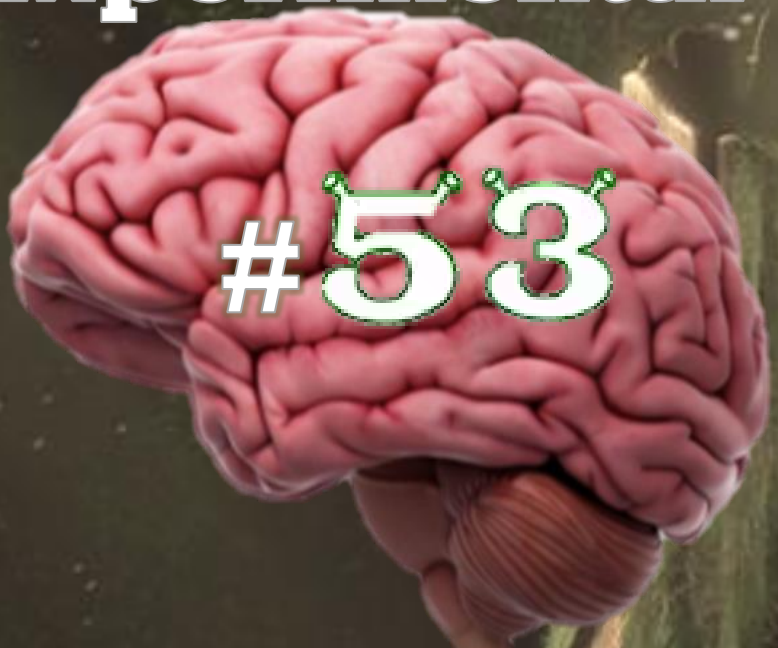
Psicología Experimental I



#53



Junio 2022



DIRECCION: Mag. Ximena Borda de Bravo

PRODUCCION: Psicología Experimental I

Apaza Huanca Antonia

Bautista Mamani Saraí Jhoselyn

Castro Manrique Isabel

Choque Flores Marian Estefanía

Colque Poma Vidania

Conde Bautista Valeria Aracely

De La Barra Aguilera Paola Andrea

Duran Sologuren Camila Alejandra

Fernández-Dávila Stefania Chantal

Gaspar Maida Belén Irazema

Guevara Goitia Jared Hakim

Gutiérrez Quispe Daniela Alejandra

Mirabal Jigena Milagros Michelle

Peñaranda Rodríguez Ana Camila

Pradel Gascón Dayana

Prado Murillo Paula Andrea

Reyes Armaza Mauricio Alan

Segales Vera Ágata Suriel

Uzquiano Huamán Darling Valeria

Valencia Boehm Camila Micaela

Villalpando Álvarez Santiago Andrés

Zurita Rojas Rebeca

DISEÑO Y DIAGRAMACION: Peñaranda Rodríguez Ana Camila

53° Edición

Junio 2022



Agradecimientos

Muy cordialmente y de manera sincera queremos agradecer al Rector de la Universidad La Salle Dr. José Antonio Diez de Medina y a la coordinadora de carrera de Psicología Mag. Silvana Calla Lovera

También expresar de forma muy especial el agradecimiento a nuestra querida docente, Mag. Ximena Borda por guiarnos con bastante sabiduría y apoyarnos en la elaboración de la revista, de la misma manera por su gran dedicación y buen humor en cada una de las clases compartidas. Gracias a ella por su incondicional apoyo tanto en los primeros pasos de nuestra formación profesional como en nuestra formación personal, llegando a ser alguien en quien podamos confiar siempre y a quien le guardamos mucha estima y cariño, gracias Xime.

Finalmente, agradecer a las personas que fueron de gran ayuda para las investigaciones realizadas, porque cada uno de ellos marcó una nueva experiencia para nosotros.

Ana Camila Peñaranda Rodriguez



Editorial

La Revista semestral de Psicología Experimental tiene la finalidad de difundir las investigaciones efectuadas por los alumnos de la materia de Psicología Experimental I.

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

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

Agradezco a todos los alumnos que se esforzaron para hacer realidad la publicación del Número 53 de la revista de Psicología Experimental.

Mag. Ximena Borda de Bravo

INDICE

AGRADECIMIENTO

PRESENTACIÓN

1. “ADQUISICIÓN DE HÁBITOS ALIMENTICIOS SALUDABLES EN UNA NIÑA DE SEIS AÑOS MEDIANTE UN SISTEMA DE FICHAS Y REFUERZO VERBAL”

De La Barra P. A., Peñaranda A. C. y Uzquiano D.

2. “INCREMENTO DE LA MEMORIA DE TRABAJO Y LA RELACIÓN CON HORAS DE SUEÑO EN UN UNIVERSITARIO ESTUDIO DE CASO”

Valencia Boehm, C.

3. “EL APRENDIZAJE EN PERROS DE DISTINTAS EDADES”

Castro, I., Fernandez-Davila, S. C., Segales, A. S. y Villalpando, S. A.

4. “APRENDIZAJE SOCIAL PARA INCREMENTAR EL USO DEL BASURERO EN LA UNIVERSIDAD LA SALLE”

Bautista, S. J., Choque, M. E., Colque, V. y Gaspar, B. I.

5. “REFUERZO DEL HABITO DE PUNTUALIDAD EN JOVENES DE UN GRUPO PASTORAL”

Apaza, A. y Conde, V. A.

6. “APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 2 A 4 AÑOS DE EDAD UTILIZANDO LA TECNICA DEL MOLDEAMIENTO”

Duran, C., Reyes, M. y Prado Murillo, P.

7. “IMPLEMENTACIÓN DE UNA CONDUCTA DE HIGIÉNICA EN PANDEMIA.”

Mirabal, M., Guevara, J. H., Gutiérrez, D., Pradel, D. y Zurita, R.

8. “CONDICIONAMIENTO CLÁSICO EN EL RATONCITO VIRTUAL SNIFFY ”

Bautista, S., Colque, V., Gaspar, B., Mirabal, M. y Valencia, C.

9. “SNIFFY APRENDE A PRESIONAR LA PALANCA PARA OBTENER COMIDA EN EL LABORATORIO VIRTUAL.”

Conde, A. Gutiérrez D.A. Pradel D. y Zurita R.

10. “REMY DE VUELTA A LA CAJA DE SKINNER, LABORATORIO VIRTUAL”

Guevara, J. H., Peñaranda, A. C. y Uzquiano, D. V.

11. “TRABAJO DE INVESTIGACION DE LABORATORIO”

Durán, C., Prado, P. A., Reyes, M. y Villalpando, S.

12. ´´INVESTIGACIÓN A TRAVÉS DEL REFLEJO CONDICIONADO Y EL CONDICIONAMIENTO OPERANTE EN UN RATÓN VIRTUAL.”

Apaza, A., Castro, I., De La Barra, P., Fernández-Dávila, S. y Segales, A



“ADQUISICIÓN DE HÁBITOS ALIMENTICIOS SALUDABLES EN UNA NIÑA DE SEIS AÑOS MEDIANTE UN SISTEMA DE FICHAS Y REFUERZO VERBAL.”

ACQUISITION OF HEALTHY EATING HABITS IN A SIX-YEAR-OLD GIRL THROUGH A SYSTEM OF CARDS AND VERBAL REINFORCEMENT.

Resumen: En la presente investigación se observará cómo se implementa el condicionamiento operante en una niña de seis años para que desarrolle habitos alimenticios saludables, para lograr este objetivo se utilizó el moldeamiento y reforzamiento verbal aplicando un sistema de fichas. Se obtuvo una línea base del consumo de alimentos de la niña, para despúes realizar la fase experimental. La investigación se realizó en un domicilio ubicado en la zona de Miraflores, La Paz Bolivia. Tiene por variable dependiente el consumo de alimentos saludables, tiene por variable independiente sistema de fichas y el refuerzo social verbal. Se obtuvo una conclusión exitosa, debido a los resultados favorables en la administracion y mantenimiento de la conducta adquirida.

Palabras Clave: Condicionamiento, clásico, operante, moldeamiento, conducta, reforzamiento, sistema, fichas, verbal.

Abstract: In the following investigation, it will be observed how the classical operant molding is implemented in a six-year-old girl so that they develop healthy eating habits, modeling and verbal reinforcement were used by applying a system of cards. A baseline of the girl's food consumption was obtained, to then carry out the treatment. The investigation was carried out in a home located in the Miraflores area, La Paz, Bolivia. Its dependent variable is the consumption of healthy foods, its independent variable is the card system and verbal social reinforcement. A successful conclusion was obtained, due to the favorable results in the administration and maintenance of the acquired behavior.

Keyword: Conditioning, classical, operant, shaping, behavior, reinforcement, system, tokens, verbal.

Introducción

Planteamiento del problema

Los nutrientes más importantes para los niños son: Calcio, que lo encontramos en la leche, yogurt, queso, las verduras que lo contienen son cebolla, zapallo, espárragos, palta, brócoli, almendras y coco. Hierro que lo encontramos en carnes rojas, quínoa, avena, huevo, hígado y en las verduras como el brócoli, espinaca, algas marinas, betabel y acelga. Vitamina A que lo encontramos en los pescados, carnes de ave y productos lácteos. Vitamina D que lo encontramos en la mantequilla, yema de huevo e hígado. Zinc lo encontramos en la leche, carne de res, ajo, zapallo, choclo, cerdo, cordero y pescado. Vitamina C que lo encontramos brócoli, coliflor, papa, pimiento, espinaca, repollo, nabos y tomate. (Herrero , y otros, 2021)

La economía de fichas está basada en el reforzamiento positivo de la acción que queremos que el niño establezca como hábito. (P., 2016) La adquisición de hábitos constituye un aprendizaje de tipo funcional. Es imprescindible secuenciar el proceso de aprendizaje teniendo como referente de la secuenciación la madurez psicológica del niño o de la niña. Dicha madurez es una exigencia necesaria para iniciar la adquisición del hábito. Exige la participación activa del niño o la niña y la supervisión de la persona adulta para dirigirle, acompañarle y apoyarle ante las dificultades que pueden ir surgiendo a lo largo del proceso. (Santana, 2020).

Pregunta de investigación

¿Cuán efectivo es el programa de moldeamiento de un hábito de buena alimentación en una niña de seis años con el reforzamiento verbal y sistema de fichas?

Justificación

La creación de hábitos saludables en las primeras etapas de la infancia es muy importante para sus costumbres diarias, regulares ya que crean autonomía. (Rodellas, 2020) La nutrición en los niños es algo por lo que todos debemos preocuparnos porque todos necesitamos los mismos tipos de nutrientes, vitaminas, minerales, hidratos de carbono, proteínas y grasas; con rutinas de hábitos saludables evitaremos los trastornos nutricionales como la anemia, sobrepeso, obesidad y diabetes. (Gonzáles, 2016)

Objetivos

Objetivo General

La presente investigación tiene como objetivo general crear buenos hábitos alimenticios a través del moldeamiento y reforzamiento verbal aplicando un sistema de fichas.

Objetivos Específicos

- Obtener una línea base o pre-test del consumo de alimentos de la niña.
- Implementar o aplicar la técnica de moldeamiento.
- Diseñar un programa de fichas más refuerzo verbal.
- Aplicar un post-test.

Hipótesis

La adquisición de hábitos saludables en una niña de seis años se podrá aumentar a partir del moldeamiento, condicionamiento clásico, condicionamiento operante y reforzar la conducta verbalmente y mediante un sistema de fichas canjeable por productos comestibles.

Marco Teórico

El condicionamiento operante da forma a la conducta de la misma manera que el escultor da forma a una masa de barro. Skinner (1953). (Cooper O., L. Heward, & E. Heron, 2019)

Skinner fue un psicólogo americano, el concepto del condicionamiento operante de Skinner es aquel en el que la frecuencia de una conducta es modificada a través de la aplicación de reforzadores positivos o negativos contingentes con ellas. (Condicionamiento operante, 2022, Parf.1)

Un aspecto muy importante de la contribución de Skinner está relacionado con su pasión por la creación de medios técnicos innovadores. A él se debe, la ideación de la "caja de Skinner", una jaula particular donde el animal experimental se sometía a procedimientos de acondicionamiento controlado y reproducible. (Francia, 2021)

Su principal interés fue comprender cómo el comportamiento humano cambia según el efecto: si hay una consecuencia agradable el sujeto tiende a repetir el comportamiento. Por otro lado si la respuesta es desagradable, el sujeto tiende a abandonar un comportamiento. (Francia, 2021) Mediante el moldeamiento en el condicionamiento operante podemos enseñar nuevas habilidades a cualquier persona, pero, hay algunas conductas que tienen mayor complejidad y es por ello que debemos dividirlas en pequeñas habilidades y hacer uso de ayudas si fuese necesario. (Cooper O., L. Heward, & E. Heron, 2019)

El moldeamiento es una estrategia psicológica con la cual se pretende aumentar la frecuencia de una conducta en un individuo que no la realiza o que no la hace con tanta frecuencia como se desearía. (Rodriguez-Naranjo, 2022) Se utiliza cuando el sujeto no sabe realizar la conducta porque les resulta compleja. (Cruzado Rodríguez, Labrador, & López Muñóz)

El moldeamiento resulta un proceso dinámico en el que se van transformando conjugadamente la conducta y sus consecuencias. (Pradas Gallardo, 2018) Puede requerir varias aproximaciones sucesivas hasta lograr la conducta final. (Cooper O., L. Heward, & E. Heron, 2019)

Gracias a esta estrategia, el sujeto va aprendiendo poco a poco una conducta originariamente muy compleja y fuera de su repertorio (Rodriguez-Naranjo, 2022)

En la década de 1920 luego del retiro de Watson del mundo de la psicología académica, los psicólogos, en particular los conductistas estaban ansiosos por plantear nuevas teorías sobre el aprendizaje diferentes a las ya planteadas por el condicionamiento clásico. La más importante entre estas nuevas teorías fue la del condicionamiento operante propuesto por Burrhus Frederic Skinner. (Vergara, 2020)

La técnica de adquisición conductual que tomaremos en cuenta para el presente experimento será la de los reforzadores arbitrarios o artificiales. En este tipo de reforzadores se tienen a los reforzadores manipulables, los consumibles y los sistemas de puntos o fichas. (Borda, 2020)

Con el uso del reforzamiento podemos incrementar o mantener una conducta, que ya está ocurriendo con frecuencia. (Cooper O., L. Heward, & E. Heron, 2019)

Se aplicará el refuerzo social de manera verbal. El refuerzo social es aquel que se deriva de otras personas de nuestro ambiente, generalmente consideramos a los reforzadores sociales como la alabanza, el regaño, el estar o no de acuerdo, las expresiones de afecto aprobación o rechazo. (Infante , León, Ibarra, & Torres, 2010)

Otro reforzador artificial que utilizaremos es el sistema de fichas. Las fichas son objetos tangibles que se administran contingentemente con la emisión de una determinada respuesta, el sujeto gana cierta cantidad de fichas, las cuales se canjean por reforzadores manipulables o consumibles al finalizar la sesión terapéutica. (Borda, 2020)

Método

Tipo de Investigación

La presente investigación es cuantitativa

Diseño de Investigación

Diseño pre experimental con Pretest y Postest

Participante

Una niña de seis años que no tenga un buen consumo de frutas y verduras.

Ambiente

La investigació se realizó en el domicilio de la niña ubicado en la zona de Miraflores, La Paz Bolivia

Materiales

Una computadora que tenga el programa de excel para registrar el consumo de alimentos saludables. (tabla 1), (tabla 2), (tabla 3).

Variables

Variable Dependiente

Consumo de alimentos saludables.

Variable Independiente

Sistema de Fichas

Refuerzo Social Verbal

Procedimiento

Se contactó a la participante, se realizó la línea base en función al consumo de alimentos saludables que la niña tenía (tabla 1) y a la semana siguiente se intervino con una charla para el consentimiento informado de los padres.

Resultados

Luego de intervenir, la niña obtuvo resultados favorables que la llevó a obtener unos buenos hábitos alimenticios y para mantener la conducta se seguirá aplicando la economía de fichas (tabla 2)(tabla 3). En el futuro es menos probable que la niña deje sus comidas a medias o aparte las verduras y en su lugar coma adecuadamente.

Tabla 1 Pretest

PRETEST

Adquisición de hábitos saludables en una niña de seis años mediante un sistema de fichas.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
Almuerzo	1	0	1	0	0	1	0
Cena	0	0	0	0	0	0	1
Total por días	0,5	0	0,5	0	0	0,5	0,5

Total 2

TABLA DE RECOMPENSAS SEMANAL /7	
0	Nada
1	Un masticable
2	Vaso de yogurt de manzana y espinaca
3	Vaso de yogurt de zanahoria y naranja con granola
4	Ensalada de frutas con galletas de frutos secos
5	Un helado
6	Salida al parque
7	Juguete nuevo

Tabla 2 Tratamiento

TRATAMIENTO

Adquisición de hábitos saludables en una niña de seis años mediante un sistema de fichas.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
Almuerzo	0	1	1	1	0	1	0
Cena	0	1	0	0	1	1	1
Total por días	0	1	0,5	0,5	0,5	1	0,5

Total 4

TABLA DE RECOMPENSAS SEMANAL /7	
0	Nada
1	Un masticable
2	Vaso de yogurt de manzana y espinaca
3	Vaso de yogurt de zanahoria y naranja con granola
4	Ensalada de frutas con galletas de frutos secos
5	Un helado
6	Salida al parque
7	Juguete nuevo

Tabla 3 Postest

POSTEST

Adquisición de hábitos saludables en una niña de seis años mediante un sistema de fichas.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
Almuerzo	0	1	1	1	1	1	1
Cena	1	1	1	0	1	1	1
Total por días	0,5	1	1	0,5	1	1	1

Total 6

TABLA DE RECOMPENSAS SEMANAL /7

0	Nada
1	Un masticable
2	Vaso de yogurt de manzana y espinaca
3	Vaso de yogurt de zanahoria y naranja con granola
4	Ensalada de frutas con galletas de frutos secos
5	Un helado
6	Salida al parque
7	Juguete nuevo

Conclusiones

Se puede concluir que la conducta (dejar la comida en el plato) de la niña estaba muy establecida y que gracias a la intervención con reforzamiento utilizando un sistema de fichas, refuerzo verbal; se pudo obtener un resultado positivo, demostrando que con los métodos de intervención utilizados se puede cambiar una conducta indeseada.

Referencias

Borda, X. (15 de Marzo de 2020). Analisis conductual y diseños experimentales. La Paz, Bolivia: Universidad La Salle. Pag 21.

Condicionamiento operante. (2022). *Portal de Formación Online Para Profesionales Sanitarios*. Obtenido en: https://psiquiatria.com/glosario/condicionamiento-operante

Cooper O., J., L. Heward, W., & E. Heron, T. (2019). Transferencia del control de estímulo y ayudas. *Análisis Aplicado de la Conducta*, 91. Obtenido en: https://es.termwiki.com/ES/transfer_of_stimulus_control

Cruzado Rodríguez, J. A., Labrador, F. J., & López Muñóz, M. (s.f.). Manual de técnicas de modificación y terapia de conducta. *Wikipedia, 3*. Obtenido en: https://es.wikipedia.org/wiki/Terapia_de_la_conducta

Francia, G. (21 de Febrero de 2021). La caja de Skinner: en qué consiste este experimento. *Psicología-Online*. Obtenido en: https://www.psicologia-online.com/la-caja-de-skinner-en-que-consiste-este-experimento-5461.html#:~:text=caja%20de%20Skinner-,Objetivo%20de%20la%20caja%20de%20Skinner,tiende%20a%20abandonar%20un%20comportamiento.

Gonzáles, E. (2016). Pautas de nutrición para crecer sanos y fuertes. *CinfaSalud*. Obtenido en: https://cinfasalud.cinfa.com/p/alimentacion-infantil/

Herrero , G., Pla, J., Soto, M., Villalón, I., Suárez, M., Rodríguez, F., y otros. (2021). Clasificación de los alimentos según sus nutrientes. *Norte Nutrición Psiconutrición*. Obtenido en: https://nortesalud.com/clasificacion-de-los-alimentos-segun-sus-nutrientes/

Infante , P., León, P., Ibarra, N., & Torres, L. (2010). Refuerzos. *Formacion de Formadores*. Obtenido en: https://www.aulafacil.com/cursos/pedagogia/formador-de-formadores/teoria-del-refuerzo-l9353

Navas Robleto, J. J. (1996). Conceptos y teorías del aprendizaje. 45-46. Obtenido en: https://qdoc.tips/download/tabla-estado-del-arte-pdf-free.html

P., C. (2016). Economía de fichas: para cambiar la conducta de tu hijo (1/2). *Psiente*, 2. Obtenido en: https://psiente.com/economia-de-fichas-cambia-conducta/

Pradas Gallardo, C. (30 de Mayo de 2018). El moldeamiento de la conducta. *Psicología-Online*. Obtenido en: https://www.psicologia-online.com/el-moldeamiento-de-la-conducta-1107.html

Rodellas, E. (12 de Junio de 2020). Los beneficios del yoga en la infancia. *Ehia.yoga*. Obtenido en: https://eacnur.org/blog/beneficios-del-yoga-ninos/

Rodriguez-Naranjo, C. (2022). De los principios de Psicología a la práctica clínica. *Wikipedia*. Obtenido en: https://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_cl%C3%ADnica

Santana, M. (12 de Mayo de 2020). Fases del proceso de adquisición de hábitos en niños y niñas de 0 a 6 años. *Educar con amor*, 4. Obtenido en: https://crearpararegalar.com/fases-del-proceso-de-adquisicion-de-habitos-en-ninos-y-ninas-de-0-a-6-anos/

Vergara, C. (13 de Mayo de 2020). La teoría del Condicionamiento operante de B. F. Skinner. *Actualidad en la psicología*. Obtenido en: https://psiquiatria.com/glosario/index.php?wurl=condicionamiento-operante

Anexos



“INCREMENTO DE LA MEMORIA DE TRABAJO Y LA RELACIÓN CON HORAS DE SUEÑO EN UN UNIVERSITARIO ESTUDIO DE CASO”

“INCREASE IN WORKING MEMORY AND THE RELATIONSHIP WITH HOURS OF SLEEP IN A UNIVERSITY STUDENT CASE STUDY”

Resumen

La presente investigación tiene como finalidad ver si las horas de sueño ayudan al incremento de la memoria de trabajo si tienen alguna relación o no, el sujeto menciona tener problemas con su memoria de trabajo. Tener en cuenta que uno de los factores más importante en la vida es tener hábitos de sueño, porque puede afectar a nuestra salud y por lo tanto a nuestra memoria.

Después de hacer la investigación correspondiente se pudo ver que, si hubo un incremento de la memoria de trabajo después de haber implementado los ciclos de sueño, en el sujeto de experimentación.

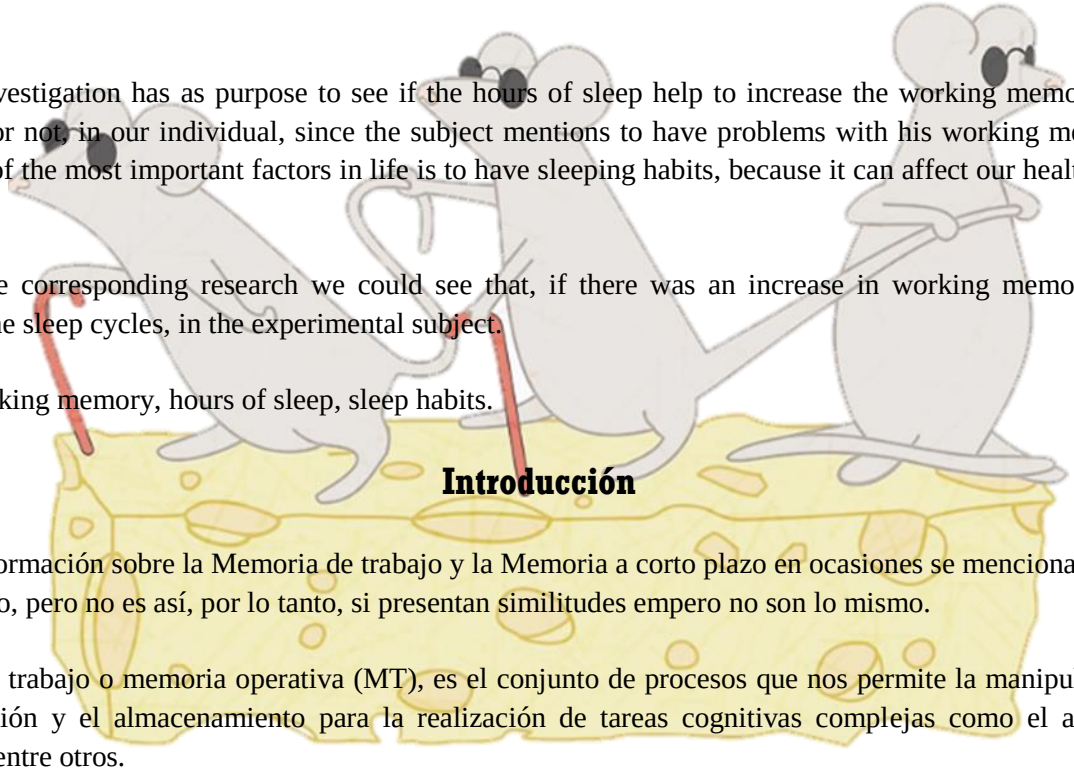
Palabras Clave: memoria de trabajo, horas de sueño, hábitos de sueño.

Abstract

The present investigation has as purpose to see if the hours of sleep help to increase the working memory if they have some relation or not, in our individual, since the subject mentions to have problems with his working memory. Keep in mind that one of the most important factors in life is to have sleeping habits, because it can affect our health and therefore our memory.

After doing the corresponding research we could see that, if there was an increase in working memory after having implemented the sleep cycles, in the experimental subject.

Keyword: working memory, hours of sleep, sleep habits.



Introducción

Hay mucha información sobre la Memoria de trabajo y la Memoria a corto plazo en ocasiones se menciona ambas como si fueran lo mismo, pero no es así, por lo tanto, si presentan similitudes empero no son lo mismo.

La memoria de trabajo o memoria operativa (MT), es el conjunto de procesos que nos permite la manipulación temporal de la información y el almacenamiento para la realización de tareas cognitivas complejas como el aprendizaje o el razonamiento, entre otros.

Por otro lado, la memoria a corto plazo (MCP), menciona a la facultad para mantener, recuperar y almacenar cierta cantidad de información aproximadamente de 18 a 20 segundos eso quiere decir en un corto periodo de tiempo. Además, que tiene dos aspectos importantes duración del tiempo es decir finita y la capacidad limitada que esté ligado a poder retener las cosas.

Sin embargo, cabe recalcar que cuando una persona tiene dificultades en la memoria de trabajo ya que no va a tener la posibilidad de mantenerse en la mente los elementos que se necesite para realizar determinada tarea, no quiere decir que su memoria a largo plazo se vea afectada ya que pueden recordar sucesos de hace 20 años, pero no hace 20 minutos son confusos o han sido borrados por completo. (Cognifit, s.f.)

La memoria operativa ayuda ejecutando tareas de todo tipo diariamente, como por ejemplo poder integrar dos o más cosas que se ha dado en un determinado lugar y un tiempo aproximado como recordar y responder a datos que se han hablado en una conversación. También nos permite aprender ya que puede asociar conocimientos nuevos con conocimientos que ya conoce anteriormente y manteniendo en la mente una información mientras se presta atención a otro suceso, entre otros. Algo importante a recalcar que es que la MT es importante y básica para la toma de decisiones. (Cognifit, s.f.)

Con lo anteriormente mencionado debemos tener en cuenta que son muchos factores que pueden llegar afectar la MCP y por lo tanto la MT como por ejemplo entre ellos: problemas de sueño, consumo de sustancias como el alcohol, cigarro, mala alimentación, estrés, ansiedad, depresión, entre otros como trastornos de aprendizaje como TDAH, dislexia y enfermedades como la demencia o esquizofrenia.

Planteamiento del problema

Actualmente se sabe que uno de los problemas más grandes e importantes que tienen las personas son no tener una buena higiene del sueño lo que constituye a tener un buen habito para regular las horas de sueño, entre otros factores, pero fundamental porque ayuda de una forma impactante a la homeostasis del organismo, reparación biológica y sobre todo tiene un efecto sobre las capacidades tanto psicológicas como cognitivas, como ser cambios de humor, concentración, memoria, rendimiento académico, etc. Donde se distintas investigaciones corroboran que los procesos del sueño tienen una relación con lo anteriormente mencionando.

Cabe recalcar que el sueño es fundamental para el bienestar tanto para la salud mental y física. Además de la cantidad de las horas de sueño se debe tomar en cuenta varios factores para conciliar el sueño y de esta manera mejorar la calidad. (Gil Rodrigo, s.f.)

De igual importancia diversos estudios apuntan a la relación que existe entre el sueño y la memoria, entre alguna de las problemáticas dormir pocas horas ocasiona efectos negativos al hipocampo, una parte del cerebro que tiene una relación con la memoria. Esto se debe que en el transcurso del sueño se restablecen los neurotransmisores cerebrales, por lo que un poco cantidad de horas de sueño produce una disminución de conexión en medio de las neuronas presentes en esta parte del cerebro. (Gil Rodrigo, s.f.)

De igual manera específicamente la memoria de trabajo se puede ver afectada ya que la MT influye directamente en la habilidad para mantener la información importante para lograr un objetivo o realizar una tarea, mencionado por (Montoya y Dussan, 2009; Hitch, Towse y Hutton, 1994 en Álvarez Navarrete, González Guarneros, Juárez Fernández, & Pérez Arana, 2020, p. 18).

Por lo tanto, con lo mencionado anteriormente hay diversos estudios que habla de la relación que existe entre la memoria y el sueño, sin embargo, hay escases de estudios relacionados con la memoria de trabajo y el sueño. A la vez algunas investigaciones han mostrado que aquellos participantes con una mala calidad de sueño tuvieron peores resultados en las pruebas MT haciendo una comparación con otros participantes (Gradisar, Terril, Johnston, y Douglas, 2008), apoyando los resultados Barreo-Maldonado, Flórez-Duran y Urbina-Urbina (2016), en cambio en otros estudios por Aviño de Pablo et al. (2018) no vieron relación entre la MT y la calidad de sueño.

Así mismo con lo mencionado anteriormente la investigación presente pretende conocer si existe la relación entre las horas de sueño y la memoria de trabajo.

Pregunta de investigación

Con lo mencionado anteriormente el presente trabajo pretende responder a la siguiente pregunta ¿El incremento de la memoria de trabajo tendrá alguna relación con las horas de sueño en un estudiante universitario?

Justificación

Así mismo aparece la idea de realizar una investigación con el fin de conocer si hay una relación entre horas de sueño y la memoria de trabajo o si un mal habitó de sueño influye de manera negativa en la memoria de trabajo, debido a la poca investigación existente en este ámbito específico y el interés de conocer una mala higiene del sueño altera estas capacidades tan imprescindibles en nuestra rutina diaria, como es la memoria, peculiarmente la memoria de trabajo.

Objetivos

Objetivo General

Determinar si el incremento de la memoria de trabajo tiene relación con el sueño en un universitario de la ciudad de La Paz, Bolivia.

Objetivos Específicos

· Evaluar la memoria de trabajo a partir de la aplicación y análisis de una sub-prueba retención de dígitos de escala del WAIS.

· Determinar si las horas de sueño tiene una presencia o ausencia que pueda llegar a influir en la memoria de trabajo.

· Establecer un horario de horas de sueño, dejar de usar artefactos electrónicos (celular, playstation, etc.) 30 minutos antes de dormir.

· Identificar si un buen horario establecido de horas de sueño puede incrementar la memoria de trabajo.

Hipótesis

H1: El incremento de la memoria de trabajo se verá influido por las horas de sueño en un estudiante universitario de la ciudad de La Paz, Bolivia.

H2: El incremento de las horas de sueño ayudara a mejorar o incrementar la memoria de trabajo en un estudiante universitario de la ciudad de La Paz, Bolivia.

Hipótesis nula

El incremento de la memoria de trabajo no se verá influido por las horas de sueño en un estudiante universitario de la ciudad de La Paz, Bolivia.

El incremento de las horas de sueño no ayudara a mejorar o incrementar la memoria de trabajo en un estudiante universitario de la ciudad de La Paz, Bolivia.

Marco Teórico

Función del Sueño

El fenómeno del sueño es periódico que trata de un activo regular que se va a ir adaptando a las variaciones biológicas del tiempo mediante ritmos biológicos como los circadianos, ultradianos y infradianos. (Saavedra, Zúñiga, Navia y Vásquez, 2013) en (Aguilar Mendoza, y otros, 2017)

Carrillo (2013) referirse a algunas propiedades conductuales asociadas al sueño, las cuales podemos mencionar: 1) el sueño se asocia la relajación muscular y a la inmovilidad, 2) a lo largo de este periodo de descanso se genera una disminución de la conciencia y una reactividad en los estímulos externos, 3) es una evolución reversible, que diferir de otros estados como el coma, 4) la privación de horas de sueño implica a alteraciones conductuales, fisiológicas y psicológicas , 5) mientras el estado se desempeñan posturas estereotipadas y 6) alega al ritmo circadiano. (Aguilar Mendoza, y otros, 2017, p. 104)

Por lo que conocer y tener una buena higiene del sueño es primordial, esto se debe a que la higiene del sueño es la práctica que tiene ciertas recomendaciones para un buen descanso y efectivo que va a promover el estado de alerta diurno, así mismo ayude a evitar trastornos del sueño como el insomnio y otras alteraciones. Es importante recalcar que una mala higiene tiene efectos negativos bastante graves en las personas, pero la mayoría de los individuos no le dan la importancia que se merece. (Higiene del sueño: los pasos para una mejor calidad de vida, 2018)

La falta de sueño debilita muchos sistemas del ser humano como ser el sistema inmune, pero también hubo un estudio realizado por la Universidad de California en Berkeley, confirmaron que una noche sin un buen dormir puede reducir la capacidad de captar información casi un 40% ya que las regiones cerebrales involucradas en el almacenaje no operan de forma correcta esto se debe a la falta de sueño. (Higiene del sueño: los pasos para una mejor calidad de vida, 2018)

Es importante mencionar sobre los hábitos de sueño ya que a veces este se ve afectado o se alteran muchas veces en la vida de los individuos por factores sociales, ambientales, etc. Por lo tanto, es válido recalcar porque es necesario tener un bueno habito de sueño es bueno para la salud como el ejercicio o tener una dieta. Ya que dormir bien mejora el rendimiento cerebral como ser la memoria, concentración, entre otros. También el estado de ánimo y propiamente dicho la salud. (Buenos hábitos de sueño para una buena salud, 2021)

Para tener un buen habito o una buena higiene del sueño menciona la Dra. Marishka Brown que debe cumplir con tres cosas muy importantes (Buenos hábitos de sueño para una buena salud, 2021):

1. Cantidad de horas que se duerme (esto puede variar dependiendo en qué edad el individuo se encuentra).

2. Calidad del sueño: es decir tener un sueño reparador e ininterrumpido.

3. Horario de sueño regular.

Es primordial tener en cuenta estos sucesos porque va a tener un gran impacto en la salud de la persona, pero primordialmente en la memoria ya que esta se puede ver afectada de muchas maneras.

Ciclos del Sueño

Los ciclos de sueño son esenciales para el bienestar del organismo del individuo, el completar cada ciclo es importante porque ayuda aliviar el estrés, mejora la memoria, entre otras ventajas. (Lisbeth, 2022)

Para tener un ciclo de sueño optimo se debe generar hábitos, como establecer un horario de sueño, evitar tomar largas siestas, no ingerir alimentos pesados antes de irse acostar, dejar el uso de artefactos electrónicos 30 minutos antes irse a dormir. (Lisbeth, 2022)

Los ciclos de sueño tienen diferentes etapas y está dividido en cinco las cuales son:

· Etapa I: comienza cuando empieza la somnolencia, sucede la relajación del cuerpo entero.

· Etapa II: después de que sucede la relajación, la actividad cerebral disminuye paulatinamente.

· Etapas III y IV: en estas fases el individuo entra al sueño lento. Estas fases son importantes porque tienen un lugar de un sueño profundo y reparador.

· Etapa V: en esta última fase llamada REM, ocurre la mayor parte de los sueños. (Esquinas, s.f.)

Un ciclo de sueño integro sucede desde la etapa I a la última etapa, cada ciclo dura entre 90 y 110 minutos, lo que se aconseja es tener cinco ciclos en el transcurso de la noche. Pero lo importante es saber que la persona se puede levantar en cualquier momento de las etapas mencionadas, sin embargo, el reducir las horas de sueño de 7 a 9 horas sin completar los ciclos del sueño, solo se experimentan efectos negativos en el organismo. Por eso mismo es bueno generar buenos hábitos de sueño (Lisbeth, 2022).

Conceptos básicos de la Memoria

Por consiguiente, se sabe que el sueño tiene un gran impacto en la memoria con lo mencionado anteriormente, por tanto, cabe mencionar ciertos aspectos de la memoria para poder comprender los tres procesos esenciales que implican Gleichgerrcht (2013) (Aguilar Mendoza, y otros, 2017, p. 105):

· Codificar: Ocurre cuando el cerebro registra e incorpora la información.

· Almacenar: Sucede cuando la información es guardada y posteriormente encontrada.

· Recuperar: Se da cuando la información es recuperada cada vez que sea necesario.

La principal función de la memoria es proveer a los seres humanos los conocimientos necesarios con el fin de llevar ejecutar una conducta adaptativa ya sea difícil o no la situación, de esta manera el cerebro utiliza la experiencia como sustento de conocimiento para recuperar la respuesta adecuada para adaptarse según la situación se presente o amerite menciona Ruiz-Vargas (2010) en (Medina Ferreira, 2020, p. 11).

La memoria puede dividirse en tres etapas desde una perspectiva temporal: le memoria sensorial, memoria a corto plazo (MCP) y la memoria a largo plazo (MLP). En un resumen la memoria sensorial retiene la información a través de los sentidos durante pocos segundos, otro lado la MCP y Memoria de Trabajo MT mantiene la información por 20 segundos y en la MLP la memoria a largo plazo va a retener la información por periodos de tiempo más largos inclusivo de por vida según Etchepareborda y Abad-Mas, 2005; García-García, 2018 en (Medina Ferreira, 2020, p. 12).

Tras dar un vistazo general de la memoria y la relación con el sueño, puesto que como objeto de estudio la presente investigación se concentrará en la memoria de trabajo (MT).

Memoria de Trabajo

Baddeley (1983) "dice que MT como un mecanismo de almacenamiento temporal de la información para el correcto desempeño de tareas cognitivas. Es un sistema cuya función es mantener y manipular una cantidad limitada de información, accesible durante un pequeño espacio de tiempo." en (Medina Ferreira, 2020, p. 13).

La memoria de trabajo interviene en tareas cognitivas como ser la lectura, compresión razonamiento y resolución de problemas, aunque a veces se menciona MCP y MT se nombran como si fuera lo mismo, no siguen el mismo proceso. La memoria trabajo opera mentalmente con la información que le proporciona, reorganizándola y elaborándola con el objetivo de resolver las dificultades que se puedan presentar dependiendo de la situación. (Medina Ferreira, 2020, p. 13)

Método

Tipo de investigación

El tipo de investigación es descriptiva y explicativa. Ya que descriptiva porque trata características que existen de un fenómeno, buscar describir lo que se está investigando de una manera detallada de perfiles de personas, comunidades y grupos. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 1997, p. 14) Y por último explicativo porque va dirigido a responder las causas de los fenómenos ya sean sociales o físicos, como propósito de explicar porque ocurre dicho fenómeno y si se relacionan dos o más variables. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014, p. 98)

Diseño de investigación

La presente investigación tiene un diseño pre experimental de estudio de caso con un pre-test y post-test para el mismo individuo en su ambiente natural. Los diseños pre experimentales se caracterizan por no tener una selección aleatoria en una población, tampoco incluyen un grupo control para que pueda haber una comparación con otro sujeto, el tipo de control que se efectúa en este diseño es que tienen bajo control o ninguno sobre las variables extrañas. (Salkind, 1998, p. 144) El estudio de caso es un método que emplea como objetivo estudiar a un mismo individuo o sujeto, en un entorno único de manera mucho más detallada e intensa posible. Donde el investigador está más interesado en las condiciones que rodean al individuo como en el individuo mismo. (Salkind, 1998, p. 129)

Participantes

Estudio de caso, por lo tanto, es un caso único de un participante de la ciudad de La Paz, participo en la investigación de forma voluntaria, previamente informado de las características del estudio. Su edad al comienzo de la investigación al comienzo tenía la edad de 23 años con 8 meses y 2 días, al finalizar el experimento tiene la edad de 23 años con 9 meses y 12 días.

Ambiente

El dormitorio del sujeto de investigación es:

Un dormitorio 4x4

Tiene ventanas grandes donde entra la luz directamente, sin cortinas.

La cama es solo un colchón sobre el alfombrado, y está ubicado al frente de las ventanas.

Materiales

Para medir la memoria de trabajo se tomó en cuenta la sub-prueba del WAIS-IV para ser más exactos la prueba de dígitos, que pertenece a la cuarta edición de la escala de inteligencia de WECHSLER para adultos, dicha prueba consta de tres partes: la primera parte consta de la repetición de los dígitos presentados oralmente expuestos en el mismo orden dicho denominado (dígitos directos), la segunda parte el sujeto debe repetir una seria de dígitos en orden inverso presentado denominado (dígitos inversos) y la tercera parte se deberá repetir los números mencionados por evaluador de manera creciente es decir de menor a mayor, esta parte se denomina (dígitos en orden creciente).

A parte se manejó el programa Excel para el registró promedio de horas de sueño de la semana del sujeto de investigación para el pretest y así mismo para el post-test.

Variables

Variable independiente: horas de sueño

Variable dependiente: memoria de trabajo

Para la presente investigación se toman como variables dependientes (VD) la memoria de trabajo (MT) y como variable independiente (VI) horas de sueño, dado que la hipótesis a comprobar es si la calidad del sueño influye en la memoria de trabajo o no.

Procedimiento

El presente trabajo de investigación seguido los siguientes pasos:

1. Investigación de la información o literatura científica en relación con el tema de estudio, para encontrar el instrumento apropiado para el estudio de caso.

2. Se hizo un registro por una semana sobre los hábitos del individuo como alimentación, horas de sueño y entre otras cosas, para determinar un promedio de horas de sueño de la semana.

3. Después de sacar un promedio del registro de horas de sueño del sujeto se procedió hacer el pre-test, se usó como línea base una sub-prueba del WAIS-IV denominado Retención de dígitos, para medir la memoria de trabajo si estaba por debajo, promedio o por encima de la población.

4. Por consiguiente, se hizo un horario predeterminado donde el sujeto tenía que cumplir aproximadamente 5 a 6 ciclos por noche, durante una semana y se impuso una hora para irse acostar entre las 22:00 y 00:00 pm para así establecer un habito y un mayor control en el experimento.

5. En la semana donde se estableció el tratamiento se pusieron algunas reglas para tener un mejor control de variables extrañas que pudieran influir, como ser dejar de usar artefactos electrónicos (celular,play station,etc) 30 minutos antes de dormir, también se privó de sustancias controlados o no controladas como el alcohol, etc. ya que el consumo de dichas

sustancias puede alterar el ciclo de sueño del individuo y comer liviano en la noche para conciliar de mejor manera el sueño, todo esto duro solo por 7 días.

6. Después se igualmente un registro de horas de sueño y se sacó un promedio de cuantas horas de sueño tuvo en la semana del tratamiento.

7. Y por último se aplicó nuevamente la subprueba de Retención de dígitos del WAIS-IV como post-test para ver si hubo alguna diferencia con el pretest.

Resultados

Como resultados se podrá observar que hay una diferencia positiva significativa del pre-test y el post-test se muestra claramente una mejoría de la memoria de trabajo.

Dia de la semana	Horas dormidas
Domingo	6:46:00
Lunes	7:40:00
Martes	8:25:00
Miércoles	5:40:00
Jueves	8:12:00
Viernes	8:20:00
Sábado	3:30:00
Domingo	6:10:00
Total	54:43:00
Promedio diario	6:50:23
Minimo	3:30:00
Máximo	8:25:00

Pre-test
Fecha: 12/04/2022

Dia de la semana	Horas Dormidas
Lunes	9:05:00
Martes	9:14:00
Miércoles	6:32:00
Jueves	9:00:00
Viernes	9:30:00
Sábado	9:39:00
Domingo	9:06:00
Lunes	8:17:00
Total	70:23:00
Promedio diario	8:47:53
Minimo	6:32:00
Máximo	9:39:00

Post-test
Fecha: 30/05/2022

Conclusión

· A continuación, por los resultados del presente estudio se rechaza la hipótesis nula.

· De acuerdo con los resultados de la presente investigación, se observó que efectivamente hubo una influencia de las horas de sueño en la memoria de trabajo incrementándola en el individuo.

· El sujeto de investigación se le aconseja seguir con el horario establecido para así crear un hábito de sueño, y mejorar su calidad de vida ayudando al incremento de la memoria de trabajo, como se ha podido observar mediante las sub-pruebas para pre-test y post-test.

· Así mismo en general, si bien el control es bajo de la presente investigación sobre el diseño pre experimental, se trató de controlar las variables extrañas como el consumo de alcohol u otras sustancias controladas o no controladas, también dejar el uso de artefactos electrónicos antes de irse a dormir, para que no puedan afectar el experimento.

· Y, por último, se aconseja seguir investigando más sobre el tema de investigación ya que como se mencionó anteriormente no se tiene muchos estudios relacionados con el sueño y la memoria de trabajo.

Referencias

Aguilar Mendoza, L. A., Caballero, S., Ormea, V., Aquino, R., Yaya, E., Portugal, A.,. . . Muñoz, A. (2017). Neurociencia del sueño: rol en los procesos de aprendizaje y calidad de vida. Universidad San Ignacio de Loyola, Universidad Peruana Cayetano Heredia. doi:http://dx.doi.org/10.18259/acs.2017015

Álvarez Navarrete, S., González Guarneros, G., Juárez Fernández, J. A., & Pérez Arana, M. F. (2020). La calidad del sueño y su relación con la memoria en estudiantes universitarios. En PsicoEducativa: reflexiones y propuestas (Vol. 6). Obtenido de https://psicoeducativa.iztacala.unam.mx/revista/index.php/rpsicoedu/article/download/122/355/621

CENTRO MEDICO MAIPOSALUD. (16 de 08 de 2018). Obtenido de https://maiposalud.cl/blog/higiene-del-sueno-los-pasos-para-una-mejor-calidad-de-vida/

Cognifit. (s.f.). Obtenido de https://www.cognifit.com/bo/habilidad-cognitiva/memoria-de-trabajo

Cognifit. (s.f.). Obtenido de https://www.cognifit.com/bo/habilidad-cognitiva/memoria-a-corto-plazo

Esquinas, S. (s.f.). INSTITUTO DEL SUEÑO. (D. d. Brouwer, Editor) Obtenido de https://www.iis.es/los-ciclos-del-sueno-soniaesquinas-clinica-salud-instituto-del-sueno/

Gil Rodrigo, A. (s.f.). Clínica NYR. Obtenido de https://clinicanyr.com/como-afecta-la-falta-de-sueno-a-nuestro-cerebro/

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). Metodología de la investigación (sexta ed.). México D.F., México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. doi:ISBN: 978-1-4562-2396-0

Hernandez Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (1997). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill. Obtenido de https://josetavarez.net/Compendio-Metodologia-de-la-Investigacion.pdf

Lisbeth. (09 de 02 de 2022). Obtenido de https://dokhand.com/ciclos-del-sueno-que-son-y-como-mejorar-la-calidad-del-sueno/

Medina Ferreira, L. (2020). INFLUENCIA DE LA CALIDAD DEL SUEÑO EN LA MEMORIA DE TRABAJO Y EN LA FLUIDEZ VERBAL. Obtenido de https://ebuah.uah.es/xmlui/bitstream/handle/10017/43477/TFM_Medina_Ferreira_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Los%20resultados%20obtenidos%20concluyen%20que,de%20trabajo%20y%20fluidez%20verbal.

Naional institutes of health. (05 de 2021). Obtenido de https://salud.nih.gov/articulo/buenos-habitos-de-sueno-para-una-buena-salud/#:~:text=Dormir%20bien%20mejora%20el%20rendimiento,cerebrales%20hasta%20obesidad%20y%20demencia.

QuestionPro. (s.f.). Obtenido de https://www.questionpro.com/blog/es/diferencias-entre-estudio-transversal-y-estudio-long/#:~:text=Un%20estudio%20transversal%20se%20conduce,relaci%C3%B3n%20de%20causa%20y%20efecto.

Salkind, N. (1998). Métodos de Investigación. México: Prentice Hall.

“El APRENDIZAJE EN PERROS DE DISTINTAS EDADES”

“LEARNING IN DOGS OF DIFFERENT AGES”

Resumen

Hay muchas teorías acerca del adiestramiento de mascotas, que va de la mano con la edadde estas. En muchos casos se indica que una edad prudente hablando de caninos, es de 5 meses al año. En este experimento, en primer lugar, se quiere observar si un canino de más de 9 años de vida puede llegar a aprender a dar la pata. Posteriormente, compararlo con el tiempo de aprendizaje del canino de 1 año.

Abstract

There are many theories about pet training, which goes hand in hand with age. In many cases we indicate that a prudent age for learning is from 5 to one year. In the first place, it wants to observe if a canine of more than 9 years can learn a trick. Subsequently, compare it with the learning of a 1-year canine.

Planteamiento del problema

Como planteamiento del problema, podemos decir que los caninos cachorros aprenden más rápido ya que ayuda a que crezca sano y a gusto con el entorno del cachorro. No obstante, también es importante enseñarles (no solamente trucos), bueno más que enseñarles; educarlos desde los 3 meses ya que empiezan en la etapa de sociabilización.

Por otro lado, los caninos ancianos aprenden igual que los caninos cachorros, la edad no les impide seguir aprendiendo, si es cierto que aprenden más lento, van perdiendo la memoria, razonan un poco más despacio, pero por lo tanto el proceso de aprendizaje es más lento, pero está comprobado que pueden seguir aprendiendo.

Justificación

El presente trabajo tiene como justificación, la importancia de poder enseñar a distintos animales en este caso a perros de 1 año y 9 años a dar la pata. Sin embargo, es importanteeducar a nuestras mascotas porque así ellos pueden aprender sobre límites, cuando si y cuando no, también aprenden sobre hábitos, horas de ir al baño, comer, salir a pasear, jugar, entre otros. El educarlos de la manera correcta hace que tenga una mejor relación con otros animales y personas, ya que otra cosa que también se le debería aplicar es sobre la socialización para una mejor interacción con el exterior.

Objetivos

General: Llegar a establecer la misma conducta (dar la pata a cambio de comida) a ambos caninos.

Específicos:

Establecer una privación de comida de 8 horas.

Condicionar la conducta de dar la pata

Observar cual canino adquiere primero la conducta.

Intentar enseñar un truco más elaborado posterior al establecimiento de laconducta base.

Marco Teórico

El condicionamiento operante es una forma de aprendizaje asociativo, en el cual el sujeto tiene una mayor probabilidad de repetir ciertas conductas cuando existe un refuerzo positivo, y de erradicarlas paulatinamente cuando el mismo es negativo.

Como técnica de aumento de la conducta, se eligió el moldeamiento, el cual hace alusión a una técnica planteada por Skinner, la misma dice que se usa cuando un sujeto no tiene un comportamiento previamente establecido. Es por eso por lo que primero se establece la conducta final que se desea el sujeto realice, posteriormente, se eligen conductas que poco a poco, se acerquen al resultado deseado.

Una conducta es operante cuando se presentan estímulos específicos, en este condicionamiento la respuesta se produce en un primer momento y después se refuerza. Según Skinner la conducta se produce como consecuencia de la relación que se establece entre la ejecución de una respuesta y el estímulo inmediatamente anterior a la ejecución de esta. Para mantener la emisión de la conducta ocurre la aparición del estímulo, luego la ejecución de la respuesta y luego la contingencia deseada. (Diez Justiniano,2002)

Método

Tipo de investigación

La presente investigación es pre-experimental

Diseño de investigación

Sujetos

Caniche toy de 10 años

Perro rescatado de 1 año

Ambiente

La investigación se realizó en los respectivos hogares de los perros ubicados en obrajes.

Materiales

Una computadora que tenga el programa Excel

Comida de perro

Variables

Variable dependiente

Implantación de conductas

Variable independiente

Comida de refuerzo

Procedimiento

Las condiciones previas de los sujetos fueron las siguientes: Ambos caninos tienen dos comidas a las 12 pm y 8pm, tienen la costumbre de mezclar pollo con croquetas, por lo cual se eligió el pollo como refuerzo positivo.

Es un tipo de investigación experimental longitudinal, ya que se evaluará a los sujetos a través de distintos momentos. Nuestros participantes son 2 caninos, son hembras, una tiene 10 años y la otra 1. La investigación se realizará en la casa en donde habitan ambas. El material elegido es la comida que se les dará. Las dos variables estudiadas serán la comida y el comportamiento de dar la pata, la segunda mencionada sería la dependiente.

En primera instancia, se decidió privar a ambos sujetos más de 16 horas, dándoles la comida a las 8 pm previo a su descanso, de manera que toda la tarde se pueda trabajar en la formación de la conducta. Para evitar la fatiga, este procedimiento se realizó cada 2días Se estableció un tiempo límite de 12 sesiones para la implantación de la conducta.

En las 4 primeras sesiones se levantó la pata derecha de manera manual, posterior al levantamiento manual, en la otra mano había comida, la cual se les proporcionó en la cantidad establecida. En las siguientes 4 sesiones se les decía la palabra "pata" y de nuevo se les alzaba manualmente la pata derecha y se les proporcionaba comida. Por último, en las siguientes 4 sesiones ya se pretendía tan solo decir la palabra clave y ofrecer la comida para que el sujeto levante la pata.

Las condiciones previas de los sujetos fueron las siguientes: Ambos caninos tienen dos comidas a las 12 pm y 8pm, tienen la costumbre de mezclar pollo con croquetas, por lo cual se eligió el pollo como refuerzo positivo.

Resultados

Pre-test

	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4
Perro 10 años	x	x	x	x
Perro 1 año	x	x	x	x

Fase experimental

	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8
Perro 10 años	x	x	x	✓
Perro 1 año	✓	✓	✓	✓

	Sesión 9	Sesión 10	Sesión 11	Sesión 12
Perro 10 años	x	✓	✓	✓
Perro 1 año	✓	✓	✓	✓

En las primeras 4 sesiones no hubo problemas, sin embargo, el canino más joven se notaba más distraído. En las segundas 4, el más joven entendió la dinámica de manera más rápida, de manera en la cual se le redujo el tiempo de privación a 8 horas solamente. Para la tercera fase, se observó que el canino más joven entendió la finalidad hasta la segunda sesión, mientras que el mayor debió tener una ampliación de 2 sesiones máspara poder lograrlo

Conclusión

Como conclusión, podemos decir que se logró el objetivo con un poco de tiempo atrasado. Sin embargo, se recomienda implantar conductas tanto a caninos cachorros como a ancianos, ya que como se dijo anteriormente; el proceso de aprendizaje es más lento, pero logran aprender lo mismo que los caninos cachorros.

Referencias

Diez, J. (s.f.). Psicologia y aprendizaje. 7-29.

“APRENDIZAJE SOCIAL PARA INCREMENTAR EL USO DEL BASURERO EN LA UNIVERSIDAD LA SALLE”

Introducción

En el siguiente trabajo se realizó para poder implementar un mejor uso de los basureros en la institución académica de la universidad implementando un estímulo auditivo generando así una actitud que los incentive a poder cuidar el medio ambiente de la universidad.

Planteamiento del problema

Se denomina contaminación ambiental a la presencia de componentes nocivos, los cuales pueden presentar de manera física, química o incluso hasta biológicos, y cada uno de estos se presentan en los ambientes de los que nos rodeamos, los cuales pueden llegar a ser un prejuicio para los seres vivos que habitan en esta tierra. La contaminación se originó en primer lugar sobre las acciones del ser humano. Los medios por los cuales se pudo llegar a causar cada uno de estas consecuencias no solo son las maneras físicas, sino también los gases que son expuestos al ambiento causando así un daño a la atmosfera. Las consecuencias de la contaminación, por lo menos una de ellas es el calentamiento global. (Línea Verde, 2018)

Existen distintos tipos de contaminación, los cuales son: contaminación atmosférica (se produce a causa de sustancias químicas que afectan directamente a la calidad del aire), contaminación hídrica (afecta el agua cuando se liberan residuos contaminantes, los cuales afectan a las especies animales y vegetales, incluso al ser humano dañando así el agua potable convirtiéndolo en no apto para el consumo), contaminación del suelo (las sustancias químicas de consumo son las causas a este tipo de contaminación, también las baterías, pilas. Los que son más afectados son las plantas, árboles y cultivos, los cuales afectan a la calidad de vida y productividad), contaminación acústica (La contaminación acústica se produce con cualquier ruido excesivo, la cual llega a ser molesta he incluso puede llegar a producir estrés, etc.), contaminación luminosa (se produce especialmente en la ciudades durante la noche y hace referencia a la luminosidad artificial excesiva), contaminación visual (es todo lo que altera el paisaje natural, el exceso de formas , luces, colores e información que hace que no se pueda procesar todos datos debidamente) y contaminación térmica (cuando la tierra aumenta su temperatura que afecta a los polos y glaciares). (Ayuda en Acción, 2020)

Por esa misma razón se ha planificado hacer este experimento Pre-experimental para observar si de esta manera, colocando un sensor de movimiento que a la vez cuando se activa de reproduce un sonido que llega a llamar la atención de los sujetos que hacen uso de los basureros, reforzándolos con broche en el cual diga “Yo mantengo mi universidad limpia y de esa forma generar un cambio en la sociedad un cambio que genera concientización a la sociedad.

Pregunta De Investigación

¿El uso del sonido en basureros y la aprobación social puede generar un mejor uso del basurero?

Justificaciones

Actualmente en Bolivia se ve que no es muy frecuente el uso de basureros, específicamente en La Paz. En las calles siempre se pueden ver basura regada por las avenidas, calles, plazas. Pensamos que puede ser por la educación y también por la falta de mobiliarios.

La universidad cuenta con basureros, al revisar los lugares más concurridos no se encuentra mucha basura, pero si en lugares aledaños y se puede observar basura en el jardín, es donde los alumnos tiran más los desechos. Obviamente estas acciones tienen causas y efectos y las consecuencias de ello son ambientales.

No solo queremos involucrar a los estudiantes, también a los docentes y visitantes externos de la universidad, creando una sucesión de pasos para generar una formación respecto a hacer un buen uso del basurero.

Objetivos

Objetivos Generales

Incrementar el uso del basurero del bloque A, utilizando reforzamiento social (aplausos)

Objetivos específicos

- Registrar durante de dos días el uso del basurero del bloque A de 10:30 a.m. a 10:45 a.m.

- Implementar el sonido durante 4 días

- Registrar el sonido del basurero de 10:30 a.m. a 10:45 a.m.

- Reforzar el sonido con aplausos al mismo tiempo que se efectué el uso del basurero de 10:30 a.m. a 10:45 a.m.

Hipótesis

- Hipótesis De Trabajo

El estímulo auditivo ayuda a aumentar el uso de basureros y mantener la institución limpia.

- Hipótesis Nula

El estímulo auditivo no ayuda a aumentar el uso de basureros, ni a mantener la institución limpia.

Variables

Variable Dependiente: Uso adecuado del basurero.

Variable Independiente: Sonido emitido a causa del uso del basurero, refuerzo social de aplausos y también al darles un sticker.

Marco Teórico

Los orígenes de la teoría del aprendizaje son frecuentemente atribuidos al fisiólogo ruso Petrovich Pavlov, quien inicio el estudio de la teoría de los reflejos condicionados y su relevancia con la teoría del aprendizaje. Aunque el postulado sobre la acción refleja no fue originado por Pavlov, su desarrollo y la aplicación de esta la teoría del aprendizaje si fueron aportaciones suyas. (Robledo, 1996)

Pavlov (1887) trabajaba como profesor e investigador en el área de fisiología cuando sus experimentos lo llevaron al campo del aprendizaje. Al estudiar los procesos digestivos en el perro, Pavlov observo que al poder alimento en la boca del animal, se producirá salivación y secreciones gástricas, también observo que la salivación se producía ante la vista del alimento. (Robledo, 1996)

En el experimento clásico Pavlov desarrollo una serie de situaciones experimentales para estudiar su investigación, en el cual un perro fue atado a un arnés y por medio de un procedimiento quirúrgico no tan grave, se expulsó una parte de la glándula salival, para medir exactamente la secreción de este.

Pavlov observo que se daba la salivación cada vez que se presentaba el alimento, un poco antes de que el perro lo haya probado, siendo así llego a la conclusión de la respuesta a la salivación al gusto del alimento relacionada con la vista del animal, porque la visión de este siempre producía íntimamente al gusto. Entonces Pavlov como hipótesis, la respuesta de salivación ante la visión del alimento podría ser atribuida a otro estimulo que precede a esta.

La comprobación de la hipótesis, Pavlov prendía y apagaba una luz y unos pocos segundos más tarde colocaba el alimento en la boca del animal. La salivación se presentaba cuando el alimento se colocaba en la boca, pero no se presentaba cuando se encendía la luz, pero luego de varios ensayos, se comenzaron a secretar pequeñas cantidades de saliva cuando se prendía la luz. (Robledo, 1996)

Fue así donde Pavlov fue repitiendo el procedimiento de encender la luz y después dar el alimento al animal, aumenta el flujo de saliva como respuesta a la luz hasta que finalmente presentar solamente el estímulo de la luz provocaba un considerable flujo de secreción de esa manera Pavlov tuvo:

-Que el estímulo de la luz y la respuesta de salivación van asociados

- El animal ha aprendido que el alimento siempre le es proporcionado poco después de que la luz se prendía y se apagaba.

Para la Terminología del condicionamiento clásico tenemos:

-Estimulo incondicionado: Es todo evento de estímulo que produce una respuesta en el sujeto sin que necesariamente se necesite un aprendizaje, estos estímulos tienen respuestas que ya se encuentran por naturaleza como por ejemplo tocar una plancha caliente hará que retires la mano inmediatamente. Picar una cebolla generalmente hace llorar, la cebolla sería el estímulo incondicionado. (En el caso de Pavlov el estímulo era el alimento).

-Respuesta incondicionada: Es una respuesta natural ante el estímulo incondicionado sin necesariamente un previo aprendizaje (en el caso de Pavlov seria respuesta natural la salivación).

-Estimulo condicionado: Es cualquier estimulo que provoque una respuesta no asociada a ese estimulo también llamada estimulo neutro.

-Respuesta condicionada: La respuesta condicionada es similar a la respuesta incondicionada ya que es provocada por el estímulo condicionado y este lleva un proceso de aprendizaje.

Tipos De Investigación

El tipo de investigación es Pre-Experimental. Este tipo de investigación es una de las formas más simples. Se mantiene bajo observación un grupo de personas y después de generar el tratamiento definir si causa algún efecto, cambio en los estudiantes. (Question Pro, s.f.)

Diseño De Investigación

Utilizaremos el diseño de investigación longitudinal, observando en su momento las variables y analizando la conducta de los alumnos en un tiempo determinado utilizando una variable independiente, la cual es el sonido.

El diseño pre experimental, del cual el modelo de investigación es el diseño número uno según Campbell y Stanley, "pre experimental". Del cual no tiene control sobre las variables y sus resultados. (Campbell & Stanley, 1957, pág. 23)

El diagrama de este diseño es el siguiente:

X O

Participantes

Todas las personas que hagan uso del basurero.

Criterios de inclusión. - Personas de la universidad.

Criterios de exclusión. - Personas que no utilicen el basurero.

Ambiente

Patio de la universidad.

Materiales

- Sensor de movimiento

- Parlante

- Basurero

Variables:

- Variable Independiente: el sonido más el reforzamiento social de los aplausos.

- Variable dependiente: Uso adecuado del basurero

Procedimiento

Utilizaremos un basurero de la universidad localizada en el jardín del bloque A. Este contenedor se le instalara un censor de movimiento la cual al botar una envoltura en este reproduzca un sonido. Se colocará cada mañana durante el receso y se retirará al concluir el mismo-

El grupo de investigación cuenta con seis integrantes, los cuales nos dividiremos en grupos de dos para observar la reacción de los estudiantes durante el transcurso de los días en que se llevara a cabo. Como estímulo discriminatorio se utilizará el sonido. Este estimulo va a generar una acción con su respectiva consecuencia, el reforzador positivo será unos pequeño sticker los cueles dirán "Yo mantengo mi universidad Limpia".

Resultados

Se pudo trabajar al observar primer durante dos días y anotando cuantas veces se hacía el uso adecuado del basurero. Ya después instalamos el sensor con el permiso adecuado de la institución para poder realizar el trabajo de manera adecuada, poniendo a prueba durante 4 días.

Definiendo de esa manera con el medio de la observación y descripción los resultados del experimento social.

LINEA DE TIEMPO – TABLA DE RESULTADOS

ANTES Y DURANTE EL TEST

SEMESTRE	CARRERAS	SEXO	EDAD
			Miércoles 10:30 10:45
3	Ing. Comercial	F	20
1	Comercial	F	21
3	Psicologia	M	23
	Ing. Comercial		

Conclusiones

Como conclusión se pudo observar que la hipótesis nula no se rechaza. Durante el experimento planteamos la situación con los materiales teniendo dificultades con el mismo. Se tuvo que quitar el sensor y lo comenzamos a utilizar de una manera manual colocando el sonido desde el celular hacia el parlante. Se quedó en conclusión que se pude tomar en cuenta otro tipo de estímulo para generar un cambio, en este caso en los estudiantes, no mostraron interés por un sonido, sin embargo mostraban un interés por el Sticker.

Referencias

Ayuda en Acción. (18 de marzo de 2020). Obtenido de Ayuda en Acción: https://ayudaenaccion.org/blog/sostenibilidad/tipos-contaminacion-ambiental/

Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1957). Discúos experimentales. En C. Donald T., & J. C. Stanley, Discúos experimentales. Buenos Aires: Amorrotu Editores.

Línea Verde. (s.f.).

Línea Verde. (2018). Obtenido de Línea Verde: http://www.lineaverdehuelva.com/lv/consejos-ambientales/contaminantes/Que-es-la-contaminacion-ambiental.asp#

Question Pro. (s.f.). Obtenido de Question Pro: https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-experimental/

Robledo, J. J. (1996). Aprendizaje, aprendizaje.

“REFUERZO DEL HABITO DE PUNTUALIDAD EN JOVENES DE UN GRUPO PASTORAL”

Introducción

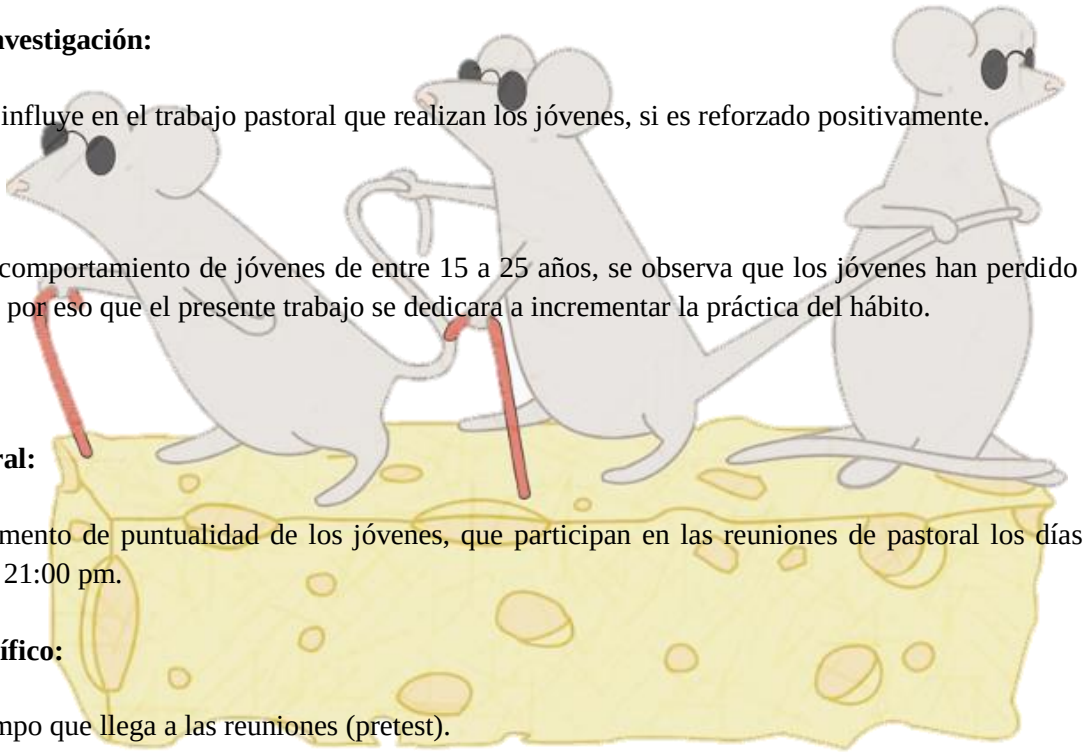
La presente investigación tiene como fin incrementar la práctica del hábito de la puntualidad. El estudio se llevó a cabo con 20 jóvenes de distintas edades que son participantes de una parroquia (catequistas), 11 del género femenino y 9 del masculino donde se utilizaron separadores de libros para incentivarlos, a incrementar el hábito de la puntualidad.

Planteamiento del problema:

Para incrementar el hábito de la puntualidad en jóvenes, es importante que se tenga una consecuencia positiva.

Pregunta de Investigación:

La puntualidad influye en el trabajo pastoral que realizan los jóvenes, si es reforzado positivamente.



Justificación:

Observando el comportamiento de jóvenes de entre 15 a 25 años, se observa que los jóvenes han perdido el hábito de la puntualidad. Es por eso que el presente trabajo se dedicara a incrementar la práctica del hábito.

Objetivos:

Objetivo general:

Lograr el incremento de puntualidad de los jóvenes, que participan en las reuniones de pastoral los días sábados en el horario 19:00 a 21:00 pm.

Objetivo específico:

· Evaluar el tiempo que llega a las reuniones (pretest).

· Implementamos la administración de un refuerzo positivo contingente con la llegada puntual, (refuerzo tangible y refuerzo verbal).

· Decrementar el refuerzo, solo utilizando el refuerzo verbal.

· Aplicar un poste test registrando el tiempo.

· Si con ayuda del estímulo percibimos cambios en la conducta.

· Observamos si se ve cambios después de implementar el estímulo.

Hipótesis:

Si se refuerza el hábito de la impuntualidad con un refuerzo tangible y un refuerzo verbal probación se incrementa la puntualidad en las reuniones del grupo juvenil pastoral.

Marco teórico

La puntualidad es una conducta humana que hace que lleguemos puntuales a todos los lugares, en el horario exacto. Es una cualidad adquirida que es considerada como la virtud de cumplir con la entrega de una tarea o cumplir con una obligación, dentro del tiempo estipulado y totalmente comprometido a la realización de ésta.

El ser puntual dota a nuestra personalidad de carácter, orden y eficacia, pues al vivir este valor en plenitud estamos en condiciones de realizar más actividades, desempeñar mejor nuestro trabajo, ser merecedores de confianza.

Condicionamiento operante (Skinner)

El condicionamiento operante, también llamado condicionamiento instrumental, es un método de aprendizaje que se produce mediante la asociación de refuerzos (recompensas) y castigos con un determinado comportamiento o patrón de comportamiento. A través del condicionamiento operante se hace una asociación entre un comportamiento y una consecuencia de ese comportamiento.

Método

Es una investigación Pre-experimental se caracteriza por la manipulación de una determinada variable. (Salkind, 1998)

Tipo de experimento: Cuantitativa-Descriptiva.

Participantes:

El experimento se trabajó con 20 jóvenes que son participantes de una parroquia (catequistas) que lo dividimos de la siguiente manera por género y edad. Género: 11 mujeres y 9 varones. Edad: 15 a 25 años.

Variable independiente:

· Se usó el refuerzo verbal

Variable dependiente:

· La variable dependiente es la puntualidad

Materiales:

· Se utilizó como refuerzos separados de libros con temática religiosa.

· Cuaderno y bolígrafos para anotar el proceso de la investigación.

· Un reloj (celular).

Procedimientos:

· Primero: Realizar una línea base en la primera reunión donde se observó y registro la conducta del habito de puntualidad de los 20 participantes al ingresar a la reunión.

· Segunda: Se requirió de una segunda reunión en la cual se implementó el estímulo hacia los jóvenes que cumplieron con el horario establecido.

· Tercero: Se observó un cambio de conducta y aumento en la hora de llegada de los jóvenes a la reunión de catequistas.

Resultados

Cuando se da un estímulo se llega a observar cambios significativos en la conducta.

En el caso del grupo juvenil se observó el gran cambio que obtuvimos mediante el estímulo empleado.

Se observó que la mujeres de entre 15 a 20 llegaron antes de la hora especifica en nuestra primera línea base , en el caso de las mujeres (jóvenes) de entre 20 a 25 en nuestra línea base se observó que llegaron (30) media hora después de la hora adecuada.

En el caso de los varones de entre 15 a 20 años en nuestra línea base se observó que llegaron 10-15 minutos después de la hora acordada, en el caso de los varones (jóvenes) de entre 20-25 en nuestra línea base se observó que llegaron 45 minutos después de la hora acordada.

Después de los estímulos los varones de entre 15 a 20 años se observaron cambios positivos, llegaron 5 minutos antes de la hora acordada.

Después de los estímulos de los varones de entre 20 a 25 años llegaron 5 minutos tarde.

Después de los estímulos de las mujeres de entre 15 a 20 años llegaron en la hora acordada.

Después de los estímulos de las mujeres de entre 20 a 25 años llegó a la hora acordada.

Conclusiones

El efecto de la intervención del estímulo si dio resultados para la modificación de la conducta.

Estamos en espera de una reunión más donde no se implementara el estímulo luego se volverá a dar un estímulo reforzador, para observar si el hábito de la puntualidad sigue en pie.

Referencias:

Eva María Rodríguez (10 de enero de 2022) Que es el condicionamiento operante o instrumental.

Neil J. Salkind (México 1998) Métodos de investigación.

Celeste Cap. (1 de marzo 2019) Puntualidad.

Maira Álvarez (19 de enero 2016) La puntualidad como arte.

“Aprendizaje en niños de 2 a 4 años de edad utilizando la técnica del moldeamiento”

Resumen

“La técnica de moldeamiento no solamente acelera el proceso de constituir respuestas operantes, si no que puede también utilizarse para producir operantes que jamás aparecerían en condiciones naturales” (B.F. Skinner, 1996).

El método del Moldeamiento consiste en llevar al sujeto siguiendo los pasos hasta lograr la conducta final que se requiere, conducta que debe ser especificada desde el comienzo reforzando los pasos de conducta a medida que se van superando.

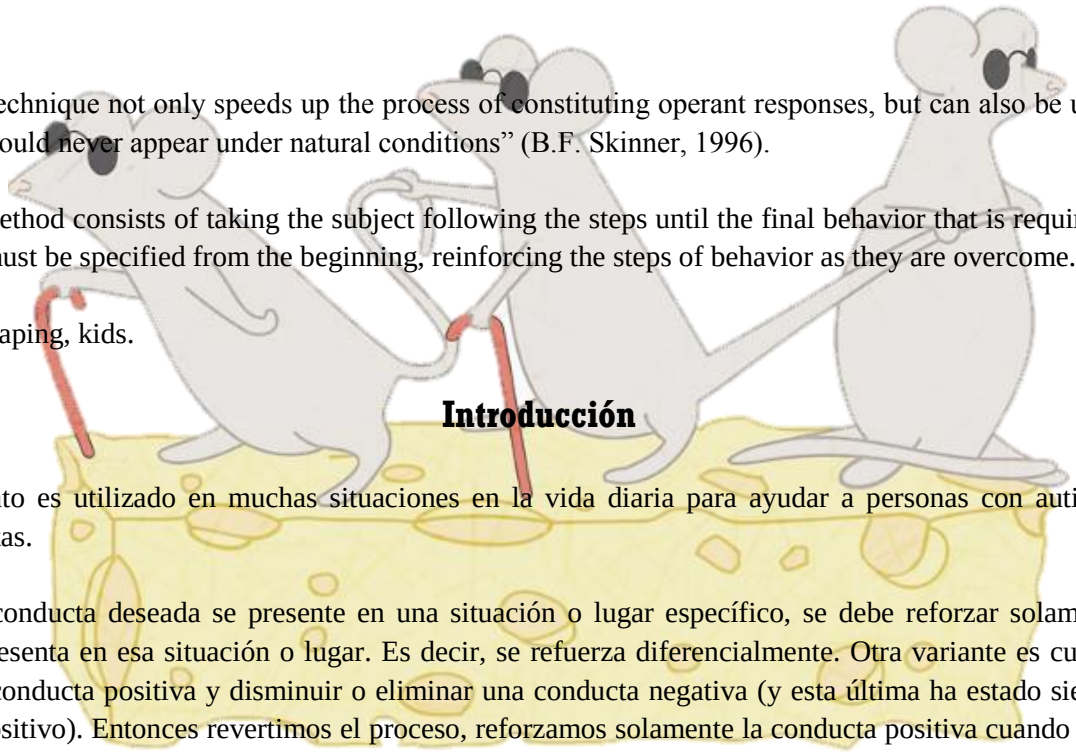
Palabras clave: Moldeamiento, niños,

Abstract

“The shaping technique not only speeds up the process of constituting operant responses, but can also be used to produce operants that would never appear under natural conditions” (B.F. Skinner, 1996).

The Shaping method consists of taking the subject following the steps until the final behavior that is required is achieved, behavior that must be specified from the beginning, reinforcing the steps of behavior as they are overcome.

Key Word: Shaping, kids.



Introducción

El moldeamiento es utilizado en muchas situaciones en la vida diaria para ayudar a personas con autismo a adquirir nuevas conductas.

Para que una conducta deseada se presente en una situación o lugar específico, se debe reforzar solamente cuando el individuo la presenta en esa situación o lugar. Es decir, se refuerza diferencialmente. Otra variante es cuando deseamos aumentar una conducta positiva y disminuir o eliminar una conducta negativa (y esta última ha estado siendo mantenida por refuerzo positivo). Entonces revertimos el proceso, reforzamos solamente la conducta positiva cuando se presenta una variable no seguimos dando refuerzo a la conducta negativa al presentarse. Estaremos por consiguiente reforzando haciendo diferencia y\o diferencialmente dichas conductas.

Planteamiento del problema

Todos sabemos que, durante su desarrollo, el niño emite conductas en su hábitat familiar y los padres pueden reforzar o castigar esas conductas. Esto es explicado por el paradigma de condicionamiento operante. Grosso modo, este paradigma plantea que las conductas pueden incrementarse o decrementarse a partir de las consecuencias que siguen a las mismas, siendo los padres, tal vez, la principal fuente de estimulación de las conductas del niño hacia una dirección u otra. La técnica denominada Moldeamiento incluye el reforzamiento positivo de conducta cuyo fin es el incremento de las mismas; el reforzamiento positivo puede darse a través de elogios, reconocimiento, muestras de afecto, regalos, premios obtenidos por alguna conducta, la atención de los familiares, etc.; la aprobación verbal de conductas específicas es una de las formas más utilizadas. (Dahab, Rivadeneira, & Minici, 2017)

Objetivos

1. Implementar una conducta básica en 2 niñas de 2 a 4 años de edad mediante la técnica del moldeamiento evitando dar órdenes directas hacia las niñas sujeto.

2. Aprender a diferenciar las conductas aprendidas mediante el moldeamiento.

Pregunta de investigación

¿Cómo es que los niños adquieren conductas que no necesariamente les implementamos, podremos implementar dichas conductas sin dar órdenes directas?

Marco teórico

Los niños con dificultades de aprendizaje pueden tener éxito en la escuela, el trabajo y en las relaciones. A menudo, pueden beneficiarse de la ayuda que hace uso de sus fortalezas y aborda cualquier área de necesidad.

Hay muchas razones por las que un niño puede tener dificultades de aprendizaje. Las causas no siempre son conocidas, pero en muchos casos los niños tienen uno de los padres o un pariente con iguales o similares dificultades de aprendizaje.

Los niños aprenderán muchas habilidades en la vida: a escuchar y hablar, por ejemplo, o a leer, escribir y hacer matemática. (Zumbler, 2021)

Los niños en edad preescolar pueden tener:

Retrasos en el desarrollo del lenguaje. A los 2 años y medio, su hijo en edad preescolar debería poder hablar en frases u oraciones cortas.

Dificultad con el habla. A los 3 años de edad, su hijo debería hablar lo suficientemente bien como para que los adultos puedan entender la mayor parte de lo que dicen. Dificultad para aprender los colores, las formas, las letras y los números.

Períodos de atención breves. Entre los 3 y los 5 años de edad, su hijo debería poder sentarse quieto y escuchar una historia breve. A medida que su hijo crece, debería poder prestar atención durante más tiempo. (Zumbler, 2021)

El moldeamiento es una técnica que se utiliza para favorecer el aprendizaje, sobre todo en menores con necesidades especiales. Fue descrita por primera vez por psicólogo B. F. Skinner, padre del condicionamiento operante, y supuso un hito fundamental en el desarrollo de este paradigma conductista. En este artículo explicaremos qué es el moldeamiento, también llamado " método de las aproximaciones sucesivas " debido a que consiste básicamente en reforzar una conducta de forma selectiva para que acabe adoptando una topografía y una función determinadas. También hablaremos de algunas de las técnicas operantes que se suelen usar junto con el moldeamiento. ¿Qué es el moldeamiento? El moldeamiento es un paradigma de aprendizaje que se enmarca en el condicionamiento operante. En el contexto del análisis de conducta aplicado, que fue desarrollado por Burrhus Frederick Skinner, el moldeamiento de comportamientos se lleva a cabo normalmente a través del método de reforzamiento diferencial por aproximaciones sucesivas. (Mezzabotta, 2019)

Comenzamos reforzando la respuesta que ya esté en el repertorio de la persona, cuando estas respuestas se hacen frecuentes, cambiamos el criterio de refuerzo, que son una aproximación más cercana a la conducta final. (Cooper & Heward, 2021)

Es decir, se refuerzan aquellas respuestas que poco a poco se acercan a la conducta deseada. (Cooper & Heward, 2021)

Las aproximaciones sucesivas son conductas intermediarias, es decir son prerrequisitos para la conducta final.

El moldeamiento es utilizado en muchas situaciones en la vida diaria para ayudar a personas con autismo a adquirir nuevas conductas. (Cooper & Heward, 2021)

Método

Tipo de investigación:

La investigación es de tipo experimental. Que según Salkind es aquella en que los participantes se asignan a grupos con base en algún criterio determinado que suele llamarse variable de tratamiento. (Salkind, 1998)

Participantes:

Dos niñas de 3 y 5 años

Ambiente:

Sala iluminada con ventanas grandes.

Materiales:

- Gafas de sol

- Estuche para lentes

Variables:

Variable independiente: Aprendizaje

Variable dependiente: Conducta Procedimiento:

· Reforzar la respuesta previa en el repertorio de las niñas

· Lograr que estas se conviertan en frecuentes

· Cambiar el refuerzo a una aproximación cercana a la conducta final

· Continuar reforzando la conducta final

Resultados

En esta investigación se implementó el moldeamiento específicamente las aproximaciones sucesivas para lograr que dos niñas de entre 22 y 4 años lleven gafas de sol correctamente. Como resultado las niñas sujeto aprendieron con éxito la conducta deseada que consistía en abrir la funda de las gafas, levantar ambas patillas de las gafas y llevárselas hacia la cara colocando una patilla encima de la oreja tanto izquierda como derecha.

Conclusiones

En conclusión la técnica de moldeamiento para implementar conductas nuevas en dos niñas de 2 a 4 años se logró implementar con éxito.

Referencias

Navas Robleto, J. J. (1996). Conceptos y teorías del aprendizaje. 45-46. Obtenido en: https://qdoc.tips/download/tabla-estado-del-arte-pdf-free.html

Anexos



“IMPLEMENTACIÓN DE UNA CONDUCTA DE HIGIÉNICA EN PANDEMIA.”

“IMPLEMENTATION OF A NEW HABIT OF CONDUCT OF PERSONAL HYGIENE.”

Resumen

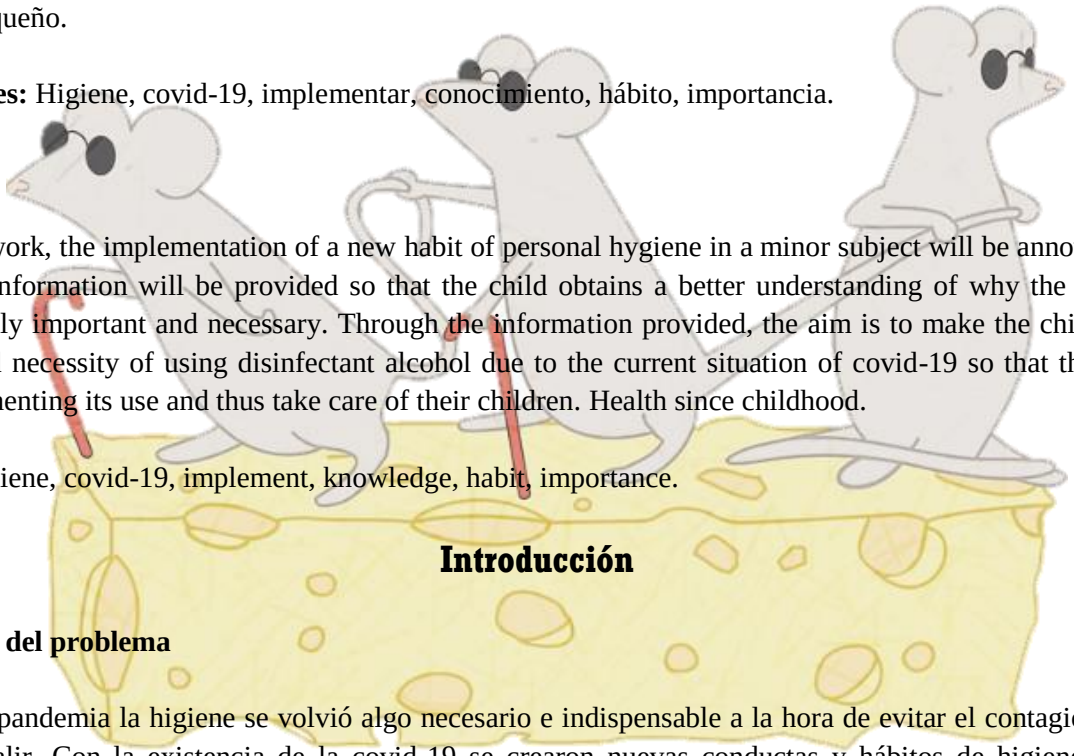
En el presente trabajo se dará a conocer la implementación de un nuevo hábito de higiene personal en un sujeto menor de edad. Para esto, se brindará la información necesaria para que tanto el niño obtenga un mejor conocimiento sobre el por qué es realmente es importante y necesario el uso de los productos de higiene. Mediante la información brindada, se busca concientizar al niño para que tenga conocimiento sobre la importancia y la necesidad del uso del alcohol desinfectante debido a la situación presente del covid-19 para que llegue a obtener el hábito de implementar su uso y así cuidar de su salud desde pequeño.

Palabras Claves: Higiene, covid-19, implementar, conocimiento, hábito, importancia.

Abstract

In the present work, the implementation of a new habit of personal hygiene in a minor subject will be announced. For this, the necessary information will be provided so that the child obtains a better understanding of why the use of hygiene products is really important and necessary. Through the information provided, the aim is to make the child aware of the importance and necessity of using disinfectant alcohol due to the current situation of covid-19 so that they get into the habit of implementing its use and thus take care of their children. Health since childhood.

Keyword: Hygiene, covid-19, implement, knowledge, habit, importance.



Introducción

Planteamiento del problema

En tiempos de pandemia la higiene se volvió algo necesario e indispensable a la hora de evitar el contagio, sobre todo al momento de salir. Con la existencia de la covid-19 se crearon nuevas conductas y hábitos de higiene que se hacen necesarios a la hora de implementarlos en nuestra vida diaria entre ellas está el uso de barbijo, el uso del alcohol y la forma adecuada de lavarnos las manos como forma efectiva al momento de desinfectarnos, para, de esta manera mantenernos seguros ante esta enfermedad. (Guevara, J y Pradel, D. 2022)

Pregunta de investigación

¿Es posible implementar el hábito de lavarse correctamente las manos y el uso de alcohol como una conducta de higiene para prevenir el contagio de Covid-19 en un niño de 12 años?

Justificación

La investigación permite dar a conocer la importancia de la conducta de higiene al momento de prevenir de forma segura y eficaz los contagios de covid-19 por medio del contacto con superficies.

Objetivos

En el presente informe de investigación, se tiene los siguientes objetivos

Objetivo general:

Implementar el hábito de uso del alcohol desinfectante para prevenir el contagio de coronavirus.

Objetivos específicos:

· El sujeto no tenía ese hábito de higiene.

· Que el sujeto asocie el uso de alcohol con desinfección.

· Continuidad del hábito enseñado.

Marco teórico

Bioseguridad

La Bioseguridad, se define como el conjunto de medidas preventivas, destinadas a mantener el control de agentes biológicos, físicos o químicos, logrando la prevención de impactos nocivos, asegurando que el desarrollo o producto final de dichos procedimientos no atenten contra la salud y seguridad de las personas, en este caso en los niños en específico. (Valparaiso, Universidad de Chile, 2021)

Es considerada como una disciplina por la cual se logra alcanzar actitudes y conductas que aminoren el riesgo de contagio, cumpliendo así con las medidas y normas que tratan de preservar la seguridad del medio ambiente en general. Y su correcto cumplimiento depende de los trabajadores, pacientes y visitantes de algún lugar, en general de todos, pero se debe tener un especial cuidado en aquellos lugares en donde se utilizan elementos físicos, químicos o biológicos, sobre todo sangre y fluidos corporales, que pueden provocar daño, por su carácter infeccioso o contaminante. (Valparaiso, Universidad de Chile, 2021)

Los profesionales dan diariamente charlas sobre la implementación de las diferentes medidas de bioseguridad, estas charlas son para todo público en general, también se lanzan propagandas en diferentes medios para que puedan llegar a toda la población. (FBCB, 2013)

Ahora las charlas y comunicados sobre el uso correcto de medidas de bioseguridad se ha reforzado en los diferentes colegios ya que recientemente los niños y adolescentes regresaron a clases, en aulas un máximo de 35 alumnos entran y es por esto que hay protocolos que se crearon teniendo en cuenta el uso de barbijo, alcohol desinfectante y la toma de temperatura. (FBCB, 2013)

No es fácil implementar esto en los niños ya que ellos no estaban acostumbrados a nada de esto, el impacto del virus los obliga a conocer esta nueva forma de vida.

Hábitos de higiene

Los hábitos de higiene son aquellos que nos permiten a los seres humanos poder vivir con una buena salud y mantener una buena calidad de vida en nuestro día a día, la higiene es de vital importancia y es una costumbre que todos debemos

adquirir desde que somos pequeños. La higiene personal es el concepto básico del aseo y tiene que ver con el aseo de las manos, los dientes y el cuerpo humano en general. (González, S y Larrieur, M. 2019)

Según las OMS la higiene personal está constituida por el conjunto de cuidados que necesita nuestro cuerpo para aumentar su vitalidad y mantenerse en un estado saludable. Es el concepto básico de aseo, limpieza y cuidado de nuestro cuerpo. (Ghazoul, 2011)

Según Salas y Marat (2000) dice que, "los hábitos de higiene personal se manifiestan en el baño diario, lavarse las manos antes de cada comida, lavarse los dientes después de cada comida, cambiarse la ropa íntima todos los días, usar ropa limpia y calzado adecuado.

Hábito

Los hábitos son conductas que repetimos muchas veces hasta que forman parte de nuestras actividades diarias. De esta manera, luego de un tiempo, los hábitos se vuelven automáticos. Se refiere a toda conducta que se repite en el tiempo de forma regular y de modo sistemático.

Pero se debe mencionar que los hábitos no son una tarea sencilla de cambiar ya que son parte de la forma de ser de cada persona y de las costumbres diarias. Para ello, es necesario un compromiso individual para poder tener hábitos de vida saludables en el diario vivir.

Según Araujo "Un hábito es un comportamiento repetido regularmente; es una acción automática o una rutina que requiere de un pequeño o nulo razonamiento. Por lo general se trata de un proceder aprendido". Los hábitos que alcanzan las personas les permiten crear su propio estilo de vida, este está directamente relacionado con la salud y con la calidad de vida de la persona. (Araujo, 2011)

Higiene

Dueñas (2001) refiere que, "la higiene es el conjunto de conocimientos y técnicas que deben aplicar los individuos para el control de los factores que ejercen o pueden ejercer efectos nocivos sobre su salud". Parada (2011), "brinda normas para mantener la salud del cuerpo, la higiene procura el bienestar del hombre. Enseñándole a preservarse de los agentes que pueden alterar su salud mediante el mantenimiento de su integridad física, intelectual y psíquica".

Según Swapan y Sanjay (2007) "Las manos son las principales causantes de la contaminación microbiana y de transmisión de las infecciones ya que realizamos la mayor parte de las actividades diarias con ellas". Refiere también que, "una de las medidas preventivas más eficaces es el lavado de las manos, especialmente cada vez que se manipulen los alimentos".

Método

Tipo de investigación

Participantes: el participante directo fue un niño de 12 años

Ambiente: La investigación se realizó en un departamento en la zona sur, Rosales, La Paz Bolivia.

Materiales: Los materiales que se usaron son: • Productos de higiene

• Alcohol desinfectante, líquido y en gel Variables: Se definió como:

· Variable dependiente: La desinfección

· Independiente: los momentos en que se hacía la desinfección.

Conclusiones

En este trabajo el objetivo fue hacer una investigación que pueda prevenir y determinar si la higiene y la implementación de alcohol desinfectante ayuda a prevenir y reducir los casos de Covid-19 en el niño de 12 años lo más importante de esta investigación fue determinar si la implementación de alcohol como forma de higiene tenía algún impacto en el niño a la hora de prevenir el Coronavirus porque los casos se dispararon en niños alrededor de 310 niños de entre 10 y 13 años portaron el virus lo más difícil a la hora de la implementación del uso de alcohol desinfectante fue que el niño lo usara pero en 2 semanas se pudo lograr que el niño lograra usar el alcohol lo que más no ayudó fue el apoyo de los padres a la hora de tener las charlas ya que nos apoyaron mucho con la atención

Referencias

Expósito, F. L. (2015). Hábitos Higiénicos en educación primaria. Jaen. Obtenido de https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/2100/1/Len_Expsito_Francisco_TFG_EducacinPrimaria.pdf

FBCB. (2013). PRINCIPIOS Y RECOMENDACIONES GEERALES DE BIOSEGURIDAD. UNL, 20-21.

Ghazoul, F. (s.f.). Guía básica higiene y cuidado del cuerpo. Maletín educativo de salud, 1,2. Obtenido de https://www.mendoza.gov.ar/salud/wp-content/uploads/sites/16/2014/09/higiene_cuidado_cuerpo.pdf

Valparaiso, U. d. (2021). Qué es la bioseguridad. Innova UV. Obtenido de: https://investigacion.uv.cl/bioseguridad/que-es-la-bioseguridad

Anexos





“CONDICIONAMIENTO CLÁSICO EN EL RATONCITO VIRTUAL SNIFFY”

“CLASSIC CONDITIONING IN THE VIRTUAL SNIFFY MOUSE”

Resumen

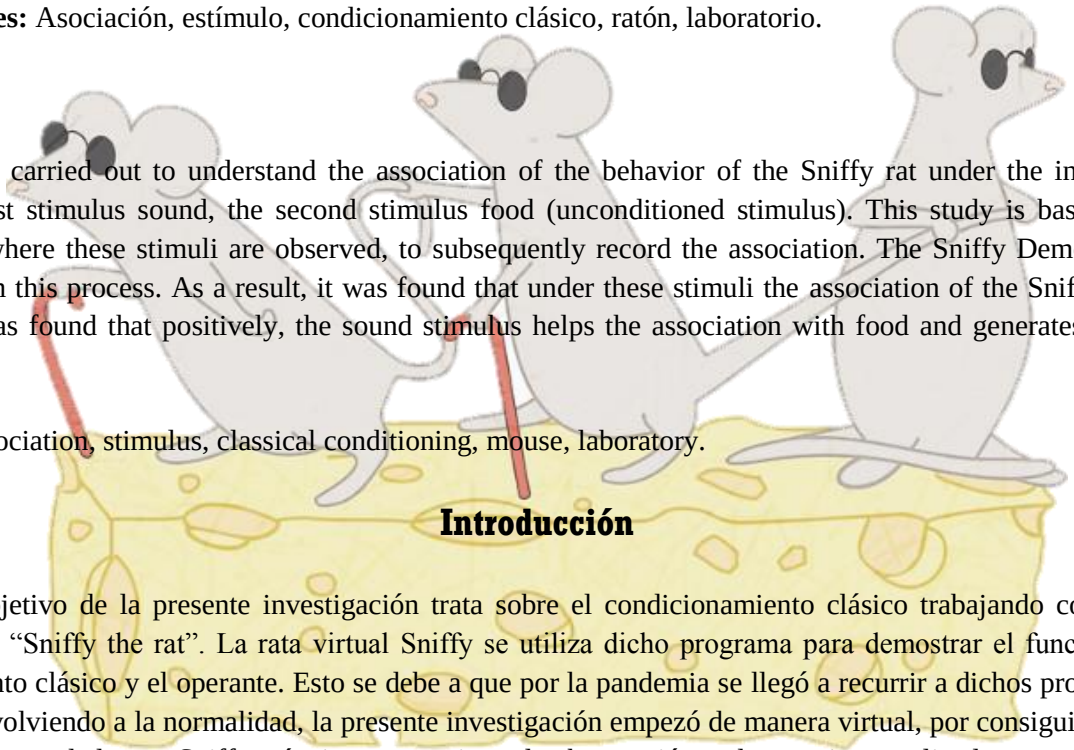
Este trabajo se realizó para comprender la asociación del comportamiento que tiene la rata Sniffy bajo la influencia de dos estímulos: el primer estímulo sonido, el segundo estímulo de la comida (estímulo incondicionado). Este estudio se basa en el condicionamiento clásico, donde estos estímulos se van observando, para registrar posteriormente la asociación. Para realizar este proceso se utilizó el software Sniffy Demo. Como resultado se encontró que bajo estos estímulos la asociación de la rata Sniffy va incrementando paulatinamente, se encontró que positivamente, el estímulo del sonido ayuda a la asociación con la comida y genera una respuesta condicionada.

Palabras Claves: Asociación, estímulo, condicionamiento clásico, ratón, laboratorio.

Abstract

This work was carried out to understand the association of the behavior of the Sniffy rat under the influence of two stimuli: the first stimulus sound, the second stimulus food (unconditioned stimulus). This study is based on classical conditioning, where these stimuli are observed, to subsequently record the association. The Sniffy Demo software was used to perform this process. As a result, it was found that under these stimuli the association of the Sniffy rat increases gradually, it was found that positively, the sound stimulus helps the association with food and generates a conditioned response.

Keyword: Association, stimulus, classical conditioning, mouse, laboratory.



Introducción

El principal objetivo de la presente investigación trata sobre el condicionamiento clásico trabajando con el programa virtual llamado “Sniffy the rat”. La rata virtual Sniffy se utiliza dicho programa para demostrar el funcionamiento del condicionamiento clásico y el operante. Esto se debe a que por la pandemia se llegó a recurrir a dichos programas, si bien el mundo está volviendo a la normalidad, la presente investigación empezó de manera virtual, por consiguiente, el análisis del comportamiento de la rata Sniffy así mismo su registro de observación y el tratamiento aplicado a través del programa fue terminado de manera virtual.

Planteamiento del problema

El propósito del estudio es utilizar un programa virtual llamada Sniffy Demo, la rata virtual, es un entorno de laboratorio simulado, registra, representa gráficamente y exporta los cambios de comportamiento de Sniffy, lo cual es muy útil. Contribuye a los estudiantes a explorar los principios del condicionamiento clásico.

Cuando hablamos de condicionamiento, nos referimos a que hay una situación característica en la que se otorga el premio, por ejemplo, cuando las profesoras regalan estrellas, como condecoración por realizar una tarea.

El condicionamiento clásico, también llamado condicionamiento pavloviano, es un modelo de estímulo-respuesta o aprendizaje asociativo (E-E) es aprendizaje asociativo demostrado por primera vez por Iván Pavlov. (Ruíz Mitjana, 2019)

Un estímulo provoca una respuesta, y ese es el condicionamiento clásico en la que el estímulo y las respuestas incondicionadas se transforman en la respuesta condicionada al estímulo neutral, creando así un reflejo aprendido. (Calderón, 2018)

Es Pavlov, quien quiso verificar, al realizar experimentos con perros en un entorno controlado en el que se pudo realizar la prueba, coloco un plato de comida (estímulos incondicionados) y noto que el perro por reflejo salivaba (respuesta incondicionada), Pavlov decidió utilizar una campana, será una estimulación neutral y no recibió la respuesta del perro al principio. (Calderón, 2018)

Sin embargo, durante la investigación, Iván Pavlov, antes de la comida del perro, tocó la campana, (estimulación neutral), luego proporcionó comida (estímulo incondicionado), babeo (respuesta incondicional), aunque después de unos días no solo lo hacía con el hábito, el perro finalmente combinó la campana con la comida, por lo que al final del experimento de Pavlov, hizo sonar la campana y babeando, porque sabía que se acercaba la comida. De esta forma, el estímulo neutral se convierte en el estímulo condicionado y la respuesta neutral se convierte en una respuesta condicionada. (Calderón, 2018)

Antecedentes

El Condicionamiento Clásico fue descubierto también por Edwin B. Twitmyer paralelamente, el cual investigó el reflejo patelar de estudiantes universitarios haciendo sonar una campana segundos antes de golpear el tendón rotuliano. (Agramonte Rodríguez, s.f.)

Wolfson, y luego Snarsky creyó que el animal tenía procesos mentales. Wolfson comenzó su estudio de los reflejos en 1897, comprobando que la saliva que recibía de un perro cambiaba según el estímulo puesto en la boca del animal, de modo que la comida seca producía mucha saliva y otros alimentos producían mucha saliva, según el tipo de comida. También probó cómo la respuesta de la saliva podía cambiar sólo en presencia de estímulos visuales. Al ver arena, producía una saliva similar a cuando se le metía arena en la boca. (Rozo Castillo, 2014)

Brown argumenta que varios factores, como la intensidad de la sensación y la frecuencia o duración de la presencia general de la sensación, influyen en la asociación entre dos experiencias. (Domjan, 2010)

Pregunta de investigación

¿Se logrará aplicar el condicionamiento clásico a la rata Sniffy?

Justificación

La presente investigación busca entender el condicionamiento clásico y cómo se lleva a cabo el aprendizaje de la rata Sniffy para lograr un análisis de su comportamiento.

Objetivos

Objetivo General

Llevar a cabo lo aprendido sobre el condicionamiento clásico llevado al laboratorio virtual con Sniffy, utilizando el sonido de la palanca como reforzador para moldear la conducta de Sniffy.

Objetivos Específicos

· Instalar correctamente el programa “Sniffy the virtual rat” en la computadora.

· Llevar la teoría del condicionamiento clásico a la práctica mediante el programa.

· Analizar cómo es el comportamiento de rata Sniffy por medio del condicionamiento clásico.

· Registrar si hay avances con la rata Sniffy a través del programa

· Conocer cómo afectan los estímulos incondicionados y condicionados en la rata Sniffy.

Hipótesis

Podrá la rata Sniffy aprender sobre los estímulos condicionados como ser el sonido y la palanca para obtener comida que viene hacer un estímulo incondicionado.

Marco Teórico

La aplicación “Sniffy The Virtual Rat”, es un programa que ayuda a los estudiantes a tener la experiencia de laboratorio y de esa manera entender como Skinner puso en práctica su experimento. Así también los estudiantes lo puedan llevar a cabo.

Burrhus Frederic Skinner fue quien creó el famoso experimento de la caja de Skinner, para ello utilizó una caja adaptada y palomas. Skinner logra dar una respuesta sobre el aprendizaje de los animales y humanos gracias a sus experimentos. (Molas, 2021)

El condicionamiento clásico es un tipo de aprendizaje, de la cual las primeras teorías de esta comenzaron en el siglo XIX con Pavlov. Entonces, este condicionamiento surgió por los experimentos que el mismo fisiólogo, ya mencionado. A un principio se llevó a cabo el experimento con un can por medio de un estudio sobre el aparato digestivo se notó que lo animales salivan al ser expuestos a estímulos asociados con la comida sin tener la presencia física de los alimentos. El sonar de una campana basta para desencadenar un mecanismo fisiológico al ser relacionado con la primera fase de la digestión. (Rodríguez, 2021)

Es importante hablar de la ley de contingencia que nos ayudará a comprender el aprendizaje asociativo. Este concepto hace referencia a la relación que existe entre dos o más eventos y la capacidad informativa de un estímulo. (Rodríguez, 2021)

Como menciona Rescorla (1968), esta ley sólo se cumple si se produce contingencia, es decir, cuando los animales combinan dos estímulos, es necesario que dependa de la presencia de ambos estímulos. (Ley de la contingencia). Por ejemplo, no basta con que el sonido se presente sólo antes de la entrega del premio, sino que el sonido no se presenta en ausencia de premio. Para poder hablar de contingencia entre dos estímulos A y B, a la presencia de A le sigue B (contigüidad), sino que la ausencia de A suponga también la ausencia de B. Desde el punto de vista de la psicología del aprendizaje, la contingencia se obtiene comparando dos probabilidades: el estímulo incondicionado (p. ej., comer) con la presencia de un estímulo condicionado (p. ej., sonido) y su probabilidad de ocurrencia. Ausente. (Sierra, 2017)

Método

Tipo de investigación:

Una investigación tradicional la cual es cuantitativa en donde su objetivo es el describir la realidad de cierto tipo de comportamientos, en este caso el comportamiento y aprendizaje del ratón virtual. La realidad se puede apreciar por medio de la observación sin la intención de ocasionar sesgos. Entonces lo que la ciencia quiere lograr es obtener la teoría. (Kerlinger, 1993, pág. 10)

Entonces la investigación descriptiva es aquella que se encarga de explicar las características. Haciendo que se pueda observar a un principio general del cual es llamativo averiguar, llevándolo de lo general a lo particular. Este tipo de investigación puede servir como base para otros tipos de investigaciones. (Salkind, 1998, pág. 9)

Un diseño pre experimental ayuda a acercarse a las características que se estudia en el cual se administra un tratamiento o un estímulo sobre el cual se genera una hipótesis para así medir la variable determinada y observar sus efectos. El grado de control es muy bajo generando así imposible negar la presencia de variables extrañas. (Chávez Valdez, Esparza del Villar, & Riosvelasco Moreno, 2020, pág. 168)

Diseño de investigación:

El diseño pre experimental descriptivo longitudinal, del cual el modelo de investigación es el diseño número uno según Campbell y Stanley, "pre experimental. Del cual no tiene control sobre las variables y sus resultados. (Campbell & Stanley, 1957, pág. 23)

El diagrama de este diseño es el siguiente:

X O

Participantes:

Una rata virtual

Ambiente

Programa software de Sniffy la rata virtual.

Materiales:

Una Computadora

El programa "Sniffy the virtual rat"

Variables:

Variable independiente: El sonido y la palanca

Variable dependiente: la comida

Procedimiento

Primera Fase

· Descargar el programa “Sniffy the virtual rat” en la computadora.

· Trabajamos con una rata albina, en un programa virtual.

Segunda Fase

· El objetivo principal era que el ratón esté expuesto a 2 estímulos, una EC en este caso el sonido, y a un EI que sería la comida, entonces utilizamos un laboratorio simulado con una palanca, Sniffy tenía que presionar la palanca EC y obtendría comida EI, al principio tratábamos de darle al ratón señales apretando la palanca con el mouse, dando tiempo al experimento para que Sniffy asocie el EC con EI, al inicio no había respuesta y se quedaba dando vueltas o acicalándose, después de un buen tiempo, pudo tocar por su propia cuenta y por primera vez la palanca, después de eso tuvo su recompensa, y al ver que cada vez que tocaba la palanca EC tenía su comida.

Tercera Fase

· Ese ya fue un estímulo suficiente y repetía la acción una y otra vez y empezaba a tocar la palanca de forma más seguida, dando a entender que ya estaba condicionada con el estímulo y la respuesta que estábamos buscando, se pudo observar una RC.

Resultados

Pudimos trabajar con el programa de “Sniffy la rata virtual” ya que es muy similar como hacerlo con una rata de laboratorio presencialmente, este instrumento virtual nos ayuda en el aprendizaje del condicionamiento operante y clásico. Al inicio vemos como la rata va explorando el espacio limitado que tiene, pero lo va viendo y se va moviendo alrededor de él luego empezó hacer lo que estábamos buscando que tocará la palanca se apoyaba a las paredes y a veces se dormía.

Se puede afirmar gracias a los resultados observados en la tabla que, si puede llegar a condicionar al sujeto y que a medida que se dé más tiempo al sujeto, este puede presionar más veces la palanca sobre otras variables, independientes. Este trabajo se basa en la observación de las conductas realizadas por nuestra rata Sniffy, que se presentaron a su alrededor y por lo que hacía las cuales nos llevan necesariamente a observarlas. La observación de las conductas tomadas a través de nuestra observación y la experimentación nos dieron los resultados necesarios para escribir este artículo.

Fecha	Situación Experimental	Duración de la sesión experimental	Observaciones
25/02/22	Adaptación	2 horas	El sujeto exploro el ambiente
05/04/22	Condicionamiento Clásico	2 horas	El sujeto presiona la palanca muchas veces y recibe la comida. Pero también se limpia la cara.
15/04/22	Condicionamiento Clásico	1 hora	El sujeto empieza a relacionar que al bajar la palanca recibe comida.
25/04/22	Condicionamiento Clásico	3 horas	El sujeto se vuelve más lento de lo habitual, tarda en repetidas ocasiones en bajar la palanca. Aunque se hizo la demostración repetidas ocasiones, le costó mucho más tiempo de lo debido.
13/05/22	Condicionamiento Clásico	1 hora	El sujeto ya reconoce la relación entre la palanca y la comida, esto le llevo a bajar la palanca muchas veces, por lo tanto, recibe la recompensa de la comida.

Conclusiones

Como conclusiones se pudo observar el tipo de aprendizaje de la rata virtual. Si bien en ocasiones su aprendizaje y desarrollo lo llego a hacer en un tiempo apropiado hubo dificultades en algunas ocasiones en las que tardaba aún más debido a factores de los cuales no se tenía el control. Aun así, no impidió que Sniffy respondiera al estímulo auditivo de manera positiva. El condicionamiento clásico si pueden ser aplicados en la rata Sniffy. Si bien, hay algunos factores que no se pueden controlar dentro del programa como el tiempo, es algo que se puede sobrellevar. Sin embargo, el condicionamiento clásico se va poder llevar acabo mientras se tenga las condiciones necesarias, si bien se pueden presentar obstáculos se puede tolerar, por último el programa en si es muy práctico y ayuda a un mejor entendimiento al aprendizaje sobre el condicionamiento clásico, puede que no sea como un ratón físico, pero si llega hacer útil, y más aún en situaciones como el mundo está atravesando, por lo tanto el programa es útil y funcional, se recomienda ampliamente su uso.

Referencias

Agramonte Rodríguez, R. (s.f.). Obtenido de https://www.timetoast.com/timelines/origen-y-evolucion-del-condicionamiento-clasico-y-el-condicionamiento-operante-1959bdf7-47d5-4e64-823d-7ba43ec74235

Calderón, G. (2018). Euston96. Recuperado el 15 de 05 de 2022, de https://www.euston96.com/condicionamiento-clasico/

Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1957). Discúos experimentales. En C. Donald T., & J. C. Stanley, Discúos experimentales. Buenos Aires: Amorrotu Editores.

Chávez Valdez, S. M., Esparza del Villar, Ó., & Riosvelasco Moreno, L. (2020). DISEÑOS PREEXPERIMENTALES. En Enseñanza e Investigación en Psicología (Vol. 2, págs. 167-178). Juárez. Obtenido de https://revistacneip.org/index.php/cneip/article/download/104/80/#:~:text=Los%20preexperimentos%20sirven%20para%20aproxi,efectos%20(Campbell%2C%201969)

Domjan, M. (2010). PRINCIPIOS de aprendizaje y conducta (sexta ed.). (M. Rosas López, C. Islas Licona, & A. Vega Orozco, Edits.) México, D.F., México: Cengage Learning Editores, S. A. de C. V., una Compañía de Cengage Learning, INC. Corporativo Santa Fé. Doi: ISBN-13: 978-607-481-327-2

Kerlinger, F. (1993). Investigación del Comportamiento. En F. N. Kerlinger, Investigación del Comportamiento. México: Interamericana.

Molas, X. (05 de 05 de 2021). Psicoactiva. Obtenido de https://www.psicoactiva.com/blog/la-caja-de-skinner/

Rodríguez, E. M. (26 de 11 de 2021). La mente es maravillosa. Obtenido de https://lamenteesmaravillosa.com/que-es-el-condicionamiento-clasico-en-psicologia/

Rozo Castillo, J. (17 de 03 de 2014). Revista PsicologiaCientifica.com. Obtenido de https://www.psicologiacientifica.com/pavlov-reflejos-condicionados-verdadera-historia/

Ruíz Mitjana, L. (24 de 05 de 2019). Psicología y Mente. Obtenido de https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-de-sustitucion-estimulos-pavlov

Salkind, N. (1998). Métodos de Investigación. En N. J. Salkind, Métodos de Investigación. México: Pretince Hall.

Sierra, N. (29 de 10 de 2017). EFPC. Obtenido de https://www.efpc.es/la-contiguidad-la-contingencia-base-del-aprendizaje-perro/

“SNIFFY APRENDE A PRESIONAR LA PALANCA PARA OBTENER COMIDA EN EL LABORATORIO VIRTUAL.”

“SNIFFY LEARNS TO PRESS THE LEVER TO GET FOOD IN THE VIRTUAL LAB.”

Resumen

Mediante el trabajo se dará a conocer el condicionamiento clásico, el cual se encuentra estrechamente relacionado con el aprendizaje. El objetivo de la presente investigación es observar la conducta que tiene el sujeto frente a un estímulo sonido que se asocia al pulsar la palanca donde esta actúa como un estímulo condicionado (EC) un pellet (comida), que posteriormente se utilizara para reforzar y la respuesta de presionar la palanca. En esta ocasión se utilizó el programa de software interactivo para computador que tiene como nombre Sniffy Pro. Dicho programa, es una simulación de una rata virtual que permite observar y analizar su conducta frente a diversas situaciones y estímulos que se le presentan.

Palabras Claves: Condicionamiento clásico, estímulo, respuesta, conducta, aprendizaje, condicionamiento operante, moldeamiento.

Abstract

Through the work, classical conditioning will be revealed, which is closely related to learning. The objective of the present investigation is to observe the behavior that the subject has in front of a sound stimulus that is associated with pressing the lever where it acts as a conditioned stimulus (CS) a pellet (food), which will later be used to reinforce and lever pressing response. On this occasion, the interactive software program for computers called Sniffy Pro was used. This program is a simulation of a virtual rat that allows observing and analyzing its behavior in the face of various situations and stimuli that are presented to it.

Keyword: Classical conditioning, stimulus, response, behavior, learning, operant conditioning, shaping.

Introducción

Planteamiento del Problema

Se ha trabajado con Sniffy, la rata virtual, para la implementación de una conducta aprendida. Para ello se usó como un estímulo condicionado (EC), el alimento, el cual es utilizado como reforzador en las diferentes fases hacia su condicionamiento. Para esto nos cuestionamos acerca de lo que es un estímulo condicionado, es todo aquel estímulo interno o externo que al comienzo no provoca ninguna reacción en el organismo que se observa, sin embargo, es por medio de un proceso de condicionamiento clásico, que se hace posible la creación de una respuesta.

A esta se la denomina, respuesta condicionada (RC) ya que el organismo la ofrece luego de haberse dado la condición del aprendizaje, de la experiencia de la asociación de estímulos, como por ejemplo la respuesta de salivar que tiene el perro de Pavlov tras un estímulo que de modo natural no la provocaba.

Pregunta de Investigación

¿Se logra que Sniffy adquiera la conducta de presionar la palanca por medio del condicionamiento clásico y el condicionamiento operante, aplicando la técnica de moldeamiento?

Justificación

La importancia que tiene el trabajo de investigación es el dar a conocer la importancia que tiene el conocimiento y la conducta aprendida por la rata virtual, Sniffy. Al mismo tiempo, gracias a ello, se llega a implementar una nueva conducta a través de un proceso de moldeamiento.

Objetivos

En el presente informe de investigación, se tiene los siguientes objetivos:

Objetivo general

Aplicar el condicionamiento clásico y el condicionamiento operante, utilizando el software interactivo a Sniffy la rata virtual.

Objetivo específico

· Asociar estímulos (condicionamiento clásico).

· Moldeamiento (condicionamiento operante).

Marco Teórico

Los conductistas plantean que: la conducta es el resultado del ambiente, estímulos ambientales y su asociación por medio de la experiencia con la actividad psicológica del individuo; algunos aspectos centrales del conductismo son; la descripción y explicación de las conductas, a partir del modelo estimulo respuesta, la conducta como entidad central y los reflejos condicionados que fundamentan la organización de la conducta.

Para realizar el experimento de laboratorio virtual (Sniffy), se debe tener en claro la noción de las teorías conductistas, como uno de los principales marcos teóricos dentro de la psicología, el objetivo principal de este experimento es poder observar el control de la conducta en cuanto a diferentes estímulos que producen su respectiva respuesta.

Condicionamiento operante

El condicionamiento operante es una forma de aprendizaje mediante el cual un sujeto tiene más probabilidades de repetir las formas de conducta que conllevan consecuencias positivas y, por el contrario, menos probabilidades de repetir las que conllevan consecuencias negativas. Es un aprendizaje asociativo que tiene que ver con el desarrollo de nuevas conductas en función de sus consecuencias. Por otro lado es el proceso didáctico en él por el cual una respuesta se hace más probable o más frecuente. En el proceso del acondicionamiento operante el rebosamiento aumenta la probabilidad de repetición de ciertas respuestas.

El condicionamiento operante se interesa en la relación existente entre la conducta de un organismo y el medio en el que habita. El conocimiento que el condicionamiento operante obtiene a través de su investigación experimental, se refiere a los efectos que se producen en la conducta cuando se modifica sistemáticamente el medio ambiente. Con el condicionamiento operante, el animal aprende a conseguir algo -eliminar una situación perjudicial, obtener algo

beneficioso. La efectividad de este condicionamiento es tal que el sujeto no sólo aprende a responder ante una nueva situación con una conducta que formaba parte de su repertorio anterior, sino que también le puede permitir obtener un nuevo repertorio de conductas (Sánchez, 2018).

El condicionamiento operante, también llamado condicionamiento instrumental es un procedimiento, una herramienta o una estrategia de aprendizaje que se basa en que la probabilidad de que se dé una respuesta concreta y determinada dependiendo siempre de las consecuencias esperadas (Vergara, 2019).

Por lo tanto, según el condicionamiento operante de Skinner los animales (no nos olvidemos que el ser humano es un animal), aprendemos conductas en función de las consecuencias. Esto es, en función de las consecuencias obtenidas (positivas o negativas) de cada acción, las conductas serán o no repetidas en el futuro (Alcauter, 2011).

El término se lo debemos a Skinner, padre del conductismo, que tras muchos experimentos e investigaciones con animales llegó a él siguiendo la estela de los descubrimientos y teorías previas de Pávlov y de Thorndike, con el condicionamiento clásico y la ley del efecto respectivamente (Castro, 2022).

Condicionamiento clásico

El condicionamiento clásico es un tipo de aprendizaje asociativo cuyas primeras teorías se iniciaron con Iván Pávlov a finales del siglo XIX. El filósofo ruso, con sus experimentos con perros, sentó las bases de este aprendizaje (García, 2015).

El condicionamiento clásico puede definirse como el proceso mediante el cual un estímulo no condicionado, que produce efectos conocidos, se asocia a un estímulo neutro hasta el punto en que el estímulo neutro produce efectos muy similares a los del estímulo no condicionado. Al final del proceso, el estímulo neutro se denomina "estímulo condicionado" y su efecto se denomina "condicionado" (Francia, 2021).

Con base al experimento realizado a una rata virtual a la cual se le aplicó el método del condicionamiento operante.

El objetivo de este experimento consiste en lograr que la rata presione la palanca por sí sola, para obtener alimento. Para lograr esto, es necesario un adecuado condicionamiento previo, que consiste en presentar un estímulo cuando la rata haga una determinada conducta.

En la presente investigación se observó el comportamiento natural de la rata antes del entrenamiento, y se trabajó sobre las formas de conducta que ya la misma tenía, la conducta que se toma en consideración en este caso es la elevación de las dos patas delanteras de la rata, al principio independientemente de donde lo hicieran se le suministraba el alimento, posteriormente solo se le suministraba una recompensa alimenticia cada vez que lo que hacia la misma conducta, pero en este caso, cerca de la palanca. Cuando la rata se aproximaba regularmente, se le exige que se acerque más y más y finalmente se le obliga a tocar la palanca antes de darle la comida (Condicionamiento operante, 2018).

Para realizar todo este procedimiento, la persona que realiza el condicionamiento tiene que considerar distintos factores que puedan incidir en él o ella.

Ya que la rata al no realizar la conducta que la persona desea, se es susceptible a que el mismo se estrese. Para esto es necesario tener mucha paciencia, y ser una persona muy observadora, para determinar el momento en que la rata realiza cierta conducta y estipular en qué momento se debe presentarle alimento. Es muy importante que la rata este observando el momento en que el conductista le presenta el alimento, para que por sí sola determine que cada vez que realiza esa conducta, se le presenta alimento, así es como se aplica el condicionamiento en la rata.

Castigo: En comparación con el refuerzo es un proceso en el cual el estímulo es dado después de la presentación de un comportamiento que va a causar la disminución de la probabilidad de que éste vuelva a ocurrir. Hay dos tipos de castigo: Castigo Positivo. Es la adición de algo, que va a causar la disminución de la repetición de determinada conducta. (Castigo negativo. en las personas, es cuando en una escuela, la enseñanza se plantea como un programa de refuerzos que puede modificar la conducta del alumno, si el alumno responde correctamente, se le da una serie de estímulos positivos, como unas estrellitas, un punto más, etc., si no responde correctamente se le dan estímulos negativos o simplemente no se le dan los estímulos positivos. Esto se repite el número de veces necesarias, hasta que todas las respuestas estén asimiladas. Por eliminación) Un ejemplo de cómo se aplica esta teoría Va a ser la eliminación de algo favorable, El condicionamiento operante, es quizá el cuyo fin va a ser que disminuya el método que más aplicaciones tiene en la probabilidad procedimientos conductuales. Sirve para de que el comportamiento vuelva a ocurrir.

Moldeamiento

El Moldeamiento de conducta significa reforzar una secuencia graduada de cambios sutiles hacia la conducta final, empezando con la respuesta más cercana. El moldeado empieza reforzando la primera aproximación cada vez que es ofrecida, hasta que sea ejecutada sin dudar. (Moldeando nuevas conductas –S.G. Friedman).

La técnica del moldeamiento en psicología, consiste en crear una nueva conducta mediante el reforzamiento de aproximaciones sucesivas (reforzamiento diferencial) y la extinción de aproximaciones previas a la conducta final. En otras palabras es un procedimiento para enseñar una conducta nueva deseada. Está basada en el condicionamiento operante que se utiliza para introducir una nueva conducta que es más compleja en el repertorio de la persona. (Qué es el moldeamiento de la conducta, 2021)

El condicionamiento operante da forma a la conducta del mismo modo que el escultor a una masa de barro. (Skinner, 1953).

Mediante el moldeamiento en el condicionamiento operante podemos enseñar nuevas habilidades a cualquier persona, es una técnica que enseña paso a paso hasta llegar a la conducta final.

Hay algunas conductas que tienen mayor complejidad, es por ello que debemos dividirlas en pequeñas habilidades y hacer uso de ayudas si fuese necesario. Partimos de las habilidades prerrequisitos de la persona, el moldeamiento puede requerir varias aproximaciones sucesivas hasta lograr la conducta final.

Con el uso del reforzamiento podemos incrementar o mantener una conducta, que ya está ocurriendo con frecuencia. Para el desarrollo de conductas complejas, hacemos uso del procedimiento de encadenamiento, que se tratan de enseñar una conducta que está compuesta por múltiples conductas componentes (Transferencia del control de estímulo y ayudas. Análisis Aplicado de la Conducta. 2019. Segunda edición. John O. Cooper, William L. Heward Timothy E. Heron).

Resultados

Durante el proceso de observación a Sniffy, se debe de recalcar que demostró una gran eficacia en aprender dichas conductas mencionadas anteriormente. Es realmente muy interesante el cómo funciona el software, aunque a pesar de ser solo una simulación, mediante este programa ha permitido el mostrar cómo es que se puede aplicar el condicionamiento clásico y operante. Este trabajo ha permitido tener un mejor conocimiento en el tema y una gran retroalimentación para obtener un mayor entendimiento, también una gran experiencia en el poder trabajar con el software de simulación a quien se le conoce como Sniffy.

Conclusiones

En conclusión, se observa que, mediante la toma de la conducta realizada en el software interactivo, el programa de simulación virtual, mencionado anteriormente, este tiene como nombre de Sniffy. Así mismo, se ha observado las conductas específicas que ha presentado la rata virtual, para luego poder analizar cuál de las conductas se ha presentado con mayor frecuencia en el comportamiento de Sniffy. Se concluye también que las respuestas condicionadas son emitidas por el organismo (rata) ante los estímulos condicionados que se le presenten.

Referencias

Alloway, T. Wilson, G y Graham, J. (2006). Sniffy. Obtenido de:

https://www.paraninfo.es/catalogo/9788497323932/sniffy-la-rata-virtual--pro-

Castro, S. (31 marzo, 2022) Condicionamiento Operante: Cuando el aprendizaje llega a través de las consecuencias Obtenido de: https://www.iepp.es/condicionamiento-operante/

Condicionamiento operante, (2018). Obtenido de:

https://www.tuconducta.com/autismo-infantil/que-es-el-moldeamiento-de-la-conducta

Francia, G. (2 febrero 2021) Qué es el condicionamiento clásico y ejemplos. Obtenido de: https://www.psicologia-online.com/que-es-el-condicionamiento-clasico-y-ejemplos-5464.html

Mejia A. (11 abril 2011) El condicionamiento operante y su influencia en el ámbito educativo

https://www.utm.mx/edi_anteriores/temas43/2NOTAS_43_4.pdf

Rodríguez Puerta, A. (25 de agosto de 2021). Estímulo condicionado. Obtenido de:

https://www.lifeder.com/estimulo-condicionado/

Friedman, S. (Moldeando nuevas conductas –). Obtenido de:

https://www.behaviorworks.org/files/translations/Shaping%20New%20Behaviors%20-%20Spanish%20Traslation.pdf

Sánchez, G A. (12 julio 2018) MOLDEAMIENTO DE LA CONDUCTA DE SNIFFY. Obtenido de: https://www.scribd.com/document/383699378/Ejercicio-23-Sniffy

Vergara C. (12 marzo 2019) La teoría del. Condicionamiento operante de B. F. Skinner. Obtenido de:

https://www.scribd.com/document/472714517/Condicionamiento-Operante

“REMY DE VUELTA A LA CAJA DE SKINNER, LABORATORIO VIRTUAL.”

“REMY BACK TO SKINNER´S BOX, VIRTUAL LAB.”

Resumen

La presente investigación contiene una explicación y presentación de cómo se implementó el moldeamiento clásico y el moldeamiento operante, mediante Remy la rata de laboratorio virtual en un simulador de la caja de Skinner. El objetivo del laboratorio es condicionar una conducta de adquisición en Remy y aprender sobre el condicionamiento clásico y operante para así poder identificar los pasos para el desarrollo de los comportamientos, asociar los estímulos y moldear la conducta para estudiar el aprendizaje con la variable independiente (alimento) y la variable dependiente (bajar la palanca). Como Remy fue el único participante en varias sesiones los resultados fueron favorables y evolutivos, obviamente se tuvieron dificultades como la abstinencia, resistencia que Remy tuvo al comenzar el experimento, pero aun así se llegó a tener una razón fija de 3 veces cada 5 minutos. Llegando así a la conclusión de que el condicionamiento clásico y operante representan las formas más efectivas de aprendizaje asociativo.

Palabras Claves: Remy, rata, condicionamiento, clásico, asociar, estímulos.

Abstract

The present investigation contains an explanation and presentation of how classical molding and operant molding were implemented, through Remy the virtual laboratory rat in a Skinner box simulator. The objective of the laboratory is to condition an acquisition behavior in Remy and learn about classical and operant conditioning in order to identify the steps for the development of behaviors, associate stimuli and shape behavior to study learning with the independent variable (food) and the dependent variable (lower the lever). As Remy was the only participant in several sessions, the results were favorable and evolutionary, obviously there were difficulties such as abstinence, resistance that Remy had at the beginning of the experiment, but even so, a fixed ratio of 3 times every 5 minutes was achieved. Thus reaching the conclusion that classical and operant conditioning represent the most effective forms of associative learning.

Keyword: Remy, rat, conditioning, classical, associate, stimuli.

Introducción

Planteamiento del problema

La implementación de una conducta aprendida usando como un estímulo condicionado (EC) el alimento para Sniffy que le cambiamos el nombre a Remy, que es utilizado como reforzador en fases posteriores de condicionamiento. La respuesta condicionada (RC) que se establece es esencialmente una respuesta emocional condicionada (REC) que no es acompañada de reacciones motrices que podemos observar fácilmente. (Adarraga, 2017) Los antecedentes del condicionamiento clásico son basados en los estudios de Ivan Pavlov y Edward Thorndike y los profundizó, el experimento de la caja de Skinner donde se coloca una rata en una jaula lejos de los estímulos externos y en el interior de la jaula se encuentra una palanca cuya presión provoca una caída de una porción de comida. (Francia, 2021)

Pregunta de investigación

¿Cómo implementamos el condicionamiento clásico en Remy una rata virtual, mediante el aprendizaje asociativo, con estímulos de sonidos si estamos en tiempos de cuarentena?

Justificación

La importancia del trabajo es la práctica y el conocimiento aprendido por Remy, implementar moldeamiento condicionamiento clásico y operante.

Objetivos

Objetivo General

La presente investigación tiene como objetivo general condicionar una conducta en la rata virtual y aprender sobre el condicionamiento clásico y condicionamiento operante para así exponer el conocimiento basado en Remy.

Objetivos Específicos

-Identificar los pasos en el desarrollo del comportamiento aprendido de Remy.

-Asociar estímulos del sonido y palanca con comida por el condicionamiento clásico.

-Moldear la conducta de presión de palanca (condicionamiento operante)

Hipótesis

Se podrá generar y modelar una conducta en Remy la rata virtual, para aprender sobre el condicionamiento clásico, condicionamiento operante y asociación de estímulos.

Marco teórico

En este artículo se presentará los resultados que se observaron y aprendieron con el software Sniffy The virtual Rat V. 6.2.4., donde se puso en práctica el condicionamiento operante. Debido al ambiente virtual creado por la COVID- 19. Se implementaron medidas y herramientas necesarias para que la virtualidad y la práctica puedan realizarse.

En las clases virtuales se descargó Software de Sniffy que es un programa divertido e interactivo para poder estudiar el condicionamiento reflejo, condicionamiento operante y conocer los principios del moldeamiento. Este software interactivo no solo ofrece diversión, sino también experiencias prácticas para configurar y realizar sofisticados experimentos que simulan a la perfección el entorno de un laboratorio autentico, pero sin los inconvenientes que implica el uso de una rata de verdad. (Alloway, Wilson, & Graham, 2006)

A través del conocimiento adquirido en clases virtuales sobre el comportamiento y la adquisición de este pudimos de experimentar de forma virtual con Sniffy viendo así que el condicionamiento requiere de tiempo y paciencia más que de otros factores, de igual manera la observación continua debido a que la forma virtual lo volvía más fácil pero fue un gran aporte a la enseñanza y aprendizaje.

En sus experimentos Skinner utilizaba el moldeamiento, un procedimiento mediante el cual ciertos reforzadores, por ejemplo, la comida, van guiando la conducta de un animal hacia la conducta deseada. (Alonso, 2014). Esta combina el reforzamiento positivo, que consiste en la presentación de un estímulo agradable tras una determinada respuesta del

sujeto, y el no reforzamiento, es la no presentación de ese estímulo, con la finalidad de cambiar una determinada respuesta en otra diferente, más compleja. (Artigas, y otros, 2002)

Al experimentar se pretende lograr un adecuado control de variables y estímulos, aislando las variables extrañas. Esta tarea es facilitada por contarse con aparatos apropiados para el control y registro de las conductas del sujeto experimental. Así el experimentador puede establecer las condiciones específicas para la observación sistemática de las conductas y lograr la replicabilidad del experimento con otros sujetos. (Borda, 2010)

Con los conceptos que colocamos anteriormente, procedemos a hablar sobre la adquisición que es el proceso aprendizaje de la conducta en el que la conducta se asocia al refuerzo positivo y/o al refuerzo negativo. Al promover la adquisición de una conducta nueva, encontramos que en la mayoría de los casos el sujeto jamás emitió previamente la respuesta que se desea reforzar, o solamente la posee parcialmente. (Borda, 2010) Debido al refuerzo, la conducta cada vez se da más rápidamente, más veces y tiene menos probabilidades de desaparecer. (Badia, 2019).

El condicionamiento operante es un proceso que ejerce el control sobre la conducta de un organismo y en un cierto ambiente por medio de aplicación de algunos refuerzos. El autor Carlos Vergara 2022 nos indica que el condicionamiento operante fue desarrollado por el psicólogo americano Burrhus F. Skinner. Entendemos como condicionamiento operante aquel en el que la frecuencia de una conducta es modificada a través de la aplicación de reforzadores positivos con los pelets. (Angelini, 2022)

El moldeamiento de comportamientos es una de las técnicas operantes que sirven para desarrollar conductas. (Torres, 2021) Se utiliza para establecer, de forma progresiva, conductas sencillas y unitarias. (Sans Martín, 2022)

Método

Tipo de Investigación

Se utilizó una investigación de tipo experimental dado que se controlan las variables es ambiente es controlado por el investigador.

Participante

Mamífero, del orden de los roedores de especie mus músculos albino. Sniffy la rata virtual que fue renombrado a Remy por la película Ratatouille que nos inspiró a terminar el trabajo y comer rico.

Ambiente

La investigación se realizó en la caja de Skinner virtual por la situación sanitaria, pero los investigadores trabajaron en aulas en la zona de Bolognia, ciudad de La Paz, Bolivia.

Materiales

Computadora o laptop

Software de Sniffy La Rata Virtual versión 5.2

Variables

Variable Dependiente

Presión de la palanca.

Variable Independiente

Privación del alimento (pelets).

Procedimiento

En las clases presenciales lo que se hacía era conseguir un sujeto de experimentación que según (Borda, 2010) son animales mamíferos, del orden roedor, de la especie Mus músculus. A estos sujetos se les priva de alimento pero no de agua, el alimento que es reforzador son unos pequeños pelets. Esto se trabaja con los estudiantes de primer semestre para poder enseñar el condicionamiento clásico, operante, técnicas de adquisición conductual y moldeamiento.

Inicialmente se descarga el software gratuito de Sniffy, se realizan pruebas para ver cómo funciona el software de Sniffy. Posteriormente el ratón es privado de alimento para que "por accidente" presione la palanca y salga su alimento (pelets), se observa a Sniffy y se repiten las sesiones para obtener un registro.

Resultados

Remy se para en dos patas en cualquier momento y con el paso del tiempo termina pulsando la palanca aunque sea por casualidad y así se consiguen los pelets. Remy seguirá aumentando su respuesta de presión de la palanca por el refuerzo positivo porque habrá asociado los estímulos.

En la ilustración 4 se puede demostrar que el histograma (barras) han superado más de la mitad de su límite, la columna roja de encima de las palabras bar-sound (palanca sonido) y action force (fuerza de la acción) de la ventana empezará a ocupar aproximadamente la cuarta parte de la altura máxima. Esto demuestra que Sniffy está aprendiendo a asociar palanca –sonido y que fue aumentando y se llegó a razón fija de 3 veces cada 5 minutos.

Conclusiones

El condicionamiento clásico y el condicionamiento operativo representan las dos principales formas de aprendizaje asociativo. El primero es una forma de aprendizaje implícito asociativo y consiste en la asociación de dos estímulos, un estímulo incondicional y un condicionamiento. En el segundo, el operante, descubierto por primera vez por el psicólogo E. Thorndike a principios del siglo XX y profundizado por el conductista B. F. Skinner, el individuo aprende a asociar una respuesta a un estímulo para él altamente significativo. Sobre los resultados, Remy aprendió a bajar la palanca con una razón fija de 3 veces cada 5 minutos aprendiendo así sobre el aprendizaje asociativo mediante el cual se establece una vinculación o asociación entre dos o más fenómenos (comida y palanca). La experiencia con Remy la rata virtual, fue muy buena ya que pudimos aprender, aún en tiempos de pandemia, sobre el condicionamiento y ver la manera de afrontar los problemas.

Referencias

Adarraga, P. (2017). Facultad de Psicología. Universidad autónoma de Madrid. Encontrado en: https://www.uam.es/Psicologia/Adarraga-Morales,-Pablo/1242653125474.htm?language=en&pid=1242653751587&title=Adarraga%20Morales,%20Pablo

Alloway, T., Wilson, G., & Graham, J. (2006). Sniffy la rata virtual. Pro versión 2.0. Encontrado en: https://www.paraninfo.es/catalogo/9788497323932/sniffy-la-rata-virtual--pro-version-2-0

Alonso, A. (02 de Diciembre de 2014). Definición de la semana: moldeamiento. PSYCIENCIA. Encontrado en: https://www.psyciencia.com/definicion-de-la-semana-moldeamiento/

Angelini, A. (2022). Condicionamiento Operante. Portal de formación online para profesionales sanitarios. Encontrado en: https://psiquiatria.com/glosario/condicionamiento-operante

Artigas, Chamizo, Pons, Rodrigo, Prados, Sansa, y otros. (2002). Moldeamiento. Segona Trobada de Professors de Ciències de la Salut, 3. Encontrado en: https://paginaspersonales.deusto.es/matute/psicoteca/Practicas/Chamizo/3-Moldeamiento.pdf

Badia, A. (01 de Febrero de 2019). Qué es el condicionamiento operante: definición y ejemplos. Psicología-Online. Encontrado en: https://psicologiaymente.com/psicologia/condicionamiento-operante

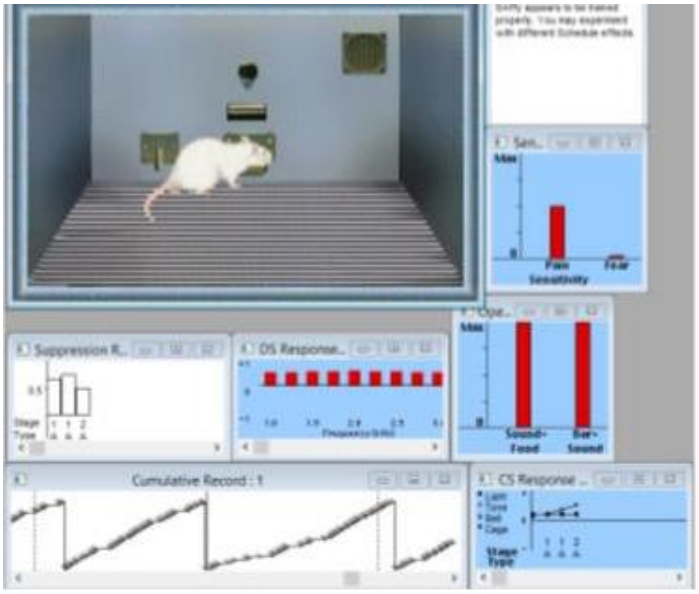
Borda, X. (15 de Marzo de 2020). Análisis conductual y diseños experimentales. La Paz, Bolivia: Universidad La Salle. Pág. 21.

Francia, G. (2021). La caja de Skinner: en qué consiste este experimento. Psico-online. Encontrado en: https://www.psicologia-online.com/la-caja-de-skinner-en-que-consiste-este-experimento-5461.html#:~:text=caja%20de%20Skinner-,Objetivo%20de%20la%20caja%20de%20Skinner,tiende%20a%20abandonar%20un%20comportamiento.

Sans Martín, E. (2022). Moldeamiento y encadenamiento para enseñar habilidades. Eres mamá. Encontrado en: https://eresmama.com/moldeamiento-encadenamiento-ensenar-habilidades/

Torres, A. (2021). Moldeamiento o método de las aproximaciones sucesivas: usos y características. Psicología y mente. Encontrado en: https://psicologiaymente.com/psicologia/moldeamiento

Anexos



“TRABAJO DE INVESTIGACION DE LABORATORIO”

“LABORATORY RESEARCH WORK”

Resumen:

En el presente trabajo de investigación nuestro objetivo es comprobar y reafirmar la técnica de moldeamiento clásico ya que los seres humanos hemos estado toda la vida estudiando a objetos, animales y personas sobre todo. Como materiales se usó una computadora con el programa de ratón virtual Sniffy, con el objetivo de adiestrarlo y enseñarle. Este estudio se basa en el condicionamiento clásico, donde estos estímulos se van observando, para registrar posteriormente la asociación. Para poder llegar a adiestrarlo y estudiarlo, pasamos por 2 diferentes estímulos: estímulo auditivo y estímulo de comida, uno detrás de otro y en cada uno de ellos se muestra cada vez más inteligente, esto forma un desarrollo de prueba progresivo, gracias a esto podemos decir que el ratón (Sniffy) comenzaba en un estado neutro, sin saber absolutamente nada, luego empezaban a sumarse diferentes adversidades.

Palabras Claves: Estímulo, ratón, condicionamiento clásico, asociación, laboratorio.

Abstract

In the present work and research, our objective is to verify and reaffirm the classical molding technique since human beings have spent their entire lives studying objects, animals and people above all. As materials, a computer with the Sniffy virtual mouse program was used, with the aim of training and teaching it. This study is based on classical conditioning, where these stimuli are observed, to subsequently record the association. To be able to train and study it, we go through 2 different stimuli: auditory stimulus and food stimulus, one after the other and in each of them it becomes more and more intelligent, this forms a progressive test development, thanks to this we can say that the mouse (Sniffy) began in a neutral state, knowing absolutely nothing, then different adversities began to add up.

Keywords: Stimulus, mouse, classical conditioning, association, laboratory.

Introducción:

Como principal objetivo de la presente investigación tenemos el condicionamiento clásico en un ratón blanco virtual trabajando en el programa virtual “Sniffy the rat”. La rata virtual Sniffy se debe programar para comprobar el funcionamiento del condicionamiento clásico y el operante. La presente investigación fue realizada de manera virtual debido a la pandemia y se llegó a recurrir una manera de trabajo virtual. Luego de haber realizado un estudio con respecto a este tema y realizar la experimentación, se puede concluir que es posible llegar a un buen condicionamiento operante en Sniffy de manera que logre presionar la palanca 10 veces por sí mismo antes de consumir los pellets. En la investigación también se vieron algunos patrones de comportamiento importantes en cuanto al rendimiento de Sniffy que se remontan al momento de la adaptación ya que cuando se estimuló la asociación Sonido-Comida al máximo de su potencial, la asociación Sonido-Palanca fue mucho más difícil de lograr, y por lo tanto, los resultados que se tuvo al momento de experimentación no fueron satisfactorios ya que luego de aproximadamente veinte minutos, Sniffy no presionó la palanca de manera especial, sólo presionando la palanca de la misma forma que lo hacía al momento de la adaptación, mientras que al haber estimulado a Sniffy tan sólo hasta la mitad del potencial de asociación Sonido-Comida, los resultados de la experimentación fueron inmediatos ya que empezó a presionar la palanca por su cuenta en la etapa de adaptación, asociando así Sonido- Palanca.

Planteamiento del problema

El condicionamiento clásico, también llamado condicionamiento pavloviano, es un modelo de estímulo respuesta o aprendizaje asociativo (E primera vez por Ivan Pávlov. E) es aprendizaje asociativo demostrado por Ruíz Mitjana (2019)

Un estímulo provoca una respuesta, y ese es el condicionamiento clásico en la que el estímulo y las respuestas incondicionadas se transforman en la respuesta condicionada al estímulo neutral, creando así un reflejo aprendido. (Calderón, 2018)

Cómo propósito del presente estudio usamos el programa "Sniffy the rat" para desarrollar una conducta conocida como condicionamiento clásico o pavloviano en un ambiente controlado y vigilado y así presentar de forma gráfica los resultados del estudio. Pávlov decidió utilizar una campana, será una estimulación neutral y no recibió la respuesta del perro al principio. (Calderón, 2018)

El Condicionamiento Clásico fue también desarrollado por Edwin B. Twitmyer paralelamente, investigó el reflejo patelar de estudiantes universitarios haciendo sonar una campana segundos antes de golpear el tendón de la rótula. (Agramonte Rodríguez, s.f.)

Objetivos

Objetivo general.

Lograr que el ratón virtual "Sniffy" aprenda conductas de alimentación y reconocimiento del sonido mediante el condicionamiento clásico poniendo en cuenta lo llevado en el laboratorio.

Objetivos específicos.

• Instalar correctamente el programa "Sniffy the virtual rat" en la computadora.

• Llevar la teoría del condicionamiento clásico a la práctica mediante el programa.

• Analizar cómo es el comportamiento de rata Sniffy por medio del condicionamiento

Clásico.

• Registrar si hay avances con la rata Sniffy a través del programa

• Conocer cómo afectan los estímulos incondicionados y condicionados en la rata Sniffy

Marco teórico

EI objetivo del conductismo es la observación, predicción y control de la conducta.

Los conductistas sostienen que ellos pueden predecir la respuesta con anterioridad, y que dada la respuesta, pueden establecer la situación o estímulos que provocan la reacción. A este proceso conductista de aprendizaje Wattson lo llamó formación dc hábito, y más tarde se refirió a este como condicionamiento. (Aprendizaje aprendizaje, 1996)

Watson respaldó y tomó la teoría del condicionamiento clásico de Pavlov para explicar los hábitos de conducta (aprendizaje por condicionamiento)

Terminología del condicionamiento clásico

Estimulo Incondicionado (EI): Es todo evento de estímulo que produce una respuesta en el organismo sin que necesariamente se deba a un aprendizaje previo. Es decir que estos estímulos desencadenan respuestas que ya se encuentran por naturaleza en el organismo. En el caso del experimento de Pavlov, el estímulo incondicionado sería el alimento.

Respuesta lncondicionada (RI): Es la respuesta natural ante el estímulo incondicionado sin que necesariamente se deba a un aprendizaje previo. En el experimento, 1o sería la respuesta natural de salivación al gusto del alimento en la boca.

Estímulo condicionado (EC): Cualquier estímulo que evoque una respuesta que no se asocia normalmente con ese estímulo (previamente es un estímulo neutro).

Por ejemplo, la luz no evoca naturalmente la respuesta de salivación.

Respuesta Condícionada (RC): Respuesta "similar" a la respuesta incondicionada, que es evocada por el estímulo condicionado y conlleva la intervención de un proceso de aprendizaje.

Método

Tipo de investigación:

La investigación es de tipo cuantitativo y descriptivo. De acuerdo con (Tamayo, 2007), el método cuantitativo consiste en el contraste de teorías ya existentes a partir de una serie de hipótesis surgidas de la misma, siendo necesario obtener una muestra, ya sea en forma aleatoria o discriminada, pero representativa de una población o fenómeno objeto de estudio.

Entonces la investigación descriptiva comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos, el enfoque descriptivo se hace sobre conclusiones dominantes o sobre como una persona, grupo, cosa funciona en el presente. (Tamayo, 2006)

Diseño de investigación

El diseño de la investigación es pre-experimental descriptivo longitudinal.

Según Campbell y Stanley (1963) se produce una investigación pre-experimental cuando:

- Se compara un grupo de sujetos al que se aplica un tratamiento experimental con otro grupo al que no se le aplica el tratamiento.

La investigación no tiene control sobre sobre las variables y resultados. (Stanley, 1957)

El diagrama del diseño es el siguiente:

X O

Participantes:

El ratón virtual Sniffy.

Ambiente:

Programa software de Sniffy el ratón virtual.

Materiales:

-Computadora

-El programa software “Sniffy the virtual rat”

Variables:

Variable independiente: La palanca y el sonido.

Variable dependiente: La comida.

Procedimiento:

§ Descargar el programa “Sniffy the virtual rat”

§ Trabajar con el ratón en el programa virtual.

§ Utilizar el laboratorio simulado con la palanca

§ Hacer que Sniffy presione el botón y así obtendrá comida.

Después de todo esto Sniffy ya tuvo el estímulo suficiente y gracias a esto ya repetía la acción, empezaba a tocar la palanca de forma más seguida y esto nos daba a entender que ya estaba condicionado con el estímulo y la respuesta que estábamos esperando.

Resultados

Fase de Adaptación y Condicionamiento

Luego de realizar la experimentación con Sniffy, los resultados muestran que al momento de adaptación de Sniffy, el estimular hasta la mitad del potencial de asociación Comida-Sonido produce el incremento de la asociación Palanca-Sonido, mientras que presionar la palanca hasta que la asociación Comida-Sonido alcance su máximo potencial disminuye las probabilidades de que la asociación Palanca-Sonido se desarrolle de manera óptima. También se puede observar que el momento de asociación es vital cuando se desea tener una buena respuesta al momento de la experimentación.

Conclusiones:

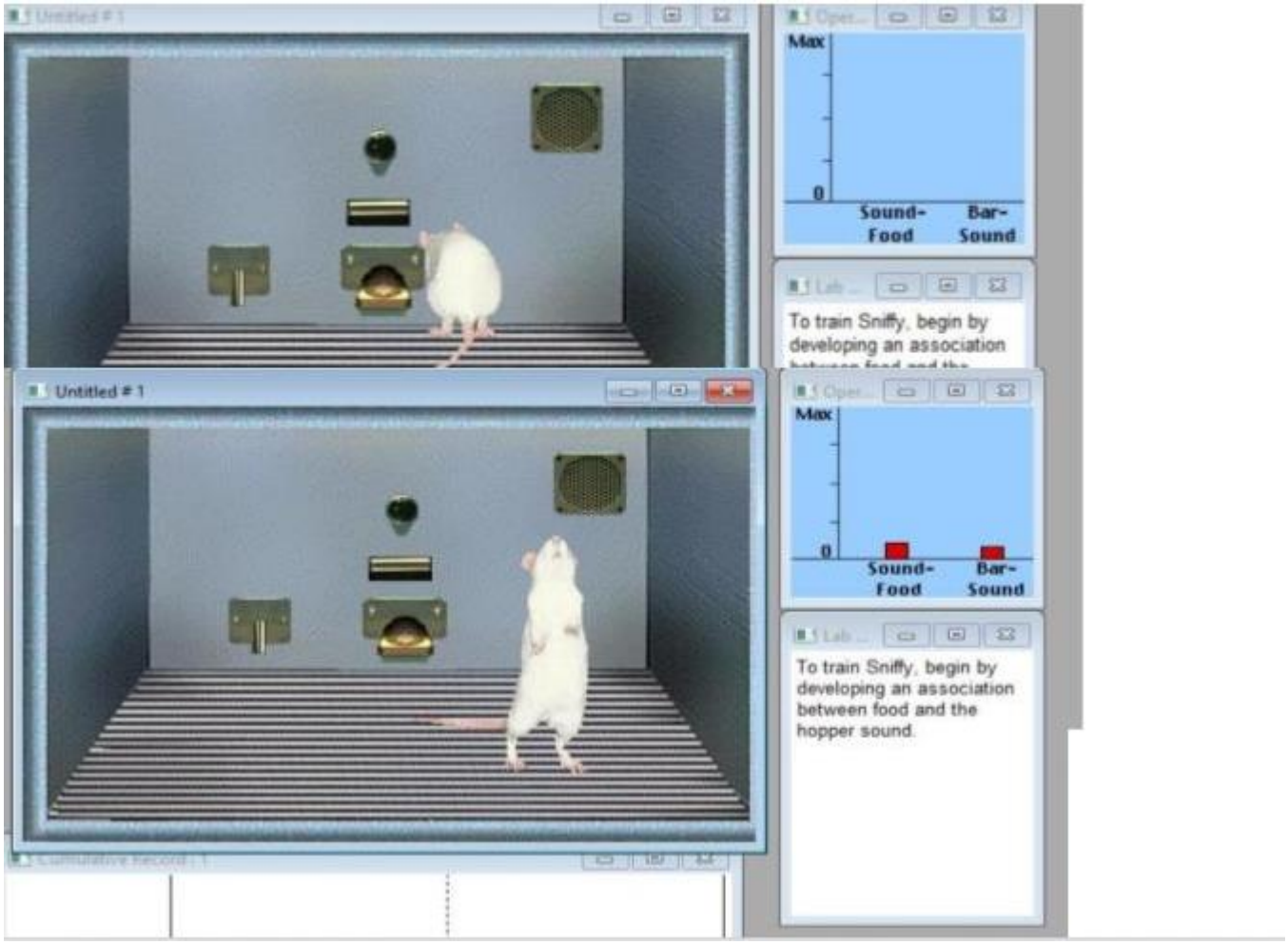
En conclusión, según la investigación se observa el tipo de aprendizaje de la rata virtual Sniffy. El aprendizaje y desarrollo se logró en un tiempo apropiado, aunque también se encontraron ciertas dificultades como que tardaba más en

aprender debido a factores en los que no ejercemos control. A pesar de los obstáculos, nada impidió que la rata Sniffy respondiera a los estímulos de la manera esperada y de forma positiva. Entonces la conclusión es que el condicionamiento clásico si puede ser aplicado en más ratas. Aunque hay factores que no se pueden controlar ya que es una investigación virtual. El condicionamiento clásico se puede llevar a cabo mientras se tenga las condiciones necesarias y ayuda a tener mejor comprensión al aprendizaje sobre el condicionamiento clásico y si llega hacer útil y promovemos altamente el uso del condicionamiento clásico.

Referencias:

Alloway, T., Wilson, G. y Graham, J. (2006). Sniffy la rata virtual. Pro versión 2.0. España: Paraninfo, S.A.

Anexos



“INVESTIGACIÓN A TRAVÉS DEL REFLEJO CONDICIONADO Y EL CONDICIONAMIENTO OPERANTE EN UN RATÓN VIRTUAL.”

“RESEARCH THROUGH CONDITIONED REFLEX AND OPERANT CONDITIONING IN A VIRTUAL MOUSE.”

Resumen

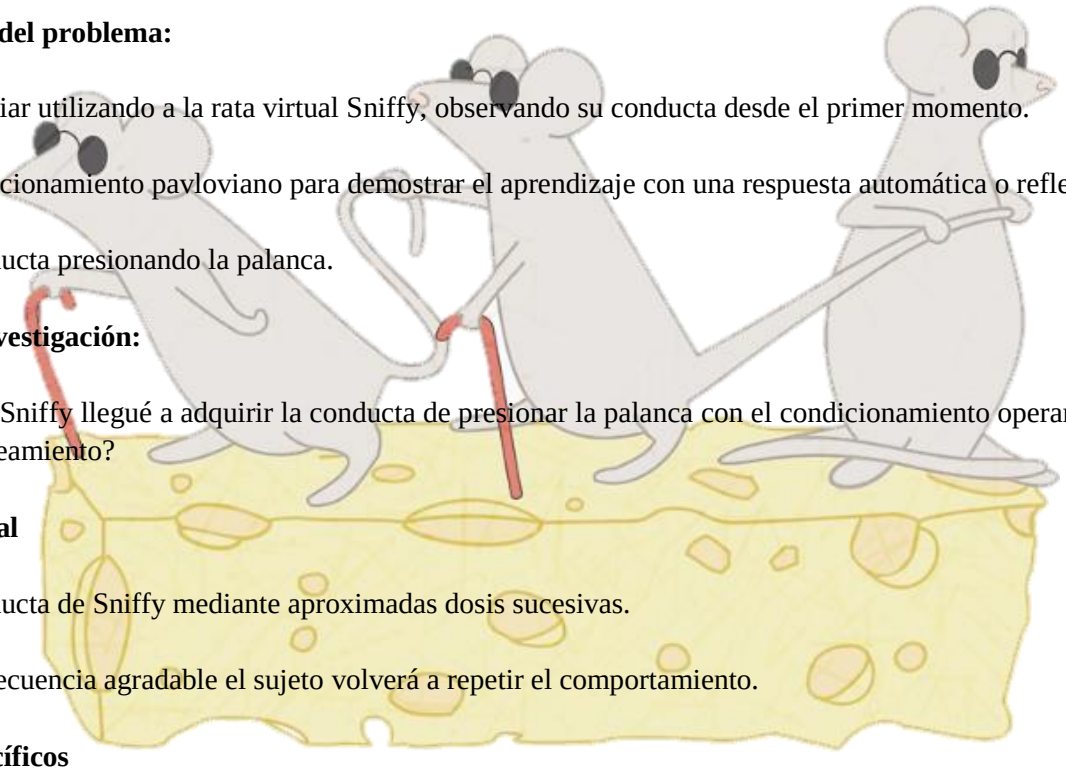
Se realizó el trabajo para poder observar la conducta, en dicho trabajo se realizó una investigación experimental en el programa para computadora: “Sniffy”, midiendo el tiempo de respuesta a través de diferentes estímulos (comida y sonido). Llegando a la conclusión que la comida actuaría de manera más efectiva.

Planteamiento del problema:

Aprender a asociar utilizando a la rata virtual Sniffy, observando su conducta desde el primer momento.

Utilizar el condicionamiento pavloviano para demostrar el aprendizaje con una respuesta automática o refleja.

Moldear la conducta presionando la palanca.



Pregunta de investigación:

¿Se lograra que Sniffy llegué a adquirir la conducta de presionar la palanca con el condicionamiento operante aplicando la técnica de moldeamiento?

Objetivo general

Moldear la conducta de Sniffy mediante aproximadas dosis sucesivas.

Si hay una consecuencia agradable el sujeto volverá a repetir el comportamiento.

Objetivos específicos

Observar el tiempo que tarda en asociar .la conducta

Implementar el moldeamiento.

Marco Teórico

Pavlov plantea la teoría del reflejo condicionado, aquella dice que es una respuesta de un individuo ante cierto estímulo que se repite varias veces, por lo que en un principio dicha conducta no estaba ahí. Las conductas en un principio tienen una notoriedad baja hasta que se tornan sumamente arraigadas. Dichos reflejos se refuerzan a través de conexiones temporales. Lo más importante para la producción de un reflejo condicionado es la coincidencia de tiempo entre el estímulo nuevo y aquél que produce el reflejo no condicionado. Dentro de esta teoría, cabe mencionar que hay distintos matices y se deben reforzar cada uno en lo posible para evitar el olvido de la respuesta. (Rojas, Eguibar, 2001)

Hablando de condicionamiento operante, teniendo como principal referente a Skinner, se dice que ha estado influenciado por una serie de acontecimientos accidentales, siendo el fenómeno de estudio la conducta voluntaria, plantea que el estudio debería ser ante los comportamientos observables, ya que es menos factible ponerse a estudiar los procesos mentales internos puesto a que no eran observables. (Vergara, 2019)

En esta ocasión, se decidió realizar el condicionamiento de la conducta a través del moldeamiento, el moldeamiento está propuesto por Skinner, es una técnica de adquisición conductual, la cual se utiliza cuando el sujeto en cuestión no tenía la conducta que se pretende implementar, o era muy poco frecuente. Primero, se establece una conducta base, posteriormente, se usan otros comportamientos que se asemejen a la conducta elegida, por último, se elige aplicarlos periódicamente hasta llegar a la conducta principal. (Skinner, 1953)

Tipo de investigación

El presente trabajo es cuantitativo, ya que una investigación experimental es en la cual el experimentador manipula y controla una o más variables independientes y observa la o las variables dependientes para medir las variaciones concomitantes.

La investigación experimental tiene como objetivo conocer los cambios que se dan en una variable dependiente al modificar una o varias independientes.

Diseño de investigación

El diseño de esta investigación experimental es de diseño longitudinal debido a que recolectan datos sobre variables en dos o más momentos, para evaluar el cambio de estas.

Participantes

Trabajamos con un sujeto experimental, ratón virtual Sniffy.

Ambiente

El trabajo que nuestro grupo realizó fue online al igual que el sujeto (ratón Sniffy). Realizamos gran parte de esta investigación experimental por medio de zoom.

Materiales

1. computadora.

2. conexión a internet.

3. aplicación zoom.

4. aplicación ratón Sniffy.

Variables

Las variables que utilizamos para esta investigación experimental fueron:

Variable independiente. Refuerzo con pelets.

Variable dependiente. Presionar la palanca.

Ya que mediante esas dos pudimos controlar al sujeto y ver cambios en ciertos tiempos determinados.

Resultados

Por medio de este informe de laboratorio pudimos aprender a condicionar a una rata de laboratorio a través de condicionamiento operante, donde se le aplica a la rata que queremos condicionar una serie de estímulos condicionados e incondicionados y una serie de refuerzos por cada conducta que realice que sea deseada para que la conducta que realice la rata se mantenga y termine asociando el estímulo deseado con la recompensa y así la rata vuelva a realizar la conducta repetitivamente hasta lograr la conducta deseada que sería que la rata logre realizar la conducta de hundir la palanquita que le dé el acceso a la recompensa que es la comida hasta que aprenda para que ya la conducta esté aprendida ya no lo haga con ninguna dificultad porque ya aprendió y está condicionada.

Referencias

Rojas, G. (2001). Pavlov y los reflejos condicionados. https://www.redalyc.org/pdf/294/29404107.pdf

Vergara, C. (2019, March 12). La teoría del Condicionamiento operante de BF Skinner. Actualidad en Psicología. Retrieved May 29, 2022, from https://www.actualidadenpsicologia.com/teoria-condicionamiento-operante-skinner/

Skinner, Science and human behavior. New York: Macmillan Co., 1953.

Anexos

