan en forma de **La Pirámide de Maslow** :

La interpretación de la pirámide nos proporciona la clave de su teoría: Un ser humano tiende a satisfacer sus necesidades primarias (más bajas en

la pirámide), antes de buscar las de más alto nivel.

Por ejemplo, una persona no busca tener satisfechas de seguridad (por ejemplo, evitar los peligros del ambiente) si no tiene cubiertas sus necesidades fisiológicas, como comida, bebida, aire, etc.

Los escalones de la pirámide son:

1. Necesidades fisiológicas:

Las necesidades fisiológicas son satisfechas mediante comida, bebidas, sueño, refugio, aire fresco, una temperatura apropiada, etc... Si todas las necesidades humanas dejan de ser satisfechas entonces las necesidades fisiológicas se convierten en la prioridad más alta. Si se le ofrecen a un humano soluciones para dos necesidades como la necesidad de amor y el hambre, es más probable que el humano escoja primero la segunda necesidad, (la de hambre). Como resultado todos los otros deseos y capacidades pasan a un plano secundario.

2. Necesidades de seguridad:

Cuando las necesidades fisiológicas son satisfechas entonces el ser humano se vuelve hacia las necesidades de seguridad. La seguridad se convierte en el objetivo de principal prioridad sobre otros. Una sociedad tiende a proporcionar esta seguridad a sus miembros. Ejemplos recientes de esa pérdida de seguridad incluyen Somalia y Afganistán. A veces, la necesidad de seguridad sobrepasa a la necesidad de satisfacción fácil de las necesidades fisiológicas, como pasó por ejemplo en los residentes de Kosovo, que eligieron dejar un área insegura para buscar un área segura, contando con el riesgo de tener mayores dificultades para obtener comida. En caso de peligro agudo la seguridad pasa delante de las necesidades fisiológicas.

3. Necesidades de amor, Necesidades sociales:

Debemos resaltar en este apartado que no se puede hacer equivalente el sexo con el amor. Aunque el amor puede expresarse a menudo sexualmente, la sexualidad puede en momentos ser considerada sólo en su base fisiológica.

4. Necesidades de estima, Necesidad de Ego:

Esto se refiere a la valoración de uno mismo otorgada por otras personas.

5. Necesidades del ser, Necesidades de Autoestima:

Es la necesidad instintiva de un ser humano de hacer lo máximo que pueden dar de sí sus habilidades únicas. Maslow lo describe de esta forma: Un músico deba hacer música, un pintor, pintar, un poeta, escribir, si quiere estar en paz consigo mismo. Un hombre, (o mujer) debe ser lo que puede llegar a ser). Mientras las anteriores necesidades pueden ser completamente satisfechas, ésta necesidad es una fuerza impelente continua.

CAPITULO III.

3. Método:

Para la presente investigación se tomó a dos sujetos experimentales “malabaristas” al azar en la zona sur de la ciudad de La Paz.

Se utilizó un cuestionario con preguntas abiertas o cerradas?

3.1. Características de la Investigación:

Se realizó el experimento, mediante el método inductivo, ya que se observaron y registraron los pensamientos, motivos y sentimientos, únicamente de nuestros sujetos a los cuales se realizó el cuestionario, a la finalización del cuarto día de su estadía en Bolivia.

3.2. Participantes de la Investigación o Sujeto:

- **Sujeto 1:**

Nombre:

Fernando Lutillo
García

Sexo: Masculino

Edad: 30 años

Nacionalidad:

ecuatoriano

- **Sujeto 2:**

Nombre:

Christian Valdez

Sexo: Masculino

Edad: 35 años

Nacionalidad:

Argentino

3.3. Variables intermedias:

Ambiente Físico (luz, temperatura, ruidos). Se repite abajo.

3.4. Variables.-

- **Metodológicamente**

VI= Las instrucciones de los experimentadores.

VD= La conducta de los sujetos (experimentados).

- **Variables Asignadas**

Sujeto1.- V= Edad: 30 años Sexo: Masculino.

Sujeto 2.- V= Edad: 35 años Sexo: Masculino.

- **Variable Antecedente**

Motivación, Activación y Atención de los sujetos experimentados → Viajar a otros lugares

- **Variables**

Ambientales

Ambiente Físico (luz, temperatura, ruidos).

El lugar donde se llevó a cabo el experimento la investigación, fue en la calle 21 de San Miguel de la Zona Sur, el ambiente se encontraba

iluminado, una tarde muy ventosa con mucho caos vehicular excesivo ruido por los transeúntes.

El Cuestionario consta de cinco preguntas:

1. ¿Qué es lo que les motiva como malabaristas seguir adelante con su actividad y continuar recorriendo países?
2. ¿Sintieron alguna vez agresión o rechazo por parte de las personas que provocara desmotivación en sus personas?
3. ¿Qué es lo que les motivó venir a trabajar o visitar Bolivia?
4. ¿Les gusta su trabajo?
5. ¿Desde tu punto de vista, como te parece Bolivia? Es un país que te motiva (ó) a seguir con la actividad que realizas?

3.5. Instrumentos:

- Cámara Fotográfica
- Un cuaderno
- Una Laptop

• CAPITULO IV.

4. Procedimiento:

Se realizó el cuestionario a ambos sujetos experimentales, que formaron parte de nuestra investigación.

Se lo realizó por separado o juntos?

Cuestionario:

Sujeto 1: Fernando Tutillo García

1. ¿Qué es lo que les motiva a ustedes como malabaristas para seguir adelante?

R.- Conocer cosas diferentes, la cultura, todo lo que es Latinoamérica, sus costumbres y los platos tradicionales.

2. ¿Sintieron alguna vez agresión o rechazo por parte de las personas?

R.- Aquí en Bolivia no, pero en Colombia sí.

3. ¿Qué es lo que les motiva para venir a trabajar a Bolivia?

R.- Conocer Bolivia, su cultura, los platos típicos. Y por que Bolivia me queda más cerca para llegar a otros países, como Chile, la Argentina y Brasil. Oh y que es muy barato.

4.- ¿Les gusta su trabajo?

R.- Por supuesto que sí!!!!
(Soy artesano).

5.- ¿Desde tu punto de vista, como vez a Bolivia?

R.- Es muy bonita, me encantan las montañas.

Cuestionario:

Sujeto 2: Christian Valdez

1. ¿Qué es lo que les motiva a ustedes como malabaristas para seguir adelante?

R.- *Viajar, conocer diferentes culturas y conocer países.*

2. ¿Sintieron alguna vez agresión o rechazo por parte de las personas?

R.-*Hay gente para todo, como la policía que te quieren cortar las alas!!!! No te dejan trabajar.*

4. ¿Qué es lo que les motivo para venir a trabajar a Bolivia?

R.- *La gente es humilde y trabajadora, y que mantienen todavía su cultura.*

4.- ¿Les gusta su trabajo?

R.-Si!

5.- ¿Desde tu punto de vista, como vez a Bolivia?

R.- *Es un País hermoso y tiene tanta diversidad y tradición.*

4.1. Resultados:

Se pudo mediante las respuestas de los sujetos observar y ver claramente que las personas, siempre tienen una motivación al momento de tomar una decisión en su estilo de vida.

Siendo así la pulsión que los impulsa para la realización de este tipo de trabajo, por lo tanto se puede claramente ver que la motivación juega un papel clave en el tipo de vida que un individuo quiere vivir y que es éste (motivación) que puede mantener ese estilo de vida y trabajo a pesar de las dificultades y adversidades que se viven en un determinado medio.

4.2. Conclusiones:

Los malabaristas, son personas llamados hippies que tienen un pensamiento diferente al de las

demás personas con respecto a la vida. Siendo así personas muy relajadas, liberales y que viven para el día sin planes u objetivos a un mediano o largo plazo , pareciera que el único propósito que pretenden de la vida al menos en su presente es viajar.

La motivación en estas personas tiene gran importancia, porque lo que les impulsa a seguir adelante, es conocer diferentes culturas y a la vez estas están ligadas al aprendizaje, refiriéndonos a las distintas culturas que van conociendo, de las cuales algunas pueden seguir motivando su trabajo y estilo de vida, como otras por el contrario desmotivarlos. Que ellos van adoptando con la experiencia.

De acuerdo a la teoría sobre la motivación desarrollada se puede ver

claramente que las respuestas de los sujetos experimentales se cumplen.

Según sus respuestas sobre su motivación para tener el estilo de vida que tienen los fuerza a buscar actividades como el malabarismo para satisfacer sus necesidades primarias básicas como el de su techo y alimentación.

Como dice Maslow el ser humano en su necesidad puede dar de sí lo máximo en sus habilidades únicas, ya que un hombre o mujer debe ser lo que puede llegar a ser mientras sus necesidades puedan ser completamente satisfechas.

Ese es el caso de nuestros sujetos que utilizan sus habilidades motivados por el deseo de continuar con su estilo de vida.

Si queremos motivar a las personas que tenemos a nuestro alrededor debemos buscar que necesidades tienen satisfechas e intentar facilitar la consecución del escalón inmediatamente superior.

Webgrafía:

<http://asarbach.wordpress.com/programacion/unidad-4-los-procesos-psiquicos-ii/3-la-motivacion/#uno>

<http://wikiteka.com/apuntes/motivacion>

ATENCION.

LA ATENCION SE CENTRA EN EL MOVIMIENTO.

Porcel Arias, A.

El investigador sufre las decepciones, los largos meses pasados en una dirección equivocada, los fracasos. Pero los fracasos son también útiles, porque, bien analizados, pueden conducir al éxito.

Alexander Fleming.

Resumen:

Día a día nos damos cuenta que los intereses de las personas son distintos según la manera en la que ven el mundo, y por las cosas que vivieron en el pasado. Se puede observar que las personas atendemos a lo que nos interesa, algo que nos llama la atención en especial el movimiento, y para que nosotros podamos atender una cosa de manera fija debe existir una motivación grande, pudiendo así discernir la información que nos interesa y la que no dejarla a un lado o ignorarla por completo, también

dependiendo de la atención por movimiento. Viendo así la clase de atención que podemos poner a algo y dejar a un lado las otras cosas.

CAPÍTULO I.

1 Introducción:

La atención varía de persona a persona, de acuerdo al interés que tengan. Esto no solamente se ve en el lado académico si no en la vida cotidiana donde nosotros elegimos que es lo que queremos atender y que es lo que dejamos a un lado.

La atención también puede variar cuando se sobrecarga de información o de cosas que hacer entonces el nivel de atención baja demasiado.

La vida cotidiana nos pone a prueba todos los días , en este sentido ya que nos da diferentes situaciones en la que podemos elegir si prestamos atención o no.

1.2 Planteamiento del problema:

En la sociedad se ha visto que ninguna persona piensa de igual manera y también nadie elige exactamente de la misma manera debido a que también influyen ciertos conceptos como:

Me gusta, no me gusta, me siento cómodo, no me siento cómodo, me siento bien hoy o no me siento bien hoy, tengo ganas o no tengo ganas, me gusta esta clase o no me gusta, me siento de humor o no me siento de humor, me gusta porque entiendo o no me gusta porque no entiendo, estos y muchos más influyen en la atención de cada persona es por eso que nadie atiende de manera igual. O también cuando existe la sobrecarga de información y se produce la fatiga.

Cuando se pasa la etapa de colegio se ven ejemplos muy claros en lo que respecta a la atención. Ya que se forman clases favoritas donde si es muy interesante atender y hasta se tienen ganas de aprender en cambio cuando una clase no es agradable, o simplemente no gusta, es visto que el nivel de atención es muy bajo y que los estudiantes se dedican a hacer otras cosas. O en los casos familiares

se ve en los jóvenes cuando no quieren escuchar a sus padres es como si anularan prácticamente el momento en el que sus padres hablan y simplemente piensan en otras cosas.

¿De qué manera afecta la motivación o desmotivación en el nivel de atención en cada persona y como influye la fatiga?

¿La atención se centra en el movimiento?

1.3 Justificación:

* Las personas son únicas y diferentes por lo tanto no tienen la misma manera de ver el mundo.

Justificación contemporánea: tema actual en la mayoría de las personas

Justificación Teórica: El propósito del estudio es generar reflexión y debate académico, según la teoría planteada.

Justificación Metodológica: Trabajo realizado para la materia de experimental.

1.4 Objetivos:

1.4.1 Objetivo general:

- * Demostrar que las personas atienden de diferentes maneras según la motivación o la desmotivación.
- * Comprobar que la atención se centra en el movimiento.

1.4.2 Objetivos específicos:

Comprobar que se discierne la información.

- Verificar si es que existe fatiga cuando baja la atención.
- Demostrar cuanto tiempo es que pueden llegar a atender algo de manera fija sin distracciones.
- Demostrar mediante un video la atención.

1.5 Hipótesis:

Se verán diferentes resultados, cada uno atenderá de manera diferente según la motivación y no atenderá según la desmotivación.

CAPITULO II.

2.1 Marco Teórico:

2.1.1 ¿Qué es la atención?:

- “Es el proceso por el que la mente toma posesión, de forma vivida y clara, de uno de los diversos objetos o trenes de pensamiento que aparecen simultáneamente. Focalización y concentración de la conciencia son su esencia. Implica la retirada del pensamiento de varias cosas para tratar efectivamente otras”.

- WILLIAM JAMES (1890)

2.1.2 Concepto Y Definición De Atención:

DOS CONCEPCIONES HISTÓRICAS

1.1 Atención Como Una Cualidad De la percepción:

– No se puede atender a todos los estímulos, y la atención es el

Proceso que selecciona los más relevantes para percibirlos

“mejor”.

1.2 Atención como un mecanismo de control:

- Todos los procesos cognitivos requieren supervisión y orden para adecuarlos a un objetivo.

2. Definiciones de atención:

1. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA DE LA LENGUA (<http://www.rae.es/>):

- Atención: (Del lat. attentio, -ōnis"). Acción de atender.

– Atender: (Del lat. attendere). Entre otras acepciones hallamos:

1. Esperar o aguardar.

2. Aplicar voluntariamente el entendimiento a un objeto espiritual o sensible.

3. Tener en cuenta o en consideración algo.

2. BALLESTEROS (2000): Proceso por el cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas entre las posibles. Hace referencia al

estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno (p. 170).

3. TUDELA (1992): Mecanismo central de capacidad limitada cuya función primordial es controlar y orientar la actividad consciente del organismo conforme a un objetivo determinado.

2.1.4 Funciones de la atención:

- Ejerce control sobre la capacidad cognitiva.

- Activa el organismo ante situaciones novedosas y planificadas, o insuficientemente aprendidas.

- Previene la excesiva carga de información.

- Estructura la actividad humana. Facilita la motivación consciente hacia el desarrollo de habilidades y determina la dirección de la atención (la motivación)

- Asegura un procesamiento perceptivo adecuado de los estímulos sensoriales más relevantes.

2.1.5 tipos de atención seleccionadas para la investigación:

Atención dividida y atención selectiva o focalizada:

Esta clasificación viene determinada por el interés del sujeto. En la atención dividida son varios los estímulos o situaciones que entran en el campo atencional, en la atención selectiva el esfuerzo se dirige hacia un campo concreto en el que pueden incidir otros procesos psíquicos. Este tipo de atención se utiliza mucho como método de investigación de la eficacia del procesamiento simultáneo.

Atención visual y atención auditiva:

– Una y otra están en función de la modalidad sensorial a la que se aplique y de

la naturaleza del estímulo. La atención visual está más relacionada con los

conceptos espaciales, mientras que la auditiva lo está con parámetros

CAPITULO III.

3. Método:

3.1 Tipo de experimentación:

* Pre – experimental

Rango de edad 17 a 25 años

Numero 1

- se eligen a 4 personas

Sujeto 1 Mujer (Krissia Ferreira) 17 años

Sujeto 2 Mujer (Milca Rojas) 18 años

Sujeto 3 Hombre (Diego Siles) 22 años

Sujeto 4 Hombre (Fabricio Lopez) 19 años

Numero 2

Sujeto 5 Hombre (Alberto Porcel) 25 años

3.2 Ambiente:

En los hogares de cada uno de los sujetos, en su comodidad.

3.3 Variables:

3.3.1 Variable independiente:

* ponerle un audífono de un lado con la música agradable y hacer que escuche una pequeña historia con su nombre agregado a la historia.

Mostrarle el video del ambiente grabado

3.3.2 Variable dependiente:

* Verificar las respuestas, puestas en papel después preguntándole que es lo que recuerda en general cuantas canciones escucho y de las razones para tener novi@.

Verificar las respuestas que da de ¿Qué es lo que ve?

3.4 Instrumentos:

- laptop , internet
- fichas
- Cuadernos
- Hojas
- Audífonos
- video

3.5 Procedimiento:

Numero 1:

- Dar las instrucciones (Pon un audífono en el lado derecho del oído y escuchar la música mientras se le lee una serie de puntos de diferentes temas)
- Leer el primer tema
- Leer el segundo tema

Numero 2:

* Dar las instrucciones (ve el video y dime que es lo primero que veas según avance el video)

3.6. Motivación:

Ayudar voluntariamente después de habérselos pedido de manera amable

CAPITULO IV.

4. Experimentación:

Numero 1:

Tiempo		
Suje- tos	Clima educativo para el desarrollo integral de un niño	Buenas Razones para tener novi@
Muj er	2 min	4 min
Muj er	1.40 min	5 min
Hom bre	1 min	3,45min
Hom bre	3 min	4, 30 min

Descripción		
Sujetos	Clima educativo para el desarrollo integral de un niño	Buenas Razones para tener novi@
Mujer	Como deben tratar a los padres a los hijos. No se acuerda	Se acuerda del título. Se acuerda de 10 puntos de los 17 puntos.

	ningún punto. No le gusto el tema. Pidió no volverlo a repetir.	Le traen recuerdos. (asocia) Le gusto el tema
Mujer	Trato de padres a hijos. Se acuerda de 3 de los 13 puntos.	Se acuerda del título. Se acuerda de 13 de los 17 puntos después de haber pedido la repetición. Le gustaron algunos puntos, y comenzó a hablar de ellos.

Descripción		
Sujetos	Clima educativo para el desarrollo	Buenas Razones para tener novi@

	integral de un niño	
Hombre	Canta la canción. Memoriza lo más importante para él, menciona algunos puntos y pregunta si debía acordarse más. Se ve la fatiga	Le parece interesante. Se acuerda de 14 puntos sonriendo y diciendo que esos son muy lindos y también importante s en una relación. Habla sobre el tema.
Hombre	"Hallo el fondo pero no los detalles y no me acuerdo de el título en específico."	Se acuerda de 10 puntos de 19 . Se acuerda de aquellos que le interesan o le traen recuerdo. Habla del tema y

		toma algunos puntos que no le parecen.
--	--	--

Numero 2:

Sujeto 5: Veo primero personas caminando, después veo una persona, un auto saliendo del estacionamiento, otro auto saliendo y una persona caminando , 2 personas caminando, otras 2 personas caminando autos, 2 personas sentadas , otras personas caminando.

Conclusiones:

Es un tema actual que puede ser discutido para poder mejorar el nivel de atención en instituciones que imparten conocimiento.

Según el experimento 1 y los resultados se demuestra que las personas responden según la motivación o la desmotivación , debido a diferentes factores pero entre uno de ellos está la fatiga que afecta a la motivación, haciendo que

cada uno de los participantes recuerde cosas diferentes o muy poco o casi nada del texto que causa fatiga y desagrado y no por que no sea un tema importante si no porque no es de gran interés, y el otro tema causa mayor interés por tanto hay mayor probabilidad de atención mayor y mayor cantidad de información almacenada.

Según el experimento 2 y el resultado se demuestra que la atención se centra mucho más en el movimiento debido a que la persona menciona primero todo lo que está en movimiento y al final menciona lo que no está en movimiento.

La motivación influye en el nivel de atención de cada persona comprobando que la fatiga es uno de los factores que reduce la atención, debido a la desmotivación que demuestra cada persona , haciendo el discernimiento de la informacion de manera diferente, según los interés de cada persona.

Bibliografia:

http://enriquegbertranou.com.ar/media/docs/atencion_dividida/Ref.atenci%C3%B3n.pdf

ATENCIÓN Y MOTIVACIÓN EN UN TRUCO DE MAGIA

Donoso, P., Gutierrez, E. y
Vargas, G.

CAPITULO I.

1. Introducción:

La siguiente investigación fue realizada por estudiantes del tercer semestre de Psicología de la Universidad de La Salle para poder estudiar la atención de las personas. La atención desempeña un importante papel en diferentes aspectos de la vida del hombre.

1.1. Justificación:

El presente trabajo se realizó con el fin de estudiar y experimentar con todos los conocimientos adquiridos en la materia sobre la atención.

1.2. Objetivos:

1.2.1. Objetivo general:

- Poner a prueba la atención de las personas

1.2.2. Objetivos específicos:

- Verificar el tipo de atención que tendrán los sujetos.

CAPITULO II.

2. Hipótesis:

- Los sujetos filtrarán la información según la consigna que se les otorgara
- Los sujetos no se percatarán de los cambios externos en los videos.

2.1. Marco teórico:

Atención es un término con diversos significados y que puede ser utilizado en distintos ámbitos. Para la **psicología**, la atención es una **cualidad de la percepción** que funciona como una especie de filtro de los estímulos ambientales, evaluando cuáles son los más relevantes y dotándolos de prioridad para un procesamiento más profundo.

CARACTERÍSTICAS DE LA ATENCIÓN:

A pesar que no se ha llegado hasta la actualidad, a definir satisfactoriamente la atención dada la diversidad de criterios, la mayoría de los autores en sus intentos por lograrlo nos ofrecen una descripción o nos hablan de sus características. Si bien fenomenológicamente la orientación seleccionadora es considerada como la característica principal de la atención, presenta además otras características entre las que destacan:

- **La Concentración:**

Se denomina concentración a la inhibición de la información irrelevante y la focalización de la información relevante, con mantenimiento de ésta por periodos prolongados. La Concentración de la atención se manifiesta por su intensidad y por la resistencia a desviar la atención a otros objetos o estímulos secundarios, la cual se identifica con el esfuerzo que deba poner la persona más que por el estado de vigilia.

La concentración de la atención está vinculada con el volumen y la distribución de la misma, las cuales son inversamente proporcionales entre sí, de esta manera mientras menos objetos haya que atender, mayor será la posibilidad de concentrar la atención y distribuirla entre cada uno de los objetos.

- **La Distribución de la atención:**

A pesar que la atención tiene una capacidad limitada que está en función del volumen de la información a procesar y del esfuerzo que ponga la persona, es posible que podamos atender al mismo tiempo a más de un evento.

La Distribución de la atención se manifiesta durante cualquier actividad y consiste en conservar al mismo tiempo en el centro de atención varios objetos o situaciones diferentes. De esta manera, cuanto más vinculados estén

los objetos entre sí, y cuanto mayor sea la automatización o la práctica, se efectuará con mayor facilidad la distribución de la atención.

García (1997) señala esta característica como la amplitud de la atención, que hace referencia al número de tareas que podemos realizar en simultáneo.

• La Estabilidad de la atención:

Esta dada por la capacidad de mantener la presencia de la misma durante un largo periodo de tiempo sobre un objeto o actividades dadas (Celada y Cairo, 1990).

Es necesario recalcar que para obtener estabilidad en la atención se debe descubrir en el objeto sobre el cual se está orientado nuevas facetas, aspectos y relaciones, la estabilidad dependerá también de condiciones como el grado de dificultad de la materia, la peculiaridad y familiaridad con

ella, el grado de comprensión, la actitud y la fuerza de interés de la persona con respecto a la materia (Rubenstein, 1982).

• Oscilamiento de la atención:

Son periodos involuntarios de segundos a los que está superditada la atención y que pueden ser causadas por el cansancio (Rubenstein, 1982).

Para Celada (1990) El cambio de la atención es intencional, lo cual se diferencia de la simple desconexión o distracción, dicho cambio proviene del carácter de los objetos que intervienen, de esta forma siempre es más difícil cambiar la atención de un objeto a otro cuando la actividad precedente es más interesante que la actividad posterior.

Esta capacidad para oscilar o desplazar la atención puede ser considerado como un tipo de flexibilidad que se manifiesta en situaciones diversas, especialmente en las

que tenemos que reorientar nuestra atención de forma apropiada porque nos hemos distraído o porque tenemos que atender a varios estímulos a la vez (García, 1997; Rubenstein, 1982; Orjales, 1999).

De otro lado, otros autores resaltan como característica del mecanismo atencional al control que se ejerce sobre los procesos de selección, distribución y sostenimiento de la atención (García, 1997), y como un mecanismo de control responsable de la organización jerárquica de los procesos que elaboran la información (Rosselló, 1998).

MECANISMOS IMPLICADOS:

a- Atención Selectiva.- Es la habilidad de una persona para responder a los aspectos esenciales de una tarea o situación y pasar por alto o abstenerse de hacer caso a aquellas que son irrelevantes

b- Atención Dividida.- Este tipo de atención se da cuando ante una sobrecarga estimular, se distribuye los recursos atencionales con los que cuenta el sujeto hacia una actividad compleja

Por su parte, Kirby y Grimley (1992) utilizan el término Capacidad de Atención para referirse a la capacidad de atender a mas de un estímulo a la vez, resaltando su importancia para el aprendizaje escolar.

c- Atención Sostenida.- Viene a ser la atención que tiene lugar cuando un individuo debe mantenerse consciente de los requerimientos de una tarea y poder ocuparse de ella por un periodo de tiempo prolongado (Kirby y Grimley, 1992).

De acuerdo al grado de control voluntario tenemos dos tipos de atención: Atención Involuntaria y Atención Voluntaria.

GRADO DE CONTROL:

a- Atención involuntaria.- La atención involuntaria está relacionada con la aparición de un estímulo nuevo, fuerte y significativo, y desaparece casi inmediatamente con el surgimiento de la repetición o monotonía.

La atención involuntaria tiende a ser pasiva y emocional, pues la persona no se esfuerza ni orienta su actividad hacia el objeto o situación, ni tampoco está relacionada con sus necesidades, intereses y motivos inmediatos. Una de sus características más importantes es la respuesta de orientación, que son manifestaciones

electrofisiológicas, motoras y vasculares que se dan ante estímulos fuertes y novedosos, tal respuesta es innata (Luria, 1988).

b- Atención Voluntaria.- La atención voluntaria se desarrolla en la niñez con la adquisición del lenguaje y las exigencias escolares.

En una primera instancia será el lenguaje de los padres que controlen la atención del niño aún involuntaria. Una vez que el niño adquiera la capacidad de señalar objetos, nombrarlos y pueda interiorizar su lenguaje, será capaz de trasladar su atención de manera voluntaria e independiente de los adultos, lo cual confirma que la atención voluntaria se desarrolla a partir de la atención involuntaria, y con la actividad propia del hombre se pasa de una a otra constantemente (Celada y Cairo, 1990; Rubenstein, 1982).

Luria (1988) basado en las teorías de Vigotsky, apoya el origen social de la atención voluntaria, que se desarrolla a través de las interrelaciones del niño con los adultos, quienes en un inicio guían su atención, ésta se activa ante una instrucción verbal y se caracteriza por ser activa y consciente. La atención

voluntaria es suprimida fácilmente cuando se da una respuesta de orientación, por ejemplo cuando el niño se distrae ante nuevos estímulos.

- **LA ATENCIÓN Y SU RELACIÓN CON OTROS PROCESOS:**

La actividad psicológica del hombre se caracteriza por el funcionamiento conjunto e interactivo de procesos y mecanismos, las cuales tienen funciones concretas, de esta manera la atención no es una actividad aislada, sino que se relaciona directamente con los procesos psicológicos a través de los cuales se hace notar.

Para Rosselló (1998) y Tudela (1992; véase en García, 1997) la relación entre la atención y los procesos psicológicos radica en que la atención actúa como mecanismo vertical, que controla y facilita la activación y el funcionamiento de dichos procesos. Las relaciones que se pueden establecer son las siguientes.

- **ATENCIÓN,
MOTIVACIÓN Y EMOCIÓN:**

Por motivación se entiende al proceso que de algún modo inicia, dirige y finalmente detiene una secuencia de conductas dirigidas a una meta, es uno de los factores determinantes del comportamiento, y que tiene que ver con variables hipotéticas que son los motivos (Puente, 1998).

Ahora bien, motivación y emoción han sido considerados como factores determinantes de la atención, de este modo un estado de alta motivación e interés estrecha nuestro foco atencional, disminuyendo la capacidad de atención dividida, así como el tono afectivo de los estímulos que nos llegan y nuestros sentimientos hacia ellos contribuyen a determinar cual va a ser nuestro foco de atención prioritario (García, 1997).

Rosselló (1998) señala que atención, motivación y emoción se encuentran relacionados desde el punto de vista neurobiológico. El Sistema Activador Reticular Ascendente (SARA) que activa el mecanismo atencional, establece estrechas relaciones neuroanatómicas con el Hipotálamo, que es el centro motivacional por excelencia y forma parte del cerebro de las emociones al estar integrada en el sistema límbico. Además el SARA es también responsable de procesos motivacionales y emocionales por la implicación de vías catecolaminérgicas en los tres procesos.

• ATENCIÓN Y PERCEPCIÓN:

La atención ha sido concebida en muchas ocasiones como una propiedad o atributo de la percepción, gracias a la cual seleccionamos más eficazmente la información que nos es relevante.

García (1997) indica que la atención considerada como propiedad de la percepción produce dos efectos principales:

-Que se perciban los objetos con mayor claridad.

-Que la experiencia perceptiva no se presente de forma desorganizada, sino que al excluir y seleccionar datos, estos se organicen en términos de figura y fondo.

La existencia de la atención en el proceso de percepción significa que el hombre no solamente oye, sino que también escucha, incluso a niveles intensos, y que el hombre no solo ve, sino que observa y contempla (Rubenstein, 1982).

La atención interviene en una de las fases del proceso de percepción, cuando en una fase inicial de la percepción se dividen en unidades, segmentos o grupos el campo que forma la estimulación, la

atención entra en juego en el momento en que algunas de esas unidades subdivididas reciben mayor realce de figuras que otros.

• **ATENCIÓN E INTELIGENCIA:**

La inteligencia ha sido entendida de manera general como la capacidad de dar soluciones rápidas y eficaces a determinados problemas. Sin embargo para realizar un trabajo de manera eficiente se requiere de habilidad, en este sentido la atención sería una de las herramientas que posibilita y optimiza dicha habilidad.

García (1997) consideró que la capacidad de un individuo de reorientar su atención con cierta rapidez (oscilación de la atención) y de atender a más de un estímulo a la vez (distribución de la atención) puede ser considerados como componentes importantes de la inteligencia. De esta forma

atención e inteligencia se definen en términos de habilidad para manejar gran cantidad de información.

• **ATENCIÓN Y MEMORIA:**

La memoria es el proceso mental mediante el cual la persona fija y conserva las experiencias vividas y las re-actualiza de acuerdo a las necesidades del presente (Celada y Cairo, 1990). La memoria asegura el almacenamiento de la información, siendo la atención uno de los factores asociados a su buen funcionamiento, entendida esta como el esfuerzo realizado por la persona tanto en la fase de almacenamiento como en la fase de recuperación de la información (Reategui, 1999).

La formación de esquemas, el uso de estrategias de codificación para la información, y el tipo de tarea recuerdo a realizar constituyen otros de los factores que aseguran el trabajo de una memoria eficaz. Sin embargo, hay autores que consideran

que la atención no resulta tan necesaria para la codificación en la memoria, dado que la memoria también se expresa en tareas que no requieren una manifestación consciente de la experiencia pasada, como suele suceder con el aprendizaje implícito o inconsciente.

ENFOQUE

NEUROPSICOLÓGICO DE LA

ATENCIÓN:

Tradicionalmente se entendía a los procesos psicológicos como la función de un tejido particular del cerebro, sin embargo con el transcurrir del tiempo, la ciencia ha demostrado la imposibilidad de atribuir alteraciones en dichos procesos a causas de localización específica, por lo que los procesos psicológicos no debían ser considerados como la función directa de limitados grupos de células en el cerebro, tal como lo señala Luria:

“Las funciones mentales como sistemas funcionales complejos no pueden localizarse como zonas

restringidas del cortex o en grupos de células aisladas, sino que deben estar organizadas en sistemas de zonas que trabajan concertadamente, cada una de las cuales ejerce su papel dentro del sistema funcional” (1988, p.30).

Desde el punto de vista neuropsicológico la atención viene a ser la expresión del trabajo del Sistema Activador Reticular Ascendente (SARA) y de los hemisferios cerebrales, sincronizados por la actividad de los lóbulos prefrontales. El Sistema Activados Reticular, con sus fibras ascendentes y descendentes constituye un aparato neurofisiológico que pone de manifiesto una de las formas de reflejo señaladas inicialmente por Pavlov y luego por Luria, conocida como el reflejo de orientación o la respuesta de orientación.

Dicho reflejo se caracteriza por una serie de reacciones electrofisiológicas, vasculares y motoras evidentes, como La vuelta de ojos y cabeza hacia el lado donde se halla el nuevo objeto, reacciones de alerta y escucha, alteraciones de respiración

y del ritmo cardiaco, disminución o cese de toda actividad irrelevante. Estos fenómenos pueden ser observados siempre que surge una reacción de alerta o reflejo de orientación, suscitada por la aparición de un estímulo nuevo, esencial o significativo para un individuo (Celada y Cairo, 1990; García, 1997; Luria, 1986).

Por otro lado, el tallo cerebral y el sistema activador reticular ascendente (SARA) son los responsables del estado general de vigilia, indispensable para la activación atencional. Otras estructuras cerebrales que contribuyen con el reconocimiento selectivo de un estímulo particular y la inhibición de respuestas a estímulos secundarios son el cortex límbico y la región frontal, esta última encargada de preservar la conducta programada. Disfunciones o lesiones en estos circuitos afectan significativamente la capacidad atencional.

CAPITULO III.

3. Método:

3.1. Tipo de investigación:

La investigación es de tipo Pre-Experimental debido a que durante el experimento se presentaron algunas variables extrañas.

3.2. Ambiente:

El experimento fue realizado el día domingo 22 de abril a las 4 de la tarde, en un domicilio de la zona de Irpavi

3.3. Variables:

- **Variable independiente:**

La variable independiente es la presentación del video de atención (truco de magia).

- **La variable dependiente:**

Es el resultado de la aplicación de la variable independiente, que en este experimento será el manejo de atención y la reacción acerca el video

3.4. Sujetos:

Suje to	Ed ad	Sexo	Carrera/ocup ación
1	18	Femen ino	psicología
2	19	Mascul ino	Ingeniería de telecomunica ciones
3	18	Femen ino	estudiante
4		Mascul ino	cardiología

3.5. Instrumentos:

Para la investigación se utilizaron los siguientes instrumentos:

- a) dos videos
- b) Una computadora
- d) lápiz y papel

CAPITULO IV.

4. Procedimiento:

- 1) Se pidió a 4 personas que colaboren con este experimento

- 2) Los sujetos pasaron a la sala de la casa por turnos para poder realizar el experimento.
- 3) Se les dio la instrucciones de lo que debían hacer.
- 4) Se les presento un video .
- 5) Se les realizo preguntas al finalizar el video
- 6) Al finalizar el trabajo con cada sujeto se les agradeció por su colaboración.

4.1. Resultados:

Video 1:

sujeto	¿Cómo fue el truco de magia?	¿Vio los tres animales?
1	Puso su celular, reloj, dinero dentro del vaso y después puso una bombilla para así despistar a los rateros, pero los artefactos se	No

	convirtieron en jugo.	
2	El tipo mostraba como proteger cosas de valor cuando viajas, y me di cuenta del truco, saca su mano fuera de escena y ahí saca el vaso de verdad	Solo el conejo
3	Mete su billetera y su celular dentro del vaso	No
4	Su billetera y su celular las puso dentro del vaso y puso un soplete y después se convirtió en refresco, pero no se como lo hizo, ¿Cómo	No

	lo hizo?	
--	----------	--

Video 2:

Sujeto	¿Cómo fue el truco de magia?	¿Viste algún cambio en la escena?
1	Saco cinco billetes de un dólar los mostro en escena de cara y escudo, y después trono sus dedos se convirtieron en billetes de 100 dólares	No
2	El tipo toma cinco dólares y en un chasquido los convierte a los cinco dólares en quinientos y no tengo la menor idea de cómo lo hizo	Nada ninguno

3	¿Cuál truco? (se les explica) ah! No se como lo hizo	No
4	Ha sacado 5 dólares y que después los ha convertido en billetes de cien dólares	Sí, esas 3 imágenes , la estatua, el anuncio y el cuadro

4.2. Conclusiones y discusiones:

La atención es una de las capacidades más importantes de los seres humanos, esta asegura nuestra supervivencia. Al existir tantos estímulos en el mundo, la atención nos permite filtrar la información que llega desde el mundo exterior hasta nuestros sentidos.

Con el presente experimento se trabajo específicamente con dos tipos de atención, la atención selectiva, la cual es la más común entre las personas pues se encarga de filtrar información que no sea útil para el

cerebro, y la atención múltiple la cual es una capacidad menos común pero igual de importante a la hora de realizar trabajos que requieran concentración en diversos estímulos.

En este trabajo se pudo cumplir con los objetivos planteados, estos eran poner a prueba la atención de los sujetos experimentales, que se cumplió pues los videos tenían la intención de hacer trabajar la capacidad de atención de los participantes en el experimento. Posteriormente se logro cumplir con el segundo objetivos planteado que era verificar el tipo de atención que cada sujeto tendría, como se pudo observar en el cuadro de resultados la mayoría de los sujetos tiene atención selectiva, es decir solo pueden poner su atención en un estímulo determinado.

Se logro también comprobar la primera hipótesis pues los sujetos filtraron la información de acuerdo a la consigna que las investigadoras les dieron. De esta manera centraron su atención únicamente en lo que les importaba de cada video.

Se ha podido observar con este estudio que la atención de las personas es en la mayoría de los casos selectiva y no así múltiple. Esto

se debe a que existe una predisposición a que es lo que se atiende, la cual está regida por el interés de cada una de las personas.

REFUERZO.

**EN UN EXPERIMENTO: VOY
A VERIFICAR EL METODO
DEL REFUERZO EN MI
MASCOTA.**

Marín Vargas, J. E.

Dedicatoria:

El presente trabajo va dedicado a la Universidad La Salle y a la materia de psicología experimental III, y a nuestras mascotas que en ocasiones apoyan trabajos de investigación, en este caso, el aprendizaje en base a refuerzos.

Agradecimiento:

Mis agradecimientos van a la universidad La Salle, que día a día nos van forjando en investigación, a la materia de psicología experimental por todo lo aprendido, y a nuestras mascotas que la mayoría de las veces están dispuestas a apoyar en trabajos de investigación.

CAPITULO I.

1. Hipótesis:

Debido a la contigüidad de actividad y constante refuerzo de aprendizaje, este resulta ser más eficaz.

1.1. Justificación:

El presente trabajo pretende dar a conocer cómo va a desarrollarse un aprendizaje más eficaz en base a la contigüidad de actividad y constante refuerzo.

1.2. Objetivos:

1.2.1. Objetivo general:

- Identificar un aprendizaje más eficaz en base a contigüidad de actividad y constante refuerzo.

1.2.2. Objetivo general:

- Identificar la conducta ya adquirida en la mascota.

Mediante la contigüidad de la actividad dar a conocer que el aprendizaje no se olvida.

- Identificar habilidades muy peculiares en la mascota.

Mediante el constante refuerzo dar a conocer que el aprendizaje es más eficaz.

CAPITULO II.

2. Método De

Investigación:

- Pre experimental.

2.1. Método de observación:

- No participante.

2.2. Sujeto:

Una mascota.

Nombre:

- Pipoca.

Sexo:

- Femenino.

Edad:

- 2 años.

Color:

Blanco.

Raza:

- churca

2.3. Ambiente:

- su hogar, jardín en instalaciones de la casa.

2.4. Instrumentos:

- como instrumentos: pocas veces se ha utilizado su plato de comida, se utilizo el pollo o el queque dulce que se sujetaba en la mano en la parte superior para que pipoca permaneciera por más tiempo parada de dos patas.

2.5. Aparato:

- Cámara fotográfica.
Computadora, (internet).

2.6. Variables:

2.6.1. Variable

independiente:

- **Comida:** el pollo y el queque dulce.
Movimientos que realizaba la persona que estaba con la mascota, que influía mucho en su comportamiento, al permanecer parada de dos patas por mucho más tiempo.

2.6.2. Variable dependiente:

- Conducta de la mascota.
- Que la mascota permanezca parada de dos patas por más tiempo.

CAPITULO III.

3. Recolección de información:

Se utilizo como campo de estudio, el hogar de la mascota, el jardín en instalaciones de la casa, como instrumentos e utilizo la comida preferida de la Macota, el pollo y el queque dulce, se observo

detenidamente la conducta de la mascota.

3.1. Procedimiento:

- El experimento se realizo el día 19 de mayo a hrs 9:00 am, el campo de estudio fue su hogar, el jardín en instalaciones de la casa, la participación fue de dos personas y la mascota
- Se empezó a observar la conducta ya adquirida, pipoca podía permanecer de dos patas y girar al mismo tiempo, son con decirle, “baila, baila.”, o enseñándole la mano en la parte superior, entonces podía permanecer más tiempo si se sostenía comida en la mano, y más si era su preferida.
- Se le enseñó comida y pipoca podía permanecer mucho ms tiempo parada de dos patas y girar al mismo tiempo, se le decía “baila, baila” sujetando

también la comida en la mano, y al cabo de esto se le entregaba su comida preferida.

CAPITULO IV.

4. Prueba de hipótesis:

- Se confirma.

4.1. Resultados:

Se logro la confirmación de nuestra hipótesis, Debido a la contigüidad de actividad y constante refuerzo de aprendizaje, este resulta ser más eficaz.

4.2. Discusión y conclusión:

El tema de investigación demuestra que, Debido a la contigüidad de actividad y constante refuerzo de aprendizaje, este resulta ser más eficaz. En este caso se reforzó una conducta ya adquirida y se logro que

esta tuviera más tiempo e duración además de añadir nuevos y peculiares movimientos a la actividad, como saltos y movimientos en las patas delanteras ya que fue muy agradable y divertido trabajar con la mascota.

- La mascota ha sido reforzada con su comida preferida.
- Todo aprendizaje deberá necesitar de motivación.
- La mascota, debido a la contigüidad de la actividad y constante refuerzo desarrollo un desarrollo un aprendizaje más eficaz.
- El aprendizaje que es contiguo va a dirigirse a la memoria a largo plazo.
- Todo aprendizaje deberá recibir refuerzo.

La mascota podía permanecer de dos patas y girar al mismo tiempo. El aprendizaje que es adquirido en buenos estados

emocionales, tiene menos probabilidad de ser olvidado. La mascota tuvo estimulación sonora.

El aprendizaje contiguo, va a convertirse en un hábito.

- La mascota añadió nuevos y peculiares movimientos a la actividad.

La mascota desarrollo un aprendizaje eficaz.

Este es un tema de gran importancia, cuando está relacionado con el aprendizaje, en este caso con las mascotas, que pueden adquirir el desarrollo de un aprendizaje más eficaz.

EL REFUERZO Y MI MASCOTA.

Porcel Arias, A.

El investigador sufre las decepciones, los largos meses pasados en una dirección equivocada, los fracasos. Pero los fracasos son también útiles, porque, bien analizados, pueden conducir al éxito.

Alexander Fleming.

Resumen:

Día a día nos damos cuenta que el aprendizaje de las personas está de acuerdo con lo que es el refuerzo o el castigo y estos mismos causan en la respuesta de la persona y / o animal con el que se llega a experimentar de manera específica. Cada respuesta responde al aprendizaje que se pudo estimular en el experimento dando el refuerzo pero también aplicando el castigo.

CAPÍTULO I

1. Introducción:

La existencia del aprendizaje, normalmente se manifiesta mediante cambios en la conducta.

El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica. Los cambios en el comportamiento son razonablemente objetivos y, por tanto, pueden ser medidos. (Papalia, D. E. Psicología, 1990, pág. 164.)

1.2 Planteamiento del problema:

Se ha visto que hay diferentes técnicas para poder llegar a aprender de manera adecuada y en si existen muchas variables que

pueden afectar el tipo de aprendizaje ya sea de una persona o de un animal, y esto ya se ha visto en los diferentes experimentos realizados por Skinner y otros psicólogos.

¿Cómo es que estimula el castigo y el refuerzo en el aprendizaje de un animal domestico (Perro)?

1.3 Justificación:

Justificación contemporánea: Tema actual, donde se buscan nuevas maneras de aprendizaje.

Justificación Teórica: El propósito del estudio es generar reflexión y debate académico, según lo planteado.

Justificación Metodológica: Trabajo realizado para la materia de Psicología Experimental III

1.4 Objetivos:

1.4.1 Objetivo general:

* Demostrar el aprendizaje en un perro en un determinado tiempo con las latencias ya establecidas.

1.4.2 Objetivos específicos:

Comprobar que el animal domestico aprende aun después de que pasa el tiempo.

- Verificar que si funciona la técnica (Castigo) y el refuerzo.

- Demostrar mediante un video el avance del animal domestico.

1.5 Hipótesis:

El animal responderá de manera que su dueño pueda usar la técnica para que el animal obedezca y se vuelva más dócil.

CAPITULO II

2.1 Marco Teórico:

Aprendizaje:

CONDICIONAMIENTO

INSTRUMENTAL: B.F. SKINNER

Surgió así un nuevo tipo de conductismo, el llamado condicionamiento operante o instrumental. Para aprender, el sujeto debía actuar (operar) o utilizar su conducta instrumentalmente, es decir, como un medio para alcanzar los fines propuestos.

El representante más famoso y polémico de este movimiento fue Skinner. Sus investigaciones comenzaron a principios de los cincuenta, y fue el inventor de las conocidas cajas de Skinner. Éstas son cámaras diseñadas específicamente para la investigación con animales, que constan de palancas, trampillas, mecanismos eléctricos, luces, etc.

Skinner parte de una posición ambientalista: las conductas de los organismos están determinadas por

las condiciones ambientales. Si esto es así, transformando experimentalmente esas condiciones, se puede modificar el comportamiento de los seres. Luego, el aprendizaje de nuevas conductas exige previamente una modificación de las circunstancias ambientales que inciden sobre un ser en concreto. El fin último de Skinner era la elaboración de una tecnología de la conducta que permitiera predecir, controlar y dirigir las acciones de los humanos. Sus detractores le acusaron de totalitarismo por el afán de controlar o programar las conductas individuales y sociales. Él se defendía diciendo que sólo cuando el hombre dominase totalmente las leyes de la conducta se podría programar una sociedad más feliz.

Refuerzo positivo

Se otorga una recompensa o gratificación cuando el sujeto ha llevado a cabo la conducta deseada.

Por ejemplo, un trabajo académico original es reforzado con una buena nota.

Es el mecanismo de aprendizaje más efectivo tanto para los animales como para los seres humanos. Sin embargo, la efectividad del refuerzo positivo depende de una serie de variables:

- Cuanto mayor es la cantidad de recompensa, mayor es el esfuerzo realizado. No es lo mismo trabajar por un salario que por otro. Las alabanzas, las notas, etc., ejercen un efecto positivo en los estudiantes.
- Entre el esfuerzo y la conducta reforzada tiene que haber una proximidad temporal. Si se demora la entrega del refuerzo se produce una caída en la ejecución de la conducta instrumental.
- Cuando se dan premios de forma indiscriminada no conectados de

forma clara con actividades consideradas como deseables y positivas (en ocasiones incluso coincidiendo con comportamientos negativos), esta actitud puede ejercer un efecto educativo perjudicial; por ejemplo, cuando los padres refuerzan a los hijos con un viaje de estudios sin merecerlo.

- El nivel de motivación es fundamental en el aprendizaje. Una rata o una paloma saciadas no trabajan. Si colocamos a dos ratas, una hambrienta y otra saciada, en un laberinto con un trozo de carne en la meta, la primera recorrerá rápidamente el camino, mientras que la segunda se dedicará a curiosear.

Los castigos pueden ser de dos tipos:

• Castigo positivo:

Cuando una conducta es acompañada de estímulos dolorosos para el sujeto. Por ejemplo, cada

vez que el perro orina en la alfombra del salón, se le restriega el hocico en la alfombra y se le dan unos azotes.

• **Castigo negativo:**

Si como resultado de la conducta, el organismo pierde una situación agradable. Por ejemplo: si un niño se ha portado de forma incorrecta en clase, se le castiga dejándolo sin recreo.

Algunos de los factores que influyen en la aplicación de castigos son:

- La intensidad: cuanto más intenso sea el castigo mayor es la supresión de la conducta.
- La demora en su aplicación: reduce la efectividad del castigo.
- La constancia: Castigar una conducta unas veces sí y otras no, con frecuencia produce el efecto contrario al que se desea.

El castigo hace que desaparezca temporalmente la conducta, pero

puede aparecer posteriormente. Tiende a inhibir la conducta, pero no a extinguirla. Las consecuencias secundarias que genera son frustración, agresividad, etc., y pueden hacer que se detenga el proceso de aprendizaje. Por eso es mejor reforzar conductas alternativas a la castigada. El castigo es menos eficiente que el refuerzo positivo para modificar algunas conductas.

CAPITULO III.

3. Método

3.1 Tipo de experimentación

* Pre – experimental

Animal Domestico: Perro
(Chocolate)

8 meses de edad

3.2 Ambiente

En el hogar del animal domestico.

3.3 Variables

3.3.1 Variable independiente:

* Usar la técnica de adiestramiento y usar el refuerzo para garantizar la conducta nueva. , por 3 días.

3.3.2 Variable dependiente:

Verificar las respuestas que da el animal conforme pasa los días

3.4 Instrumentos:

- laptop , internet
- fichas
- Cuadernos
- Hojas
- Video
- Tabla de datos
- Pan para el refuerzo

3.5 Procedimiento:

Aplicación de la técnica:

Agarrar al animal del cuello sin lastimarlo con una mano y con la

otra agarrar el cuerpo del animal para no permitirle el movimiento, de manera que el animal se sienta inmovilizado.

3.6. Motivación

El pan que se le da como refuerzo haciendo que lo pruebe primero

CAPITULO IV.

4. Experimentación

Dia 1	
13:00:00 p.m.	Se le aplica la tecnica.
13:05	Pone resistencia y comienza a llorar , por unos 2 min.
13:10	Se queda tranquila y despues vuelve a llorar y se vuelve a mover desesperadamente
13:15	Se queda quieta por un momento pero empieza a morder.
13:20	se queda completamente quieta sin moverse ni nada y se le da rapidamente su refuerzo
13:25	Se queda quieta cada vez que ve a la persona que aplica la tecnica.

Dia 2	
14:00	Se le aplica la tecnica
14:05	Se queda quieta pero se sigue moviendo un poco
14:10	Ya no se mueve casi nada y llora solo un momento
14:15	No se mueve , y esta tranquila sin morder y se le da el refuerzo.
14:20	Se la hace sentar y se le da el pan , se le dice No cuando no hace caso y se la premia cuando se sienta y oye la palabra sentada
14:25	Oye la palabra sentada, se sienta y espera la recompensa

Dia 3	
01:00 p.m.	Ya no es necesaria la tecnica tan solo con verme se queda tranquila y ya no muerde
13:05	le repito sentada una cuantas veces y se sienta sin ningun problema
13:10	Espera su recompensa sentada
13:15	Se muestra mucho mas docil.
13:20	Ya no duerme y responde bien cuando de le dice sentada y tambien se calma cuando se le dice NO

antes de enseñarle a sentarse ya que se encuentra mucho más calmada y también mucho más dócil.

Se llega a concretar el aprendizaje mediante la técnica y el refuerzo de manera contingente y el animal se vuelve mucho más dócil y hace caso a las dos palabras implementadas las cuales son NO y SENTADA.

Bibliografía:

<http://www.ieslaaldea.com/documentos/aprendizaje.pdf>

4.1 Conclusiones:

Es un tema actual que puede ser discutido para verificar el tema del aprendizaje.

El animal domestico responde ante el castigo y el refuerzo implementando así su aprendizaje, tomando en cuenta la teoría de Skinner sobre la teoría de castigo y refuerzo se comprueba.

Se da un aprendizaje rápido debido a la técnica que se implementa

HAZ DE LA LECTURA UN HÁBITO

Medeiros Urioste, A.

ambas viven rodeadas de libros y de personas que leen permanentemente, por lo que tienen motivación para que “J” sea lectora pero no saben cómo lograrlo.

RESUMEN:

Con el fin de consolidar el hábito de la lectura en un sujeto de 11 años de edad, se programa una actividad que durará una semana, esta es lúdica y diaria, basada en **las propuestas de variedad de refuerzos secundarios, aprendizaje vicario, y ley del ejercicio.**

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN:

“J” es alumna promedio de su nivel, le gusta la materia de lenguaje, pero no incentivan el hábito de lectura en su colegio. Su mamá tiene la expectativa de que “J” sea profesional. Su madre no ha terminado la escuela primaria pero

Justificación:

- Social: En Bolivia el analfabetismo funcional es alto, pocos son los lugares que se dedican a promover el gusto por la lectura, por lo que se debe aprovechar toda ocasión para inculcar esta actividad y más aún, consolidarla como hábito
- Académica: Aprender métodos de cambio de conducta para la materia de psicología experimental III

Hipótesis:

Para adquirir el hábito de la lectura se debe ejercitar a diario y aumentar el tiempo progresivamente.

Objetivos:

- **Objetivo general:**

Lograr que “J” adquiriera el hábito de leer

- **Objetivos específicos:**

Lograr una buena motivación

Que “J” descubra lo divertido que es leer por gusto

Que “J” tenga un horario fijo para leer

Que “J” lea progresivamente libros cada vez más complejos

Que “J” de importancia al título del libro y al autor

2. Marco teórico:

El Modelo de aprendizaje por observación (aprendizaje vicario) de Albert Bandura se aplica al aprendizaje de nuevas conductas. “En este caso lo indispensable es mostrar, a través de la presentación de modelos, las conductas que deseamos que nuestros estudiantes aprendan, los modelos pueden ser otros estudiantes...” Diez Justiniano, R. (2002) p.112)

La motivación y el refuerzo juegan un papel importante en el cambio de conducta. Para que este cambio se mantenga en el tiempo, el refuerzo debe estar en concordancia con el objetivo a ser alcanzado, la madurez del sujeto y los intereses de este.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO III.

3. Método:

Características de la investigación:

Tipo de investigación: Cuasi-experimental

3.1 Sujetos:

- “J” de 11 años de edad, sexo femenino
- Su mamá
- La investigadora

Ambiente: su hogar

3.2 Variables:

- V antecedente:
 - Elogios a aquellos que leen
 - Se le comenta que ganará un libro cuando adquiera el hábito
 - Hoja de control
- V independiente

-Observa a aquellos con quienes convive y nota que leen y comentan lo que leen con agrado

- Variable de estímulo incondicionado:

-Se le ofrece compartir la hora de lectura

- Variable de estímulo condicionado:

-Conforme va leyendo toma interés en la historia del libro y se interesa por saber cuál es el final.

- Variable dependiente:

-“J” lee cada día empezando en un horario determinado para empezar y sin límite de tiempo para terminar la sesión: Hace de la lectura un hábito.

Instrumentos:

- a) Libros de lectura relacionados a sus intereses (miedos)
- b) Libros de lectura cuya dificultad es adecuada a su madurez
- c) Hoja de control (ver anexos)
- d) carnet de “miembro del club del horror”

3.3 Procedimiento:

El primer día se plantea el objetivo a alcanzar y se ofrece un libro de lectura como refuerzo, si lee cada día después de llegar del colegio, durante una semana. Se le ofrece ayuda para escoger el libro con el que quiere empezar cuando ella llegue del colegio.

El siguiente día “J” no se acerca para escoger el libro,

al otro día tampoco comenta nada al respecto. El cuarto día la investigadora coloca en la puerta del refrigerador la hoja de control donde le explica que van a anotar la fecha de inicio, el tiempo de lectura, si ha estado o no motivada, el título y autor del libro; este hecho marca la diferencia, “J” muestra una gran sonrisa y camina ágilmente a escoger el libro, la investigadora tiene preparados 5 libros que considera adecuados a su edad y con posibilidades de despertarle el interés, los tiene colocados en una mesa donde “J” puede apreciar la carátula y leer el título del libro. “J” escoge el libro *No tengo miedo* del autor Kirilov. Dos pueden ser sus motivaciones, a) es el libro más delgado de todos b) Tiene miedos porque sus

compañeros hablan de ánimas y temas de terror.

Los otros títulos a escoger fueron:

Vicuncela de Hugo Molina; *El dedo mágico* de Roald Dahl ; *La casa del terror* de Thomas Brezina; *Historias de ninguno* de Pilar Mateos; *Cuentos de la buena suerte* de María Cristina Ramos; *El secreto de la arboleda* de Fernando Lalana.

El primer ejercicio de lectura le toma 10 minutos, se describe como motivada al inicio y al final. Escoge otro libro para empezar a leer al día siguiente. El título “ la casa del terror” alarma a la madre por lo que la investigadora la tranquiliza mostrándole el libro haciendo notar que es una lectura para niños de 9 años y que más que de terror es de suspenso, le aconseja sacar

fotografía de “J” para poner en su carnet que la hace pertenecer al “Club del horror” (dinámica sugerida en el libro que ha escogido ; el Club fue fundado por uno de los personajes del libro, hijo de un investigador de hechos, misterioso y fenómenos sobrenaturales.)El autor logra con esta dinámica que el lector se involucre más en la historia y socialice con los personajes, ayudando a motivar aún más a los interesados en su lectura.

El segundo día ha sido necesario recordarle que cumpla el horario de lectura, y también que debe usar los lentes, la motivación se mantiene y se refuerza al hacerle entrega de su carnet del club del horror y pedirle que lo firme. Su lectura ha sido ininterrumpida por 34 minutos. Considerando que

era buen momento para suspender la lectura y mantener el suspenso de la historia para el día siguiente, la investigadora le pregunta si estaría de acuerdo en terminar la sesión ahí , y “J” responde afirmativamente.

El tercer día “J” no espera a que la convoquen a leer, se acerca con una gran sonrisa y pregunta “¿Hoy vamos a leer?”. Ante la respuesta afirmativa de la investigadora “J” se acomoda, anota la hora en su ficha de control y empieza a leer en voz alta como desde el primer día.

3.4 Resultados:

“J” se ha mostrado cada vez más motivada a leer y ha aumentado gradualmente el tiempo dedicado a consolidar este hábito. Se ha podido observar que con esta práctica también ha tomado conciencia de que debe utilizar sus lentes. Ahora

no depende de que le se lo recuerden, ni que le propongan cumplir con un horario de lectura.

3.5 Conclusiones y discusiones:

El aprendizaje Vicario ha sido la inspiración para “J” logrando así tener una buena motivación para el cambio de conducta propuesto. Ella ha logrado adquirir el hábito de la lectura gracias al ejercicio diario. Han sido de gran influencia los refuerzos secundarios contingentes porque ella anotaba inmediatamente los resultados de su ejecución y podía ver que aumentaba la cantidad de tiempo invertido en esta actividad sin que esto influya negativamente en su motivación. Refuerzos adecuados a su edad y coherentes con la actividad en cuestión pues un libro de premio es tangible. Se le refuerza también con el hecho de compartir la hora de lectura demostrando interés en la misma actividad y en los intereses

personales de “J”. Se recomienda mantener esta actividad por un mes para hacerla resistente a la extinción, luego se puede modificar el ejercicio dejando que lea en voz baja y pidiendo que llene fichas de lectura, al siguiente mes se propondrá que se independice y mantenga la hora de lectura sin necesidad de estar acompañada.

Bibliografía:

Diez Justiniano, R. (2002) p.112) en
Psicología y aprendizaje
tomo II. Editorial Juventud.

TRABAJO DE MOLDEAMIENTO: (REFUERZO NEGATIVO).

Gutiérrez, E.

El investigador sufre las decepciones, los largos meses pasados en una dirección equivocada, los fracasos. Pero los fracasos son también útiles, porque, bien analizados, pueden conducir al éxito.

Alexander Fleming.

Resumen:

La educación de los niños día a día tiene que ser desarrollada para generar una conducta establecida, es ahí donde el moldeamiento de la misma se da, los padres son los actores principales para que esta tarea se desarrolle eficazmente.

El reforzamiento es vital en esta tarea ya que origina que el niño

tenga motivación para llevar a cabo una conducta aceptable o deseada.

CAPÍTULO I.

1. Introducción:

El siguiente trabajo realizado por una alumna de tercer semestre de psicología en la universidad de La Salle, trata acerca de mostrar cuan eficaz es el refuerzo Negativo en los niños que hacen rabietas o simplemente no quieren comer en la hora del almuerzo.

Saber educar a los niños desde los primeros años es de muy importante ya que es desde el hogar cada persona va formando su personalidad, en la casa se obtiene el respeto hacia los demás, la normas y así mismo.

1.2 Planteamiento del problema:

Al igual que las personas mayores o adultas los niños son diferentes unos de otros, la personalidad que cada persona muestre de adulto es resultado de un moldeamiento y una transformación en la niñez.

Para que se genere una conducta establecida en la adultez se han dado varios factores como la familia que es una variable muy importante al igual que los amigos, la sociedad, la educación escolar, etc.

En resumen la conducta y personalidad en la adultez es el resultado del proceso de varios años de incorporación de nueva información, ideas y características.

Entonces esto nos lleva a cuestionarnos si es que la sociedad esta educando de forma correcta a sus niños, se dice que la primera escuela es la casa u hogar, los niños que vemos hoy en día ¿están

siendo educados en la casa? ¿Los refuerzos tanto positivos como negativos están dando resultados eficaces? ¿O es que los refuerzos no están siendo aplicados de la forma correcta?

Lo cual nos lleva a una duda final que la investigación tratara disipar, la pregunta final es:

¿El refuerzo negativo es efectivo para moldear la conducta de no querer comer de una niña de tres años a la hora del almuerzo?

1.3 Justificación:

* Los niños son el presente y el futuro es por eso necesario tratar este tema en todo momento y ayudar a la educación y buen desarrollo de una conducta que sea beneficiosa para todos.

Justificación contemporánea: tema actual en la mayoría de las personas y sobre todo para los padres de familia.

Justificación Teórica: El propósito del estudio es generar reflexión y debate académico, según la teoría planteada.

Justificación Metodológica: Trabajo realizado para la materia de experimental.

1.4 Objetivos:

1.4.1 Objetivo general:

* Demostrar que el refuerzo negativo genera motivación para realizar el acto deseado.

1.4.2 Objetivos específicos:

Demostrar que el refuerzo negativo sirve como regulador de conducta

Comprobar que el refuerzo negativo sirve para eliminar una conducta no deseada o negativa.

Verificar si es que existe la permanencia de la conducta no deseada si es que se quita el refuerzo negativo.

- Demostrar mediante fotografías.

1.5 Hipótesis:

La investigación cree que los resultados serán óptimos aunque se desee que se tenga latente el refuerzo negativo.

CAPITULO II.

2.1 Marco Teórico:

2.1.1 Concepto y definición de refuerzo negativo:

El refuerzo negativo es un Castigo, puede ser una privación o el quitar alguna cosa querida.

El refuerzo es un término en el condicionamiento operante y el análisis del comportamiento de un proceso de fortalecimiento de una dimensión puede medirse

directamente en el comportamiento tales como la frecuencia (por ejemplo, tirando de una palanca con mayor frecuencia), la duración (por ejemplo, tirando de una palanca para períodos más largos de tiempo), la magnitud (por ejemplo, tirando de una palanca con mayor fuerza), o la latencia (por ejemplo, tirando de una palanca más rápidamente después de la aparición de un evento del medio ambiente) - en función de la entrega de un "valor" de estímulo (por ejemplo, el dinero de una máquina tragaperras) inmediatamente o poco después de la ocurrencia de la conducta.

Un reforzador es un evento ambiental temporalmente contiguos, o un efecto directamente producido por una respuesta (por ejemplo, un músico tocando una melodía), que funciona para reforzar o mantener la respuesta que precedió al evento.

Un reforzador se demuestra sólo si el refuerzo o el efecto de mantenimiento se producen.

Fuerza de la respuesta se evalúa mediante la medición de la frecuencia, duración, la latencia, la precisión y / o la persistencia de la respuesta después de las paradas de refuerzo. Los primeros analistas del comportamiento experimental mide la tasa de respuestas como una manifestación primaria de aprendizaje y el rendimiento del no-humano (por ejemplo, el número de veces que una paloma picotea una llave en una sesión de 10 minutos).

2.2 Según Skinner el reforzamiento negativo:

El refuerzo negativo es un término que describe por BF Skinner en su teoría del condicionamiento operante. En el refuerzo negativo, la respuesta o el comportamiento se ve reforzado por detener, eliminar o evitar un resultado negativo o

estímulo aversivo.

Estímulos aversivos tienden a implicar algún tipo de incomodidad, ya sea física o psicológica. Los comportamientos se refuerzan negativamente cuando se le permite escapar de los estímulos aversivos que ya están presentes o le permiten evitar por completo los estímulos aversivos antes de que sucedan.

Una de las mejores maneras de recordar el refuerzo negativo es pensar en ella como algo que se resta de la situación. Cuando nos fijamos en que de esta manera, puede ser más fácil de identificar ejemplos de reforzamiento negativo en el mundo real.

Refuerzo negativo: es todo aquel evento que al ser retirado como producto de una

Conducta, aumenta la probabilidad futura de ocurrencia de esa conducta.

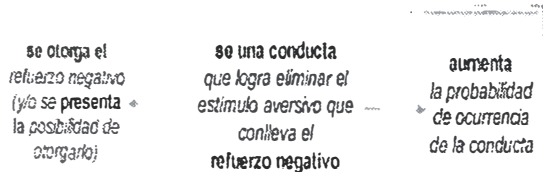
Reforzamiento negativo: se llama reforzamiento negativo al incremento en la frecuencia

De una conducta por medio de la eliminación de un evento aversivo inmediatamente después de que se ejecuta la conducta.

El concepto prácticamente no tiene relación con la valoración social de la palabra negativo de hacer daño al individuo, sino más bien con lo que ocurre en el proceso de reforzar negativamente. Esto anterior es de esa manera, aun cuando el procedimiento implique la utilización de eventos aversivos y/o incómodos para el organismo.

Los eventos utilizados como refuerzos negativos, son estímulos aversivos (que producen malestar o incomodidad física y/o psicológica en diversos grados de magnitud). Es decir, que comúnmente son estímulos que un organismo trata de evitar.

Esquemáticamente el procedimiento de reforzamiento negativo es como sigue:



¿Cuándo es un refuerzo negativo es más efectiva?:

El refuerzo negativo puede ser una manera eficaz para fortalecer una conducta deseada. Sin embargo, es más eficaz cuando los reforzadores se presentan inmediatamente después de un comportamiento. Cuando un largo período de tiempo transcurre entre el comportamiento y el reforzador, la respuesta es probable que sea más débil. En algunos casos, los comportamientos que se producen en el tiempo transcurrido entre la acción inicial y el reforzador también se puede inadvertidamente reforzado también.

De acuerdo con Wolfgang (2001), el refuerzo negativo debe utilizarse con moderación en las aulas, mientras que el refuerzo positivo hay que destacar. Mientras que el refuerzo negativo puede producir resultados inmediatos, se sugiere que es más adecuado para uso a corto plazo.

El tipo de refuerzo utilizado es importante, pero la frecuencia y la programación utilizada también juegan un papel importante en la fuerza de la respuesta. Más información sobre este tema en este artículo sobre los esquemas de refuerzo.

CAPITULO III.

3. Método:

3.1 Tipo de experimentación:

* PRE – experimental

Rango de edad 3 años

Numero 1:

- se eligen a la persona para realizar el experimento

Sujeto 1 Mujer (Belén Gutiérrez) 3años

3.2 Ambiente:

En el hogar de la niña.(Zona Sur , Achumani)

3.3 Variables:

3.3.1 Variable independiente:

* El refuerzo negativo (castigarla por 3 min. llevándola a una habitación aislada mirando a la pared).

3.3.2 Variable dependiente:

* La respuesta de la niña, la conducta moldeada, qué la niña pida disculpas y coma su comida.

3.4 Instrumentos:

- laptop , Internet

- silla de niña mirando a la pared.
- Almuerzo durante tres días

3.5 Procedimiento:

Numero 1:

- Que la madre de la niña la llame a almorzar.
- Sirva la comida de la niña, que la niña sea guiada a la mesa para almorzar.

Numero 2:

* Dar las instrucciones para almorzar (Belén tienes que terminar tu comida para crecer y para poder ir a jugar o ver televisión.)

3.6. Motivación:

Colaborar a la madre de la niña para crear un hábito alimenticio saludable y además que tenga la niña comience a acatar normas y reglas.

CAPITULO IV.

4. Experimentación:

El experimento se llevo a cabo durante tres días comenzando el 24 de mayo hasta el 26 de mayo del presente año.

El primer día (24 de mayo) la niña tenía que comer tallarín, su mama la preparo para almorzar le dijo que tenía que terminar su comida para crecer y no enfermarse además que después podía ir a jugar o ver televisión.

Al principio la niña comió si problema pero después de algunas cucharadas ya no quería comer y se levantaba d la mesa o decía no quiero la madre le repetía la instrucción y ahí fue donde se aplicó el refuerzo negativo, llevándole a otra habitación de la casa y diciéndole que estaba castigada porque no quería comer después de un tiempo se le iba a levantar el castigo pero tenía que pedir

disculpas y tendría que terminar su comida.

Segundo día (25 de mayo) el almuerzo era sopa de pollo, se realizó las mismas instrucciones y la niña se mostraba con una mejoría en su conducta, comió su sopa, no hizo un mayor berrinche que el anterior día.

Si se le tenía que repetirle las instrucciones varias veces y se la amenazo con castigarla pero no se lo hizo porque termino todo su almuerzo

Tercer día (26 de mayo) su almuerzo era apanado de carne con ensalada y arroz, esta vez la niña se mostró mucho más inquieta y rebelde a obedecer, aunque se le amenazo muchas veces con castigarla, no entendió y tubo que ser castigada.

Al concluir su castigo volvió a la cocina pidió disculpas y termino su almuerzo.

4.1 Resultados:

Los resultados obtenidos fueron óptimos, ya que se fue generando una conducta positiva cuando la madre le dice que tiene que comer, aunque si se desea que esta conducta se convierta en hábito es necesario que este reforzamiento negativo debe seguir manteniéndose, ser un estímulo latente para que se genere la conducta durante el tiempo que se desee y comer se convierta en algo espontáneo sin que se aplique el reforzamiento negativo.

4.2 Conclusiones:

El refuerzo negativo es una herramienta e instrumento de gran ayuda para todo tipo de moldeamiento en cualquier situación, pero por supuesto hay que tomar en cuenta los factores educativos, culturales y de costumbre para aplicar un refuerzo negativo ya que ningún niño es igual

que otro como para aplicar la misma herramienta.

El refuerzo negativo es más que todo un instrumento coercible que obliga a un sujeto cambiar su conducta.

Respondiendo a la pregunta ¿El refuerzo negativo es efectivo para moldear la conducta de no querer comer de una niña de tres años a la hora del almuerzo?

Si es completamente efectivo el refuerzo negativo, ya que elimina una conducta no deseada pero este tiene que tener una ser un refuerzo latente, donde se dedique varias sesiones para que la conducta no deseada no aparezca y que la conducta deseada se convierta en un hábito.

Bibliografía:

http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_arc/39246_skinner.pdf

<http://translate.google.com.bo/translate?hl=es&langpair=en|es&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Reinforcement>

<http://translate.google.com.bo/translate?hl=es&langpair=en|es&u=http://>

psychology.about.com/od/operantconditioning/f/negative-reinforcement.htm

MOLDEAMIENTO DE CONDUCTA.

Acha, M.J.

CAPITULO I.

RESUMEN:

El presente trabajo tiene como objetivo proporcionar un refuerzo positivo para realizar un tipo de cambio de conducta en el sujeto.

A través de este se podrá observar como se va dando el cambio gradualmente y si es negativo o positivo con el paso de los días.

Los refuerzos proporcionados serán dados de acuerdo a la edad que presenta el sujeto y a la necesidad que el mismo tenga para realizar un cambio de conducta estimado.

1.1. Planteamiento del problema:

El propósito del siguiente trabajo de investigación es utilizar el principio de las

teorías de aprendizaje para así verificar si son los refuerzos aquellos que aumentan la fuerza de la respuesta. Así también verificar la eficacia con la que un refuerzo trabaja en casos de moldeamiento de conducta.

1.2. Justificación:

El estudio realizado es de gran importancia para identificar la importancia de presentar un refuerzo para que se de un cambio de conducta positivo. Para así coadyuvar con el proceso de la psicología.

1.3. Objetivos:

Objetivo principal:

- Proporcionar un refuerzo al sujeto para que el cambio de conducta planteado sea positivo.

Objetivos específicos:

- Comprobar los efectos del refuerzo proporcionado.
- Identificar la mejora en el cambio de la conducta planteada.

CAPITULO II.

MARCO TEORICO:

B. F. SKINNER

Skinner es un conductista radical que ha desarrollado procedimientos de reforzamiento operante que él y sus estudiantes ha aplicado a muchos aspectos del control de la conducta en diversas situaciones. En el sentido más estricto, una conducta radical relaciona la conducta con causas de medio y rechaza las variables de la personalidad como conceptos explicativos, Sus conceptos son procedimientos de reforzamiento se ha

utilizado entre psicóticos hospitalizados, en instituciones penales y correccionales, en los negocios y el trabajo, en escuelas y otras instituciones, y en la psicoterapia individual.

Burrhus Frederic

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

operante, para mejorar la sociedad e incrementar la felicidad humana, como una forma de ingeniería social.

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

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

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

En 1948, escribe el libro *Walden Dos*.

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

CAPITULO III.

METODO:

3.1. Sujetos:

- Un niño casi adolescente de 13 años de edad.

3.2. Ambiente:

El hogar del niño donde así se pueda manejar todas aquellas variables extrañas.

3.3. Variables:

Como variable independiente se presenta al niño un refuerzo que en este caso serán dos tarjetas; aquellas con las que sancionan a los jugadores de fútbol (debido a que le gusta mucho el fútbol) una roja otra amarilla, también se presenta como refuerzo una cantidad moderada de dinero 3 Bs. Por tarea realizada en el día. La variable dependiente será el resultado de los estímulos en el niño.

3.4. Instrumentos:

Los instrumentos son:

- ✚ 2 tarjetas de gomas
Eva una de color rojo
y la otra de color
amarillo.
- ✚ Una tabla de registro
de actividad.
- ✚ Las tareas
proporcionadas por el
colegio al sujeto.

3.5. Procedimiento:

Se trabajó con el presente experimento durante cuatro días seguidos. Se escogió el presente trabajo que tiene como objetivo el moldeamiento de una conducta proporcionando un tipo de refuerzo de acuerdo a la edad debido a que el sujeto que realizó el experimento nunca le atrajo hacer tareas de ningún tipo. Debido a esto ha estado desmejorando sus notas en el pasado trimestre.

Se procedió de la siguiente manera:

El primer día:

El momento en el que el sujeto llegaba a casa después del colegio se le preguntaba inmediatamente que tareas eran las que tenía aprovechando todavía los pensamientos frescos del colegio.

El sujeto indicaba todas aquellas tareas que tenía con un desgano y cansancio bastante notorios. Después de que el sujeto había descansado por 2 horas contando la hora de su almuerzo se le propuso hacer sus tareas.

El sujeto contestó con desgano: “después las hago” entonces se le propuso un método interesante para ver si el sujeto aceptaba. Aprovechando que es gran amante del fútbol se le propuso que casi al terminar sus tareas se le revelaría una de dos tarjetas (Una roja, que en el fútbol se

utiliza para castigar al jugador sacándolo del juego por haber cometido alguna falta. Y la otra tarjeta una amarilla; en la que se avisa al jugador que ha cometido una falta pero esta siendo advertido entonces obtiene una oportunidad de seguir en el juego.) Para ver si así el sujeto obtenía una oportunidad de realizar las demás tareas y así recibir un “premio” o si con la tarjeta roja sería eliminado del “partido”. El premio al final de realizar todas sus tareas sería un “bono” en efectivo de 3 Bs. Por tarea bien hecha.

Durante la prueba se hablaba con terminología futbolística para así darle un toque más realista y que el sujeto se sintiera más motivado.

El segundo día:

Se procedió de manera idéntica al primer día. La única diferencia fue que el

sujeto ya conocía la manera de proceder y mostraba mayor interés por querer realizar sus tareas. La tarjeta presentada el segundo día fue la “roja” debido que al terminar una de su tareas el sujeto no quiso hacer la demás entonces no obtuvo el “bono” del día.

El tercer día:

El tercer día el trabajo fue óptimo. El sujeto realizó cada una de sus tareas en las que en todas se sacó “tarjeta amarilla” al final de todas sus tareas obtuvo el “bono” de un total de 9 Bs.

El cuatro día:

Fue el último día de moldeamiento de la conducta. El momento que el sujeto llegó a casa fue él mismo quien pregunto si ese día haríamos “el juego con las tareas” se procedió de la misma manera que los días anteriores en la misma

hora. El sujeto realizó las tareas obteniendo “tarjeta amarilla” en todas y “ganando” un “bono” total de 15 Bs.

Para aclaración de cualquier duda la tarjeta amarilla significaba en la prueba que el sujeto podía continuar con las siguientes tareas que tenía para así poder obtener el bono acumulado por realizarlas con éxito.

En el caso de la tarjeta roja se presentaba cuando el sujeto realizaba la primera de sus tareas pero no quería continuar con las demás entonces era “eliminado de la partida”.

CAPITULO IV.

RESULTADOS:

Después de haber realizado la prueba durante cuatro días seguidos el día quinto el sujeto presentaba considerable interés en continuar realizando sus tareas y obtener el refuerzo

de los días anteriores. A partir del mismo día y los días seguidos el sujeto perseveró en la conducta de realizar sus tareas obteniendo sí un refuerzo económico pero sin el juego de las tarjetas.

Actualmente, el sujeto realiza sus tareas de manera voluntaria y el refuerzo es proporcionado de manera voluntaria de la misma forma, es decir, con el empeño que le ponga y lo desafiante que sean para él las tareas el refuerzo es proporcionado.

CAPITULO V.

CONCLUSIONES Y

DISCUSIONES:

Como conclusión se puede mencionar que mediante el presente experimento se ha alcanzado moldear una conducta negativa de descuido y dejadez para convertirla en una conducta positiva a través de un

refuerzo que para su edad
ha sido el indicado.

CAPITULO VI.

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFICAS:

✚ Apuntes del
cuaderno de
Psicología
Experimental III,
docente Lic. Borda.

WEBGRAFIA:

✚ INTERNET

2012

www.google.com

m

REFORZAMIENTO.

Jemio, D.

CAPITULO I.

1. Introduccion:

Mediante el presente trabajo se podrá ver cómo una conducta mediante un reforzamiento positivo puede modificar una conducta, iniciar una nueva o eliminarla.

En este trabajo se tratará de modificar el hábito de una niña en edad escolar, a la cual no le gusta desayunar, el refuerzo a utilizar será simplemente stickers con caritas felices y luego de obtener 5 caritas se le entregará el premio mayor.

La teoría a utilizar será la de Skinner con su teoría sobre la conducta operante.

1.1 Justificacion:

El presente trabajo está orientado en la importancia del reforzamiento para modificar, eliminar o crear una conducta.

Se tratará de demostrar que si a un niño se le estimula con algún objeto de su interés como un juguete, alimento u otro; se puede lograr

obtener un cambio en su conducta o crear una nueva.

1.2. Objetivos:

1.2.1.Objetivo general:

Mediante este trabajo el interés primordial es el de demostrar que los estímulos percibidos altamente deseables tienen más probabilidad de ser notados por nuestra conciencia. Las conductas inconscientes pueden ser modificadas por un reforzamiento positivo que generará un efecto en el sujeto como consecuencia de una acción.

1.2.2.Objetivo específico:

Básicamente ver el cambio de conducta del sujeto mediante un reforzamiento.

CAPITULO II.

2. Hipótesis:

El reforzamiento durante cinco días al sujeto modificará su mal hábito de no desayunar por su deseo de poseer el juguete al completar las cinco caritas felices.

1.1. Marco teorico:

El conductismo parte de una concepción empirista del conocimiento. La asociación es uno de los mecanismos centrales del aprendizaje. La secuencia básica es: E - R.

La principal influencia que encontramos en la teoría del condicionamiento operante de Skinner. Cuando ocurre un hecho que actúa de forma que incrementa la posibilidad de que se dé una conducta, este hecho es un reforzador. "Las acciones del sujeto seguidas de un reforzamiento adecuado tienen tendencia a ser repetidas (si el reforzamiento es positivo) o evitadas (si es negativo). En ambos casos, el control de la conducta viene del exterior". En palabras de Skinner (1985, 74), "toda consecuencia de la conducta que sea recompensante o, para decirlo más técnicamente, reforzante, aumenta la probabilidad de nuevas respuestas".

El aprendizaje operante y el uso de estímulos reforzantes.

La frecuencia de ocurrencia de una operante está influenciada en gran medida por las

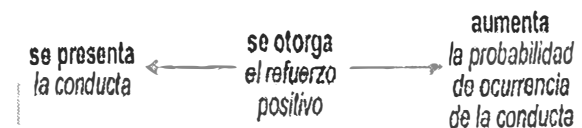
consecuencias ambientales que produce. Tenemos entonces, que se puede reforzar una respuesta, ya sea, presentando un reforzador positivo y/o eliminado un reforzador negativo.

A continuación se presenta la definición del refuerzo positivo y el refuerzo negativo:

Refuerzo positivo: es todo aquel evento que al ser representado después de una conducta determinada produce consistentemente un aumento en la probabilidad de la ocurrencia futura de esa conducta.

Reforzamiento positivo: se llama reforzamiento positivo al aumento en la frecuencia de una respuesta que es seguida por un reforzador positivo.

Gráficamente el procedimiento del reforzamiento positivo:



Refuerzos tangibles y/o materiales

Son todos aquellos eventos de naturaleza física y/o tangible que la persona puede recibir. En nuestra vida cotidiana este tipo de refuerzo se utiliza diariamente.

Algunos ejemplos son: Una bicicleta, dinero, una muñeca, postre, mascota, certificado de reconocimiento.

Es utilizado para promover conductas socialmente apropiadas y para ayudar al individuo a mejorar patrones de comportamiento.

1.2. Instrumentos:

1. Stickers con caritas felices
2. Un juguete
3. Un registro

1.3. Variables:

1.3.1. Variable dependiente:

La modificación en la conducta del sujeto mediante reforzamiento positivo.

1.3.2. Variable independiente:

Mediante un refuerzo positivo aplicado por un tiempo de 5 días se tratará de modificar la conducta del sujeto en cuanto a su rechazo a comer a la hora del desayuno.

CAPITULO III.

2. Procedimiento:

1. Se mostrará al sujeto las caritas felices (stickers)
2. Se mostrará el premio mayor, un juguete
3. Se explicará al sujeto que por cada día que desayune se le entregará una carita feliz y cuando reúna 5 podrá adquirir el juguete.
4. Completado los 5 días se entregará el juguete.

2.1. Resultados:

Se logró modificar una conducta el "rechazo a desayunar" cada mañana antes de asistir al colegio, de una niña escolar de 6 años de edad.

El método de reforzamiento utilizado fue positivo y logró los objetivos esperados, al menos durante el periodo de cinco días. Para ver si se logró modificar permanentemente la conducta es necesario otro periodo de tiempo.

2.2. Conclusiones:

El refuerzo para una niña de esa edad es simple ya que cualquier objeto de su interés logra generar emoción y deseos

en realizar actividades que se le propongan.

En nuestro caso se ve claramente que las caritas felices que muestran aprobación son de agrado de los pequeños en querer obtenerlos.

"Las acciones del sujeto seguidas de un reforzamiento adecuado tienen tendencia a ser repetidas", según la teoría de Skinner esta afirmación se pudo comprobar con el presente experimento.

En palabras de Skinner (1985, 74), "toda consecuencia de la conducta que sea recompensante o, para decirlo más técnicamente, reforzante, aumenta la probabilidad de nuevas respuestas".

Bibliografía:

http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_arc/39246_skinner.pdf

Visitado en fecha 15/05/2012

EL HAMBRE AFECTA A NUESTRA PERCEPCIÓN.

Jemio, D.

Resumen:

Con frecuencia ocurre que se tiene hambre, cualquier plato puede resultar apetitoso, hasta platillos que en circunstancias normales ni siquiera le prestaría atención. Esto se debe a que el hambre afecta la percepción de cualquier cosa que esté relacionada con la comida, incluso palabras.

Mediante esta investigación se observará como las circunstancias, eventos y tiempos pueden influir en nuestra manera de percibir lo que nuestros ojos ven.

Para lo cual se utilizarán imágenes con diferentes tipos de alimentos y otros neutros, ambos sujetos se encontrarán sin desayuno ante la primera exposición y sin almuerzo para la segunda. Esto con el propósito de estimular la sensación de hambre.

Como sujetos experimentales se tendrá a dos niñas de diferente edad, ambas escolares y con el desarrollo suficiente en cuanto a la percepción.

La investigación se basará en teorías del psicólogo científico Helmholtz sobre la percepción visual.

Justificación:

La presente investigación está basada en la psicología experimental tomando como guía las investigaciones del psicólogo científico más grandes del siglo XIX (1821 1894) Hermann Von Helmholtz. El objeto según Helmholtz no es más que un agregado de sensaciones que se ha formado en la experiencia porque las sensaciones generalmente ocurren juntas. Una investigación de estas características toma en cuenta la manera de percibir los objetos y sensaciones, principalmente mediante la información visual, la cual transmitirá dicha información a otros sentidos

CAPITULO I.

1. Objetivos:

1.1. Objetivo General:

Mediante este trabajo el interés primordial es el de demostrar que los estímulos percibidos altamente deseables tienen más probabilidad de ser notados por nuestra conciencia, que cualquier otro tipo de información.

1.2. Objetivos

Específicos:

Medir la percepción bajo la influencia visual en cada sujeto experimental, mediante la observación de imágenes relacionadas con la comida e imágenes neutrales.

Demostrar que nuestra mente es el árbitro final del deseo mediante nuestras percepciones simplemente relacionándolos con los órganos sensoriales.

1.3. Hipótesis.

Los sujetos experimentales visualizarán imágenes relacionadas a la comida junto a otras neutrales que estimularán una percepción mayor a la sensación de hambre.

CAPITULO II.

2. Marco teórico:

Según los Psicólogos de la Gestalt, la mente es activa ya que no acepta pasivamente lo que percibe, sino que busca significados constantemente frente a los estímulos externos.

Hermann Von Helmholtz aplicó su genio a investigaciones sobre la fisiología de la óptica y de la acústica en el siglo XIX. En los problemas generales de la ciencia se vió obligado a tener en cuenta a la psicología. La más importante contribución de Helmholtz a la psicología experimental de la sensación fue su libro Optik (1856). Los tres volúmenes se han caracterizado respectivamente como físicos, fisiológicos y psicológicos en su tratamiento de la visión. Helmholtz no fue un psicólogo sistemático, pero su trabajo sobre la visión lo llevó a abordar el problema de la percepción visual y por tanto el de la percepción en general.

El objeto según Helmholtz, no es más que un agregado de sensaciones, agregado que se ha formado en la experiencia porque las sensaciones generalmente ocurren juntas. De esa

manera las propiedades de los objetos son simplemente sus efectos sobre nuestros sentidos.

La permanencia de los objetos es el producto de la experimentación mental. Nuestra voluntad no puede cambiar los objetos más que para hacerlos desaparecer.

La percepción es el primer proceso cognoscitivo a través del cual los sujetos captan información del entorno, la razón de esta información es que usa la que está implícita en las energías que llegan a los sistemas sensoriales y que permiten al individuo formar su representación de la realidad de su entorno.

Los componentes de un objeto pueden distorsionar la percepción de nuestros sentidos.

CAPITULO III.

3. Instrumentos:

- 1- Un computador para la muestra de imágenes
- 2- Imágenes relacionadas a la comida y otras neutras.

3.1. Variables:

3.1.1. Variable dependiente:

Es la respuesta de los sujetos frente a la percepción provocando la sensación de hambre, mediante imágenes relacionadas con la comida.

3.1.2. Variable

independiente:

Las imágenes de lo que vemos afectan nuestros sentidos, en este caso se estimulará el hambre mediante la exposición de comida a los sujetos, lo que motivará su deseo de comer.

CAPITULO IV.

4. Procedimiento:

Se expondrá una serie de 21 imágenes, algunas relacionadas a la comida y otras de diferente índole, lo que se desea es ver la reacción perceptiva de cada sujeto ante estas imágenes estimulando su deseo de comer. Ambas exposiciones se las realizará en diferentes tiempos, la primera durante la mañana antes del desayuno y la segunda exposición antes del almuerzo.

Sujeto 1: edad – 14 años / sexo femenino

Sujeto 2: edad - 6 años / sexo femenino

- A ambos sujetos se expuso las imágenes por separado, tiempo de exposición 30 segundos. Se anotará las imágenes que puedan recordar y la sensación que les provocó.
- Una segunda exposición de las imágenes a cada sujeto por un tiempo similar y de la misma forma que la primera vez se anotarán las imágenes que recuerden y lo que percibieron de ellas y las sensaciones que les produjeron.

4.1. Ambiente:

El trabajo se realizó en la sala de una casa espaciosa, en la cual no existían otras variables que pudieran interferir en la percepción de los sujetos experimentales.

4.2. Resultados:

Sujeto 1:

La primera exposición de las imágenes que se realizó durante la mañana antes del desayuno el sujeto pudo recordar 8 imágenes de las 21, de las cuales solo 2 eran relacionadas con la comida. La sensación experimentada fue de hambre - sueño y el deseo de comer hamburguesa.

En la segunda exposición de las imágenes antes del almuerzo pudo recordar 11, de las cuales 7 eran relacionadas a la comida. La sensación que le provocó fue de mucha hambre y el deseo de comer torta de chocolate y frutillas.

Sujeto 2:

En la primera exposición el sujeto pudo mencionar 8 de las 21 imágenes, de las cuales 5 eran relacionadas a la comida, la sensación experimentada fue de poca hambre y ningún antojo.

En la segunda exposición antes del almuerzo el sujeto pudo recordar 11 imágenes, de las cuales 6 eran relacionadas con comida, la sensación experimentada fue de

mucha hambre y deseos de comer hamburguesa, torta de chocolate y frutillas.

4.3. Conclusiones:

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede notar que la sensación de hambre percibida es mayor durante la tarde que la mañana. Ambos sujetos mostraron más interés en las imágenes sobre la comida antes del almuerzo.

Con los resultados se cumple la hipótesis de que la visualización de imágenes relacionadas a la comida entre otras neutras activará nuestra percepción a las relacionadas con alimento, provocando una sensación de hambre y deseos de comer algo relacionado con las imágenes.

Según la teoría del psicólogo Helmholtz sobre la percepción visual sobre las propiedades de los objetos que son simplemente sus efectos sobre nuestros sentidos, esta se cumple en el presente trabajo.

La prueba concluyó que “los estímulos altamente deseables tienen más probabilidades de ser notados por nuestra conciencia, que cualquier otro tipo de información”.

Bibliografía:

<http://salud.aollatino.com/2012/03/06/hambre-afecta-percepcion-cosas/>

Historia de la psicología experimental, Edwin G. Boring, Editorial Trillas, México 1978.

Percepción visual,
«http://es.wikipedia.org/wiki/Percepci%C3%B3n_visual»- **Imágenes**

PERCEPCION.

TEMAS DE PERCEPCION VISUAL EN LA CIUDAD DEL ALTO.

Marín Vargas, J. E.

Hipótesis:

Debido a tantos factores influyentes de percepción en la ciudad del alto, ciudadanos del lugar tienen mismas ideas, concepciones y puntos de vista del lugar, son algunos pocos puntos de vista que son distintos.

Justificación:

El presente trabajo pretende dar a conocer, factores influyentes, que evocan temas de percepción, ya sea visual, esto hace que ciudadanos tengan mismas ideas, conceptos y puntos de vista del lugar.

Objetivos:

Objetivo general:

Dar a conocer mismos o distintos puntos de percepción, en ciudadanos de la ciudad del alto.

Objetivo específico:

- Identificar temas de percepción en ciudadanos, frente a la ciudad del alto.
- Recaudar información, ahora de dos sujetos, sobre sus puntos de percepción, en un lugar determinado; en este caso, en la ciudad del alto.
- Identificar factores que influyen en temas de percepción en ciudadanos de la ciudad del alto.
- Mediante una encuesta de campo, identificar si son iguales o distintos los puntos de percepción.

CAPITULO I.

1. Método:

1.1 Método de investigación:

- Pre experimental.

1.2 Método de observación:

- No participante.

1.3 Sujeto:

- Fueron dos sujetos que participaron de la investigación,

Sujeto 1: femenino, 40 años de edad.

Sujeto 2: masculino, 32 años de edad.

1.4 Instrumento:

Un pequeño diario de campo, para la información de cada sujeto.

1.5 Aparato:

- Cámara fotográfica.
- Computadora, (internet).

1.6 Variables:

1.7 Variable independiente:

Un diario de campo.

1.8 Variable dependiente:

- Conducta de sujetos que formaron parte de la investigación.
- Peatones que transitan la ciudad del alto.
- resultados, respuestas dadas por los sujetos en el diario de campo.

- movimiento de la ciudad del alto, al momento de tomar fotografías.

CAPITULO II.

2. Recolección de información:

Se utilizó como campo de estudio, el centro de la ciudad del alto, (ceja), como instrumento, un diario de campo, donde se recolecto información sobre los sujetos, (ciudadanos). Se observó detenidamente conducta de peatones y en un día al que podríamos llamar cotidiano.

Se realizo el diario de campo en un lugar más tranquilo, después de observar el diario vivir de la ciudad del alto.

2.1 Procedimiento:

El experimento se realizo el día 27 de marzo a horas, 18:00 pm, el campo d estudio fue el centro de la ciudad del alto, (ceja) av. 6 de marzo, calle 2, y como sujetos participaron, sujeto 1: femenino de 42 años, y sujeto 2: masculino de 32 años de edad.

Para las fotografías, participaron peatones, en la ciudad del alto.

Se observaron distintas conductas por parte de los peatones en la ciudad del alto, al momento de tomar las fotografías.

Los sujetos que participaron de la investigación manejan una percepción sobre el diario vivir en la ciudad del alto.

Se realizó un diario de campo, que ocupó no más de una plana en cada sujeto.

Mientras se planteaba varias preguntas, ellos podían responder con facilidad.

Los sujetos tuvieron mismos puntos de percepción en la ciudad del alto.

Los sujetos considerarla ciudad del alto, insegura para la sociedad que se presenta.

2.2 Prueba de hipótesis:

Se confirma.

CAPITULO III.

3. Resultados:

Se logro la confirmación de la hipótesis, debido a tantos factores influyentes de percepción en la ciudad del alto, ciudadanos del lugar tienen mismas ideas, concepciones y puntos de vista del lugar, son algunos pocos puntos de vista, que son distintos.

El diario de campo como resultado de la investigación, que fue respondido por dos sujetos, que conocen parte de el diario vivir de la ciudad del alto.

Fueron dos sujetos que participaron de la investigación, y de acuerdo a los resultados, ambos tienen los mismos puntos de percepción en la ciudad del alto, son algunos pocos los puntos de vista que tienden a ser distintos.

3.1 Conclusiones:

El tema de investigación mediante un experimento demuestra que si existen puntos de percepción iguales, cuando se habla de un determinado lugar, en este caso, la ciudad del alto que presenta conflictos e inseguridad ciudadana.

Pueden existir temas de percepción iguales o distintos,

de acuerdo al tema del cual se esté hablando.

- Son factores influyentes del alrededor y la sociedad, que conllevan a puntos de percepción.

Ciudadanos se sienten preocupados por temas de inseguridad.

- Ciudadanos presentan ideas nuevas para que exista mas progreso en temas de seguridad y control en la ciudad del alto.

La ciudad del alto se presenta insegura para la sociedad que se presenta.

Existe mucha inseguridad especialmente para los niños y adolescentes.

No hay un control debido en temas de delincuencia, bebida.

Se considera existir violencia intrafamiliar.

Las autoridades no atienden en su debido momento

Sujeto 1: femenino, 42 años de edad.

La ciudad del alto es de mucha protesta, porque existe mucha

demanda de la ciudadanía y las autoridades no atienden en su debido momento, ya que existen mucha inseguridad ciudadana, especialmente para los niños y adolescentes, existe mucha violencia intrafamiliar. Las victimas no se atreven a denunciar , prefieren callar, luego ocurren hechos lamentables, existe mucha falta de información.

Sujeto 2: masculino, 32 años de edad.

El alto, una ciudad multifacética, tiene una sociedad pluricultural, multilingüe, que está conformada por personas migrantes de distintas zonas, ejemplo: el altiplano, valles y trópico.

Ciudad que tiene un gran desarrollo urbano en los últimos años, el cual presenta muchos factores para la sociedad, ejemplo: desarrollo económico, tecnológico, el cual atrae una proliferación de zonas de riesgo, específicamente en el centro de la ciudad del alto, que es la ceja, donde existe mayor afluencia de

personas por el comercio, el cual inciden a hechos de crimen, robo, asalto, violencia, alcoholismo, drogadiccion. Habiendose asi inseguridad ciudadana, que hace que la sociedad pierda su integridad.

PERCEPCION DE MOVIMIENTO

Acha Serrano, M.J.

CAPITULO I.

RESUMEN.

La percepción del movimiento comenzó en el siglo XIX cuando iniciaron a estudiar las ilusiones ópticas. El movimiento se da por la excitación de la retina que percibe movimiento en el espacio del objeto. La imagen del objeto se mueve por la retina y los conos y los bastones informan a lo largo del camino, cuando la mirada se mantiene fija en un objeto. De cualquier forma, el movimiento es percibido por el ser humano si la velocidad del objeto en movimiento es superior a los umbrales de agudeza visual. Si esto no ocurre no se percibirá el movimiento, sino sólo su producto final.

1.1. Planteamiento del problema:

El propósito del siguiente trabajo de investigación es en base a la ley percepción del movimiento demostrar cómo es que esta funciona cuando observamos una imagen con ilusión óptica.

1.2. Justificación:

El estudio realizado es de gran importancia para identificar los efectos de la percepción de movimiento.

1.3. Objetivos:

Objetivo principal:

- Verificar los efectos de la percepción de movimiento.

Objetivos específicos:

- Identificar las variables presentadas durante la realización de la prueba.

- Comprobar los hechos que suceden cuando se da la percepción de movimiento al observar una imagen con ilusión óptica.

CAPITULO II.

MARCO TEORICO:

El autor a continuación mencionado ha sido elegido para la presente investigación por los grandes aportes que realizó al campo de la percepción del movimiento dentro del área de la psicología.

Max Wertheimer: (Praga, 15 de abril de 1880 – Nueva York, 12 de octubre de 1943) fue un psicólogo alemán de origen checo nacionalizado estadounidense. Wertheimer fue uno de los fundadores de la psicología Gestalt junto con Wolfgang Köhler y Kurt Koffka.

En 1911, trabajó en el Instituto Psicológico de la Universidad de Fráncfort del Meno, donde se interesó en el estudio de la percepción óptica del movimiento. Junto con dos asistentes más jóvenes, Wolfgang Köhler y Kurt Koffka, estudió el efecto del movimiento aparente de imágenes generadas por un taquistoscopio, al que bautizó como *fenómeno phi*.

En 1912, publicó su trabajo en "Estudios Experimentales de la Percepción del Movimiento"

Desde 1916 a 1925, llevó a cabo investigaciones en varios laboratorios de Praga, Berlín y Viena, centrándose en el estudio de la percepción de estructuras ambiguas y complejas. Elaborando y desarrollando un conjunto de ideas que conformarían la base de la Psicología de la Gestalt. En 1925 regresó a Fráncfort del Meno como profesor.

En 1933, se afincó en Estados Unidos, donde enseñó en la Nueva Escuela para Investigación Social en la ciudad de Nueva York. Su libro Pensamiento Productivo se publicó en 1945, dos años después de su muerte.

CAPITULO III.

METODO:

3.1. Sujetos:

- Una niño casi adolescente de 13 años de edad.
- Un joven de 19 años de edad.

3.2. Ambiente:

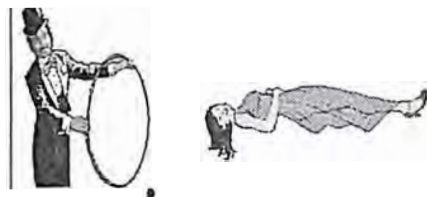
El hogar del niño donde así se pueda manejar todas aquellas variables extrañas y para el otro sujeto su hogar de la misma manera para así manejar la diferencia de respuestas y controlar todas aquellas variables extrañas.

3.3. Variables:

Como variable **independiente** se presenta la imagen junto con las reglas que el niño y el joven deberán seguir para lograr los objetivos. La variable **dependiente** será el resultado de la misma.

3.4. Instrumentos:

La presente imagen es el instrumento principal para la presente investigación.



Slowly move your nose to almost touch the dot to see the magic!

3.5. Procedimiento:

Se procedió de la siguiente manera:

La imagen se colocó en la computadora y al niño frente a la misma en una silla adecuada para su altura. Las reglas de la imagen dicen: "mueva lentamente

su nariz hasta casi tocar el punto negro que está en la imagen para así poder ver la magia”; magia le llaman por ser una imagen de ilusión óptica pero nuestro objetivo es demostrar la percepción de movimiento a través de esta imagen. Entonces siguiendo las reglas los sujetos procedieron como se indicaba. De la misma manera se procedió con el joven, la única diferencia fue la altura de la silla por que la estatura varía.

Estos fueron los resultados:

CAPITULO IV.

Resultados:

EDA D	SUJETO EXPERIMENT AL	RESPUEST A
13	“Pepe”	“veo q lentamente la mujer entra en el aro (su cabeza) si se mueve!!

19	“ice”	“a waw!! Entra en el aro la chica! solo vi la cabeza y un poco el torso se movió. pero al final casi osea entro de golpe” si se movió!
----	-------	--

Los resultados se pueden ver reflejados en la tabla donde luego de haber visto la imagen y seguir las reglas indicadas ambos sujetos experimentales tuvieron una respuesta ante la misma imagen de que en realidad si se movía.

Los objetivos han sido cumplidos a cabalidad. La imagen no se mueve en realidad está estática pero gracias a la percepción del movimiento se ha podido demostrar que el

movimiento se ha dado por la excitación de la retina de ambos sujetos que perciben movimiento en el espacio del objeto.

CAPITULO V.

Conclusiones y discusiones:

Como conclusiones se ha podido determinar que la percepción de movimiento se da a nivel de la retina en el ojo. Cuando existen imágenes que retractan una ilusión óptica la retina es engañada creyendo que en realidad si existe movimiento es por eso que se denomina percepción de movimiento.

Las ilusiones no son conceptuales sino perceptivas.

El conocer previamente cual es el efecto, no lo anula, pero la observación prolongada sí puede debilitar la distorsión. El

saberse "engañado" no destruye el efecto.

CAPITULO VI.

Referencias

bibliográficas:

↓ Apuntes del
cuaderno de
Psicología
Experimental III,
docente Lic. Borda.

Webgrafia:

↓ INTERNET

2012

www.google scholar.co

PERCEPCIÓN Y EXPERIENCIA.

**Porcel, A., Saavedra, C.
Gutierrez, E. y Nava Morales,
D**

Resumen:

Las Percepciones De Las Personas Varían De Acuerdo Al Aprendizaje Previo Que Estas Hayan Obtenido, Es Por Eso Que Este Experimento Se Basa En 2 Leyes De Percepción De Diferentes Autores, Para poder demostrar las diferentes percepciones acerca del mundo que nos rodea.

CAPÍTULO I.

1 Introducción:

Las personas perciben el mundo que les rodea de acuerdo al aprendizaje que estas hayan tenido en la vida y a través del tiempo se ha estado estudiando como es que cada percepción cambia, según el lugar, el momento, o las acciones .

La vida cotidiana nos ayuda a construir conceptos propios los cuales se relacionan con lo que se percibe del mundo a lo largo de los años.

1.2 Planteamiento del problema:

En la sociedad se ha visto que ninguna persona piensa de igual manera que las demás personas aun así cuando se tiene un punto de vista diferente o similar pero nunca idéntico debido a que el aprendizaje es diferente y por tanto también las percepciones serán muy diferentes pero todos tienden a volver las cosas un todo, y estas se verán reflejadas en cada personalidad.

¿Cómo afecta la experiencia visual en la percepción de cada persona?

1.3 Justificación:

Las personas son únicas y diferentes por lo tanto no tienen la misma manera de ver el mundo.

Justificación Teórica: Se espera demostrar que la percepción es diferente en todas las personas y que

todos tendemos a relacionar las cosas y volverlo un todo.

Justificación Metodológica: Metodo Pre - Experimental

1.4 Objetivos:

1.4.1 Objetivo general:

* Demostrar que las personas perciben de diferente manera de acuerdo a la experiencia visual (aprendizaje).

1.4.2 Objetivos específicos:

- Comprobar la ley del cierre
- Verificar la ley de la Similitud

Demostrar las diferentes percepciones de 2 niños.

1.5 Hipótesis:

Se verán diferentes resultados, cada uno percibirá de manera diferente. Y leerán de manera diferente.

CAPITULO II.

2.1 Marco Teórico:

Max Wertheimer: (Praga, 15 de abril de 1880 – Nueva York, 12 de octubre de 1943) fue un psicólogo

alemán de origen checo nacionalizado estadounidense. Wertheimer fue uno de los fundadores de la psicología Gestalt .

Wolfgang Köhler: (Tallinn, Estonia, 21 de enero de 1887 - Enfield, Nueva Hampshire, Estados Unidos, 11 de junio de 1967), fue uno de los principales teóricos de la Psicología de la Gestalt.

Kurt Koffka: (Berlín, 18 de marzo de 1886 - † Northampton, 22 de noviembre de 1941) nació, se educó en Berlín

En Alemania a principios del siglo XX:

Demostraron que el cerebro humano organiza los elementos percibidos en forma de configuraciones (gestalts) o totalidades.

La forma en que percibimos sienta las bases de la forma en que pensamos (Isomorfismo). Lo primero que se nos presenta es la percepción y el desafío es interpretar esa percepción (recrearla, darle una forma coherente). Al igual que una computadora recibe pulsos eléctricos

como señales digitales y las decodifica transformándolas en cálculos, imágenes o sonidos, nuestro cerebro recibe estímulos y los convierte en configuraciones que le sirvan para interpretar el mundo.

2.1.1 Ley del cierre o la completud:

* Las formas cerradas y acabadas son más estables visualmente, lo que hace que tendamos a cerrar y a completar con la imaginación las formas percibidas buscando la mejor organización posible.

Las formas abiertas o inconclusas provocan incomodidad y por lo que existe una tendencia a completar con la imaginación aquello que falta. En esto se basan algunos indicios saca una conclusión aunque no haya percibido la totalidad de los detalles de la situación. Percibo por ejemplo un triángulo aunque no esté allí. La ley del cierre así mismo nos mueve a que cuando una persona se interrumpe, intentemos concluir su frase.

Por ejemplo: “si ahora yo...”

Esta frase deja la sensación de que algo falta y el deseo de saber que sigue, se trata de la ley del cierre expresada en el ámbito psíquico, a veces cobra forma del prejuicio (un complemento miento que requiere desinformación). Lo mismo ocurre al oír una melodía que no resuelve. Las formas abiertas invitan a ser cerradas, por eso quedan mucho más presentes los finales abiertos.

2.2.2 La ley de similitud:

* Hace que al leer transformemos una palabra desconocida en una conocida.

Los elementos similares tienden a verse como parte del mismo conjunto o bloque. Estos conjuntos se pueden separar claramente del resto.

En el terreno psíquico intentamos organizar mapas que nos orienten en un mundo que desconocemos agrupando a veces individuos, situaciones, objetos o hechos por sus rasgos semejantes. Incluso es lo que hace que reconozcamos una palabra mal escrita y comprendamos lo que quiere decir. La ley de similitud

tiene la importante función de hacernos familiar el mundo desconocido. Así, un objeto grande con ruedas que jamás he visto antes , es considerado un vehículo de alguna clase y lo agrupo mentalmente en esa categoría.

Esta ley es la base de las categorizaciones que hacemos , y suele ser un obstáculo cuando se trata del ámbito de lo humano ya que desde esta ley tendemos a generalizar y a universalizar a partir de rasgos tomando a veces la parte del todo podemos decir que el prejuicio tiene por finalidad un mundo que no es desconocido.

2.2.2.1 Percibimos totalidades:

Según el estudio de una universidad inglesa, no importa el orden en el que las letras estén escritas la única cosa importante es que la primera y la última letra estén escritas en la posición concreta. El resto puede estar totalmente mal y aun podrás leerlo sin problemas. Esto es porque no leemos cada letra por si misma si no palabra por palabra.

CAPITULO III.

3. Método:

3.1 Tipo de experimentación

* Pre – experimental

- Se elige 2 personas de 11 y 12 años

2 niños

Sujeto 1

Sujeto 2

3.2 Ambiente:

En los hogares de cada uno de los sujetos, en su comodidad.

3.3 Variables:

3.3.1 Variable independiente:

* Dar las fichas hechas a mano (con diferentes dibujos unidos con puntos)

3.3.2 Variable dependiente:

* Verificar las respuestas, puestas en papel.

3.4 Instrumentos:

- laptop , internet

- fichas
- Cuadernos

3.5 Procedimiento:

Ley del cierre

- Dar las instrucciones (Te vamos a mostrar unas hojas llenas de puntos , los que debes unir con una marcador negro, únelo como quieras y luego dime que es lo que puedes ver y anótalo en la hoja)
- Dar la hoja al niño
- Esperar a que una los puntos y ponga el nombre de la figura que él ve.

Ley de asimilación:

- Dar las instrucciones (lee por favor el siguiente texto)
- Dar la ficha con el enunciado
- Esperar a que termine de leer para darle la siguiente ficha y que pueda leerla también.

3.6. Motivación:

- 3.7. Ayudar voluntariamente después de habérselos pedido de manera amable

CAPITULO IV.

4. Experimentación:

LEY DEL CIERRE:

LEY DEL CIERRE		
	SUJETO 1	SUJETO 2
Ficha 1	Carta	Extraterrestre
Ficha 2	Una pared	Careta
Ficha 3	Mariposa	Capa
Ficha 4	Un corazón	Un avión destruido

y también tienen familias diferentes.

- La hipótesis se comprueba ya que se obtuvieron diferentes resultados.

LEY DE SIMILARIDAD:

LEY DE LA SIMILARIDAD		
	SUJETO 1	SUJETO 2
ENUNCIADO 1	Lee rapidamente sin parar y sin equivocaciones	Lee moderadamente, nota que el texto no esta correctamente escrito
ENUNCIADO 2	Lee rapidamente sin parar , se da cuenta de errores pero sigue y ya no se equivoca.	Lee moderadamente , sabe que el texto no tiene palabras mal escritas por eso empieza a asimilar.

Conclusiones:

- Habiendo hecho el experimento se puede comprobar que las personas si perciben de diferente manera , debido a que los sujeto tomados por elección propia son de diferentes familias, es decir que no vivieron lo mismo en los últimos años y su aprendizaje tampoco es igual ya que estudian en diferentes colegios
- Teniendo en cuenta que se hablan de diferentes leyes se comprueban las siguientes:
 - Ley del cierre: cuando los dos niños completaron los puntos se vio como había la necesidad de no dejar ni un punto, pasando así las líneas por todos los puntos, tendieron a cerrar pero con

distintas percepciones ya que cada uno de ellos lo cerro de manera diferente y percibió diferentes objetos en la mente.

Ley de la similaridad:
Cuando se les hizo leer los dos textos se vio como se equivocaron solo una o dos palabras y las demás las comenzaron a leer bien sin que estas estén bien escritas y eso es por que no leemos cada letra por si misma si no palabra por palabra en su totalidad.

Bibliografia:

[http://www.guillermoleone.com.
ar/leyes.htm](http://www.guillermoleone.com.ar/leyes.htm)

http://webs.ono.com/aniorte_nic/archivos/psicolog_teorias_gestalt.pdf

EL LENGUAJE CONDICIONA PARCIALMENTE LA PERCEPCIÓN VISUAL

Medeiros, A. y Ruiz, A.

Resumen:

En la siguiente investigación se analizaron las respuestas que tienen cuatro sujetos experimentales ante estímulos, los cuales pueden intervenir en su percepción visual, pues se pretende demostrar que la frase de Richard Bach: **“Seis mil millones de personas viven en seis mil millones de mundos distintos”**. Por otro lado se hablará de la influencia del lenguaje para la percepción.

CAPITULO I.

2. Introducción:

Para poder entender cómo es que se dan las percepciones visuales se debe empezar por comprender el concepto de estímulo visual. Dicho concepto será nombrado a continuación.

Se entiende como estímulo sensorial visual a la entrada de estímulos por los receptores, la energía radiante de dicho estímulo visual es distribuida por la retina. Es un mecanismo neurológico que se conoce como determinante perceptual central, ya que va directamente al sistema nervioso central, donde se hace la relación entre la percepción y el significado.

EL siguiente trabajo a presentar se inspiró en una investigación realizada en University of California, en Berkeley, y por la University of Chicago, cuyos resultados publica la revista Proceedings of National Academy of Sciences. Con intención de replicar la investigación mencionada anteriormente, se realizaron algunas modificaciones para lograr una adaptación socio-cultural. Por otro lado esas modificaciones lograron comprobar la influencia de la motivación, lenguaje y el hecho de tener conocimiento previo de dicha investigación.

La justificación de esta investigación tiene fines académicos.

1.1. Hipótesis:

El lenguaje condiciona parcialmente la percepción visual

1.2. Objetivos:

1.2.1. Objetivo general:

Comprobar la influencia del lenguaje en la formación de la percepción visual.

1.2.2. Objetivos específicos:

Aplicar la figura de la investigación original.

Modificar
dicha imagen para validar.

Realizar
revisión bibliográfica que respalde la hipótesis.

CAPITULO II.

2. Marco Teórico:

El término “percepción” Hace referencia a un conjunto de variables que intervienen entre la estimulación sensorial y la conciencia misma.”Osgood(1976)

Quien empezó a realizar investigaciones para entender la percepción visual fue Max Wertheimer(1881-1943), Psicólogo Checo, se doctoró en psicología en la Universidad de Wunsburgo en 1904.Con su artículo “*Estudios experimentales sobre la percepción visual del movimiento*” nace la escuela de psicología de la Gestalt. En (1923) Explica que la percepción visual está sujeta a leyes fenoménicas del agrupamiento: a) la ley de la cercanía, b) la ley de la semejanza, c) ley de continuidad, d) ley de cierre.

Hacer una investigación sobre la percepción visual puede llegar a ser muy compleja dado que varios factores intervienen en ella, los acontecimientos externos al sistema visual están interrelacionados con este hecho perceptual,

“No solo interacciones de complejidad variable operan dentro del sistema visual para determinar qué es lo que percibimos, sino que puede mostrarse que también contribuyen a esto

acontecimientos que están fuera de este sistema sensorial. Así por ejemplo la deliberada manipulación de motivos, actitudes, valores y significados puede alterar mensurablemente el carácter percibido de los objetos del campo visual”Osgood (1976).

En su artículo “La audición es tan importante como la visión para formar ilusiones ópticas “afirma que los diversos tipos de percepciones se combinan en el cerebro casi simultáneamente.

Una investigación neurológica ha descubierto que ciertas ilusiones visuales dependen de una rápida secuencia de interacciones entre las áreas de la corteza cerebral relacionadas con la audición y la visión. También observó que la fuerza de conexión entre las distintas cortezas cerebrales difiere de un individuo a otro, lo que sugiere que la conectividad neuronal posiblemente se forme durante el desarrollo de cada persona,

de manera distinta. Finalmente, comprobó que la atención juega un importante papel en el proceso de formación de las ilusiones ópticas. Marsh,V.

Estudios más recientes y gracias a la tecnología de registro de imágenes por resonancia magnética combinados a la utilización de algoritmos de localización pueden demostrar que la atención juega un papel muy importante en la percepción.

Tal como explica el profesor Steven A. Hillyard, “los estímulos visuales despiertan respuestas selectivas en el cerebro a partir de su localización en un entorno o en función de sus características, como el color o la forma o por una combinación de rasgos”

un estudio realizado por la University of California, en Berkeley, y por la University of Chicago, cuyos resultados publica la revista Proceedings of National Academy of Sciences afirma que el “lenguaje condiciona parcialmente la percepción visual”. En el artículo que

ha sido publicado al respecto por la Universidad de Chicago se menciona que:

“el lenguaje afecta a la percepción humana sólo en la mitad derecha del campo de percepción, es decir, a lo que vemos a nuestra derecha, mientras que el campo de percepción situado a nuestra izquierda no se ve afectado por el idioma que hablamos.”

CAPITULO III.

3. Método:

3.1. Características de la investigación: La siguiente investigación tiene como base la investigación realizada por la University of California, en Berkeley, y por la University of Chicago.

3.2. Sujetos:

Sujeto 1, de 37 años de edad (bilingüe, aimara parlante como lengua materna y castellano)

Sujeto 2 de 10 años de edad

- Sujeto investigador 1 de 19 años de edad
- Sujeto investigador 2 de 44 años de edad.

Todos los sujetos experimentales son de sexo femenino.

3.3. Ambiente: Escritorio de uno de los investigadores.

3.4. Variables:

- VI: El investigador 1 da la consigna al sujeto :“Observa las siguientes imágenes y dime por favor los colores que ves, siguiendo el sentido del reloj”, posteriormente se le pide “inclina la cabeza hacia la izquierda y luego hacia la derecha” (para confirmar si su percepción se mantiene o no)
- VD: El sujeto observa, describe y detecta o no el color que llamaremos “intruso” pues es el único que difiere entre todos.

3.5. Instrumentos:

- Ordenador

6 imágenes, de círculos formados por 11 cuadrados de colores iguales y 1 diferente que aparece a la derecha en unas imágenes y a la izquierda de la mitad del círculo en otras.

CAPITULO IV.

4. Procedimiento:

- 1) Primero ambos investigadores con conocimiento de la investigación de University of California, en Berkeley, y por la University of Chicago, cuyos resultados publica la revista Proceedings of National Academy of Sciences. observan con la imagen original de encuentran el “intruso”.
- 2) El investigador 1 cambia de lugar el cuadrado intruso sin que el investigador 2 vea donde se realizó dicho cambio. El investigador 2 pese a no saber el lugar del “intruso”, lo encuentra.
- 3) Posteriormente se llama al sujeto 1, quien observa todas las imágenes y

encuentra todos los “intrusos”, tanto si se mantiene el mismo nombre de color, posición, ángulo desde el cual se mira o si cambia el color y el nombre del mismo. Por ejemplo: en la imagen de cuadrados verdes, (chu’xña = verde) (verde turquesa), el “intruso” es descrito como “más clarito”. En la siguiente imagen en la cual los 11 cuadrados son verdes turquesa el intruso, siendo verde (de otro tono), es llamado café, “como la cascara de la pera”, en este caso pudo señalarlo de inmediato. En la siguiente imagen, los 11 cuadrados son de color fucsia y el “intruso” es rosado, el sujeto describe a todos como rosados y encuentra al “intruso” describiéndolo como más claro (janq’u = blanco y janq’u willa = rojo más claro o rosado), cabe mencionar que al llamarse todos rosados tarda más en

encontrarlo. A diferencia en la siguiente imagen, el “intruso” es rojo (rojo = willa)

- 4) y es detectado inmediatamente.
- 5) Se pide al sujeto 2 que observe las mismas imágenes, sus tiempos de reacción son más rápidos, y al igual que el anterior sujeto reconoce al “intruso” rojo de inmediato. A diferencia del primer sujeto en la primera ficha describe once colores verdes y uno celeste, mientras que el primer sujeto lo describe como verde más clarito.

4.1. Resultados:

Al finalizar la investigación se puede confirmar que cuando el “intruso” es llamado del mismo color que los no “intrusos” los tiempos de reacción son más lentos, mientras que cuando el nombre del “intruso” es diferente el tiempo de reacción es inmediato.

No se pudo demostrar que la ubicación del “intruso”, izquierda o derecha tengan alguna influencia.

Por otro lado se puede observar que el hecho de conocer el experimento sí afecta en la percepción del “intruso”, ambos investigadores son capaces de percibir que el “intruso” se camufla, con el color de los otros once cuadrados.

4.2. Conclusiones y discusiones:

Se pudo comprobar que existe influencia del lenguaje en la percepción visual pero no se comprobó que la ubicación visual del objeto a la derecha o a la izquierda tenga influencia.

El hecho de tener conocimiento del experimento varía los resultados de la percepción. Por lo tanto las investigadoras podían haber estado sugestionadas.

Por lo tanto las hipótesis de la influencia del lenguaje en la formación de percepciones visuales se comprueba, del mismo modo se

comprueba, también la influencia del conocimiento previo, para la formación de percepciones visuales. Concluyendo con que la frase de Bach: **“Seis mil millones de personas viven en seis mil millones de mundos distintos” Es verdadera.**

Bibliografía:

Osgood, C.E (1976) *Curso superior de psicología experimental*

método y teoría. Pág. 288, 381 México, Trillas

http://www.mentat.com.ar/percepcion_visual.htm obtenido el 2012(15-4-2007)

Marsh, V. Obtenido el 7 de marzo de 2012

http://www.tendencias21.net/La-audicion-es-tan-importante-como-la-vision-para-formar-ilusiones-opticas_a1523.html

DIRECCION: Lic. Ximena Borda de Bravo

PRODUCCION: Psicología Experimental III

- Acha Serrano María José Alejandra.
- Cardozo Laurel María Fernanda.
- Donoso Torres Valdez Paula Andrea.
- Gutiérrez Herrera María Estephany.
- Jemio Galileo Danitza.
- Marín Vargas Jhoselin Elena.
- Medeiros Urioste Amalia.
- Nava Morales Daniela.
- Ruiz Vaca Diez Adriana.
- Porcel Arias Alejandra.
- Saavedra Apuri Carla Daniela.
- Vargas Ocampo Gabriela María.

DISEÑO Y DIAGRAMACION: Marín Vargas Jhoselin Elena.
Saavedra Apuri Carla Daniela.
Gutiérrez Herrera María Estephany.

FOTOGRAFIA:

19º Edición
Junio 2012