



EXPERIMENTAL I



DIRECCION: Mag. Ximena Borda de Bravo

PRODUCCION: Psicología Experimental I

Aguilar Achà Camila
Aliaga Raduan Fernanda
Baldivieso Manrique Cesar Joaquín
Carpio Sandoval Javier
Gamarra Álvarez Mariel Gabriela
Harriague Torrez Laura Camila
Lang Peñaloza Valentina Odette
Llorenti Rocha Andrés

Mercado Heredia Alejandra Fátima
Nogales Paniagua Natalia
Quiroga Gomez Garcia Debra
Quispe Márquez Víctor Hugo
Rojas Quispe Edith Viviana
Vélez Siles Valeria Alejandra
Villanueva Ruiz Ericka

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN: Mercado Heredia Alejandra Fátima

EDICIÓN: Mercado Heredia Alejandra Fátima

34° Edición
Junio 2016

EDITORIAL

La Revista semestral de Psicología Experimental en su trigésima cuarta edición 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 de esta trigésima cuarta edición de la revista de Psicología Experimental.

Mag. Ximena Borda de Bravo

AGRADECIMIENTOS

De forma muy especial queremos agradecer a Dr. José Antonio Díez de Medina, fsc. Rector Universidad La Salle ; a Mag. María Elizabeth Salazar Jiménez Coordinadora Carrera de Psicología, Mag. Ximena Borda por su apoyo constante, por ser una guía para nosotros y ayudarnos a ser mejores investigadores.

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

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

ÍNDICE

Agradecimiento

Presentación

1. “SENSACIONES GENERADAS POR IMÁGENES DE IMPACTO VISUAL”	1
Aliaga F. Mercado A. y Rojas V.	
2. “INVESTIGACIÓN PARA MEDIR EL NIVEL DE EMPATÍA”	6
Carpio J.	
3. “LA BARRA ES LO QUE MÁS IMPORTA”	10
Aguilar C. Lang V. Nogales N. y Quiroga D.	
4. “IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN JUGADORES PROFESIONALES”	13
Aliaga F. Mercado A. y Rojas V.	
5. “DIFERENCIAS DE TIEMPOS DE REACCIÓN ENTRE GÉNEROS”	17
Gamarra G. Harriague L. y Velez A.	
6. LA IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN LAS ACTIVIDADES DEL DÍA”	19
Baldivieso J. Llorenti A. Villanueva E.	
7. “APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ENSEÑANZA DE ALGORITMOS”	21
Carpio J.	
8. “LAS REACCIONES SENSITIVAS Y CONDUCTUALES ANTE LOS ESTÍMULOS AUDITIVOS”	24
Baldivieso J. y Llorenti A.	
9. “UNA SIMPLE GAMA DE COLORES CON CRONOMETRO”	27
Aguilar C. Lang V. Nogales N. Quiroga D. y Villanueva E.	
10. ENSAYO Y ERROR	33
Gamarra G. Harriague L. Velez A.	
11. “SHERLOCK HOLMES DE VUELTA A EL LABERINTO DE CRÍMENES”	35
Baldivieso J. Lang V. Llorenti A. y Nogales N.	
12. RATON COMO ANIMAL DE LABORATORIO “BAM BAM”	38
Aliaga F. Carpio J. Mercado A. y Rojas V.	
13. “GUS GUS SALVA A LA PRINCESA”	42
Harriague L. Quiroga D. y Villanueva E.	
14. HUGO EN EL PARQUE JURÁSICO	45
Gamarra G. Quispe V. y Velez A.	

SENSACIONES GENERADAS POR IMÁGENES DE IMPACTO VISUAL

Aliaga, F., Mercado, A. y Rojas, V.
La Paz - Bolivia
Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

El presente trabajo tiene la finalidad de hacer un análisis de una prueba pre-experimental, basada en la teoría de Wilhelm Wundt, aplicada a diferentes sujetos voluntarios para determinar las sensaciones producidas ante la percepción de diferentes imágenes. Aplicando posteriormente un cuestionario abierto acerca de las imágenes mostradas se trató de analizar de forma introspectiva las sensaciones producidas en los mismos, tratando de demostrar si aquellos que ya han tenido hijos muestran mayor sensibilidad o un comportamiento empático a diferentes imágenes de alto impacto, en comparación con aquellas personas que no los tienen.

ABSTRACT

This paper aims to make an analysis of a pre-experimental test, based on the theory of Wilhelm Wundt, applied to different volunteer subjects to determine the sensations produced to the perception of different images. It subsequently applying an open about the images shown questionnaire tried to analyze introspectively the sensations produced in them, trying to prove whether those who have already had children show increased sensitivity or empathic behavior to different high-impact images, compared with those who do not.

INTRODUCCIÓN

La sociedad está marcada por una multitud de situaciones de impacto: sensitivas, emocionales, de pobreza, hambre, violencia, además de actuaciones masivas desordenadas de individuos, en las que muchas veces no miden ciertos actos, influyendo de tal manera en el comportamiento de los diferentes seres humanos.

Un parámetro para llegar a medir el impacto que tienen este tipo de situaciones en las sensaciones humanas se logran mediante las sensaciones que se generan en cada una de las personas, que a pesar de tener un contexto similar, sus reacciones no son las mismas. Pueden existir situaciones en la vida que podrían marcar de cierta forma la manera de percibir el entorno y en especial aquellos acontecimientos de impacto. Consideramos que los hijos son lo más vulnerables a factores de riesgo.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Comprobar en qué forma y grado los individuos, hombres y mujeres con hijos entre 20 y 35 años de edad, se diferencian en la percepción de situaciones producidas por imágenes de alto impacto visual donde se perciben niños, en comparación con aquellos individuos que no los tiene.

JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo se justifica por ser un requisito para la materia de Psicología Experimental I,

segunda fase, correspondiente al primer semestre de la carrera de Psicología.

OBJETIVO GENERAL

Conocer y comprobar las sensaciones que provocan ciertas imágenes a las personas: hombres y mujeres, con y sin hijos de 20 a 35 años de edad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar la prueba a personas entre 20 a 35 años con y sin hijos.
- Mostrar las imágenes correspondientes y pedirles que respondan el cuestionario.
- Registrar el tiempo de reacción que demoran los sujetos voluntarios en responder el cuestionario.
- Relacionar con los conceptos de Wundt sobre la experimentación con sensaciones.
- Evaluar los resultados de la investigación.

HIPÓTESIS

Las personas con hijos se sienten afectadas y sensibles al observar las tres imágenes de impacto sobre niños en situaciones deplorables.

MARCO TEÓRICO

Al igual que Wilhelm Wundt, uno de los métodos a ser usado para demostrar la sensibilidad de las gentes: son las sensaciones e introspección.

Cada vez que se hace referencia a la psicología, se consideran sus inicios a partir de la fundación de tal disciplina como ciencia experimental. En el año 1879 se creó el Instituto de Psicología en Leipzig, para iniciar con tal rama.

Wundt, era un filósofo, psicólogo, que dictaba cátedra en Leipzig, enfocándose en problemas psicológicos que hasta entonces eran resueltos mediante la especulación. Motivado por ese problema, se dio la tarea de instalar un laboratorio de psicología experimental en el que, utilizando métodos derivados en gran medida de la fisiología, trataba de abordar tales problemas.

Todos sus alumnos eran entrenados en el método introspectivo para distinguir entre sensaciones e ideas. Para él, era mucho más importante el sujeto experimental que el experimentador, porque era el quien brindaba toda la información.

Wundt fue el que dio inicio a una nueva ciencia, la psicología fisiológica, y con esta el fundamento para dar carácter científico a la psicología más adelante. El transforma el camino de las ideas de sus predecesores en una ciencia. “Descriptivamente esta psicología se basaba en la observación introspectiva del mundo de las ideas para tratar de asilar y definir los elementos mentales” (Leahey, 2005, pg. 218).

Las exigencias de Wundt siempre han sido en el campo de la experimentación y aquellos puntos que no estaban tan claros eran simplemente las bases para nuevos problemas en el laboratorio. Wundt trato de plantear una dicotomía entre la veracidad y falsedad de los hechos que podría ser comprobado por medio de la experimentación, pero aun así su dicotomía no se encontraba completa. Debido a su definición de psicología hizo de la introspección su principal herramienta en el trabajo de laboratorio, donde el objeto a estudiar era la conciencia del hombre. Esta mente debía ser descrita en términos de elementos formales, como la sensación, que tiene atributos propios y están conectados por medio de la asociación. El sentimiento resultaba ser solo un atributo de la sensación, es así como el trataba de determinar estas sensaciones más allá de los sentimientos utilizando su observación fenomenológica como método de laboratorio.

Prácticamente todo método introspectivo era analítico e implicaba las descomposición de la experiencia en compuestos de sensaciones u otros parecidos (Boring, 1978)

En 1896 presento su teoría tridimensional del sentimiento que genero un gran impacto en la psicología del siglo XVIII, ya que expandió la concepción de sensación y le atribuyo nuevas dimensiones y sentimientos simples con los que aumento la capacidad de crear sensaciones complejas. Un así esta multiplicidad de sentimientos era empírica y no así experimental pero recibió un fuerte apoyo ya que las teorías ya circundantes de esas época, el sensacionismo y el

asociacionismo, no parecían proveer una teoría satisfactoria sobre la mente.

Así Wundt introdujo las bases fundamentales de lo que posteriormente con el paso de los años se conocería como la psicología experimental.

MÉTODO

Tipo de investigación

La investigación sigue un diseño pre-experimental, que según Sampieri (2006) es el método por el cual se observa los fenómenos tal y como se presentan en su ambiente natural para luego analizarlo. Este diseño también se encuentra basado en los métodos de sensaciones e introspección de uno de los fundadores de la psicología experimental, Wilhem Wundt que toma en cuenta una variable de estímulo y otra de respuesta.

Participantes

Se aplicó la prueba a 21 personas voluntarias entre los 20 y 35 años de edad. Nueve hombres, de los cuales cuatro afirmaron ser padres y el resto indicó que no. Trece mujeres, siete con hijos y seis sin ellos.

Ambiente

Basados en el método pre-experimental, se utilizaron varias instalaciones donde se tuvo contacto con los sujetos:

- Complejo The Strongest
- Aula de Bioquímica de la Universidad Privada del Valle
- Dos viviendas propias
- Establecimiento de comida.

Variables dependientes: según Sampieri una variable dependiente “No se manipula, sino que se mide para ver el efecto de la variable independiente tiene en ella” (2006, p. 160). Son también conocidas como respuesta.

En el presente trabajo de investigación las variables dependientes son las respuestas introspectivas que dieron los sujetos con respecto a las *sensaciones generadas por las imágenes*.

Variables independientes: según Sampieri la variable independiente puede también llegar a ser conocida como causa (2006) y pueden llegar a ser manipuladas por el investigador. Conocida también por el nombre de estímulo.

Lo que significa que en el trabajo de investigación, la variable independiente que generará el estímulo a medir son las diferentes *imágenes de impacto de niños* en diferentes situaciones.

INSTRUMENTOS

Se utilizó como instrumentos de trabajo:

Imágenes

Se presentaron a los sujetos tres imágenes de alto impacto visual enumeradas del 1 al 3, para ser observadas por los mismos.

Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



CUESTIONARIO

Se elaboró un cuestionario de cuatro preguntas abiertas con respecto a las imágenes previamente observadas. Cada hoja de cuestionario, con datos de edad, sexo y la confinación o negación de paternidad o maternidad.

Procedimiento

Se explicó a cada uno de los participantes voluntarios, el objetivo de la investigación, para luego mostrar una por una las tres imágenes.

Posteriormente se les entregó un cuestionario con 4 preguntas introspectivas sobre las sensaciones que generaron en ellos las imágenes.

Se registró el tiempo de reacción total del sujeto experimental para responder el cuestionario.

Por último se recolectó los cuestionarios.

RESULTADOS

Cada uno de los individuos ha resuelto el cuestionario de acuerdo a las sensaciones que les originaron las tres imágenes de alto impacto. Al ser un método de introspección todas las respuestas han sido tomadas en cuenta.

De acuerdo a cada una de las respuestas brindadas por las personas sometidas a la prueba, se comprobó que en la primera imagen, de una niña con tijeras en las manos, correspondiente a la pregunta inicial, seis de siete mujeres con hijos (85.71%) sienten empatía y sensibilidad masiva a lo que han observado e involucran y relacionan las imágenes con su entorno familiar, asimismo los datos recopilados de los varones con hijos indican que tres de cuatro (75%) son sensibles al problema de autoestima, mientras que el 100 % de las mujeres sin hijos reaccionaron de manera sensible a la imagen y 3 de 5 hombres sin hijos (60%) notaron un bajo nivel de autoestima.

En cuanto a la segunda imagen de la misma pregunta, que muestra a un niño en situación de pobreza: seis de siete mujeres con hijos (85.71%) reflejan tristeza e impotencia, en el caso de los varones con hijos el 100% afirmaron tener interés en brindar ayuda, en cuanto a las mujeres sin hijos cuatro de cinco (80%) dijeron sentir impotencia y 100% de los hombres sin hijos expresaron sentimientos de compasión.

En la tercera imagen, en la que se observa a una niña apuntándose con un arma de fuego se concluyó que cuatro de siete mujeres con hijos (57.14 %) sintieron la necesidad de involucrarse en la situación con el afán de remediarla, en el caso de los varones con hijos el 50% se expresó con desagrado al tema, en cuanto a las mujeres sin hijos dos de cinco (40%) dijeron sentir lastima y por otra parte el 100% de los varones sin hijos mencionaron una falta de amor propio.

Por otro lado en las respuestas de la segunda pregunta donde se pidió una reacción a estas situaciones, en la primera imagen el 100% de las mujeres con hijos indicaron su deseo de intervenir para levantar el autoestima de la niña. Por su lado 3 de 4 varones con hijos (75%) apuntaron sentir la necesidad de detectar el fondo del problema para su posible solución, en cuanto a las mujeres sin hijos, 4 de 5 (80%) sugirieron la elaboración de proyectos y 4 de 5 varones (80%) plantearon un método para levantar el autoestima de los niños en general.

En la segunda imagen correspondiente a tal pregunta, seis de siete mujeres con hijos (85.71%) se mostraron solidarias de igual manera que los

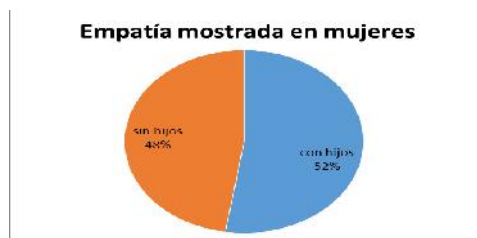
hombres con hijos en un 100%, en el mismo caso cuatro de cinco (80%) de las mujeres sin hijos y 100% de varones sin hijos afirmaron que pedirían ayuda de terceras personas.

Cuando se trata de la tercera imagen de la segunda pregunta el 100% de las mujeres con hijos buscarían una forma directa y cariñosa de ayudar, en cuanto a los hombres con hijos tres de cuatro (75%) demostraron más una intolerancia por la situación, refiriéndose a las mujeres sin hijos cuatro de cinco (80%) se denotaron temerosas y el 100% de los varones sin hijos se inclinaron más a aconsejar y controlar.

Tratándose de la tercera pregunta donde se pide que se mencionen las imágenes que hubieran afectado su sensibilidad: cinco de siete (71.43%) de las mujeres con hijos se sintieron más afectadas con la segunda y la tercera imagen, en el caso de los varones con hijos 100% se inclinaron por la segunda imagen, así mismo la mujeres sin hijos se mostraron sensibles en un 80% hacia la segunda y la tercera imagen, y por último los varones sin hijos en un 80% se sintieron más afectados por la primera imagen.

En la cuarta pregunta se pidió dar la opinión personal de quien podría ser el miembro más vulnerable de la sociedad a exponerse a estas situaciones en la cual las mujeres con hijos respondieron en un 85.71% que eran los niños, así mismo los varones opinaron que también eran los niños pero en un porcentaje de 50%, tratándose del 60% de las mujeres sin hijos también opinaron que los niños son los más vulnerables, mientras que los varones sin hijos indicaron en un 60% que todos somos vulnerables a estas situaciones.

Por lo tanto en general se tendrían las siguientes graficas:



Se tomó el promedio general del tiempo de reacción al responder el cuestionario desde la presentación de las imágenes.

El promedio entre hombres y mujeres fue de: 9.6 minutos

Promedio de mujeres: 14.7 min

Promedio de hombres: 8.4 min

Por lo tanto el tiempo total de reacción en general se encuentra entre 9 a 10 min, lo que les daría una aproximación de 2 min por respuesta, pero en general son las mujeres, independientemente de si tiene o no hijos, las que más demoran en reaccionar ante los estímulos y presentar una respuesta introspectiva.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN

En la presente investigación se comprobó el método de Wilhem Wundt que consiste en aplicar el modelo de la introspección para responder a las sensaciones generadas por las imágenes de impacto visual.

Si bien no existieron muchos problemas para la interpretación de los resultado, en un futuro uso de este método, con el propósito de evitar márgenes de error, se debería aplicar la prueba introspectiva análisis personal pero de forma oral, para así poder aclarar algunas dudas que el investigador pueda tener respecto de la respuesta del sujeto y se tengan resultados más satisfactorios para el análisis.

A pesar de esto se pudo realizar un análisis cuantitativo de las respuestas provistas de los sujetos experimentales, sin tomar en cuenta la cualidad de sus respuestas ni de realizar una análisis más profundo de las mismas, más bien se las cuantifico según su género y si presentaban hijos o no y en base a estos resultados se comprobó que no solo los individuos con hijos han tenido un mayor grado de sensibilidad, ya que al igual que los que no los tiene, sintieron empatía por las imágenes. Las únicas diferencias presentables entre estos dos grupos son: el tipo de respuesta y el tiempo de reacción.

Los individuos llegaron a plantear diferentes respuestas en cuanto al impacto provocado por las imágenes. Las personas con hijos suelen hacer muchas más auto referencias de la situación observadas y como pueden afectar a sus hijos, o como se sentirían si tuvieran hijos en esa misma situación precaria. Por otro lado, los sujetos sin hijos que colaboraron presentaron un poco más de desapego familiar al momento de contestar, ya que

no ven la situaciones de las imágenes como algo que pudiera afectarlos personalmente, así que más bien suelen proponer la creación de proyectos y programas de apoyo para así poder generar un cambio en una realidad que están conscientes no les afecta, pero que sucede a su alrededor.

Estas sensaciones fueron definidas por los sujetos de prueba como: miedo, pena, impotencia y dolor como las más representativas.

En cuanto a las tiempos de reacción, estos fueron registrados como totales y se observó que si bien ambos grupos demoraron en promedio 9.6 min fueron las mujeres, indistintamente si tenían o no hijos, las que más tardaron en responder en su totalidad el cuestionario.

Por lo tanto nuestra hipótesis queda anulada, ya que se comprobó que tanto hombres como mujeres, entre los 20 y 35 años de edad, con y sin hijos sienten empatía ante imágenes de alto impacto con relación a violencia infantil. La diferencia entre estos grupos radica en el tipo de respuesta que proveyeron, proveyendo autoreferencias las personas con hijos y mecanismos de ayuda humanitaria los que no, pero a pesar de estas diferencias las sensaciones que llevaron a estas conclusiones son las mismas.

REFERENCIAS

Hernández Sampieri, R. (2006). Metodología de la investigación. Mexico: McGraw Hill.

.Boring, E. (1978). Historia de la Psicología experimental. Nueva York, EEUU: Trillas.

Leahey, T. (2005). Historia de la Psicología. Madrid, España: Pearson, Premier Hall.

Investigación para medir el nivel de empatía.

Carpio Sandoval, J.

La Paz - Bolivia

Departamento de Psicología – Universidad La Salle

La Paz – Bolivia

RESUMEN

El concepto de empatía es utilizado ampliamente dentro de la psicología, existen diferentes definiciones, pero básicamente es capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos. En la presente investigación se presentan los resultados sobre un test de percepción visual cuyo objeto es determinar qué género tiene una mayor participación afectiva en los sentimientos de otras personas (empatía), el masculino o el femenino.

ABSTRACT

The concept of empathy is widely used in psychology, there are different definitions, but basically it's ability to identify with someone and share your feelings. In the present research results on a test of visual perception are presented which aims to determine which gender has greater emotional involvement in the feelings of others (empathy), male or female.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Empatía es un sentimiento de identificación con algo o alguien o capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos (RAE). Las personas perciben a otras personas de diferentes maneras, la capacidad percibir correctamente el sentimiento de otra persona muestra el nivel de empatía que se tiene. Pero no todas las personas tienen el mismo nivel de empatía, esto puede variar de acuerdo al contexto donde se desarrollo la persona, género, ocupación, etc. En el presente estudio se desea determinar la variación de niveles de empatía según el género de las personas.

ANTECEDENTES

Entre las maneras disponibles para evaluar la empatía del terapeuta se encuentran: los cuestionarios en los que el paciente evalúa el desempeño empático de su terapeuta; los cuestionarios que responde el propio terapeuta; las evaluaciones realizadas por observadores externos; y las escalas de predicción empática, donde lo que se evalúa es la capacidad del terapeuta para predecir las contestaciones de su paciente.

A continuación se presentan los instrumentos para la evaluación de la empatía como constructo psicológico y más específicamente, aquellos utilizados para evaluar la empatía en psicoterapia. Hoy en día se cuenta con una gran cantidad de instrumentos sobre esta materia, por lo cual se pretende ordenar la información que se encuentra disponible de manera que sea una primera aproximación para aquellos que se ven interesados en evaluar la empatía.

La escala de Dymond

La escala de empatía de Hogan

La escala de Meherabian y Epstein

Test de empatía cognitiva y afectiva (TECA)

Lectura de la mirada (Reading the Mind in the Eyes)

Lectura de la mirada (Reading the Mind in the Eyes)

Este instrumento se utiliza para medir Teoría de la Mente en adultos. Dado que muchos autores mencionan que este constructo se superpone con el de empatía (Baron-Cohen, Wheelwright, Hill, Raste & Plumb, 2001), los resultados que brinda pueden leerse como inherentes al estudio de ambos conceptos. El test estudia la capacidad de comprender los sentimientos/ pensamientos de los otros a través de la lectura de la mirada. El test original de "Reading the Mind in the Eyes" [Leyendo la mente a través de la mirada] fue descrito en una investigación por Baron-Cohen, Joliffe, Mortimore y Robertson (1997) y revisado varios años después (Baron-Cohen et al., 2001). La primer versión realizada contaba con 25 fotografías en las que se observan las miradas de hombres y mujeres que expresan un sentimiento o pensamiento y ofrecía únicamente dos opciones por ítem (Binomial test). Este test requirió de una revisión ya que los resultados obtenidos presentaban problemas de orden psicométrico. La manera en que este test fue validado fue tomándose a pacientes con Síndrome de Asperger (o Autismo de alto funcionamiento) y a quienes no presentan el cuadro y comparando sus resultados. La segunda versión presenta 36 fotografías y cada una tiene cuatro respuestas posibles que aparecen en la pantalla y el sujeto debe elegir la más

adecuada. Esto incrementa la variedad de resultados posibles brindando datos más específicos sobre el nivel de Teoría de la Mente de cada persona (Baron-Cohen et al., 2001). Esta tarea implica capacidad de teoría de la mente en el sentido que el sujeto tiene que comprender representaciones de estados mentales y relacionarlos con expresiones faciales. Algunos de los estados mentales son «básicos» (feliz, triste, enojado, atemorizado) y otros son más «complejos» (reflexivo, arrogante, etc.). El rango normal es de 22-30 aciertos y una puntuación superior a 30 indica un elevado nivel de empatía. El test está destinado a la evaluación de adultos (Baron-Cohen et al., 2001). Según el propio Baron-Cohen este test valora aspectos emocionales complejos que surgen en la interacción social, además de que el sujeto debe ponerse en 'el lugar de la otra persona' (Baron-Cohen, et al., 2001). El autor señala que para llevar a cabo la tarea que propone el test el sujeto debe: conocer el significado de un léxico complejo que hace referencia a emociones y sentimientos; completar la expresión facial acompañante a la mirada basándose en la expresión de los ojos; e identificar la emoción que le genera esa expresión determinada (empatía). Este instrumento puede servir para constatar si los adultos poseen Teoría de la Mente o empatía y, si bien fue creado para detectar indicadores sutiles de inferencia mental en poblaciones con espectro autista leve, permite medir empatía en todo tipo de poblaciones. Los adultos con autismo o síndrome de Asperger, a pesar de tener un CI normal o por encima de la media, presentarían déficit en esta prueba específica de Teoría de la Mente (Baron-Cohen et al., 2001). Como señala el propio autor, una de las limitaciones del instrumento es que utiliza fotografías con expresiones de los ojos estáticas, lo que resta validez ecológica a la prueba. Otra limitación importante puede ser la calidad de los actores elegidos para fotografiar las expresiones emocionales ya que no sabemos si lo hacen 'sintiendo la emoción o aparentando sentirla' (Baron-Cohen et al, 2001). Hay investigaciones que han utilizado este test para detectar las diferencias en Teoría de la Mente/ empatía de personas con diferentes lesiones cerebrales y se ha encontrado que pacientes con lesiones bilaterales de lóbulo frontal (incluyendo amígdala) presentan un rendimiento inferior en esta prueba que pacientes con lesiones en lóbulos frontales (Olivera et al, 2011).

JUSTIFICACIÓN

Al determinar si el género femenino tiene mayor nivel de empatía que el masculino, esto puede tener importancia en diferentes áreas sociales como en la educación, donde se puede implementar estrategias didácticas que tengan como objetivo el desarrollo de empatía en niños que lo necesiten.

También en la orientación vocacional de jóvenes, ya que hay carreras donde se espera que las personas tengan mayor nivel de empatía, como en el área de la salud, educación, etc.

OBJETIVO GENERAL

Determinar qué género tiene una mayor participación afectiva en los sentimientos de otras personas (empatía), el masculino o el femenino.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Tomar una prueba (test) de percepción visual a jóvenes entre 17 y 25 años, para determinar cómo perciben las miradas de otras personas y si pueden identificar que emoción es la que están experimentando.
- Analizar los resultados de las pruebas realizadas por los sujetos, considerando los resultados en dos diferentes grupos: de mujeres y hombres.

HIPÓTESIS

Las mujeres jóvenes tienen una mayor participación afectiva en los sentimientos de otras personas (empatía) que los jóvenes hombres.

MARCO TEÓRICO

La apercepción

La doctrina de Wundt de la apercepción ha sido muy discutida dentro de la psicología; ha suscitado también muchas críticas en su contra, pero parece que el dio a esta noción menos importante que la que dieron sus seguidores como sus críticos. Por tanto, debemos contentarnos con mencionar simplemente los tres aspectos de la doctrina: la apercepción como cognición y como actividad. La fe de Wundt exigía que solamente se ocupara de aquellos términos sistemáticos de los que puede establecerse claramente que ocurren en la experiencia afenoménica. Por eso la apercepción, aunque no es un elemento ni un grupo complejo de elementos, debe poseer su aspecto fenoménico. En realidad, es una afirmación de tipo fenoménico decir que hay dos grados de conciencia, que todos los procesos dentro de su alcance deben estar dentro del campo del consciente, pero que de los procesos solamente algunos llegan a estar en su mira. Los procesos dentro del consciente, pero que de esos procesos dentro del Blickpunkt son apercebidos. De aquí parte la definición de apercepción. El alcance del Blickpunkt es el de la atención, siempre menor que el alcance total de la conciencia y, de ese modo, mide la apercepción. Es así como los fenómenos de esta pueden llegar a tratarse experimentalmente. (Boring, 1978)

Empatía

La empatía es una variable fundamental en el estudio de la conducta humana, y su análisis resulta de enorme interés tanto en el ámbito de la

psicopatología (Letourneau, 1981) como en el estudio de la conducta prosocial (Coke, Batson y McDavis, 1978), entre otros. La capacidad humana para empatizar se ha venido estudiando desde hace mucho tiempo, y ha sido objeto de numerosas confrontaciones teóricas. La existencia de diferentes teorías sobre la empatía puede hacer suponer que su medida es difícilmente consensuable, sin embargo, a lo largo de este trabajo se intentará mostrar que las diferentes hipótesis y aproximaciones al estudio de esta variable han contribuido al enriquecimiento y desarrollo de este concepto. El principal problema de su estudio reside en que es un constructo muy amplio, que abarca diferentes componentes. Por ello, es importante conocer las distinciones terminológicas de cara a saber discriminar entre la empatía y otros conceptos similares. Aunque existe un cierto consenso acerca de los correlatos conductuales de la empatía, no hay pleno acuerdo sobre su definición. Uno de los principales motivos, tal y como señalan Chlopan, McCain, Carbonell y Hagen (1985) reside en la discusión sobre si la empatía consiste en “ponerse mentalmente en el lugar del otro” o si por el contrario hace referencia a “sentir la emoción de forma vicaria”. Esta polarización de opiniones ha conducido, tal y como se verá en el apartado 3, al desarrollo de diferentes medidas.

La empatía a lo largo de la historia

El enfoque cognitivo versus el enfoque afectivo

La primera vez que se usó formalmente el término empatía fue en el siglo XVIII, refiriéndose a él Robert Vischer (citado en Davis, 1996) con el término alemán “Einfühlung”, que se traduciría como “sentirse dentro de”. No fue hasta 1909 cuando Titchener (citado en Davis, 1996) acuñó el término “empatía” tal y como se conoce actualmente, valiéndose de la etimología griega *εμπάθεια* (cualidad de sentirse dentro). Ya con anterioridad, algunos filósofos y pensadores como Leibniz y Rousseau (citado en Wispé, 1986) habían señalado la necesidad de ponerse en el lugar del otro para ser buenos ciudadanos. También Adam Smith, en su Teoría sobre los Sentimientos Morales de 1757, habla de la capacidad de cualquier ser humano para sentir “pena o compasión...ante la miseria de otras personas...o dolor ante el dolor de otros” y, en definitiva, “ponernos en su lugar con ayuda de nuestra imaginación” (citado en Wispé, 1986). Ya en pleno siglo XX, comienzan a surgir nuevas definiciones de la empatía. Así, Lipps (citado en Wispé, 1986) señala que la empatía se produce por una imitación interna que tiene lugar a través de una proyección de uno mismo en el otro. Uno de los investigadores pioneros en el estudio de la empatía desde un enfoque cognitivo es Köhler (citado en Davis, 1996), para quien la empatía consiste en la comprensión de los sentimientos de los otros. Años más tarde, Mead (1934) continuará

con esta visión, añadiendo que adoptar la perspectiva del otro es una forma de comprender sus sentimientos. Por su parte, en 1947, Fenichel (citado en Davis, 1996) habla de la empatía como identificación con el otro, noción

MÉTODO

Tipo de investigación.

Pre-experimental.

En los diseños pre-experimentales se analiza una sola variable y prácticamente no existe ningún tipo de control. No existe la manipulación de la variable independiente ni se utiliza grupo de control.

Participantes

Los sujetos de investigación son personas jóvenes de ambos sexos, cuyas edades están comprendidas entre 17 y 25 años. Que viven en la ciudad de La Paz y estudian en la EMI.

Ambiente

Aula ubicada en los predios de la EMI.

VARIABLES

Variables dependientes

Empatía: Sentimiento de identificación con algo o alguien o capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos. (RAE)

Instrumento para medir: Prueba de lectura de la mente en los ojos de Simon Baron Cohen (2001).

Variables independientes (definición)

Fotografías de personas expresando diferentes emociones.

INSTRUMENTOS

Se utilizó la prueba de lectura de la mente en los ojos de Simon Baron Cohen, que consiste en una serie de 36 fotografías de la mirada de diferentes personas, a continuación de cada fotografía se encuentra cuatro opciones para las posibles emociones que pueda estar experimentando la persona de la fotografía. Para evaluar este test se debe contar cuantas respuestas son las correctas. Esta prueba se encuentra en la sección de anexos del presente trabajo. Adicionalmente a las respuestas de las 36 fotografías se les pidió que escribieran qué es lo que sintieron cuando miraban los ojos de las personas.

PROCEDIMIENTO

Se entregó la prueba a cada uno de los 20 jóvenes, 10 mujeres y 10 hombres. Se les pidió que anotaran su nombre, edad y sexo, las instrucciones para que puedan realizar esta prueba fue la siguiente: para cada par de ojos encierre la palabra que mejor describa lo que la persona está sintiendo o pensando.

RESULTADOS

Una vez concluida la prueba se tabuló los resultados considerando dos grupos diferentes, de mujeres y de hombres. Cada persona tubo que

responder a 36 preguntas, se contó cuántas respuestas correctas tenía cada prueba. Se obtuvo un promedio de las respuestas correctas de las mujeres y otro promedio de las respuestas correctas de los hombres.

Promedio de respuestas correctas de los hombres: 19.9

Promedio de respuestas correctas de las mujeres: 20.8

Respuestas a la pregunta sobre qué es lo que sintieron cuando miraban los ojos

Hombres:

- No senti nada.
- Intriga para intentar descifrar las caras.
- Incomodidad
- Seriedad, preocupación, nerviosismo.
- Incomodidad
- Sentí un agrado y diferencia.
- Sentí confort al responder.
- Me sitia raro, acosado viendo todas esas miradas.
- Indiferencia
- Preocupación, seriedad.
- Indiferencia.

Mujeres:

- Me senti curiosa
- La emoción de la personas.
- Muchos sentimientos encontrados es como ver los ojos con el sentimiento que te vean.
- Me hizo recordar a personas que sentían esas sensaciones.
- Sentí que todos tenían la misma mirada.
- Era raro porque algunas miradas reflejaban otra cosa.
- Percibí como se sentían.

CONCLUSIONES

El promedio de respuestas correctas de las mujeres es ligeramente mayor a de los hombres. No existe una diferencia considerable. Aunque en las respuestas a la pregunta sobre qué es lo que sintieron cuando miraban los ojos de las personas si se puede observar que en general las respuestas de las mujeres muestran mayor participación empática con los sentimientos de otras personas que los hombres. Por lo que se puede concluir que según los resultados de este trabajo no existen evidencias contundentes para aceptar la hipótesis.

REFERENCIAS

Boring, E. (1978). Historia de la Psicología experimental. Mexico: Trillas.

Sampiere Roberto Hernandez. (2006). Metodología de la investigación. México: McGraw Hill.

Olivera, Julieta; Braun, Magdalena; Roussos, Andrés J. Instrumentos Para la Evaluación de la Empatía en Psicoterapia Revista Argentina de Clínica Psicológica, vol. XX, núm. 2, agosto, 2011, pp. 121-132 Fundación Aiglé Buenos Aires, Argentina.

Baron-Cohen, S.; Wheelwright, S.; Hill, J.; Raste, Y. & Plumb, I. (2001) The “Reading the Mind in the Eyes ” Test, Revised Version: A Study with Normal Adults, and de la A persons with Asperger Syndrome or High-functioning Autism. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 42 (2): 241-251.

LA BARRA ES LO QUE MÁS IMPORTA

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

RESUMEN

Apoyándonos en la teoría de psicología de la motivación de Woodworth, realizamos un experimento con el fin de demostrar que con motivación hasta una persona que no práctica un deporte puede ser tan bueno como una persona que si. Se escogieron a dos personas que practican el deporte de Basketball hace aproximadamente cinco años y a dos personas que si bien nunca practicaron el deporte como tal tenían un breve conocimiento de este. Se pusieron uno contra uno, y lanzaron cada uno tres tiros libres, después de eso se les vendó los ojos con la excepción de que en esta oportunidad había una barra que aliente a los que no saben jugar y abuchee a los que si saben, luego se les retira las vendas pero ya con la influencia de la motivación de la barra, lo que permite que se observe un cambio total.

ABSTRACT

Relying on the theory of psychology of motivation Woodworth, we conducted an experiment in order to demonstrate that motivation to a person who does not practice a sport can be as good as a person if. two people who practice sport Basketball approximately five years and two people who although they never practiced the sport as such had a brief knowledge of this were chosen. They got one on one, and each pitched three free throws after that they blindfold except that this time there was a bar to encourage those who can not play and booing that if they know, then they removed the bandages but now with the influence of the motivation of the bar, allowing a complete change is observed.

INTRODUCCIÓN

El presente informe de investigación experimental se centra en demostrar la teoría planteada por Woodworth sobre la psicología de la motivación, mostrando así de esta forma los individuos pueden mejorar su rendimiento solo con motivación (en este caso de una barra).

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Buscamos encontrar la relación que existe entre la motivación y un mayor desempeño en las actividades físicas, en este caso basketball.

OBJETIVOS

- Objetivos generales: Demostrar que la motivación es fundamental que para un mayor desempeño.
- Objetivos específicos: Estimular al sujeto con menos experiencia para que logre el objetivo planteado.

JUSTIFICACIÓN

Realizamos este experimento sobre la teoría motivacional de Woodworth, con la finalidad evaluar la utilidad de esta sobre un sujeto sin

experiencia, a diferencia de uno con experiencia sin ser motivado.

HIPÓTESIS

Las personas motivadas tendrán un mejor rendimiento que las personas desmotivadas sin importar la experiencia con las que ellas cuenten en el deporte.

MARCO TEÓRICO

Motivación: La palabra motivación es resultado de la combinación de los vocablos latinos motus (traducido como “movido”) y motio (que significa “movimiento”). A juzgar por el sentido que se le atribuye al concepto desde el campo de la psicología y de la filosofía, una motivación se basa en aquellas cosas que impulsan a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr cumplir todos los objetivos planteados. La noción, además, está asociada a la voluntad y al interés. En otras palabras, puede definirse a la motivación como la voluntad que estimula a hacer un esfuerzo con el propósito de alcanzar ciertas metas. (Leahey, 2006).

Robert Woodworth, psicólogo norteamericano que abre el camino para una teoría motivacional.

Psicológica, al sustituir el paradigma experimental (E - R) por el paradigma (E - O - R), según el cual el estímulo afecta al organismo, y la consecuencia que se sigue, es decir, la respuesta depende del organismo tanto como del estímulo. (Boring, 1989). Mediante la incorporación en la metodología experimental de su variable antecedente. El estado fisiológico inicial del organismo es manipulable por parte del experimentador y constituye un nuevo factor mediante el cual la experimentación no relaciona tan solo estímulos externos con respuestas externas, sino que llega a relacionar la respuesta del organismo a determinada manipulación con la respuesta que el mismo dará a cierto estímulo presente; de esta forma es posible constatar la influencia que el sistema fisiológico del sujeto ejerce en la percepción del estímulo y en la ejecución de un comportamiento frente al mismo. (Tousral, 1976).

MÉTODO

Tipo de Investigación

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

Participantes

Reclutamos 16 voluntarios de 18-23 años de edad, para formar parte de la barra, y 4 participantes que serán los principales en el experimento, donde dos de los 4 serán personas con experiencia en el deporte de basketball y que lo ejerzan desde ya algunos años atrás, y las otras dos que tengan un conocimiento muy básico del deporte y no lo ejerzan como tal.

Ética

Trabajamos con el uso de una variable independiente por el control que ejercimos sobre las variables

Ambiente

Cancha de Basketball de la Universidad La Salle en la ciudad de La Paz, Bolivia.

Variables

Dependiente: lanzamiento de tiros libres por los sujetos

Independiente: La motivación y desmotivación.

Procedimiento con las personas en la barra

A las 16 personas que conforman la barra se les explica cual es la finalidad del experimento por lo cual se les indica que en el momento en el que ellos entren tendrán que alentar los tiros de las dos personas sin experiencia en el deporte y desmotivar a las personas que si la tenga sin importar si ellas hagan o no bien el tiro, indicándoles que estas 4 personas no podrán ver nada debido a que estarán con las vendas.

Con las personas que lanzan tiros libres

A estas 4 personas solo se les dirá que tienen que lanzar 9 tiros libres, de los cuales los primeros tres serán normales, los siguientes tres tiros serán con una venda en los ojos y los últimos tres tiros serán de nuevo normales.

Contando ya con los 20 participantes, ya informados todos de los pasos del experimento y el rol que tiene, comenzamos a hacer el análisis.

Primero estamos nosotras con los 4 sujetos que lanzaran al aro y se les piden tanto a los dos con experiencia como a los dos sin experiencia que realicen tres tiros libres cada uno, donde es muy notorio que los dos sujetos con experiencia encestan todas las veces y los dos sin experiencia no. Luego se les dice a los 4 sujetos experimentales que se les vendara los ojos y que tienen que hacer exactamente lo mismo, sin embargo esta vez cuando los dos sujetos sin experiencia lanzaron con los ojos vendados existía una barra que sin importar como lanzaban ellos los alentaban y los motivaban, y cuando lanzaron los dos sujetos con experiencia la barra tenía que hacer todo lo contrario, es decir desalentarlos.

Finalmente se les desvendo los ojos y se les volvió a pedir que realizaran los últimos tres tiros y observamos gran diferencia ya que con la motivación que recibieron los sujetos sin experiencia ellos encestaron los tres tiros libres, y por el contrario los que tenían experiencia pero no fueron motivados no lograban encestar tanto por esta desmotivación como por los nervios que tenían.

RESULTADOS

Sujeto	Tiros libres normales			Con los ojos vendados y barra			Tiros libres motivados		
Sin experiencia 1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
Sin experiencia 2	0	0	1	0	0	0	1	0	1
Con experiencia 1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
Con experiencia 2	0	1	1	0	0	0	1	1	0

Después de la motivación los tiros libres aumentan en frecuencia, lo que indica un aumento de habilidad, y obviamente contrarresta un poco los efectos de la variable antecedente, acercándola un poco más hacia las funciones de una variable dependiente.

DISCUSIÓN

Un tema relacionado a la motivación de Woodworth, fue también la variable antecedente, pues los dos sujetos que sabían lanzar los tiros libres lo hicieron sin mayor problema al saber que se enfrentarían a otras dos personas, en cambio los que no sabían lanzar parecían tener más problemas

al lanzar uno a uno contra una persona que si sabía que entre las personas que no.

Pero la parte fundamental y sorprendente es el resultado de una buena motivación.

CONCLUSIÓN

La motivación, no es sólo una cosa de personas límites o personas deprimidas, o en claro ejemplo de las barras, que no sólo se dan, o al menos no sólo se deberían dar, a personas con problemas o autoestima baja o en partidos contra oponentes importantes, la motivación debería ser algo que se practique diario, de todos a uno y de uno a todos.

Pues clara está la relación que tiene el poder de la motivación con un pequeño incremento en la capacidad de una persona, demostrando como dicen en el teatro “1% talento, 99% disciplina” y la disciplina alcanzada gracias a una motivación por conseguir algo que no se tiene físicamente, pero con un poco de esfuerzo y ganas se puede realizar y obtener.

REFERENCIAS

Boring, E. (1989). Psicología Experimental. México: Trillas.

Leahey, T. (2006). Historia de la Psicología. España: Prentice Hall

Toursral, J. (1976) Los no observables de la psicología. Barcelona: Universidad de Barcelona

Salkind, N. (1999). Métodos de Investigación. México: Prentice Hall.

IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN JUGADORES PROFESIONALES

Aliaga, F., Mercado, A. y

Rojas, V.

La Paz - Bolivia

Departamento de Psicología – Universidad La Salle

La Paz – Bolivia

RESUMEN

El presente trabajo se basa en la teoría de estímulo-organismo-respuesta propuesta por Robert Sessions Woodworth, centrándose principalmente en la influencia de un impulso o motivación en un individuo. Se intentara comprobar si la estimulación para realizar ciertas actividades, son efectivas o no, utilizando como punto de observación y análisis al equipo de The Strongest. Para ello se procedió a observar durante tres días los respectivos entrenamientos del equipo de Achumani, realizados en el complejo del mismo nombre y asistiendo posteriormente a un cotejo disputado en el estadio Hernando Siles. Para finalmente analizar los resultados obtenidos durante el entrenamiento en comparación a su desempeño durante el partido final con un equipo contrincante.

ABSTRACT

This work is based on the theory of stimulus-organism-response proposed by Robert Sessions Woodworth, focusing primarily on the influence of an impulse or motivation in an individual. He tried to see if stimulation to perform certain activities are effective or not, using as an observation and analysis team The Strongest. To do this we proceeded to watch for three days the respective training Achumani team, made in the complex of the same name and later attending a match played at the Hernando Siles stadium. To finally analyze the results obtained during training compared to their performance during the final match with an opposing team.

INTRODUCCIÓN

Entre uno de los objetivos de un alquimista, es el de conseguir el cáliz y la piedra filosofal, aquella que con tan solo un fragmento puede convertir todo el metal en oro, pero imagínense que todos pudiésemos convertir plomo en oro; en poco tiempo el oro no valdría nada, es por eso que solo el que se esfuerza, se esmera, se sacrifica y trabaja duro podrá llegar al éxito. El triunfo no lo es todo, pero si la satisfacción de haber dejado todo en el campo de juego, es una de las charlas que indica el entrenador, Cesar Farías del plantel The Strongest, previo al inicio de una práctica más.

Para los jugadores del elenco del Tigre, el fútbol es más que una tarde de destreza, muy al contrario, es una forma de vida y una pasión desenfrenada.

La familia, entre ellos; hijos, esposa, además de los aficionados, y por supuesto el título del torneo, son algunas de las motivaciones para que los “atletas” trabajen día a día con la ayuda de un balón y el gramado verde.

Para un futbolista, y obviamente para todo el plantel, la motivación es más que indispensable, porque es el aliciente que necesitan para lograr el objetivo.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Comprobar de qué manera la motivación previa a un partido, en el entrenamiento rutinario, por parte del entrenador llega a tener un efecto en los jugadores de un equipo deportivo para su desarrollo posterior en la cancha de juego.

JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo se justifica por ser un requerimiento para la materia de Psicología Experimental I, tercera fase, correspondiente al primer semestre de la carrera de Psicología.

OBJETIVO GENERAL

Determinar si la motivación empleada a los jugadores durante el entrenamiento previo a un

partido de futbol, genera motivación suficiente en los jugadores para alcanzar su objetivo de victoria.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprobar si la estimulación para realizar ciertas actividades son efectivas o no, en individuos.
- Observar el trabajo de motivación realizado por el entrenador durante el entrenamiento previo a un partido de futbol.
- Observar el partido de futbol consiguiente al entrenamiento.
- Relacionar con los conceptos de Woodworth sobre la importancia del impulso.
- Evaluar los resultados de la investigación.

HIPÓTESIS.

La motivación previa al desarrollo de un partido de futbol juega un papel muy importante para el desempeño de los jugadores en el campo.

MARCO TEÓRICO

Robert S. Woodworth nació el 17 de octubre de 1869, en Belchertown, [Massachusetts](#).

Se recibió de licenciado en filosofía por la universidad de Amherst en 1819 y posteriormente un maestría en Harvard en 1897. Influenciado por su mentor William James, se enfocó en la psicología recibiendo su doctorado de la universidad de Columbia bajo [James McKeen Cattell](#).

Si bien se lo reconoce por muchos aportes a la psicología uno de sus trabajos más importantes fue la introducción al mundo de la psicología de la variable organísmica, que dio una nueva perspectiva a la psicología futura.

En su libro *Psicología: Un estudio de la vida mental*, (1921) introduce por primera vez introdujo la expresión de estímulo-organismo-respuesta (SOR) para describir su enfoque funcionalista de la psicología y subrayar su diferencia con el enfoque estrictamente estímulo-respuesta (SR) de los [conductistas](#). El modelo de Woodworth propone que el estímulo influye en el organismo para llevar a cabo una determinada acción, pero que el estímulo no provoca automáticamente la respuesta, "Con el fin de predecir la respuesta, hay que conocer no sólo el estímulo, sino también el organismo estimulado" (p. 226). Afirmó que humanos, [motivaciones](#), así como decisiones conscientes, juegan un papel importante en el comportamiento humano.

Ya en 1918 Woodworth estaba haciendo énfasis en la importancia de los conceptos de impulso y mecanismo de acción y trataba de explicar que relación de ambos podía llegar a explicar cualquier conducta humana. "El mecanismo de un acto es el

lazo" (Boring, 1978, pg. 742). Describir un mecanismo es determinar el porqué de una acción. Las relaciones causa-efecto, estímulo-respuesta son mecanismos que pueden llegar a ser descritos, que pueden tener un por qué. Para Woodworth existen fuentes de energía externas al mecanismo que les proveen de la fuerza necesaria para activarlos o no. Concibió a estas energías como impulsos. "El impulso actúa como una tendencia determinante que produce rimas en lugar de opuestos para la palabra estímulo" (Boring, 1978, pg. 742).

En muchas ocasiones, especialmente para estados reflejo, el estímulo puede ser considerado como un impulso, sin embargo existe una reacción dentro del organismo del individuo y externo al mecanismo, que al activarse llega a activar al mecanismo. Comer depende de ver el alimento, pero también de tener hambre. Uno puede considerar que el impulso refuerza al mecanismo, pero también se puede entender a todo el sistema como uno de causación múltiple. La noción de Woodworth de que los hábitos desarrollan interés, de que los mecanismos generan impulsos encaja en esta concepción.

MÉTODO

Tipo de investigación

La investigación sigue un diseño no-experimental longitudinal de panel. La investigación no experimental según Kerlinger (1979, p. 116). "La investigación no experimental o ex post-facto es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones". A partir de este diseño lo que hacemos en la investigación no-experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos.

Las observaciones que sucedieron en la investigación siguen una línea a lo largo del tiempo, habiéndose observado varias situaciones hasta llegar a un desenlace, de un mismo grupo ya determinado. Por lo tanto se trata de un análisis longitudinal de panel en el tiempo, que Sampieri define como la observación de un mismo grupo de individuos durante todos los tiempos ya establecidos para el estudio (Sampieri, 2006)

Como punto de análisis referente se tienen a las teorías de Robert Sesiones Woodworth sobre la importancia del mecanicismo y el impulso.

Participantes

Se observó el trabajo de entrenamiento del equipo The Strongest y de su entrenador del plantel.

Ambiente

En base al método no-experimental solamente en su observo a los sujetos en su ambiente natural, que en este caso se trata de la cancha de entrenamiento del complejo The Strongest en Achumani.

También se utilizó el Estadio Hernando Siles como locación de observación final.

Variables

Se tomara como variable dependiente al comportamiento demostrado por los jugadores al ser sometidos a un estímulo de motivación por su entrenador. Y como la variable independiente al estímulo de motivación inducido por el entrenador.

Instrumentos

No aplica a esta investigación

Procedimiento

Se asistió a los 3 días de entrenamiento previos a un partido de fútbol del equipo de The Strongest, observando el desarrollo del entrenamiento.

El cuarto día se asistió a un juego de fútbol entre el equipo de observación y el contrincante-

Más que la observación del entrenamiento en si se tomó mucho énfasis en las palabras del entrenador durante el mismo entrenamiento y previas al partido.

RESULTADOS

Primer Día de Entrenamiento

“Muchachos tienen que entrenar bien para ganar el siguiente partido, y poder escalar en la tabla de posiciones buscando el objetivo que nos trazamos”, son una de las frases que menciona el estratega, impulsando a sus dirigidos a hacer una práctica irremplazable.

El trabajo se realiza enfocado en la coordinación y agilidad. Ante el cansancio de los jugadores, no cesan las palabras de ánimo del entrenador, pidiéndoles que no paren y que solo así podrán conseguir llegar a la meta.

Segundo Día de Entrenamiento

Una oración y enunciados como; “trabajen muchachos para que el día de mañana sean mejores”, son las palabras del técnico para iniciar un nuevo día de trabajo pensando en el partido siguiente.

Tercer Día de Entrenamiento

“Mientras no hayas jugado hasta el último segundo, no te sientas derrotado, porque solo basta un segundo para poder meter un gol y ganar”, indica el entrenador, sabiendo que al otro día se enfrentan a un duro rival.

Antes de un Partido

“Salgamos a hacer un buen partido, tratar de no equivocarnos y si nos equivocamos, nos apoyemos el uno con el otro”

“Entremos con todas las ganas de ganar el partido, que el otro equipo no nos robe el pan de cada día”

“Somos mejores que los otros, en casa no podemos perder”

“Entra con los cuchillos entre los dientes, con rabia, con ganas de triunfar y de hacer bien las cosas”

Algunas de las frases que recalca el instructor antes de salir al campo de juego.

Ese encuentro, The Strongest, venció por 4-1, al conjunto de San José de Oruro.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN

La motivación, como se logró observar, juega un papel fundamental en el desarrollo de cualquier actividad física, en especial si se trata en equipo. Es el impulso de ganar y de saber que pueden lograrlo lo que lleva a un jugador a dar lo mejor de sí mismo con tal de llegar a su objetivo.

Para un jugador de fútbol su principal impulso es la familia. “Es por lo que luchamos día a día”, indica uno de los miembros del plantel. Pero también influye mucho el adecuado uso de palabras para poder levantarles el ánimo y vencer al adversario, salir campeones, clasificar a torneos internacionales o formar parte de la selección nacional.

Un partido ganado, es un motivo para celebrar, dibujar una sonrisa en el rostro y conversar largas horas con la familia, personas cercanas y amigos a cerca de lo logrado. Por el contrario, una derrota implica tristeza, frustración, enojo por los errores cometidos, desgano y silencio absoluto en el hogar. “Nos molestamos y enfurecemos, sobre todo cuando el equipo rival no es superior y perdemos por errores de nosotros”, manifiesta uno de los jugadores.

Si bien el trabajo de entrenamiento diario es importante, el aliento que provee entrenador y la familia cercana es lo que genera un impulso en el individuo. Este impulso genera un mecanismo de acción que se puede entender como la respuesta o consecuencia del mismo. Los impulsos son él porque del mecanismo, la razón por la cual cualquier actividad humana puede llegar a ser explicada, inclusive el de la conducta.

Esta relación impulso-mecanismo de acción puede llegar a ser considerada como análoga del estímulo-respuesta y en muchas ocasiones el impulso si es un estímulo, pero desde el enfoque realizado por Woodworth la relación estímulo-respuesta son mecanismo de acción en si que llegan a ser descritos por la noción del impulso que los mueve, que es una energía externa a estos y los genera.

En muchas ocasiones los mecanismos se convierten en impulsos. Este punto se llega a entender con los jugadores del equipo The strongest que generalmente llevan como impulso a la cancha de juego el ganar, esto los motiva a jugar con todo lo que tienen y el jugar con toda su mente en la meta los lleva a ganar, creando así un círculo interminable entre ganar y jugar con pasión, o en este caso impulso.

Tampoco se debe denigrar la importancia que juega el propio ser humano en el desarrollo de un impulso a una acción. Es la variable orgánica humana la fundamental que llega traducir el impulso en un acción determinada, razón por la cual es que tampoco existen dos impulsos que sean iguales no por su naturaleza, más bien porque o existen dos seres humanos que respondan de la misma manera a una mismo impulso.

Todas y cada una de las sensaciones de alguna u otra forma se elevan y subsanan con palabras y hechos de satisfacción. Y está comprobado que le desarrollo de una situación y de las acciones que tomamos derivan del impulso que sentimos o que puede ser influenciado por otros.

En definitiva la motivación es una parte crucial para el desarrollo de un actividad y mucho más para actividades en equipo como las que realiza el plantel The Strongest, que sacan todas sus ganas y energías de continuar, de la motivación diaria que reciben de sus seres queridos y la que entre ellos mismo se proveen en el entrenamiento. Sin motivación no lograrían alcanzar sus objetivos.

REFERENCIAS

Hernández Sampieri, R. (2006). Metodología de la investigación. México: McGraw Hill.

Boring, E. (1978). Historia de la Psicología experimental. Mexico: Trillas.

Kerlinger, F. N. (1979). Investigación del comportamiento: Técnicas y metodología. Mexico: McGraw Hill.

Diferencias de tiempos de reacción entre géneros

Gamarra, G., Harriague, L.

y Velez, A.

La Paz - Bolivia

Departamento de Psicología – Universidad La Salle

La Paz – Bolivia

RESUMEN

El presente trabajo tiene por objetivo estudiar la diferencia de tiempos de reacción entre el género masculino y femenino. El tiempo de reacción es una medida de la rapidez con que un organismo responde a algún tipo de estímulo. Además, también tienes “reflejos”. Los reflejos y reacciones, si bien parecen similares, son muy diferentes. Los reflejos son involuntarios, se usan para proteger el cuerpo, y son más rápidos que una reacción. Los reflejos son por lo general un ciclo de retroalimentación negativa y actuar para ayudar a devolver el cuerpo a su estabilidad normal de funcionamiento, la homeostasis.

ABSTRACT

This paper aims to study the reaction time difference between male and female. The reaction time is a measure of how quickly an organization responds to some stimulus. In addition, you also have "reflexes". Reflexes and reactions, although they look similar, are very different. Reflexes are involuntary, are used to protect the body, and are faster than a reaction. Reflexes are usually a negative feedback loop and act to help restore the body to its normal operating stability, homeostasis.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene por objetivo estudiar la diferencia de tiempos de reacción entre el género masculino y femenino. El tiempo de reacción es una medida de la rapidez con que un organismo responde a algún tipo de estímulo. Además, también tienes “reflejos”. Los reflejos y reacciones, si bien parecen similares, son muy diferentes. Los reflejos son involuntarios, se usan para proteger el cuerpo, y son más rápidos que una reacción. Los reflejos son por lo general un ciclo de retroalimentación negativa y actuar para ayudar a devolver el cuerpo a su estabilidad normal de funcionamiento, la homeostasis.

Edward B. Titchener llevo las ideas de Wundt siguiendo con el nombre de estructuralismo porque se referían a la estructura de la vida mental. En general los estructuralistas confiaban en analizar la experiencia y dividirla en sus “estructuras básicas”. Titchener consideraba que el papel de la psicología era identificar esos elementos y demostrar cómo podían combinarse e integrarse, un enfoque conocido como estructuralismo.

Edward Bradford Titchener opinaba que la nueva psicología debía analizar la conciencia reduciéndola a sus unidades elementales. Para él, la estructura de la mente humana consistía en más de 30.000 sensaciones, sentimientos e imágenes separadas.

Los estructuralistas creían que los psicólogos debían estudiar la mente humana y, concretamente, descifrar los elementos que componen nuestra

experiencia consciente mediante el estudio de la experiencia sensorial. Realizaban sus trabajos en el laboratorio, en condiciones perfectamente controladas y controlaban la introspección como método de trabajo. Esta técnica de observación consistía en entrar a los sujetos para que comunicara con detalles precisos sus experiencias subjetivas cuando se les presentaba algún estímulo, por ejemplo, un color o un sonido.

Edward Bradford Titchener descompuso la conciencia en tres elementos básicos: sensaciones físicas (lo que vemos), sentimientos (lo que nos llegara a gustar o a desagradar), e imágenes (recuerdos a corto plazo y largo plazo). Afirmaba que incluso los pensamientos y sentimientos más complejos podían reducirse a esos elementos simples.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Se realizó el trabajo con los estudiantes de la universidad la Salle, para poder señalar las diferencias y/o preferencias en cuanto a tipos de gustos. Según los datos de este estudio, se observan notables diferencias en la percepción del gusto por los alimentos según el sexo. Las niñas prefieren más los alimentos de sabores dulces y también los sabores suaves, mientras que los niños disfrutaban más con sabores ácidos y pronunciados. De hecho, si se traduce la percepción de los sabores en cifras, los niños precisan un promedio de cerca del 10% más de acidez y las niñas el 20% más de dulzura

para reconocer los sabores originales correspondientes, el ácido y el dulce.

JUSTIFICACIÓN

Poder diferenciar los tipos de gusto por los medios de reacción.

OBJETIVO GENERAL:

Identificar la velocidad del tiempo de reacción entre géneros.

OBJETIVOS

Conocer la velocidad del tiempo de reacción entre géneros.

Dar a conocer la diferencia de gustos entre géneros.

MARCO TEÓRICO

El tiempo de reacción es una medida de la rapidez con que un organismo responde a algún tipo de estímulo. Además, también tienes “reflejos”. Los reflejos y reacciones, si bien parecen similares, son muy diferentes. Los reflejos son involuntarios, se usan para proteger el cuerpo, y son más rápidos que una reacción.

MÉTODO

A) Características de la investigación:

Se utilizó distintos tipos de comida seguido de una encuesta.

B) Participantes de la investigación:

Sujeto: encuestados a 10 personas (no se revela la identidad).

Características: sujetos de prueba están entre la edad de 18-21 años.

C) Ambiente :

Modo de selección: Se seleccionó a estudiantes de la universidad la Salle para identificar la preferencia en cuanto a gustos.

D) Variables:

Dependiente: sensación

Independiente: tipos de sabores

E) Instrumentos Tipos de Alimentos: (Dulce, Amargo, Salado, Picante)

Cronometro

F) Análisis De Datos:

Tiempo de reacción:

- Femenino:

sujeto	Dulce	Amargo	Picante	Salado
1	1.0	5.4	6.1	3.2
2	2.9	5.5	7.9	20.1
3	2.71	2.33	10.81	7.2
4	2.41	3.33	3.99	3.22
5	1.28	1.54	2.76	10.8

- Masculino:

sujeto	Dulce	Amargo	Picante	Salado
1	12.2	1.9	9.0	21.8
2	10.1	3.1	13.7	3.8
3	3.0	5.1	18.1	5.7
4	1.2	3.7	8.7	2.2
5	3.0	2.9	4.0	1.6

RESULTADOS

No se pudo encontrar generalidades similares en tiempo de reacción entre genero, debido a la poca población abarcada, se pudo notar que ambos géneros no sobrepasan el minuto en tiempo de reacción a los distintos sabores y/o sensaciones.

CONCLUSIONES

No se pudo demostrar las diferencias que se plantearon en los objetivos sin embargo se pudo llegar a notar que ninguno de los individuos ya sea de genero masculino o femenino sobrepasaba el minuto en cuanto a tiempo de reacción

REFERENCIAS

Boring, E. (1989). Historia de la Psicología Experimental. México: Trillas.

El gusto por los alimentos (2008). Disponible en: http://www.consumer.es/web/es/alimentacion/aprender_a_comer_bien/infancia_yadolescencia/2008/12/26/182345.php#sthash.

La Importancia De La Motivación En Las Actividades Del Día

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

RESUMEN

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

ABSTRACT

Motivation is very important in our daily activities. On the psychological level as in philosophical, it refers to those things that drive an individual to react in a certain way so you can achieve the objective raised. In this research it is to demonstrate the importance of motivation in work in daily life, based on the theory of motivation Woodworth, using as experimental subjects two group participants Carpe Diem, one stimulated motivationally so that between eager and impetus to give the talk of confirmation, while the second received a boost of motivation, demonstrating that if Woodworth motivational theory is true.

INTRODUCCIÓN

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

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

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

JUSTIFICACIÓN

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

Objetivos

OBJETIVO GENERAL

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

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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

HIPÓTESIS

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

MARCO TEÓRICO

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

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

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

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

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

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

MÉTODO

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

Participantes: Dos participantes de 17 años del grupo Carpe Diem

Ambiente: Salas/sótano de la iglesia de San Miguel

Variables:

- Dependiente: Seguridad con la que entra un individuo a dar la charla, controlar los nervios, hablar con tranquilidad o no.
- Independiente: Motivación previamente realizada a los Carpes de primer año

EXPERIMENTO

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

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

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

RESULTADOS

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

CONCLUSIÓN

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

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

REFERENCIAS

Boring, E. (1989). Historia de la Psicología Experimental. México: Trillas.

Aprendizaje significativo en la enseñanza de algoritmos.

Carpio Sandoval, J.

La Paz - Bolivia

Departamento de Psicología – Universidad La Salle

La Paz – Bolivia

RESUMEN

En esta investigación se analiza las consecuencias del uso de los principios del aprendizaje significativo aplicados a estrategias didácticas en el desarrollo de las clases de la asignatura de algoritmos.

ABSTRACT

In this research the consequences of using the principles of meaningful learning applied to teaching strategies in the development of the subject classes of algorithms is analyzed.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En esta asignatura el estudiante aprenderá a plantear y resolver problemas abstractos mediante el diseño de algoritmos. En muchas ocasiones los estudiantes que están cursando esta asignatura no llegan a entender las soluciones planteadas porque se utilizan términos y ejemplos que son ajenos a su realidad y su contexto. Utilizando estrategias didácticas donde los estudiantes utilicen su experiencia previa, puede ayudar a que los conceptos nuevos puedan aprenderse con mayor facilidad.

JUSTIFICACIÓN

En las materias básicas (algoritmos, matemáticas, etc) de las carreras de ingeniería muchas veces los estudiantes tienen dificultad en la resolución de problemas y en la comprensión de conceptos. Aplicando los principios del aprendizaje significativo en estas asignaturas se permitiría al estudiante relacionar el conocimiento nuevo con conocimiento preexistente y dar significado a los nuevos conceptos para el estudiante. Logrando de esta manera una comprensión mejor del estudiante y que pueda sentirse más motivado a aprender.

OBJETIVO GENERAL

Aplicar el aprendizaje significativo en la enseñanza de algoritmos y analizar las consecuencias de dicha aplicación.

MARCO TEÓRICO

Aprendizaje significativo

Es según el teórico norteamericano David Ausubel, el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y estos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y

teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes sean claras y estén disponibles en la estructura cognitiva del individuo, y que funcionen como un punto de anclaje de las primeras. En conclusión, el aprendizaje significativo se basa en los conocimientos previos que tiene el individuo más los conocimientos nuevos que va adquiriendo. Estos dos al relacionarse, forman una conexión y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

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

Características

En la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, éste se diferencia del aprendizaje por repetición o memorístico, en la medida en que este último es una mera incorporación de datos que carecen de significado para el estudiante, y que por tanto son imposibles de ser relacionados con otros. El primero, en cambio, es recíproco tanto por parte del estudiante o el alumno en otras palabras existe una retro-alimentación. El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de este modo

aprendizaje mecanicista. Se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras. El aprendizaje significativo se da mediante dos factores, el conocimiento previo que se tenía de algún tema, y la llegada de nueva información, la cual complementa a la información anterior, para enriquecerla. De esta manera se puede tener un panorama más amplio sobre el tema. El ser humano tiene la disposición de aprender -de verdad- sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido. Cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, coyuntural: aprendizaje para aprobar un examen, para ganar la materia, etc. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc.

Ideas básicas del aprendizaje significativo

- Los conocimientos previos han de estar relacionados con aquellos que se quieren adquirir de manera que funcionen como base o punto de apoyo para la adquisición de conocimientos nuevos.
- Es necesario desarrollar un amplio conocimiento meta cognitivo para integrar y organizar los nuevos conocimientos.
- Es necesario que la nueva información se incorpore a la estructura mental y pase a formar parte de la memoria comprensiva.
- Aprendizaje significativo y aprendizaje mecanicista no son dos tipos opuestos de aprendizaje, sino que se complementan durante el proceso de enseñanza. Pueden ocurrir simultáneamente en la misma tarea de aprendizaje. Por ejemplo, la memorización de las tablas de multiplicar es necesaria y formaría parte del aprendizaje mecanicista, sin embargo su uso en la resolución de problemas correspondería al aprendizaje significativo.
- Requiere una participación activa del docente donde la atención se centra en el cómo se adquieren los aprendizajes.
- Se pretende potenciar que el discente construya su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía a través de un proceso de andamiaje. La intención última de este aprendizaje es conseguir

que el discente adquiera la competencia de aprender a aprender.

- El aprendizaje significativo puede producirse mediante la exposición de los contenidos por parte del docente o por descubrimiento del discente.
- El aprendizaje significativo utiliza los conocimientos previos para mediante comparación o intercalación con los nuevos conocimientos armar un nuevo conjunto de conocimientos. El aprendizaje significativo trata de la asimilación y acomodación de los conceptos. Se trata de un proceso de articulación e integración de significados. En virtud de la propagación de la activación a otros conceptos de la estructura jerárquica o red conceptual, esta puede modificarse en algún grado, generalmente en sentido de expansión, reajuste o reestructuración cognitiva, constituyendo un enriquecimiento de la estructura de conocimiento del aprendizaje.

TIPO DE INVESTIGACIÓN.

Pre-experimental.

En los diseños pre-experimentales se analiza una sola variable y prácticamente no existe ningún tipo de control. No existe la manipulación de la variable independiente ni se utiliza grupo de control.

PARTICIPANTES

Los sujetos de investigación son personas jóvenes de ambos sexos, cuyas edades están comprendidas entre 17 y 26 años. Que viven en la ciudad de La Paz y estudian en la EMI.

AMBIENTE

Aula ubicada en los predios de la EMI.

VARIABLES

Variables dependientes: Aprendizaje.

Definición:

Aprendizaje: Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.

Aprender: Adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia.

Variables independientes: Estrategia didáctica

Definición: Conjunto de situaciones, actividades y experiencias a partir del cual el docente traza el recorrido pedagógico que necesariamente deberán transitar sus estudiantes junto con él para construir y reconstruir el propio conocimiento, ajustándolo a demandas socioculturales del contexto.

INSTRUMENTOS

Evaluación tomada a los estudiantes para determinar el grado de aprendizaje de la solución al problema planteado.

PROCEDIMIENTO

Este trabajo se lo desarrollo en una clase de la asignatura de algoritmos. Los estudiantes son de

primer semestre de la carrera de Ingeniería Comercial. Primero se comenzó planteando un problema del tema de Vectores. Y se pidió voluntarios para que participen como ayudantes durante la explicación de la solución al problema, el docente fue el encargado de explicar esta solución con ayuda de los estudiantes voluntarios. A diferencia de la forma de explicar este tipo de problemas, donde solo se hace uso de un pizarrón y las ideas explicadas pueden ser muy abstractas y poco relacionado al conocimiento previo de los estudiantes, durante la explicación de la solución al problema se procedió relacionando las ideas a experiencias pasadas de los estudiantes y además de forma más interactiva con la participación de los estudiantes voluntarios.

La evaluación que se tomó a los estudiantes consistió en que estos debían presentar la solución al problema anteriormente explicado.

RESULTADOS

Cuando se compara la forma en que los estudiantes resuelven problemas utilizando esta forma de enseñanza se aprecia que entienden mejor los conceptos, son capaces de relacionar las soluciones explicadas a otro tipo de problemas que tienen algún parecido, también se nota que al pasar varias semanas son capaces de recordar más fácilmente

porque los conceptos abstractos los relacionan a personas (que en este caso son los estudiantes voluntarios que participaron de la explicación) y a actividades que realizaron estas personas en vez de solamente recordar conceptos abstractos.

CONCLUSIONES

Utilizar los principios del aprendizaje significativo en las estrategias didácticas durante el desarrollo de las clases de la asignatura de algoritmos permite que el estudiante recuerde más fácilmente lo aprendido, que pueda entender más fácilmente la solución a los problemas planteados y que además puedan darle sentido a un tema nuevo relacionándolo con ideas y conocimientos previos que tienen los estudiantes.

REFERENCIAS

Díaz Barriga, F. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill. p. 19 - 20
Ausubel, D. P. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México.

LAS REACCIONES SENSITIVAS Y CONDUCTUALES ANTE LOS ESTÍMULOS AUDITIVOS

Baldivieso, J. y Llorenti, A.

La Paz - Bolivia

Departamento de Psicología – Universidad La Salle

La Paz – Bolivia

RESUMEN

Las reacciones que causa la música en las personas suelen ser muy variadas, desde tristeza hasta una alegría inexplicable. En la presente investigación se pretende analizar las reacciones que los diferentes géneros musicales causan en las personas, utilizando la teoría de Wundt y la teoría de la psicología de la música y emoción musical. Se trabajó con la ayuda de 5 sujetos experimentales que se ofrecieron voluntariamente para realizar en ellos el experimento que consistía en hacer escuchar distinto tipo de música a dichos sujetos y ellos tendrían que decir qué reacción causó en ellos cada género de música.

ABSTRACT

The reactions that cause the music people are usually very varied, from sadness to joy unspeakable. In this research is to analyze the reactions that cause the different musical genres in people using Wundt's theory and the theory of the psychology of music and musical emotion. We worked with the help of 5 test subjects who volunteered for the experiment on them was to make these subjects listen to different kinds of music and they would say what reaction it caused in them every genre of music.

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se pretende analizar las reacciones que causa cierto tipo de música en las personas, como sensaciones y otras, basándonos en la teoría de Wilhelm Wundt, trabajando también con la teoría de la psicología de la música y emoción musical.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El propósito del estudio es conocer las diferentes emociones y sensaciones que pueden llegar a experimentar las personas al percibir estímulos auditivos musicales y como alteran estos a la conducta del individuo

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es importante ya que nos permite conocer cómo la música de distintas épocas puede llegar a influir inconscientemente las sensaciones y emociones del ser humano de forma positiva o negativa ya que le puede llegar a causar diferentes respuestas

OBJETIVO GENERAL

Demostrar las diferentes reacciones que causa la música en la conducta de las personas y que cambios puede generar

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Observar las sensaciones que causan ciertos estímulos Auditivos
- Comprender la fuerza emocional que la música ejerce sobre las personas, de edad adulta, durante la niñez y la adolescencia

- Demostrar la relación existente entre las diferentes zonas cerebrales y las características psicológicas de la música y la audición

HIPÓTESIS

Si se estimula al ser humano con diferentes estímulos auditivos, puede llegar a generar cierto tipo de emociones y/o sensaciones en el individuo que recibe dicho estímulo

MARCO TEÓRICO

1. Psicología Musical e Inteligencia Emocional

La “Psicología de la Música” es una de las especialidades de la Psicología que se inicia a principios del Siglo XX. Desde entonces ha ido evolucionando en sus métodos y objeto de estudio. Podemos distinguir algunos de los campos de investigación, teniendo en cuenta que no son excluyentes:

A) Los que plantean unas bases psicofisiológicas y psicobiológicas, que consideran el efecto beneficioso de la música en una gran variedad de manifestaciones de la personalidad, la conducta y de los diversos trastornos.

B) Otros prefieren utilizar planteamientos más globalizados tales como condicionantes sociales, gusto musical, influencia de la música, el sentimiento musical, etc.

C) Existen los que centran su interés e investigación apoyándose en las diferentes teorías cognitivas y del desarrollo.

D) También aquellos que se ocupan de medir los elementos de la música, englobándose en lo que podemos llamar orientación psicométrica.

E) Los de tendencia conductista que, por su propia naturaleza, se ocupan del estudio del aprendizaje y conducta musical basado en estrategias, principios y técnicas de refuerzos y recompensas.

“Partamos del supuesto de que el comportamiento musical nos proporciona satisfacción, felicidad. La música estimula los centros cerebrales que mueven las emociones y siguiendo un camino de interiorización, nos puede impulsar a manifestar nuestra pulsión, nuestro sentimiento musical, o dejarnos invadir por la plenitud estética que nos hace felices. Al contemplar la Psicología de la Música desde el marco conceptual de los sentimientos, de las emociones, estamos diciendo que consideramos a la persona en su totalidad, de una manera holística: como cuerpo y mente, emoción y espíritu. Está inserta en un medio natural y rodeada de otros seres y personas sobre los que influye y, a su vez es influida, de una manera más o menos determinante. Nos interesa especialmente desde esta perspectiva, el que la música nos ayuda en nuestro desarrollo psíquico y emocional, proporcionándonos el equilibrio necesario para alcanzar un nivel adecuado de bienestar y felicidad. La estrecha relación existente entre un determinado estado de ánimo y su expresión exterior, es lo que nos permite actuar sobre las emociones con la música. También sucede que se va formando así mismo un mecanismo de feed-back (o retroalimentación), en el que no solamente el estado de ánimo produce una expresión emocional, sino que a su vez esta expresión tiende a despertar o mantener el estado de ánimo. La música afecta de tal forma al nivel psicofisiológico y emocional de la persona.” (Lacárcel Moreno, 2003)

WUNDT

Entre 1850 y 1860 Fechner dice que: todos los estímulos pertenecen al mundo físico, todas las sensaciones pertenecen al mental. Le asignaba una fórmula matemática y deja en claro que a cada experiencia de la conciencia le corresponde un hecho fisiológico. A partir de esto Wundt establece:

- Estímulo: el individuo recibe un estímulo.
- Percepción: ese hecho fisiológico pasa a la conciencia como experiencia.
- Apercepción: el individuo se da cuenta de qué se trata este hecho.
- Reeducación especial respuesta: por un acto de voluntad responde al estímulo.

Wundt analizó las características de las **sensaciones**, definió la cualidad, la intensidad, la extensión y la duración como las cuatro características fundamentales de las sensaciones.

En sus introspecciones, Wundt y su equipo de estudiantes identificaron dos elementos básicos de la vida mental: **sensaciones** y **sentimientos**. Para ellos, los complejos y cambiantes procesos mentales resultaban de las conexiones o de síntesis creativas de esos elementos, mas no en el sentido clásico de la **física mecanicista**. Para Wundt, las

sensaciones y sentimientos no eran solamente elementos que chocan e interactúan.

MÉTODO

En la presente investigación utilizaremos una investigación pre-experimental

1. Materiales:

- Auriculares
- Reproductor de Música
- Cuaderno de Apuntes

2. Procedimiento

Trabajando con el experimento pusimos distintos géneros musicales usando los mismos auriculares con los 5 individuos, 2 mujeres y 3 hombres de edad entre 18-22 años, que participaron mientras estaban sentados solo con el investigador que cambiaba las canciones de forma que los sujetos trabajaron en las mismas condiciones para controlar todas las variantes que pudieran presentarse.

Para mantener la seguridad y confidencialidad de los individuos solo serán llamados sujeto experimental 1. 2. 3. 4. 5; en la siguiente tabla pondremos la reacción que dijeron tener los sujetos al momento de escuchar la canción. Vale aclarar que no escucharon la canción completa, solo los primeros 30 segundos.

Las 7 canciones con las que trabajamos son:

- People = Shit de Slipknot (Metal)
- Longing de Inuyasha (Instrumental)
- Pensando en ti de La Mara Santos (cumbia villera)
- La Gozadera de Gente de Zona (Reggaetón)
- Sabes de Reik (Romántica)
- Welcome to my life de Simple Plan (Rock Alternativo)
- Te olvidare de Cali y Dante (Depresiva)

RESULTADOS

Sujeto Experimental	Género	Reggaetón	Románticas	Rock Alternativo	Depresiva
Sujeto Experimental # 1	Varón	Ganas de bailar	Amor	Entusiasmo	Dolor
Sujeto Experimental # 2	Varón	Enojo	Indiferencia	Nostalgia	Tristeza
Sujeto Experimental # 3	Mujer	Ganas de fiesta	Amor	alegría	Tristeza
Sujeto Experimental # 4	Mujer	Ganas de fiesta	Melancolía	Alegría	Dolor
Sujeto Experimental # 5	Varón	Ganas de fiesta	Amor	Eufórico	Tristeza

Sujeto Experimental	Género	Metal	Instrumental	Cumbia Villera
Sujeto Experimental # 1	Varón	Indiferencia	Calma	Alegría

Sujeto Experimental # 2	Varón	Violento	Sueño	Enojo
Sujeto Experimental # 3	Mujer	Odio	Calma	Alegría
Sujeto Experimental # 4	Mujer	Enojo	Tranquilidad	Ganas de bailar
Sujeto Experimental # 5	Varón	Furia	Calma	Alegría

CONCLUSIÓN

En conclusión con este experimento podemos decir que los estímulos auditivos que recibe una persona pueden llegar a alterar o afectar sus estados de ánimo si se los pone en un tiempo prolongado pero ya que en este experimento fue un breve tiempo (30seg) no llegó a cambiar el estado de ánimo del sujeto pero si a generar cierto tipo de emoción, comprobando así que tanto los sentimientos como las sensaciones van tomados de la mano tal y como indicaba Wundt.

REFERENCIAS

Boring, E. (1989). Historia de la Psicología experimental. Cap. 16. P 338-364. México: Trillas

Revista de Psicología Experimental I (I/ 2009). Volumen 5. La Paz. Bolivia. Universidad La Salle

Una simple gama de colores con cronómetro

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

RESUMEN

Apoyándonos en la los procesos que tenía la “Nueva” psicología Alemana, encabezada por Wundt y sus seguidores (Fechner y Titchener), sobre la introspección y el tiempo de reacción, juntándola con la Teoría del color de Goethe. Utilizamos siete diferentes colores para generar y anotar sentimientos en estudiantes universitarios de 18 a 23 años, con los que se pueda corroborar la introspección, por medio de una comparación con la teoría de Goethe.

ABSTRACT

Relying on the processes that had the "New" German psychology, led by Wundt and his followers (Fechner and Titchener) on introspection and reaction time, joining it with the color theory of Goethe. We use seven different colors to generate and record feelings in university students aged 18 to 23 years, which can corroborate introspection, through a comparison with the theory of Goethe.

INTRODUCCIÓN

El presente informe del laboratorio se centra en demostrar la teoría planteada por Titchener del tiempo de reacción y la teoría planteada de Goethe sobre los colores, demostrando de esta forma que los individuos pueden asociar los colores a distintas cosas, del mismo modo que estos colores pueden generarles ciertos sentimientos, y todo esto en un tiempo determinado.

OBJETIVOS

- Objetivos generales:
Demostrar la teoría planteada por Titchener
- Objetivos específicos:
Compara la teoría de los colores planteada por Goethe, con la respuesta que se da hoy en día.

JUSTIFICACIÓN

Realizamos este experimento pre experimental sobre la teoría de colores de J. Goethe, con el tiempo de reacción e introspección de E. Titchener influenciado por la teoría de W. Wundt, con la finalidad de evaluar el tiempo de reacción utilizando siete colores (rojo, morado, verde, amarillo, naranja, negro y rosa), registrando las asociaciones y sentimientos que les genera al observarlos.

HIPÓTESIS

Atraves de una asociación verbal los sujetos relacionan los colores que observan a estímulos del pasado, asociados a sentimientos que acaba de

comprobar la teoría de Titchener y Wundt sobre introspección.

MARCO TEÓRICO

TITCHNER: Tiempo de reacción

GOETHE: Teoría del color:

Johann Wolfgang von Goethe fue un hombre típico del romanticismo e ideal a la filosofía de aquel tiempo, como muchos hombres de su época no solo destacó en su campo, sino en varias artes y ciencias, dedicaba su tiempo a la filosofía y la escritura tanto como al estudio de la psicología y la estética. Entre sus obras literarias conocidas está por ejemplo Fausto.

En el campo de estudio al que nos avocamos, a Goethe se le conoce por su estudio del color que sobrepasa lo científico para embarcarse en lo psicológico. Según su teoría nuestra posibilidad de ver el color no se basa solo en la luz, o las propiedades de cada objeto como se había postulado antes sino también en un tercer elemento que él denomina como la percepción psicológica de este color. Cómo se establece, la percepción individual está sujeta a la subjetividad de cada ser, sin embargo Goethe logra establecer que para muchos, por razón de alguna regla natural o asociación, reaccionábamos de manera similares a los mismos colores, con lo que lanzó su compendio de significados psicológicos. El no realiza un círculo cromático sino más bien una especie de triángulo subdividido en otros triángulos, donde la

relación de los más cercanos además sugiere su propio compendio de reacciones psicológicas.

El significado de algunos colores, según Goethe, eran de tipo universal. El rojo alentaba a la emoción y la imaginación, mientras que el azul generaba una sensación de frío y contemplación.

AZUL:

Es el color de la inteligencia, la sabiduría, la reflexión y la paciencia. Induce al recogimiento, proporciona una sensación de espacio abierto, es el color del cielo y el mar en calma, y así evoca también paz y quietud. Actúa como calmante, sosegando los ánimos e invitando al pensamiento.

ROJO:

Está relacionado con el fuego y evoca sensaciones de calor y excitación. Es el color de la sangre y el fuego, el color de Marte, símbolo de la violencia, de la pasión sensual; sugiere acción, impulso; es el color del movimiento y la vitalidad.

Aumenta la tensión muscular, activa un cierto estado de alerta en el cerebro.

AMARILLO:

Es el color del Sol. Para Goethe posee una condición alegre, risueña, es el color del optimismo. El amarillo tiene las cualidades del sol, es el color del poder y la arrogancia, pero también de la alegría, el buen humor y la buena voluntad; es un color estimulante.

VIOLETA:

El violeta es el color de la madurez y la experiencia. En un matiz claro expresa profundidad, misticismo, misterio, melancolía, es el color de la intuición y la magia; en su tonalidad púrpura es símbolo de realeza, suntuosidad y dignidad.

NARANJA:

Mezcla de amarillo y rojo, tiene las cualidades de ambos, aunque en menor grado. Para Goethe es el color de la energía, un color para temperamentos primarios, que gusta a niños, bárbaros y salvajes porque refuerza sus tendencias naturales al entusiasmo, al ardor, a la euforia.

- **Método:** El método utilizado en el experimento fue el método pre experimental, debido a que no hubo control riguroso de las variables. Conseguimos siete cartulinas de distintos colores, y se les mostramos a veinte estudiantes universitarios de 18 a 23 años, luego se hicieron cuatro preguntas: ¿ Qué color es? ¿ A qué lo asocian? ¿ Qué

sentimiento te genera? ¿ Cual te llamo mas la atención? Cronometrando el tiempo de respuestas que tuvieron desde que ve y nombra el color hasta el terminar con las preguntas.

1. ¿Qué color es? (Nombrar el color)
 2. ¿A qué asocias el color?
 3. ¿Qué sentimiento te genera el color?
 4. Cronometrar el tiempo de reacción
- * ¿Qué color te llamo más la atención?

• **Resultado:**

Color: Rojo			
Nº de Sujeto	Asociación	Sentimiento	Tiempo de Reacción
1 (Hombre)	Amor	Intensidad	3 segundos
2 (Hombre)	Manzana	Hambre	4 segundos
3 (Mujer)	Ropa	Amor	9 segundos
4 (Mujer)	Corazón	Amor	15 segundos
5 (Mujer)	Menstruación	Tristeza	4 segundos
6 (Mujer)	Sangre	Miedo	5 segundos
7 (Mujer)	Pinta labios	Felicidad	3 segundos
8 (Mujer)*	Corazón	Amor	4 segundos
9 (Mujer)	Corazón	Amor	2 segundos
10 (Hombre)	Sangre	Enojo	18 segundos
11 (Hombre)	Nada	Pasión	18 segundos
12 (Hombre)	Corazón	Amor	7 segundos
13 (Hombre)	Amor	Euforia	14 segundos
14	Arcoíris	Felicidad	10

(Mujer)			segundos
15 (Mujer)	Frutilla	Felicidad	8 segundos
16 (Hombre)	Corazón	Amor	3 segundos
17 (Hombre) *	Corazón	Amor	3 segundos
18 (Hombre) *	Tenis (zapatos)	Ira	7 segundos
19 (Hombre)	Auto	Ira	21 segundos
20 (Hombre) *	Corazón	Amor	6 segundos

12 (Hombre)	Uvas	Nada	5 segundos
13 (Hombre)	Ex pareja	Misterio	7 segundos
14 (Mujer)	Pijama	Felicidad	11 segundos
15 (Mujer)	Nada	Nada	15 segundos
16 (Hombre)	Fruta	Miedo	3 segundos
17 (Hombre)	Uvas	Paz	16 segundos
18 (Hombre)	Nada	Tristeza	15 segundos
19 (Hombre)	Nada	Alegría	19 segundos
20 (Hombre)	Chalina	Melancolía	8 segundos

Color: Morado			
Nº de Sujeto	Asociación	Sentimiento	Tiempo de Reacción
1 (Hombre)	Flores	Frialdad	11 segundos
2 (Hombre)	Joker	Aburrimiento	2 segundos
3 (Mujer)*	Amiga	Alegría	10 segundos
4 (Mujer)*	Amiga	Felicidad	6 segundos
5 (Mujer)	Uvas	Felicidad	8 segundos
6 (Mujer)	Labial	Enojo	12 segundos
7 (Mujer)	Uvas	Felicidad	5 segundos
8 (Mujer)	Uvas	Nada	13 segundos
9 (Mujer)	Uvas	Rabia	15 segundos
10 (Hombre)	Barney	Odio	12 segundos
11 (Hombre)	Barney	Alegría	12 segundos

Color: Verde			
Nº de Sujeto	Asociación	Sentimiento	Tiempo de Reacción
1 (Hombre)*	Joker	Risa	1 segundo
2 (Hombre)*	Manzana	Hambre	5 segundos
3 (Mujer)	Naturaleza	Paz	20 segundos
4 (Mujer)	Naturaleza	Felicidad	4 segundos
5 (Mujer)	Naturaleza	Tristeza	8 segundos
6 (Mujer)*	Manzana	Felicidad	14 segundos
7 (Mujer)	Nada	Nada	9 segundos
8 (Mujer)	Naturaleza	Tristeza	8 segundos
9 (Mujer)*	Árbol	Relajación	5 segundos
10 (Hombre)*	Naturaleza	Tranquilidad	4 segundos

11 (Hombre)*	Futbol	Tristeza	4 segundos
12 (Hombre)	Plantas	Paz	3 segundos
13 (Hombre)*	Naturaleza	Paz	15 segundos
14 (Mujer)	Limón	Recuerdo	6 segundos
15 (Mujer)*	Naturaleza	Paz	6 segundos
16 (Hombre)	Limón	Nada	12 segundos
17 (Hombre)	Manzana	Paz	8 segundos
18 (Hombre)	Automóvil	Paz	7 segundos
19 (Hombre)	Viaje/Paisaje	Alegría	23 segundos
20 (Hombre)	Pasto	Felicidad	10 segundos

10 (Hombre)	Sol	Alegría	19 segundos
11 (Hombre)	Polera	Nada	19 segundos
12 (Hombre)	Sol	Felicidad	4 segundos
13 (Hombre)	Tigre	Alegría	7 segundos
14 (Mujer)	Bob Esponja	Enojo	7 segundos
15 (Mujer)	Bob Esponja	Alegría	7 segundos
16 (Hombre)	Plátano	Felicidad	4 segundos
17 (Hombre)	Pato	Tristeza	9 segundos
18 (Hombre)	Pato	Indiferencia	4 segundos
19 (Hombre)	Canción	Alegría	11 segundos
20 (Hombre)	Sol	Felicidad	3 segundos

Color: Amarillo			
Nº de Sujeto	Asociación	Sentimiento	Tiempo de Reacción
1 (Hombre)	Emoticones	Felicidad	3 segundos
2 (Hombre)	Sol	Alegría	1 segundo
3 (Mujer)	Bancos	Ambición/Dinero	8 segundos
4 (Mujer)	Sol	Alegría	5 segundos
5 (Mujer)	Banana	Templanza	16 segundos
6 (Mujer)	Pato	Felicidad	6 segundos
7 (Mujer)*	Pollito	Felicidad	6 segundos
8 (Mujer)	Flores	Felicidad	5 segundos
9 (Mujer)	Sol	Alegría	3 segundos

Color: Naranja			
Nº de Sujeto	Asociación	Sentimiento	Tiempo de Reacción
1 (Hombre)	Libros	Sabiduría	19 segundos
2 (Hombre)	Zanahoria	Paz	10 segundos
3 (Mujer)	Fruta	Alegría	7 segundos
4 (Mujer)	Fruta	Alegría	5 segundos
5 (Mujer)*	Nada	Rabia	5 segundos
6 (Mujer)	Fruta	Felicidad	3 segundos
7 (Mujer)	Red Uno	Felicidad	6 segundos
8 (Mujer)	Mandarina	Hambre	17 segundos

9 (Mujer)	Fruta	sueño	6 segundos
10 (Hombre)	Fruta	Placer	6 segundos
11 (Hombre)	Fanta	Miedo	6 segundos
12 (Hombre)*	Fruta	Felicidad	4 segundos
13 (Hombre)	Red Uno	Felicidad	15 segundos
14 (Mujer)*	Mandarina	Alegría	7 segundos
15 (Mujer)	Nada	Nada	9 segundos
16 (Hombre*)	Fruta	Amistad	9 segundos
17 (Hombre)	Mandarina	Alegría	10 segundos
18 (Hombre)	Nada	Alegría	8 segundos
19 (Hombre)	Día tranquilo	Alegría	17 segundos
20 (Hombre)	Fiestas	Euforia	9 segundos

8 (Mujer)	Agujero	Tristeza	15 segundos
9 (Mujer)	Oscuridad	tristeza	3 segundos
10 (Hombre)	Muerte	asombro	14 segundos
11 (Hombre)	Autos	Miedo	14 segundos
12 (Hombre)	Carbón	Ira	5 segundos
13 (Hombre)	Tigre	Nada	11 segundos
14 (Mujer)	Cielo	Tristeza	11 segundos
15 (Mujer)	Vacío	Tristeza	9 segundos
16 (Hombre)	Noche	Tristeza	3 segundos
17 (Hombre)	Infierno	Rabia	12 segundos
18 (Hombre)	Perro	Tristeza	6 segundos
19 (Hombre)*	Todo	Alegría	7 segundos
20 (Hombre)	Noche	Paz	10 segundos

Color: Negro			
Nº de Sujeto	Asociación	Sentimiento	Tiempo de Reacción
1 (Hombre)	Personas	Tristeza	2 segundos
2 (Hombre)	Zapato	Rabia	6 segundos
3 (Mujer)	Muerte	Tristeza	3 segundos
4 (Mujer)	Noche	Tristeza	13 segundos
5 (Mujer)	Hombre	Emoción	22 segundos
6 (Mujer)	Muerte	Infelicidad	1 segundos
7 (Mujer)	Muerte	Tristeza	9 segundos

Color: Rosa			
Nº de Sujeto	Asociación	Sentimiento	Tiempo de Reacción
1 (Hombre)	Flores	Felicidad	11 segundos
2 (Hombre)	Su pareja	Felicidad	14 segundos
3 (Mujer)	Niñas	Felicidad	17 segundos
4 (Mujer)	Rosa	Alegría	9 segundos
5 (Mujer)	Gelatina	Felicidad	10 segundos
6 (Mujer)	Niña	Infelicidad	6 segundos

			segundos
7 (Mujer)	Niñas	Nada	9 segundos
8 (Mujer)	Patricio	Alegría	25 segundos
9 (Mujer)	Juguetes	Felicidad	4 segundos
10 (Hombre)	Nada	Nada	25 segundos
11 (Hombre)	Niña	nada	25 segundos
12 (Hombre)	Nada	Nada	6 segundos
13 (Hombre)	Nada	Paz	7 segundos
14 (Mujer)	Bolígrafo	Rabia	8 segundos
15 (Mujer)	Niñez	Alegría	8 segundos
16 (Hombre)	Vestido	Nada	5 segundos
17 (Hombre)	Nada	Alegría	16 segundos
18 (Hombre)	Patricio	Nada	8 segundos
19 (Hombre)	Fresas (chicas)	Desagrado	14 segundos
20 (Hombre)	Chica	Amor	8 segundos

DISCUSIÓN

Al realizar el experimento notamos, pequeños lapsos y respuestas que variaban de un sujeto a otro.

Un ejemplo sobre saliente es la respuesta hacia el color rosado, con una clara diferencia entre géneros; mientras los sujetos del género femenino asocian este color a su infancia, a la femineidad, los sujetos de género masculino en muchos casos no lo asociaban al género femenino, pero sí el color les evocaba una felicidad mucho más sobresaliente que a las del género femenino.

Ya sea esta respuesta por una idea estereotipada de “Rosa color de niña y Azul color de niño” o a un significado un poco más arraigado a la costumbre, como por ejemplo las muñecas y las propagandas.

Otro asunto impresionante, sin una diferenciación de géneros tan marcada, es la del color Morado.

Con este color en específico, aparentemente la gente tiene mucha dificultad, lo que aumenta su tiempo de reacción, a comparación de otros colores como el rojo o el amarillo.

No solamente en el tiempo que se toman en ver el color y nombrarlo, sino que también asociarlo a un sentimiento y mucho más asociarlo a un objeto o referente físico.

Aunque no tenemos certeza, una de la idea más aceptada por el grupo fue la idea de la gran dificultad que el nombre de este color representa a los sujetos que lo observan, por los diferentes nombres y tonalidades.

Y como último elemento que nos llamó la atención fue el cambio de significado que los colores tuvieron, desde la base de la teoría de Goethe, escrita a mediados del siglo XIX, con los “significados” o asociaciones libres que nos presentaron los veinte sujetos.

Referido esto, claro está al diferente contexto social, económico, histórico, cultural y geográfico.

CONCLUSIÓN

Si bien, no fuimos capaces de rehacer, a cabalidad, los experimentos, tanto de introspección como de la Teoría del color.

Si pudimos estar los suficientemente cerca de la teoría, con nuestro propio método de investigación pre-experimental, logramos entender uno a uno, gracias a los sujetos, los términos de los cuales hablan los autores de las dos teorías que tomamos en cuenta.

REFERENCIAS

Teoría del color. (s.f.). Disponible en:
http://www.academia.edu/9034111/Teor%C3%ADa_del_color_Runge_Goethe_Maxwell_y_Harris.

Johann Wolfgang von Goethe y la teoría del color(s.f). Disponible en:
<http://www.psicologiadeltcolor.es/johann-wolfgang-von-goethe-y-la-teoria-del-color/>

ENSAYO Y ERROR

Gamarra, G., Harriague, L.
y Velez, A.
La Paz - Bolivia
Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

En la presente investigación se pretende realizar un estudio sobre razonamiento y lógica mental para poder verificar el cambio dado en el segundo ensayo de dicho experimento con el cual se usó la técnica de Thorndike sobre ensayo y error. La investigación propuesta adquiere gran relevancia en el ámbito científico. Dentro del ámbito científico estas pueden ser de carácter fisiológico asociados a los efectos de una estimulación excesiva en los ojos o el cerebro (brillo, color, movimiento, etc., como el encandilamiento tras ver una luz potente) o cognitivo en las que interviene nuestro conocimiento del mundo.

ABSTRACT

In the present investigation it is to conduct a study on mental logic and reasoning to verify the change occurred in the second trial of the experiment which Thorndike technique was used trial and error. The proposed research is of great relevance in the scientific field. Within the scientific field these may be a physiological effects associated with excessive stimulation of the eyes or the brain (brightness, color, movement, etc., as the glare after seeing a bright light) or cognitive involved in our knowledge of the world.

INTRODUCCIÓN

Las ilusiones cognitivas se dividen habitualmente en ilusiones de ambigüedad, ilusiones de distorsión, ilusiones paradójicas e ilusiones ficticias (alucinaciones) donde las imágenes no son perceptibles con claridad por el ojo humano, ya que nuestro cerebro solo puede asimilar una imagen a la vez. Entender estos fenómenos es útil para comprender las limitaciones del sentido visual del ser humano y la posibilidad de distorsión, ya sea en lo relativo a la forma, el color, la dimensión y la perspectiva de lo observado. Las ilusiones ópticas fisiológicamente ocurren durante la conexión del hemisferio derecho y el izquierdo, gracias a esto tenemos la capacidad de percepción. En conclusión, el cerebro humano solo puede concentrarse en un objeto, por lo que, cuando se presentan dos formas en una sola imagen, se ocasiona confusión y el cerebro entra en desorden, con lo cual este lleva a ver otra visión de lo visto

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la presente investigación se pretende realizar un estudio acerca del ejercicio mental mediante estímulos variados y mezclados.

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación alcanza un ámbito científico, debido a que el ejercicio mental dado recibe y da una respuesta fisiológica, mediante la cual se determina que el cerebro a pesar de que solo pueda prestar atención a una sola imagen, este

mediante práctica y ejercicio puede lograr dos imágenes.

OBJETIVO GENERAL

Comprobar el efecto positivo que se pueda dar mediante ejercicio y práctica del cerebro.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar diferencia y/o mejoras mediante el ejercicio del juego mental-visual.
- Incorporar el ejercicio mental para la mejora de los simples reflejos dados.
- Poder demostrar que dicho ejercicio puede efectuar un cambio positivo.

HIPÓTESIS

Hipótesis de trabajo:

Detonar diferencia notable efectuando el ejercicio dos veces, con un pequeño lapso de tiempo de observación en la segunda oportunidad.

Hipótesis Nula:

Marcar alguna notable diferencia efectuando el ejercicio aproximadamente 4 veces con un lapso de 10 segundos entre sí, para una detenida observación.

MARCO TEORICO

El Arte de Pensar y Razonar

Resulta interesante que en ocasiones cosas que son un tanto "complicadas" requieran todo un proceso, desde luego, también complejo para su elaboración; pero que al ser parte de la cotidianidad y de

nuestras actividades, simplemente las damos por hecho.

La forma en que vemos y entendemos las cosas está sujeta a la forma en que aprendemos de niños como lógica, estándares y correctos, a estos se les llama paradigmas, y son útiles para decirnos cómo actuar ante procesos lógicos o técnicos. Pero al intentar profundizar o encontrar nuevas y/o mejores soluciones a cualquier dilema, resulta una limitante.

La importancia de la Psico-estimulación cognitiva para nuestro cerebro

Con la psicoestimulación se trabajan de manera efectiva distintas áreas cerebrales, relacionadas con el lenguaje, la atención, la memoria o la percepción, por ejemplo. Existen múltiples estudios* que defienden la tesis de la utilidad del entrenamiento cognitivo como método paliativo para tratar el Alzheimer y otros trastornos similares. Es un método probado y, si es llevado a cabo por profesionales, de utilidad incuestionable. Con esto no quiero decir que a través de la psicoestimulación se cure el Alzheimer, por supuesto que no. Lo que sí es seguro es su incidencia positiva en la neuroplasticidad, que tiene como consecuencia directa en cómo nuestro cerebro afronta su deterioro cognitivo.

La neuroplasticidad

Se refiere a cómo es capaz nuestro cerebro de afrontar los cambios y su capacidad de adaptación para mantener el equilibrio. Y aunque el alzhéimer en particular, y el deterioro cognitivo en general, atacan de manera directa a esa capacidad de resiliencia cerebral, el entrenamiento cognitivo lo que posibilita mejorar las posibilidades de regenerarse de las neuronas afectadas, y de que éstas consigan elaborar nuevas interconexiones.

En este sentido, un alto grado de neuroplasticidad deja en mejor posición a nuestro cerebro de hacer frente al deterioro. Y el entrenamiento cognitivo es fundamental para lograrlo.

En internet encontramos apps, talleres y páginas dedicadas a dar consejos e impartir actividades de psicoestimulación cognitiva. Lo mismo que entrenamos nuestro cuerpo, también debemos entrenar nuestro cerebro.

METODO

Tipo de investigación:

Pre-experimental

Participantes:

La investigación se realizó a 8 sujetos de sexo masculino y femenino, los cuales accedieron participar voluntariamente.

Variables:

Variable independiente: es una lámina con palabras escritas en diferentes colores

Variable dependiente: el cómo respondieron los sujetos a la instrucción

Materiales:

- Láminas con palabras de un color escritas con un diferente color.
- Tabla de registro.

Procedimiento:

- Primeramente se realizó una lámina en las cuales se escribió el nombre de un color con un color diferente.
- Se incito a los participantes a participar incluyendo la palabra “juego” al aproximarnos.
- Se registraron tanto las mejoras en el segundo intento como los errores dados en el primer intento.
- Finalmente se realizaron las conclusiones a partir de los resultados obtenidos.

RESULTADOS

Resultados obtenidos:

GRAFICO DEL PRIMER ENSAYO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	/	/	/	/	/	X	/	/	/	X	/	/	X	X	/
2	/	/	/	X	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
3	/	/	X	/	/	/	X	/	/	/	/	/	/	X	X
4	X	/	/	/	X	/	/	/	/	/	X	/	/	X	/
5	/	/	X	/	/	/	/	X	/	/	/	/	/	/	X
6	/	/	X	X	/	/	/	/	/	/	X	/	/	/	/
7	/	/	X	X	/	/	X	/	/	/	/	/	/	/	X
8	/	/	X	/	/	/	/	X	/	/	X	/	/	/	X

GRAFICO DEL 2 ENSAYO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
2	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
3	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
4	/	/	/	/	X	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
5	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
6	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
7	/	/	X	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
8	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/

REFERENCIAS

Ejercicios cerebrales (s.f.). Disponible en:
<http://www.ejerciciocerebral.com/>

SHERLOCK HOLMES DE VUELTA A EL LABERINTO DE CRIMENES

Baldivieso, J., Lang, V., Llorenti, A. y Nogales, N.

La Paz - Bolivia

Departamento de Psicología – Universidad La Salle

La Paz – Bolivia

RESUMEN

En el presente trabajo, demostraremos todo lo aprendido en este primer semestre de psicología experimental, empleando nuestros conocimientos en enseñar a un ratón a cruzar un laberinto de obstáculos que fue diseñado por nosotros mismos. El fin de este experimento es demostrar las teorías de estímulo – respuesta y refuerzo de F. B. Skinner, siendo estas teorías que aprendimos durante este primer semestre.

ABSTRACT

In this work, we show everything learned in the first half of experimental psychology, using our knowledge to teach a mouse to cross a maze of obstacles which was designed by ourselves. The purpose of this experiment is to demonstrate the theories of stimulus - response and reinforcement B. F. Skinner, being these theories we learned during this first half.

INTRODUCCIÓN

Los ratones son roedores que, debido a su enorme habilidad de adaptación a muy diversos medios y a su gran capacidad de reproducción, han sido considerados como una plaga, quizá desde muy temprano en la historia de la humanidad. Los modelos animales permiten investigar problemas que son difíciles o imposibles de estudiar directamente en personas, siempre que el modelo empleado y la conducta humana sean similares con respecto a los rasgos relevantes de estudio, y esta idea no solo se aplica al estudio del comportamiento, sino también por ejemplo a la investigación médica para el desarrollo de fármacos en la búsqueda de remedios para las enfermedades. En el caso del estudio de la conducta, por ejemplo, las similitudes entre los ratones y las personas en la manera de evitar comidas peligrosas, hace que el ratón sea un modelo válido para estudiar.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

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

JUSTIFICACIÓN

Se realizó este experimento con el objetivo de corroborar y aprender la teoría del conductismo, utilizando como primera parte los laberintos.

OBJETIVO GENERAL

Observar y comprobar la teoría del conductismo de Watson.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conseguir un Mus Músculos Albino de mínimo 3 meses de edad.

Construir un laberinto lo suficientemente grande y con obstáculos

Preparar pellets suficientes para el semestre como refuerzo.

MARCO TEÓRICO

Conductismo

La superstición de la paloma es un experimento ya clásico de Skinner que fue llevado a cabo en 1948. En este experimento participaron ocho palomas hambrientas, las cuales fueron introducidas en la llamada caja de Skinner. En ésta, las palomas disponían de comida a intervalos regulares con independencia de la respuesta que emitieran. No obstante, en este experimento se observó un condicionamiento evidente en todas las palomas. Un aspecto importante de este experimento fue las respuestas condicionadas que adoptaron las palomas. Por ejemplo, una de las palomas aprendió a dar vueltas en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de la caja, otra paloma pegaba su cabeza a una de las esquinas superiores de un modo muy característico y un tercer sujeto desarrolló la respuesta de sacudir la cabeza.

Cada paloma desarrolló una respuesta propia, idiosincrática. Tanto fue así que daba la impresión de que las palomas se comportaban de ese modo tan particular debido a que creían que su conducta provocaría la aparición de la comida. Nada más lejos de la realidad. Es por este motivo por el que a esta conducta se le denominó supersticiosa.

La explicación que ofreció Skinner sobre este fenómeno apelaba al refuerzo recibido: entendió que cualquiera que fuese la respuesta que el sujeto acababa de realizar justo antes de la administración de la comida (el refuerzo) resultaría reforzada por la recompensa. De otro modo, de las múltiples respuestas que las palomas emitieran antes de la presentación de la comida, la que resultase, casualmente, contigua a la recompensa, sería reforzada. De ahí que cada paloma realizara su particular respuesta (idiosincrática). Es importante advertir que este procedimiento no es, en rigor, un procedimiento de condicionamiento operante. Es un procedimiento de condicionamiento clásico. (Wikipedia)

Experimento Kerplunk

En 1907 por John B. Watson y Harvey A. Carr realizaron su famoso experimento de *estímulo-respuesta* llevado a cabo en ratas, titulado *kerplunk*, por el sonido que hacían las ratas al llegar al final del laberinto. (Wikipedia)

Las ratas fueron entrenadas para correr en una serie de laberintos por comida como recompensa, que era colocada al final del laberinto. Watson encontró que anteriormente las ratas bien entrenadas, ejecutaban movimientos casi de forma automática. (Wikipedia)

El estudio ayudaría a dar respuestas aún no fiables propuestas sobre la conducta y su idea de condicionar la conducta de Watson.

Gracias al estudio de le dio una mayor credibilidad a los estímulos y respuestas cuando una conducta se premia, reforzando el aprendizaje de habilidades, muestran una acción motora en presencia de un estímulo particular. (Wikipedia)

MÉTODO

Tipo de investigación

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

Participante o Sujeto

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

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

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

AMBIENTE

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

Instrumento

El experimento fue realizado en un laberinto de madera, hecho por los investigadores, que fue poco a poco decorado con papeles, pintura y se le colocaron los obstáculos como túneles, gradas, caminos en zigzag.

Al cruzar el laberinto se le daba a *Sherlock* como refuerzo se le daba un *pellet*.

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

Material

Para la creación de todos los instrumentos

VARIABLES

Variable dependiente: Recorrido del laberinto

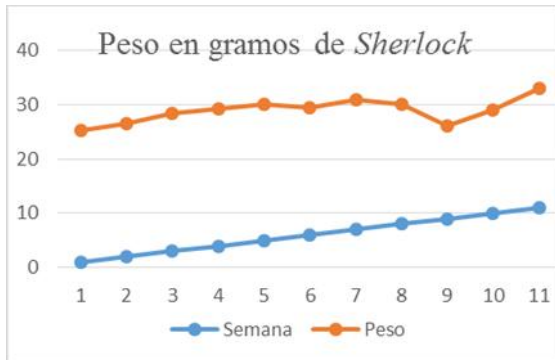
Variable independiente: La privación de 48 horas sin comida

PROCEDIMIENTOS

Se construyo un laberinto de madera, adornado con pintura, papeles y obstáculos, por el cual el ratón debía pasar una y otra vez todas las clases en el laboratorios, las 4 primeras clases sin privación y de la 5 semana en adelante privado con 48 horas y un refuerzo al final de cruzar cada obstáculo, hasta la semana 8 y hasta la semana 11 con un refuerzo solamente al final del labarinto.

PROCESAMIENTO DE DATOS

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



CONCLUSIONES

Al aplicar un refuerzo pudimos observar, no solo que el peso de Sherlock aumentaba sino que su procedimiento era mucho mejor, podía superar los obstáculos con mayor facilidad y eficiencia, pudo poco a poco memorizar el camino, evitando los escondites donde en un inicio se escondía para evitar cruzar el laberinto.

El refuerzo, se lo que sea hace que cualquier tipo de refuerzo pude llegar a condicionar la conducta, aprendizaje y memorización de cualquier individuo.

LIMITACIONES

La actividad del ratón se encontraba muy ligada al

estado de animo del mismo ratón, es decir si el no quería trabajar, no podíamos trabajar por ningun motivo.

ALCANCES

Observar plenamente la teoría de Skinner en acción y poder observar la conducata adaptada de un ratón, gracias al refuerzo que se le daba.

RECOMENDACIONES

Recomendamos estrictamente trabaja con los ratones durante bastante tiempo no sólo un día, y por ende que el ratón pueda dar más recorridos y sólo usar un *Pelet* cada recorrido

REFERENCIAS

Ardila, R. (2013). III. El mundo de la psicología. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 8.

Conductismo, E. (1988). Gary DeMar. *Un Manual Completo*, 3.

Recuperado el 6 de junio de 2016, de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Experimento_Kerplun

Wilde, C. y Otondo, E. (1992). Manual de Laboratorio. UCB: La Paz.



RATÓN COMO ANIMAL DE LABORATORIO “BAM BAM”

Aliaga, F., Carpio, J.,
Mercado, A. y Rojas, V.

La Paz - Bolivia

Departamento de Psicología – Universidad La Salle
La Paz – Bolivia

RESUMEN

En los laboratorios de todo el mundo los ratones son los protagonistas por delante de las moscas, los peces y las ranas, nacieron y fueron criados en cautividad para dedicarse a la investigación, en el presente trabajo, gracias a una investigación experimental se pudo constatar la importancia del proceso de aprendizaje por medio del reforzamiento (peleps). El refuerzo implica una recompensa por una conducta efectuada y por ende el sujeto se condiciona y realiza la acción repetidas veces para conseguir su refuerzo que en nuestro caso es su alimento (peleps), de esta manera el sujeto experimental “Bam Bam” logró recorrer el laberinto construido, además de los obstáculos respectivos.

ABSTRACT

In laboratories worldwide mice are the protagonists in front of flies, fish and frogs, were born and bred in captivity to pursue research in this paper, thanks to an experimental investigation it was found the importance of the learning process through the reinforcement (peleps). The reinforcement implies a reward for behavior made and therefore the subject conditions and performs the action repeatedly for reinforcement which in our case is their food (peleps), so the experimental subject "Bam Bam" managed to cross the labyrinth, besides the respective obstacles built.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo experimental nos adentra en las primeras investigaciones sobre el condicionamiento instrumental, mencionando por supuesto a los principales contribuyentes que comenzaron formalmente los análisis teóricos y de laboratorio.

Thorndike publicó en 1898 el libro “ Inteligencia Animal” (resultado de su tesis doctoral defendida en la Universidad de Columbia) libro que ha constituido una aportación primordial para la construcción de psicología como ciencia experimental del s. xx.

Con Thorndike culmina la revolución Darwinista del s. XIX al aceptarse que la vida mental era también producto de la evolución orgánica y por lo tanto podía estudiarse en el laboratorio de forma controlada y utilizando diversas especies animales. El desarrollo del comportamiento de los animales para la resolución de problemas se concibió como una capacidad adaptativa que reflejaba el potencial intelectual de forma que la capacidad de aprendizaje se utilizó como el mejor indicador de las destrezas inteligentes.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Puede un refuerzo condicionar a un sujeto a hacer cierta actividad?

Los ratones se consideran un modelo animal excelente porque son pequeños, manejables, fáciles

de criar en cautividad y con un ciclo vital rápido, la mayoría de los animales que se utilizan con fines científicos son roedores. En España, por ejemplo, se utilizaron 920.000 animales para investigación en 2013, el 85% de los cuales eran roedores (663.000 ratones y 105.000 ratas), mientras que en Estados Unidos cada año se experimenta con alrededor de 25 millones de animales, y el 95% son roedores.

De tal manera que son sujetos experimentales que pueden ser manipulables, porque responden de acuerdo a un refuerzo.

JUSTIFICACIÓN

Mediante la observación y manipulación de variables en el trabajo de laboratorio, ofrecer conocimiento al grupo sobre condicionamiento operante, en base a la teoría que se realizó durante clases y que se llevó a la práctica.

OBJETIVO GENERAL

Observar cómo se desenvuelve un sujeto experimental al cruzar un laberinto cuando es expuesto a un refuerzo positivo (comida) y así demostrar la teoría del conductismo mediante una investigación experimental.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar un laberinto para el recorrido del sujeto experimental.

- Prepara el alimento para el refuerzo del sujeto experimental.
- Observar el recorrido del sujeto experimental en el respectivo laberinto.
- Construir obstáculos a ser resueltos por el sujeto experimental.
- Cumplir con las normas de limpieza que requiere la investigación.
- Determinar los efectos del refuerzo positivo en el ratón cuando esté recorre ciertos caminos del laberinto.
- Determinar en cuantas etapas de las fases de privación-recorrido de laberinto-recompensa el ratón logra concluir el recorrido del laberinto satisfactoriamente.
- Tomar un registro del peso del ratón de forma semanalmente durante el periodo que dure la investigación.

HIPÓTESIS

Si un ratón privado de alimento es expuesto a la presentación de comida (refuerzo positivo) cada vez que tiene un avance correcto en el recorrido de un laberinto, el ratón logrará terminar el recorrido de todo el camino dentro del laberinto.

MARCO TEÓRICO

Ratón en el Laberinto

Con una evidente influencia darwiniana (orígenes de la psicología comparada y del funcionalismo americano), Willard Starton Small perteneciente a la primera generación de psicólogos norteamericanos, lleva a cabo los primeros experimentos con ratas en el laberinto dando comienzo así a los inicios de la experimentación en psicología del aprendizaje.

Desde un enfoque naturalista-observacional usa el laberinto como aparato instrumental ya que se asemeja a las condiciones naturales en que se desenvuelve la rata, para estudiar el comportamiento de las ratas como medida de aprendizaje. La rata debe recorrer el laberinto para conseguir una meta (comida).

En conclusión, la primera vez la rata alcanza la comida por casualidad y en ensayos posteriores se observa como gradualmente va adquiriendo los conocimientos necesarios (más seguridad, mejor rendimiento....) para recorrerlo perfectamente. Small comprobó la contribución de cada uno de los sentidos (olfato, vista...) y llegó a la conclusión que las sensaciones tacto-motoras, que tan ocultas tenemos nosotros, son las principales involucradas en el aprendizaje de las ratas.

Small nunca tuvo en cuenta los datos cuantitativos ya que consideraba que no eran buenos indicadores de la destreza mental.

El enfoque de Small contrastaba con el enfoque que unos años antes daba Edward Thorndike, importante precursor del conductismo y constructor de la caja problema; que consistía en meter un gato

hambriento en una caja de la que sólo podía salir si tiraba de una cuerda que habría un pestillo y así obtenía su recompensa, la comida.

E. Thorndike pensaba que los animales no razonan ni resuelven problemas sino que aprenden de manera más o menos mecánica. Para él el aprendizaje era un proceso gradual de ensayo y error (Ley del Efecto); Thorndike, representante de un enfoque experimental más duro, con una cuidada observación midiendo y cuantificando la conducta de los animales experimentales defendía que el aprendizaje estaba controlando por sus consecuencias.

En definitiva Watson realizó las mismas pruebas que Small de una manera mucho más rigurosa y metodológica, con un procedimiento de eliminación y control de variables minucioso, y confirmó su tesis aunque nunca halló las suficientes pruebas decisivas de que fueran sólo las sensaciones cinestésicas las responsables del aprendizaje de las ratas.

¿Qué implicaciones teóricas surgen a partir del trabajo de Small en cuanto a la resolución del problema del laberinto?

El trabajo de Small nos dejó dos implicaciones teóricas:

- La asociación aprendida se conserva en el tiempo
- El elemento motor en un factor esencial en la memoria

Describe el procedimiento de la caja problema empleado por Thorndike para el estudio del comportamiento en el laboratorio

¿Cuál es la aportación fundamental del trabajo de Watson al estudio del comportamiento humano en el laboratorio?

Watson fue enemigo de las ideas imprecisas y de las investigaciones descuidadas, creador del conductismo Watson propone una investigación basada en los experimentos bien diseñados con una cuidada y detallada recolección de datos que nada tenían que ver con los conceptos dualistas (alma, espíritu, conciencia y mente) que para él habían retrasado la consolidación de la psicología como ciencia.

Watson supuso un gran impulso al estudio del aprendizaje proponiendo como método de estudio el experimental basándose en el paradigma E-R de Pavlov.

MÉTODO

Tipo de Investigación

- Una investigación experimental, que tiene causa y efecto, es la que se aplicó para demostrar la hipótesis planteada.

Diseño Experimental

Instrumentos

Un laberinto, denominado “Nido de Ratón”, que nació la idea del nido donde suelen cobijarse los ratones, de tal manera que se plasmó en una estructura arquitectónica del estilo moderno,

ubicado en las colinas de una montaña. El interior cuenta con la representación esencial de las mordeduras de un queso, alimento que suele decirse, es uno de los preferidos del sujeto de investigación.

Los espacios ejercen formas ovaladas, circulares y cuadradas. La edificación consta de una planta baja y otra alta a un extremo de la construcción como si estuviese sosteniéndose en el aire.

Las dimensiones están estipuladas a una escala de 0.50m, que significa que el terreno tiene una dimensión de 100x100cm, con un área verde que ocupa la cuarta parte del sitio, otra cuarta parte corresponde a la laguna del lugar y el resto obviamente para la construcción del laberinto.

Ambiente

La investigación se la realizó en predios del laboratorio de psicología experimental de la Universidad la Salle. El ambiente donde se encontraba el ratón durante la investigación, fue un laberinto hecho de cartón prensado, dúplex, plastoformo, goma eva, y acetato.

VARIABLES

Variable Dependiente.- La que tiene un efecto de la independiente.

Variable Independiente.- La que se puede manipular, en este caso, las veces que se condicionaron al sujeto experimental, retirándole la comida, para luego reforzarle con peleps.

Descripción de Variables Externas

Temperatura: Estuvo en el rango de 10° y 25°C, teniendo cuidado de que el ratón no se vea expuesto a temperaturas extremas; ya sea mucho calor o frío.
Horario.- El método de control utilizado fue el de la constancia de condiciones. El experimento se realizó en horas de la mañana entre las 09:00 a 11:00am.

Iluminación.- La luz debía mantenerse en una intensidad similar para cada sesión, no se expuso al ratón a una iluminación intensa.

PROCEDIMIENTO

El primer paso fue la compra del sujeto experimental “Bam Bam”, para luego adaptarlo a los ambientes de la Universidad La Salle, que previamente fueron aseados correctamente, durante una semana se evitó que entre al laberinto para que se acostumbre primero a su manipulación por parte de las personas que realizaron esta investigación.

Fue instalado en una de las jaulas del laboratorio, acondicionadas con algodón, rueda para actividad física, comida (avena, galletas de agua) y agua.

Asimismo, se registró el peso con el que llegó (23 gr), para de esa manera verificar de acuerdo a los días transcurridos, los cambios en el sujeto.

Tras la elaboración del laberinto, “Nido de Ratón”, se procedió a privar durante 48 horas al sujeto

experimental, sabiendo que al llegar el día de práctica sería premiado con peleps de refuerzo.

Al principio le fue complicado recorrer el laberinto, debido a que no lo conocía, pero con el pasar de las clases, se le facilitó el debido caminar por las instalaciones.

Superar los obstáculos, si fue muy difícil para el sujeto experimental, porque era algo nuevo y no tenía noción de que al recorrerlos recibiría un premio, al haber averiguado lo que le deparaba, cumplió con el reto de vencer las diferentes pruebas.

RESULTADOS

Durante las últimas etapas del experimento, se pudo observar cómo fue el avance del ratón realizando el recorrido dentro del laberinto, en los primeros días, le fue muy complicado caminar por el ambiente del laberinto, pero poco a poco fue aprendiendo que cuando avanzaba correctamente iba a recibir alimento, hasta que finalmente pudo realizar y vencer todos los obstáculos del instrumento.

Tablas de Peso Sujeto Experimental

PRIMER DÍA	23.0 gr.
PRIMERA SEMANA	25.8 gr.
SEGUNDA SEMANA	27.4 gr.
TERCERA SEMANA	30.6 gr.
CUARTA SEMANA	29.2 gr.
QUINTA SEMANA	33.6 gr.
SEXTA SEMANA	23.6 gr.
SÉPTIMA SEMANA	37.0 gr.
OCTAVA SEMANA	29.7 gr.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Ratón como animal de laboratorio

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

Para cada experimento se escogen ratones de laboratorio que pertenezcan a una misma cepa pura o endogámica. Los individuos de una misma cepa llevan los mismos genes, por lo cual se facilita la comparación de los efectos de los diferentes tratamientos experimentales (fármacos, entorno físico, etc.), sin que se produzca confusión debido a las diferencias genéticas. La cepa más utilizada ha sido la BALB/c (ratón albino), aunque existen otras disponibles (ej.C57BL/6), especialmente desde el desarrollo de técnicas de manipulación de genes

que han provisto una gran cantidad de cepas con modificaciones genéticas particulares.

Las características que han hecho del ratón de laboratorio el modelo biológico y biomédico más utilizado en las investigaciones científicas son:

1. Su fácil manejo.
2. Su tamaño apropiado para la crianza y manipulación.
3. No requieren demasiados cuidados.
4. Tienen un sistema inmune similar al de los seres humanos.
5. Tienen un alto número de crías.
6. Poseen un breve período de gestación (19-21 días), y su destete es rápido.
7. Las hembras producen un gran número de óvulos, los cuales al ser fecundados son muy resistentes.
8. Al ser mamíferos euterios, poseen un genoma muy similar al de los seres humanos.

DESCRIPCIÓN MORFOLÓGICA EXTERNA

Se distinguen tres regiones, la cabeza, el cuello más o menos corto, y el tronco del cual se continúa una delgada y cola larga que suele ser algo más corta o a veces de la misma longitud que el cuerpo, la que ayuda al animal a mantener la estabilidad.

CONCLUSIÓN Y DISCUSIONES

Existe mucha similitud con el aprendizaje humano ya que de la misma manera somos reforzados para realizar ciertas actividades, sin darnos cuenta día a día nos condicionamos y el fin es mostrar de esta investigación es mostrar de qué manera los animales y humanos trabajan en base a recompensas y estímulos agradables para ellos, un refuerzo tiene mucha importancia en nuestras vidas, ya que gracias a este nace la motivación y el deseo de realizar con mayor empeño las actividades diarias.

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

REFERENCIAS

- Wilde, C. y Otondo, E. (1992). Manual de Laboratorio. UCB: La Paz.



GUS GUS salva a la princesa

Harriague, L., Quiroga, D. y Villanueva, E.

La Paz - Bolivia

Departamento de Psicología – Universidad La Salle

La Paz – Bolivia

RESUMEN

La carrera de Psicología, de la "Universidad La Salle", propone como materia Psicología Experimental que se da durante el primer semestre de la carrera, en esta materia, se nos hace muy importante el saber teoría, como el conocer a través de práctica, lo teórico, por lo cual se requiere del uso de laboratorio, y el manejo de ratones albinos de laboratorio o también llamados mus musculus, fabricaremos un laberinto con la finalidad que "Gus Gus" pueda recorrerlo, y reciba estímulos para llegar a la meta, teniendo como recompensa al final de recorrer el laberinto un pelet. Pero para poder obtener buenos resultados, se requiere de un buen cuidado del ratón, quiere decir esto ir verlo si se puede diariamente, o por lo menos día por medio darle comida, ya sea (avena, galleta de agua picada), y hacer el cambio de aserrín cada 3 días. La investigación que realizaremos será experimental, porque ejerceremos manipulación de las variables y veremos un resultado después de un cierto tiempo, obteniendo un buen resultado, ya que Gus Gus ha sido cuidado de una manera responsable, haciendo de nuestros resultados positivos.

ABSTRACT

Psychology degree from the "Universidad La Salle" proposes as a matter Experimental Psychology given during the first half of the race, in this matter, we find it very important to know theory, as knowing through practice, theoretical, so it requires the use of laboratory and management of albino laboratory mice or also called mus musculus, will manufacture a labyrinth in order to "Gus Gus" can cross it, and receive stimuli to reach the goal, given as a reward at the end of walking the labyrinth one. But pellet to obtain good results, it requires a good care of the mouse, does this mean go see if you can daily, or at least every other day to give food, either (oats, ground water biscuit), and sawdust make change every 3 days. The research that we will be experimental, because we will exercise manipulation of variables and see the result after a certain time, getting a good result because Gus Gus has been taken care of in a responsible manner, making our positive results.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los ratones albinos, o también llamados mus musculus, tienen un sistema inmune muy parecido al del ser humano, entonces, ¿será capaz de razonar, y reconocer el camino del laberinto, por su comida?, y de qué forma haríamos que pueda recorrerlo, estas son preguntas que van a ser indagadas y respondidas en este trabajo de investigación.

JUSTIFICACIÓN

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

OBJETIVO GENERAL

Lograr la manipulación de nuestra variable independiente para que pueda recorrer el laberinto

de forma correcta, para así poder recibir su recompensa

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Buscar información de sus características del mus musculus

Averiguar qué tipo de comida se le da y que cuidados necesita

Comprobar la teoría de la psicología conductista de Watson

Mencionar el diagnóstico de "Gus Gus"

MARCO TEÓRICO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TIPO DE INVESTIGACIÓN.

El tipo de investigación utilizado es experimental ya que estamos controlando variables y estamos observando las relaciones de causa y efecto.

PARTICIPANTES

El sujeto experimental que usamos es de género animal, clase mamífero, orden roedor y especie mus *Musculus albinus*. Edad tres meses al comienzo del experimento, actualmente entre 5 a 6 meses.

AMBIENTE

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

VARIABLES

Variables dependientes: Durante todo el proceso del experimento se obtuvo control sobre el sujeto.

INSTRUMENTOS

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

Una balanza: Instrumento que nos ayudo a controlar el peso del sujeto, se lo utilizo solo un día a la semana durante tres meses y medio.

Laberinto: Se realizo un laberinto de madera trupan con distintos objetos dentro tanto para obstáculos como para decoración, entre estos se encontraban: bombillas, cartulinas, alambres, tela, rampas, imágenes, marcadores, etc.

Palo de cartón: Se lo utilizo como instrumento para manipulación y corrección de movimientos del sujeto.

Pélets: se lo utilizo como un refuerzo para el sujeto después de la privación de otros alimentos y recorrido del laberinto.

PROCEDIMIENTO

El objetivo del experimento era lograr la manipulación de la variable independiente, para esto fue necesario crear un laberinto entre todos los integrantes del grupo con una temática en especial.

La temática era el castillo de la princesa Cenicienta combinado con la dificultad que proponen los videojuegos en cada nivel. El laberinto consta de tres niveles dos inferiores y uno superior al medio de éstos. Cada nivel aumenta un grado más de dificultad.

Primer nivel (inferior): Posee tres caminos diferentes, el primero de la izquierda es un recorrido sin salida que tiene como obstáculos pequeños trozos de bombilla pegados al piso, con una imagen pegada de una de las hermanastras de

cenicienta al final del recorrido. El camino del medio es otro recorrido sin salida y posee igual bombillas como obstáculos y de igual manera al final del recorrido la imagen pegada de la otra hermanastra de cenicienta. El ultimo camino de la derecha es el que lleva al sujeto al nivel superior tiene como obstáculo un pequeño tubo echo de cartón por el cual debe pasar el sujeto para así llegar a encontrarse con un resorte de alambre que va desde el piso hasta la puerta de entrada del nivel superior.

Segundo nivel (superior) :

Tercer nivel (inferior): Este último nivel posee tres caminos, el primero de la derecha es un recorrido sin salida que tiene como obstáculos elevaciones que van aumentando su tamaño y grosor echas de bombillas. El camino del medio es otro recorrido sin salida que tiene bombillas pegadas de principio a fin a cada lado de las paredes, desde arriba hasta abajo, dificultando el acceso a este camino. El ultimo camino de la izquierda tiene rampas echas de cartón las cuales dirigen al sujeto hasta una pequeña puerta de cartón la cual debe empujar para llegar hasta lo que sería la habitación de la princesa que es un pequeño recorrido de tela roja hasta llegar a una muñeca..

RESULTADOS

Primer cuadro sobre el recorrido del Laberinto

Conducta que se va a modificar	Realiza bien el laberinto
Aumentó o disminución de la probabilidad	Aumenta
Cuál es el reforzador	Pelets
Procedimiento experimental	Recorre su laberinto sin dificultad

Segundo cuadro sobre el recorrido del laberinto final

Conducta que se va a modificar	Realiza bien el laberinto
Aumentó o disminución de la probabilidad	Aumenta

CONCLUSIONES

Como conclusión pudimos realizar nuestro objetivo general ,ya que Gus Gus recorrió el laberinto de manera correcta y sin errores ,nuestros resultados dependieron mucho de la voluntad que tuvimos como grupo y del cariño que hemos ido adquiriendo por Gus Gus ,tanto como los cuidados que tuvimos que darle y la paciencia que requiere el hacerlo recorrer el laberinto por ultimo Watson al fundar el conductismo tenía mucha razón los animales , tanto los humanos podemos aprender mucho de los errores ,y que mediante los errores encontramos respuestas que nos llevaran al éxito. El conductismo de Watson nos muestra el condicionamiento operante en donde vemos lo

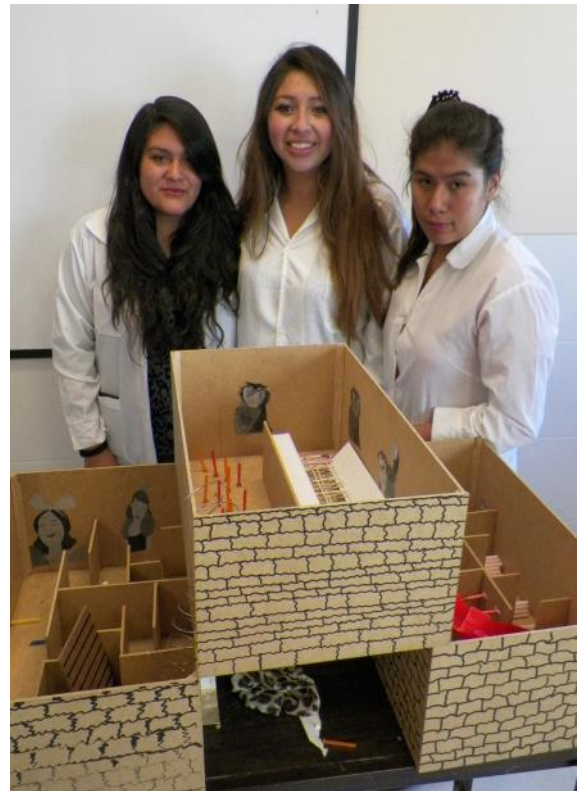
importante la constancia en estos animales , por ultimo Thorndicke.

REFERENCIAS

Montañez, E., Rodríguez, E., Funegra, P. G., & Carrillo, R. E. MINISTERIO DE SALUD DEL PERÚ.

Romero, J. Á., & Legorreta, R. (2005). Mus musculus Linnaeus, Disponible en: <http://www.conabio.gob.mx/conocimiento/exoticas/fichaexoticas/Musmusculus00.pdf>

Wilde, C. y Otondo, E. (1992). Manual de Laboratorio. UCB: La Paz.



HUGO EN EL PARQUE JURÁSICO

INFORME DE LABORATORIO

Velez Siles Alejandra

La Paz - Bolivia

Departamento de Psicología – Universidad La Salle

La Paz – Bolivia

RESUMEN

En este trabajo de investigación experimental en laboratorio se pretende realizar el condicionamiento operante de Skinner a un ratón de laboratorio, en este caso de la especie *Mus musculus* albino llamado Hugo de aprox. 6 meses. La investigación experimental se ha ideado con el propósito de determinar las relaciones de causa-efecto, para lo cual uno o en este caso más grupos, llamados experimentales que se expusieron a los estímulos experimentales y todos los comportamientos resultantes se comparan con los comportamientos de los demás grupos. Para este tipo de investigación se requiere un control y manipulación de variables alto. Se trabajó en un laberinto hecho de vidrio que tenía el tema de parque jurásico, el cual Hugo tenía que atravesar en cada ocasión con más facilidad.

ABSTRACT

In this experimental research laboratory it is to perform operant conditioning of Skinner to a laboratory mouse, in this case of the species *Mus musculus* albino named Hugo approx. 6 months. Experimental research has been devised for the purpose of determining the cause-effect, for which one or in this case more groups, experimental calls that were exposed to experimental stimuli and all the resulting behaviors compared to the behaviors other groups. For this type of research control and manipulation of high variables is required. He worked in a labyrinth made of glass that had the theme of Jurassic Park, which Hugo had to go through each time more easily.

INTRODUCCIÓN

En este trabajo se pretende realizar el condicionamiento operante de Skinner a un sujeto de laboratorio, en este caso un ratón de la especie de un *Mus musculus* albino llamado Hugo que durante el condicionamiento operante pasara atreves de diferentes fases en las cuales por ser una investigación experimental se tendrá un riguroso control de variables y factores tanto externos como internos.

Hugo trabajo en un laberinto de vidrio el cual tenía el tema de parque jurásico, en este laberinto el sujeto de laboratorio trabajo de forma regular en las diferentes fases durante todo el primer semestre de la carrera de psicología.

OBJETIVO GENERAL

Condicionar a nuestro sujeto de laboratorio

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar el condicionamiento operante de Skinner a nuestro sujeto de laboratorio
- Someter al sujeto a diferentes fases durante el primer semestre de psicología

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Podemos realizar el acondicionamiento clásico en tan solo un semestre?

MARCO TEÓRICO

El ratón de laboratorio, es un roedor usualmente de la especie *Mus musculus* albino, que se utiliza para la investigación científica. Para cada experimento se escogen ratones de laboratorio de una misma cepa pura o endogámica, los individuos de una misma cepa llevan los mismos genes, por lo cual se facilita la comparación de los resultados.

En nuestro caso estamos trabajando con un *Mus musculus* albino llamado Hugo, al cual aplicaremos el condicionamiento operante de Skinner que es una forma de aprendizaje mediante el cual el sujeto tiene más probabilidades de repetir diferentes conductas que tienen respuestas positivas, este tipo de condicionamiento establece respuestas que se ven reforzadas y se pueden repetir, y las que reciban un castigo tendrán menos probabilidades de repetirse.

MÉTODO

Tipo de investigación:

El tipo de investigación es la investigación es experimental. Existen diferentes maneras de

investigar experimentalmente, llamadas diseños experimentales, pero aquí sólo caracterizamos la forma general de todos ellos.

La investigación experimental se ha ideado con el propósito de determinar, con la mayor confiabilidad posible, relaciones de causa-efecto, para lo cual uno o más grupos, llamados experimentales, se exponen a los estímulos experimentales y los comportamientos resultantes se comparan con los comportamientos de ese u otros grupos, llamados de control, que no reciben el tratamiento o estímulo experimental

Sujeto experimental

Ratón de laboratorio de la especie *Mus musculus* albino llamado Hugo de aprox. 6 meses de edad
Su peso actual es de 26.8 gr.

VARIABLES

Variable dependiente.- el recorrido por el laberinto

Variable independiente.- privación de alimento durante 48 horas

AMBIENTE

laboratorio de la universidad de La Salle

MATERIALES

LaberZinto

Pelet's (comida)

Pront (regla)

PROCEDIMIENTO

Primera Fase

En la primera fase del condicionamiento operante se elaboró un laberinto de vidrio en el cual Hugo estaba en conducta exploratoria lo cual hacia que recorriera el laberinto en un lapso de tiempo de hasta 30 minutos.

Segunda Fase

En esta fase Hugo ya conocía el laberinto aunque lo recorría en un lapso de tiempo largo que llegaba incluso de 15-20 minutos, para incentivarlo se utilizó el pront y se lo privo de alimento 48 horas antes de ir al laboratorio, lo que le servía de refuerzo era el pelet (comida).

Tercera Fase

En la tercera fase Hugo que ya conocía el laberinto tenía que recorrerlo de forma rápida y simplemente de una sola pasada estando privado 48 horas sin alimento con el refuerzo del pelet (comida) al final de laberinto

Hugo recorrió el laberinto en un lapso de tiempo de 3.55 minutos en la última fase

RESULTADOS

Hugo durante las fases logro pasar el laberinto cada vez de una manera más rápida, se logró realizar el condicionamiento operante al igual que en el resto de los grupos de laboratorio.

peso	semanas	tiempos
22 gr.	1 semana	30-45 min.
23 gr.	2 semana	30-45 min.
21 gr.	3 semana	30-45 min.
19 gr.	4 semana	20-30 min.
18 gr.	5 semana	20-30 min.
20 gr.	6 semana	20-30 min.
22 gr.	7 semana	20-30 min.
23.6 gr.	8 semana	15-20 min.
25 gr.	9 semana	15-20 min.
24.3 gr.	10 semana	15-20 min.
26 gr.	11 semana	15-20 min.
27 gr.	12 semana	10 min. Aprox
28 gr.	13 semana	10min. Aprox
26 gr.	14 semana	10 min. Aprox
26.8 gr.	Final	3.55 min.

Tabla 1. En esta tabla se puede observar el trabajo de Hugo durante las semanas de trabajo, su peso y el tiempo de recorrido.

CONCLUSIONES Y DISCUSIONES

Se llegó a la conclusión de que si es posible realizar el condicionamiento operante de Skinner si se trabaja de una manera regular y constante siguiendo todas las indicaciones y pasos tanto del manual de laboratorio como de la docente a cargo de la materia.

Así también se llegó a la conclusión de que todo organismo se puede manipular y adaptar si se lo sabe manejar de manera correcta y constante.

REFERENCIAS

Wilde, M. C. (2009). *Manual basico de laboratorio*. La Paz-Bolivia .





La Salle

Universidad

CARRERA DE PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD LA SALLE

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

Telefonos: 2723588 - 2723598

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