

Número 44

EXPERIMENTAL I

UNIVERSIDAD LA SALLE

Julio, 2019



AGRADECIMIENTOS

Muy cordialmente y de manera sincera queremos agradecer al Rector de la Universidad La Salle Dr. José Antonio Díez de Medina.

A la coordinadora de carrera de Psicología Mag. María Elizabeth Salazar Jiménez.

Ante todo, expresar de forma muy especial nuestro agradecimiento a Mag. Ximena Borda por guiarnos con bastante sabiduría y por brindarnos todo su apoyo para que realicemos trabajos satisfactorios, para la elaboración de la revista.

Gracias a ella por seguir con nosotros incentivándonos cada clase para ser mejores personas y alumnos, también por desempeñarse con la disciplina y el profesionalismo que la caracteriza.

Agradecer a las personas que fueron de gran ayuda para las investigaciones realizadas, porque cada uno de ellos marco una nueva experiencia para cada uno de nosotros para la realización de los trabajos realizados.

Gutiérrez Quenallata Mariana Valeria

EDITORIAL

La Revista semestral de Psicología Experimental en su cuadragésima cuarto 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 cuadragésima cuarta edición de la revista de Psicología Experimental.

Mag. Ximena Borda de Bravo

INDICE

AGRADECIMIENTOS

PRESENTACIÓN

1. “ATÓMICO EL RATONCITO EXPLOSIVO”

Sandoval, S., Clavijo, N. y Choque, M. A.

2. “CAMBIO EN LA CONDUCTA IMPUNTUAL DE UNA PERSONA QUE TRABAJA EN UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LA CIUDAD DE LA PAZ”

Sandoval, S. y Clavijo, N.

3. “CAPITAN TAME IMPALA EL RATON NAVEGANTE”

Coca, D.

4. “BING BONG EL RATONCITO DE LAS EMOCIONES”

Ibáñez, G., Ilaluque, N., Gutiérrez, M. y Rojas, Y.

5. “UNA NOCHE POR LAS CALLES DE PARIS CON CHEFSITO”

Camacho, K., Flores, G., García, M.F. y Prieto, M.

6. “EL PODER DE LAS LINDAS PALABRAS Y COMO INFLUYE EN NUESTRAS EMOCIONES”

Choque, M.A., Gutiérrez, M. y Ibáñez, G.

7. “TE ABRAZO POR 0.50Bs.”

Auza, D., Chuquimia, F., Ilaluque, N. y Rojas, Y.

8. “LA HERÓICA TRAVESÍA DE CAPITÁN AMÉRICA EN LEGOLAND”

Auza, D., Chuquimia, F. y Tarqui, V.

9. “RAFITA EL JUGADOR EXTREMO”

Castillo, J. y Poma, Y.

10. “MEMORIA SENSORIAL”

Camacho, K., Flores, G., García, M.F. y Prieto, M.

11. “DISCRIMINACION DE IMÁGENES EN DOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS”

Alvestegui, A., Bejarano, J., Castillo, J. y Poma, Y.

12. “KU KLUX THE MOUSE”

Leguía, A., Mariaca, N. y Vera, F.

“ATÓMICO EL RATONCITO EXPLOSIVO”

SANDOVAL, S., CLAVIJO, N. Y CHOQUE, M. A.

RESUMEN

En el presente informe se dará a conocer el trabajo realizado durante las fases de adaptación y moldeamiento de conducta por parte del sujeto experimental: Atómico, que es un ratón de laboratorio o conocido como “Mus musculus albino, de 3 meses de edad”. Se realizó un laberinto en el cual, durante la primera fase de adaptación, se pretendía que el ratón aprendiera y reconociera el camino que lo llevara hacia la meta y en la segunda fase el sujeto experimental debía recorrer el laberinto en el menor tiempo.

INTRODUCCIÓN

En la fase de adaptación, el sujeto experimental debía reconocer el laberinto realizado por los investigadores, de esta forma se lograría el moldeamiento de conducta para que de esta manera pueda recorrer el laberinto en el menor tiempo posible. Es así que se debía utilizar la privación de alimento y la recompensa con peletz (como variable independiente) cuando se completara el circuito y pueda provocar en el sujeto experimental la adquisición de la conducta. Para lograr el objetivo de la investigación, se utilizó la técnica del condicionamiento operante.

Se puede determinar que la conducta operante es un comportamiento que es nuevo para el organismo por que no se encuentra programado en su código genético y esta conducta es reforzada por un evento reforzante, propiamente dicho, se trata de la entrega de algún estímulo del ambiente que satisface alguna necesidad del organismo que aprende (la entrega de un premio).

MARCO TEÓRICO

El ratón presenta una cierta cantidad de similitudes con el resto de los mamíferos, pues las crías se forman en el interior de la hembra, nacen con cierto desarrollo y son amamantadas (Borda, 2010).

Tienen una complexión fornida y musculosa, a la vez esbelta, con un cuerpo alargado, un ratón en su etapa adulta debe medir aproximadamente 240mm y tener un peso aproximado de 25 a 40 gr. (Verhoef - Verhallen, 2002).

El cuerpo está cubierto de pelo, que muda periódicamente, piel con numerosas glándulas (sebáceas, sudoríparas y mucosas, además de las mamarias), el cráneo con dos cóndilos occipitales (así el cráneo se articula en la primera vértebra); por lo tanto, la cabeza es móvil (Sans-Fuentes, 2014).

El microambiente, es el ambiente físico inmediato que rodea al ratón, lo conforman la caja o jaula, el alimento, el

MÉTODO

SUJETO

Los participantes fueron tres estudiantes de la carrera de psicología de la materia de Psicología Experimental I y un ratón (*mus musculus*) de 6 meses de edad.

AMBIENTE

El experimento fue realizado en el laboratorio de psicología experimental, en la Universidad de La Salle en La Paz - Bolivia.

Este espacio estaba dotado de mesas, luz, lugar de aseo, jaulas, balanza, material de aseo.

INSTRUMENTOS

- Alimentos: Avena, Pellets (alimento especial, con nutrientes para ratones).
- Cronómetro
- Lápiz
- Cuaderno
- Regla
- Balanza
- Laberinto hecho de madera
- Jaula para ratón

PROCEDIMIENTO

- Se adquirió un ratón de 3 meses de edad del laboratorio desde el Instituto Nacional de Laboratorios de Salud, INLASA
- Se preparó el espacio para el roedor (ratón de laboratorio) en jaulas instaladas en la universidad La Salle.
- Se asignó un casillero y candado a cada grupo para su respectivo ratón, en el cual los estudiantes debían cuidar y mantener a los ratones con sus respectivas necesidades.

agua, así como el mantenimiento de las condiciones de higiene de cada uno de ellos (Fuentes, Mendoza, Rosales, & Cisneros, 2008).

Luego de su adquisición, se debe tener cuidado en el transporte, almacenamiento y manipulación del alimento para reducir al mínimo la introducción de enfermedades, parásitos y vectores potenciales de enfermedades (por ejemplo insectos y otras plagas) y contaminantes químicos (Fuentes, Mendoza, Rosales, & Cisneros, 2008).

El alimento en forma de pellet debe tener la consistencia requerida, para evitar pérdida del alimento y el animal pueda consumirlo (Fuentes, Mendoza, Rosales, & Cisneros, 2008).

El macro ambiente es el espacio inmediato al microambiente y es la sala de alojamiento en su ámbito general.

El reforzamiento es fundamental en la etapa de aprendizaje, la consecuencia es fundamental pues sigue a una determinada respuesta en la adquisición de un nuevo comportamiento. Por reforzamiento se comprende a la consecuencia que se administra a un organismo tan pronto como emite una determinada conducta y esta consecuencia incrementa la probabilidad de emisión futura de la respuesta en circunstancias y condiciones determinadas (Skinner, 1953).

- Los tres estudiantes elaboraron un laberinto para el trabajo con el ratón.
- Los estudiantes elaboraron pellets (pequeñas masitas que contienen nutrientes para el ratón).
- Se trabajó con el ratón una vez a la semana durante 3 meses, donde el sujeto experimental, debía recorrer el laberinto en cierto tiempo.

RESULTADO

Se observó en el transcurso de las semanas de trabajo el desarrollo del ratón llamado Atómico quien demostró un eficaz aprendizaje del recorrido del laberinto delimitado por los investigadores, se le asignó un tiempo de tres semanas de adaptación para que pueda memorizar el recorrido de este en el transcurso del semestre se pudo observar un gran desarrollo de aprendizaje se generó un estímulo positivo (prompt) con el cual se hostigaba al ratón cada que se quedaba paralizado, a pesar de que hubo un lapso de tiempo estimado a cuatro semanas en el cual por una infección bacteriana adquirida en el laboratorio, tras su recuperación se observó que aun recordaba el recorrido de el laberinto.

CONCLUSIONES

El desarrollo de aprendizaje del ratón Atómico a lo largo del semestre fue eficaz, respondiendo a nuestra pregunta de investigación en la cual se mencionaba si es posible la implementación de una nueva conducta al sujeto experimental ya mencionado.

BIBLIOGRAFÍA

Bados, A., & García, E. (15 de Junio de 2011). Técnicas operantes. Obtenido de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/18402/1/T%C3%A9cnicas%20operantes%202011.pdf>

Borda, X. (2010). Análisis experimental y diseño conductual. La Paz: Arellano Impresiones.

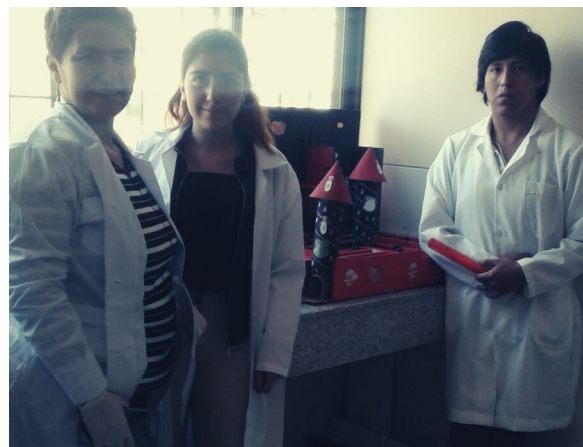
Fuentes, F., Mendoza, R., Rosales, A., & Cisneros, R. (2008). Guía de manejo y cuidado de animales de laboratorio: Ratón.

Sans-Fuentes, M. A. (2014). Ratón casero-Mus musculus. Barja: Sociedad de Amigos del mncn - mncn - csic.

van dalen, d., & meyer, W. (21 de Septiembre de 2006). La investigación experimental. Obtenido de <https://noemagico.blogia.com/2006/092201-la-investigaci-n-experimental.php>

Verhoef - Verhallen, E. (2002). La enciclopedia de los conejos y los roedores. Lerez: Libsa.

Wilde, C. M. (2009). Manual básico de laboratorio.



REGISTRO DE APTACIÓN

Fecha	Descripción de la conducta	Observaciones
10/03/19	Primera fase de adaptación el ratón se mantuvo en constante movimiento.	
17/03/19	Atómico demostró un gran aprendizaje del laberinto en la parte baja.	
24/03/19	Atómico comenzó la estimulación por parte del prompt al cual demuestra rechazo.	Existe una inmovilización por parte de Atómico en la segundatorre
15/04/19	Debido a una infección bacteriana se observó en una de las patas traseras de Atómico una llaga por la cual paso al veterinario.	
22/04/19	Atómico entra en fase de reposo hasta tener la pata trasera sana	
29/04/19	Después de una extensa recuperación Atómico vuelve al laboratorio	El ratón aún recuerda el recorrido

REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Fecha	Tiempo estimado de recorrido	Peso inicial (antes)	Peso base (después)	Observaciones
24/03/19	1 ^{ra} : 0:42 min 2 ^{da} : 0:57 min 3 ^{ro} : 1:35 min	31g	30g	Existe una inmovilización por parte de Atómico en la segunda torre
08/04/19	1 ^{ra} : 0:32 min 2 ^{da} : 0:45 min	29g.	27g.	El ratón Atómico espera un reforzamiento por parte del prompt a la hora de subir las gradass
29/04/19	1 ^{ra} : 0:49 min 2 ^{da} : 0:28 min 3 ^{ro} : 0:56 min	28g.	29g.	El ratón aún recuerda el recorrido
05/05/19	1 ^{ra} : 1:32 min			

“CAMBIO EN LA CONDUCTA IMPUNTUAL DE UNA PERSONA QUE TRABAJA EN UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LA CIUDAD DE LA PAZ”

SANDOVAL, S. Y CLAVIJO, N.

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación se realizó una investigación acerca de la modificación de una conducta, el mismo consistía en entregar un incentivo alimenticio a un trabajador de una universidad privada de la ciudad de La Paz, con problemas de impuntualidad a la hora de llegada a su fuente de trabajo, situación que perjudica al participante al momento de realizar todas sus obligaciones laborales. Después de entregar el incentivo durante una semana al momento de su llegada puntual, se observó que el participante cambió su conducta impuntual, en algunas ocasiones afirmaba que planificaba mejor su tiempo para llegar a tiempo a su trabajo.

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

I.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La palabra “puntual”, tenía un significado totalmente diferente hace unos tres siglos atrás, ya que la palabra puntual –que proviene del inglés “punctual”– a fines del siglo XVII se refería a una persona puntillosa con respecto a la conducta; décadas más tarde recién adquirió el significado de persona que llega a la hora señalada. Y solo un siglo después, la palabra “puntualidad” –punctuality en inglés– apareció en la lengua inglesa en su acepción actual (FeelQuality, 2017).

Y es que solo podemos ser puntuales con referencia al manejo del tiempo, lo cual a su vez implica estar sujeto a horarios bien establecidos, en lugares específicos y con actores también definidos. Todos estos en un mundo moderno en donde todos son gobernados por el tiempo reloj (Sangüesa Oros, 2010).

A su vez denota algunas características positivas de la personalidad, como ser: orden, disciplina, responsabilidad y actitud positiva, es decir, es el valor que se construye con el esfuerzo de estar a tiempo en el lugar adecuado, para cumplir las obligaciones; en el lugar de trabajo, una reunión de amigos, un compromiso social, cultural o una obra por entregar (Sangüesa Oros, 2010).

Desde el punto de vista individual, la puntualidad es una virtud que caracteriza al que cumple exactamente lo que necesita hacer, y de esa manera demuestra un verdadero interés y madurez, sea cual sea el aspecto en que se esté desarrollando. Desde un punto de vista social, la puntualidad es la guía que da una determinada orientación a la conducta de cada individuo dentro del grupo social (Levine, 2012).

En cambio, la impuntualidad es todo lo opuesto, ya que demuestra la escasa o nula organización del tiempo, la mala

planificación de las diversas actividades humanas e incluso la necesidad del uso de agenda para una mejor organización de las actividades diarias (Levine, 2012).

Desde el punto de vista social demuestra desorganización, indisciplina y falta de consideración a los demás, haciendo mucho daño a la persona misma y causando perjuicios a los demás (Spedding, 2003).

Se debe tener en cuenta que la impuntualidad se hereda a través de la formación que se obtiene de los padres principalmente, pero también de la formación en distintos ámbitos por donde se vivió. Es decir que la impuntualidad es una costumbre que refleja un defecto en la formación de las personas: Muestra cómo fue la educación a lo largo de la vida. Esto se refleja a través de la falta de previsión, desorganización, descuido, etc. La conducta impuntual afecta el ámbito laboral de la persona, influyendo en su sustento económico, familiar y personal (Spedding, 2003).

I. 2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.

¿Será posible generar un cambio en la conducta impuntual del participante y a partir de un incentivo alimenticio como refuerzo positivo, lograr que el mismo llegue a tiempo a su trabajo?

I. 3 JUSTIFICACIÓN

Según (Levine, 2012) la impuntualidad forma parte de un mal hábito adoptado por muchas personas en el ámbito personal y profesional, siendo muy perjudicial en el diario vivir. Culturalmente en Bolivia,

se acepta en demasía esta conducta que tiene como consecuencia lo que se menciona a continuación:

- **Desanima y desmotiva:** Llegar impuntual siempre suele tener una implicancia sobre el otro, sobre todo en el tema de la confianza, generando la pérdida de interés.
- **Mala imagen personal:** Cuando llegan tarde el prestigio e imagen de la persona se ve dañada. Los otros al ver esta mala actitud, los tratarán como personas irresponsables e incluso puede ser motivo de desvinculación laboral.
- **Pérdida de ritmo:** Llegar con retraso a una reunión, sobre todo si es de trabajo, ocasionará la pérdida de ritmo, ocasionando fastidio y malestar en el auditorio.
- **Provoca tensiones:** La persona impuntual se encontrará tenso, ansioso y esto provocará una mala conducta hacia las responsabilidades.
- **Genera desorden y deficiencia:** El ser impuntuales crea una imagen interna, que poco a poco se vá incrementando con el pasar del tiempo. Mientras más tiempo pase más difícil será cambiar el hábito.

I. 4 OBJETIVOS

I. 4.1 OBJETIVO GENERAL

Generar un cambio en la conducta impuntual de una persona que trabaja en una universidad privada de la ciudad de La Paz, a partir de un incentivo alimenticio.

I. 4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear un plan para el decremento de la conducta impuntual de una persona que trabaja en una universidad privada de la ciudad de La Paz.

- Impulsar al participante a cumplir con el plan establecido para el decremento de la conducta impuntual, a partir de la introducción de un incentivo alimenticio.
- Registrar las horas de llegada a la universidad durante una semana.

I. 5 HIPÓTESIS

- **Hi:** Se logrará disminuir la conducta impuntual del participante, a partir de un incentivo alimenticio.
- **Ho:** No se logrará disminuir la conducta impuntual del participante a partir de un incentivo alimenticio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

II.1 MODIFICACIÓN DE UNA CONDUCTA

La Modificación de Conducta aplica los conocimientos de la Psicología Experimental del comportamiento humano, de cara a conseguir un cambio conductual en determinados sujetos, con el fin de prevenir y/o solucionar problemas (Izquierdo, 2001).

Bebe de las teorías del aprendizaje (con los 3 paradigmas: condicionamiento clásico, operante, y modelado o aprendizaje observacional). En ocasiones ha sido criticada por dejar algo de lado los aspectos más cognitivos y menos directamente observables (emoción, motivación, creencias, etc.) (Izquierdo, 2001).

Refuerzo positivo: Aplicación de un evento que, presentado tras una conducta, provoca el aumento de la probabilidad de que se dé la misma. Este evento, que se asocia con la conducta que queremos que aumente, es importante que sea un reforzador eficaz.

Los hay de distinto tipo: material (juguetes, libros), de actividad (salir al recreo, practicar juegos o deportes), sociales (elogios), etc. (Ribies, 1972).

Refuerzo negativo: Supresión de un estímulo aversivo, como consecuencia de la emisión de una conducta, que provoca que aumente la probabilidad de que se de dicha conducta. Un ejemplo sería reducir la duración de un castigo por buen comportamiento del chico. (Ribies, 1972).

II.2 TÉCNICAS PARA REDUCIR Y/O ELIMINAR CONDUCTAS

Reforzamiento Diferencial: Tres tipos:

1) De tasas bajas: Se refuerza al individuo por mantener una tasa de conducta menor que la que mantenía. Resultados lentos y no aplicable en conductas graves. Útil en autocontrol (hablar en exceso con el compañero mientras debería estar haciendo los ejercicios)

2) De otras conductas: Se refuerza cualquier conducta excepto la inapropiada. Se producen cambios rápidos y duraderos, aunque hay que vigilar lo que se refuerza.

3) De conductas incompatibles o alternativas: Se refuerza una conducta que no puede realizarse al mismo tiempo que la inapropiada (es incompatible con ella).

Coste de Respuesta o castigo negativo: Consiste en retirar un reforzador positivo de manera contingente a la emisión de una conducta que queremos reducir. Ejemplo: castigar sin recreo, sin jugar a algo durante el tiempo libre, o simplemente retirarle la atención cuando tiene una pataleta.

Si nos cuesta encontrar un reforzador que suprimir, podemos introducir uno, y posteriormente retirarlo.

Se produce una reducción rápida y duradera, aunque a veces genera evitación y agresión.

II.3 PUNTUALIDAD

El valor de la puntualidad es la disciplina de estar a tiempo para cumplir nuestras obligaciones: una cita de trabajo, una reunión de amigos, un compromiso de la oficina, un trabajo pendiente por entregar. El valor de la puntualidad es necesario para dotar a nuestra personalidad de carácter, orden y eficacia, pues al vivir este valor en plenitud estamos en condiciones de realizar más actividades, desempeñar mejor nuestro trabajo, ser merecedores de confianza. La falta de puntualidad habla por sí misma, de ahí se deduce con facilidad la escasa o nula organización de nuestro tiempo, de planeación en nuestras actividades, y por supuesto de una agenda, pero, ¿qué hay detrás de todo esto? (Cojitiri Ventura, 2016).

Cada uno percibe el tiempo de una manera diferente. Esto depende en primer lugar de la edad. Cuanta más edad tienes, mayor te parece la velocidad a la que corre el reloj. No se sabe a qué hora se acabó el día o el mes: solo que fue demasiado veloz (Cojitiri Ventura, 2016).

La medida del tiempo también depende de la cantidad de actividades que se realiza. Si son muchas, el tiempo parece correr más de prisa. Si son pocas, la percepción será de mayor lentitud. Obviamente, otro factor que influye es el estado de ánimo. Los ratos felices pasan raudos, mientras que en las etapas de sufrimientos o problemas es como si las horas se detuvieran (Cojitiri Ventura, 2016).

En cualquier caso, el ser humano establece un vínculo entre su percepción del tiempo y la puntualidad o impuntualidad. Si las circunstancias confluyen para que se entienda que el tiempo es un recurso muy limitado y valioso, seguro que la persona tratará de ser muy preciso con los horarios. En cambio, si su valoración del tiempo no es tan alta, verá en las horas exactas una limitación (Cojitiri Ventura, 2016).

Para ser puntual primeramente se debe tener en cuenta que toda persona, evento, reunión, actividad o cita tiene un grado particular de importancia. La palabra debería ser el sinónimo de garantía para contar con la presencia en el momento preciso y necesario (Cojitiri Ventura, 2016).

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

III.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Investigación Pre-experimental: Se caracteriza por la manipulación de una determinada variable y es útil cuando se investiga en situaciones naturales o de campo, en las cuales no se puede consumir un control exhaustivo de las variables del contexto, igualmente cuando no se pueden controlar características de los sujetos con los cuales se trabaja.

III.2 PARTICIPANTES

La investigación se realizó con una persona de sexo masculino de 21 años de edad, que trabaja en una universidad privada de la ciudad de La Paz.

III.3 VARIABLES

- Variables independientes: Alimento utilizado como refuerzo a la conducta puntual.

- Variables dependientes: Hora de llegada a la universidad por parte del participante.

III.4 MATERIALES

- Tabla de registro (horas de llegada)
- Reloj, para el control de la hora
- Alimento (cappuccino)
- Bolígrafos
- Hojas de papel tamaño carta

III.5 PROCEDIMIENTOS

- Se realizó el plan para el decremento de la conducta impuntual y consistía en que, el participante debía llegar a tiempo al trabajo (14:30 horas) y posteriormente se le incentivaba con un cappuccino.
- Se realizó el registro diario de la llegada del participante a la universidad, para observar y comparar la hora de llegada normal del participante con la hora de llegada a partir de la entrega del incentivo.
- Se analizaron los resultados y se realizaron las diferentes conclusiones.

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

Resultados de una semana anterior a la aplicación del plan conductual:

Fecha	Viernes 22	Lunes 25	Martes 26	Miércoles 27	Jueves 28	Viernes 29
Hora de llegada	15:00	14:45	15:15	15:00	15:05	14:50

Resultados de la semana con recompensa a la conducta puntual:

	Hora de llegada	Martes 2	Miércoles 3	Jueves 4	Viernes 5	Lunes 8	Martes 9
		14:30	14:30	14:20	14:40	14:15	14:25
Observaciones	Recompensa	Recibió	Recibió	Recibió	No recibió	Recibió	Recibió
		El participante demostró interés por la recompensa y afirmó que se esforzó para llegar a tiempo.	El participante llegó puntual y afirmó que planificó sus tiempos un día antes para poder hacerlo.	El participante llegó a tiempo y entusiasta debido a que planificó sus quehaceres para estar puntual en la universidad y recibir la recompensa.	El participante no recibió la recompensa debido a que llegó tarde, se disculpó y se observó que se encontraba decepcionado.	Con mucho entusiasmo y responsabilidad, el participante llegó a tiempo.	El participante llegó a tiempo y recibió su recompensa, agradeció por la semana y afirmó que le ayudó llegar a tiempo a su trabajo, ya que no presentaba más estrés por el horario, ya que llegaba a tiempo.

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES

Se concluye que el participante logró reducir la conducta impuntual que mantuvo durante la última semana de marzo, demostrando que en la semana que se aplicó el plan, se redujo significativamente el estrés que el participante afirmaba tener por llegar retrasado a su trabajo, así como el nivel de desempeño de sus funciones, debido a que el tiempo le alcanzaba para realizar todas sus obligaciones. Es así que se puede comprender que con motivación las personas pueden llegar a cambiar conductas que afecta de manera negativa a las personas, en este caso el refuerzo alimenticio fue aceptado positivamente por el participante.

REFERENCIAS

Cojitiri Ventura, Á. (4 de Agosto de 2016). "La Hora Boliviana" Estudios sobre la impuntualidad. Obtenido de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/16532/1778.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

FeelQuality. (9 de Febrero de 2017). La impuntualidad en la empresa. Obtenido de <http://www.feelquality.es/impuntualidadempresa/>

Izquierdo, A. (2 de Febrero de 2001). Empleo de métodos y técnicas en terapia de conducta. Obtenido de <http://www.praderwilliar.com.ar/archivos/libro/DOCS/pdf/ANEX-V.pdf>

Levine, R. (2012). Journal of cross-cultural psychology.

Levine, R. (2012). Una coreografía del tiempo: o como cada cultura percibe el tiempo de manera un poquito diferente. Buenos Aires: Siglo XXI editores.

Ribies, E. (1972). Técnicas de modificación de conducta. 19-21.

Sangüesa Oros, F. (25 de Octubre de 2010). La importancia de la puntualidad "La hora boliviana". Oruro, Bolivia: La Patria.

Spedding, A. (2003). Breve curso de parentesco . La Paz: MUSEF.

“CAPITAN TAME IMPALA EL RATON NAVEGANTE”

COCA, D.

RESUMEN

El término de condicionamiento operante se debe a Skinner, y en el principio es equivalente al de aprendizaje instrumental propugnado por Thorndike. El término se refiere a un proceso en el que la frecuencia de suceso de la unidad de la conducta (respuesta) se modifica como efecto de las consecuencias que lleva aparejadas esa conducta. Además, el condicionamiento operante invierte la situación respecto al condicionamiento operante invierte la situación respecto al condicionamiento clásico, que pasa a ser R - E. Es el refuerzo experimentado como consecuente al comportamiento lo que ocasiona

INTRODUCCIÓN

En la siguiente experimentación se pudo evidenciar como actúa el condicionamiento operante a base de prueba y error, además de el reforzamiento de la conducta en un sujeto de prueba que se lo bautizo como “Capitán Tame Impala” (un ratón albino de no mas de tres meses de nacido) se decidió llamarlo así por la temática del propio laberinto que era una temática marina estilo psicodélica.

Durante la experimentación al sujeto se lo expuso a prueba en un laberinto echo por los propios experimentadores.

I. 1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuál es el efecto de las técnicas de modificación en la conducta compleja El Laberinto Secreto en un ratón albino?

I.2 JUSTIFICACIÓN

Respecto a las investigaciones con animales, autores como Overmier (2007, citado en Laborda, 2009) nos dice que “considerando la vasta aplicación de los resultados de estudios animales en la intervención psicológica en

humanos, resulta increíble que los psicólogos aplicados mayoritariamente desconozcan la significación social que ha tenido este tipo de investigación”. (Laborda, 2009).

I.3 OBJETIVOS

I.3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar los efectos de las técnicas de modificación de conducta en la conducta compleja El Laberinto Secreto en un ratón albino.

I.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Aplicar la técnica de reforzamiento en la conducta compleja El Laberinto Secreto en un ratón albino.
- Aplicar los programas de reforzamiento en la conducta de presión de palanca en un ratón albino.
- Aplicar la técnica de moldeamiento en la conducta compleja El Laberinto Secreto en un ratón albino.

I.4 HIPÓTESIS

- H1: Podemos enseñar a un ratón a recorrer un laberinto usando un reforzamiento positivo.
- H0: No es posible enseñar a un ratón a recorrer un laberinto usando reforzamiento positivo.

CAPÍTULO II

MÉTODO

II.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de tipo experimental este tipo de investigación busca realizar actividades con la finalidad de comprobar, demostrar o reproducir ciertos fenómenos hechos o principios en forma natural o artificial, de tal forma que permita establecer experiencias para formular hipótesis que permitan a través del proceso científico conducir a generalizaciones científicas, que puedan verificarse en hechos concretos en la vida diaria. (Salkind, 1998)

II.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

En el experimento se sometió al sujeto a que recorra un laberinto de aproximadamente medidas de 100 X 30cm con tres niveles de alto.

Se lo puso a prueba en periodos de tiempo de entre 2:35min como tiempo máximo y 0:36min de tiempo mínimo en el laberinto, después de someter al sujeto a una privación de alimento por unos dos días y al tercero se lo colocaba en el laberinto, cada vez que recorría el laberinto en el menor tiempo posible se le daba un refuerzo positivo de un "pelet" como recompensa de haberlo logrado, si el sujeto se negaba a hacer el recorrido o se quedaba quieto en como forma

de incomodidad se le daba un refuerzo negativo empujándolo con suaves toques por la espalda con un "pront" cuando el sujeto tardaba mucho en recorrer el laberinto no recibía ningún estimulante.

Las sesiones eran de 45 minutos 1 vez a la semana con la supervisión y ayudantía de un segundo experimentador, las sesiones consistían en pesar al sujeto de prueba y hacerlo repetir el recorrido del laberinto de unos 5 a 7 intentos dependiendo de si el sujeto se llegaba a estresar o no.

Reforzador: Estímulo apetitivo o premio (comida) que aparece o al estímulo aversivo que desaparece cuando se ejecuta una conducta operante; el reforzador como bien lo menciona es la comida, premio que se le otorga al ratón al momento de llegar al final del laberinto.

Reforzamiento: Describe el procedimiento mediante el cual incrementa la probabilidad de la respuesta; al principio del condicionamiento se colocaba al ratón en la entrada del laberinto y se iba colocando la comida así por unos días, luego se le fue quitando la comida y se iba colocando menos, aunque se llegaba a tardar fue encontrando la salida, hasta que por fin pasa el laberinto y al final encuentra el reforzador que es la comida.

II.3 MARCO TEÓRICO

"Condicionamiento Operante aplicado en un ratón"

El aprendizaje es una condición que se presenta en los seres humanos como en los animales. Los animales los desarrollan con otros fines de supervivencia en relación con los humanos solo por placer.

Los estímulos son un factor importante en el aprendizaje tanto como en los humanos y animales, para cambiar de conductas y aprender nuevas o mejorar las ya existente. El presente informe se presenta un experimento basado en la conducta operante en condiciones controladas en un ratón. Mostrando las respuestas positivas esperadas. Demostrando que las conductas son el resultado de un aprendizaje de ensayo y error. El Condicionamiento Operante es un tipo de aprendizaje que se puede aplicar tanto a personas como animales, es decir que cuando un elemento concreto en la conducta le sigue una determinada consecuencia, es probable que ocurra de nuevo, y dicha consecuencia se tiende a renovar en la conducta, todo esto se denomina reforzamiento. Esta idea se refiere a que las conductas más frecuentes en nuestro medio; bien sean buenas o malas, son de cualquier manera reforzadas. Al momento que estas conductas se incrementan son más comunes y al verse reforzadas son difíciles de extinguir.

II.4 VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: Es aquel elemento que actúa sobre los demás elementos o variables. estímulo apetitivo o premio (comida), ya que el ratón se condiciona por comida, entonces el comportamiento del ratón será conforme al premio, en este caso la comida.

VARIABLE DEPENDIENTE: es aquella que su comportamiento depende totalmente del comportamiento de otra variable el comportamiento del ratón es continuo ya que depende si tiene hambre o no, pero como en

este caso es un condicionamiento en el que se trabajó, por ende, el ratón tiene que buscar su comida, y atravesar el laberinto pues sabe que al final obtendrá su premio, lo que lo hace dependiente a él.

b) Registro de Situación Experimental

Tabla 4 REGISTRO DE LA SITUACIÓN EXPERIMENTAL

Nombre de sujeto: Capitán Tame Impala

Peso: 30 gramos

Fecha de Nacimiento

Fecha de inicio del experimento: 08/03/19

Fecha de finalización del experimento:
22/05/19

Fecha M - D - A	Situación Experimental	Peso Entrada	Peso Salida	Duración de Sesión	Observaciones
03 - 13 - 19	Adaptación			45 minutos	Primera vez en el laberinto
03 - 20 - 19	Adaptación			45 minutos	
03 - 27 - 19	Adaptación			45 minutos	
04 - 3 - 19	Moldeamiento			45 minutos	Primera vez sin haber comido 2 días
04 - 10 - 19	Moldeamiento			45 minutos	
04 - 17 - 19	Moldeamiento			45 minutos	Suele estresarse mucho con el ruido muy fuerte
04 - 24 - 19	Moldeamiento			45 minutos	El frío hace que no cumpla con el recorrido
05 - 1 - 19	Moldeamiento			45 minutos	
05 - 8 - 19	Moldeamiento			45 minutos	

f) registro de moldeamiento

Consiste en la anotación de las respuestas que se consideran y se refuerzan, minuto a minuto, durante la sesión, además de la especificación de aquella que considero para reforzar a través de las aproximaciones.

TABLA 5 REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Nombre de Sujeto: Capitán Rama Impala

Peso: 27 kg

Numero de sesión: 1

Duración de sesión: 45 minutos

Inicio: 1:00

Finalización: 1:45

Fecha: 04 - 3 - 19

Tiempo	N° de Respuestas	N° de refuerzo	Observaciones
1'30	3	0	
0'45	0	2	
1'20	2	2	

TABLA 6 REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Nombre de Sujeto: Capitán Tame Impala

Peso: 29

Numero de sesión: 2

Duración de sesión: 45 minutos

Inicio: 1:00

Finalización: 1:45

Fecha: 04 -10 - 18

Tiempo	N° de Respuestas	N° de refuerzo	Observaciones
1'13	2	2	
0'51	2	0	
2'20	6	2	Después del minuto y medio el sujeto empezó a intentar salir del laberinto
1'23	4	2	
0'56	3	2	

TABLA 7 REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Nombre de Sujeto Capitán Tame Impala

Peso:

Numero de sesión: 3

Duración de sesión: 45 minutos

Inicio: 1:00

Finalización: 1:45

Fecha: 04 - 17 - 18

Tiempo	N° de Respuestas	N° de refuerzo	Observaciones
1'30	3	2	
1'13	1	1	
1'45	2	2	vuelve al mismo camino
0'55	2	2	
2'12	5	2	El sujeto se estreso demasiado, se quedó quieto en una esquina
1'20	7	1	

TABLA 8 REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Nombre de Sujeto: Capitán Tame Impala

Peso: 30kg

Numero de sesión: 4

Duración de sesión: 45 minutos

Inicio: 1:00

Finalización: 1:45

Fecha: 04 - 24 - 18

Tiempo	N° de Respuestas	N° de refuerzo	Observaciones
1'14	2	2	
1'45	4	1	
1'57	3	2	Después del minuto y medio el sujeto empezó a intentar salir del laberinto
1'18	2	2	

TABLA 9 REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Nombre de Sujeto: Capitán Tame Impala

Peso: 35 kg

Numero de sesión: 5

Duración de sesión: 45 minutos

Inicio: 1:00

Finalización: 1:45

Fecha: 05 - 8 - 18

Tiempo	N° de Respuestas	N° de refuerzo	Observaciones
0'25	3	1	
1'11	4	1	Después del minuto y medio el sujeto se siente algo estresado
0'35	1	1	

i) Control de programa

en la fase de trabajo en el programa mismo, se mantienen todas las gráficas (de asistencia, de peso del sujeto, respuestas y duración por sesión), así como el registro de situación experimental, costo experimental.

Además de otros registros que, de acuerdo al programa, sean necesarios, un registro común que puede ser llevado en la mayoría de los programas puede ser el registro de programa

TABLA 10 REGISTRO DE PROGRAMA

Nombre de Sujeto: Capitán Tame Impala

Peso: 27,5kg

Numero de sesión: 1

Duración de sesión: 45 minutos

Inicio: 1:00

Finalización: 1:45

Fecha: 04 - 3 - 18

Tiempo	N° de Respuestas	N° de refuerzo	Comió	
			Si	No
1'30	3	2		x
0'45	0	2		x
1'20	2	2		x

TABLA 11 REGISTRO DE PROGRAMA

Nombre de Sujeto: Capitan Tame Impala

Peso:

Numero de sesión: 2

Duración de sesión: 45 minutos

Inicio: 1:00

Finalización: 1:45

Fecha: 04 - 17 - 18

Tiempo	N° de Respuestas	N° de refuerzo	Comió	
			Si	No
1'13	2	2		x
0'51	3	2		x
2'20	6	2		x
1'23	4	2		x
0'56	3	2		x

TABLA 12 REGISTRO DE PROGRAMA

Nombre de Sujeto: Capitán Tame Impala

Peso:

Numero de sesión: 3

Duración de sesión: 45 minutos

Inicio: 1:00

Finalización: 1:45

Fecha: 04 - 27 - 19

Tiempo	N° de Respuestas	N° de refuerzo	Comió	
			Si	No
1'30	3	2		x
1'13	1	1		x
1'45	2	2		x
0'55	0	2		x
2'12	5	2		x
1'20	7	1		x
1:55	5	2		x

TABLA 13 REGISTRO DE PROGRAMA

Nombre de Sujeto: Capitán Tame Impala

Peso:

Numero de sesión: 4

Duración de sesión: 45 minutos

Inicio: 1:00

Finalización: 1:45

Fecha: 05 - 1 - 18

Tiempo	N° de Respuestas	N° de refuerzo	Comió	
			Si	No
1'14	2	2		x
1'45	4	1		x
1'57	3	2		x
1'18	2	2		x

TABLA 14 REGISTRO DE PROGRAMA

Nombre de Sujeto: Capitán Tame Impala

Peso:

Numero de sesión: 5

Duración de sesión: 45 minutos

Inicio: 1:00

Finalización: 1:45

Fecha: 05 - 8 - 19

Tiempo	N° de Respuestas	N° de refuerzo	Comió	
			Si	No
1'11	3	1		x
2'10	4	1		x
1'34	2	1		x

J) Registro de Costo y Magnitud Experimental

Se hace unas estimaciones del total de horas y días que se requerirán para cada fase del trabajo y para todo el experimento.

TABLA 15 COSTOS Y MAGNITUD EXPERIMENTAL

Etapas	Horas	Días	Total
1	2 horas 15 minutos	3	3 días con 2 horas y 15 minutos
2	4 horas y 30 minutos	6	6 días con 4 horas y 30 minutos
TOTAL	6 horas	9	

k) Registro Personales

Reciben este denominativo aquellas anotaciones realizadas en relación a los experimentados, sus datos más importantes como nombre dirección, teléfono y lugar donde se los pueda ubicar fácilmente.

Además, se realizan gráficas y cuadros en relación a su actividad en el laboratorio y el avance de la investigación que realizan.

Fecha	No sesión	Ayudantía	Observaciones
04- 3- 19	1	Si	
04 - 10 - 19	2	Si	
04 - 24 - 19	3	Si	
05 - 8 - 19	4	Si	
05 - 22 - 19	5	Si	

CAPÍTULO III

CONCLUSIONES

En este experimento se comprueba lo que menciona por Skinner sobre el acondicionamiento operante en los animales y personas. Los resultados son los esperados se logra que el ratón adopte esa conducta operacional específica. Y así mismo hay que mencionar que los estímulos externos que no son propios de la conducta y no se reconocen por el sujeto son capaces de activar los sistemas neuronales que mejoran el aprendizaje. Afirmando que se puede hacer que las personas aprendan nuevos conocimientos a través de nuevas conductas y pueden mejorar la memoria activando más terminaciones neuronales. Así mismo poder hacer que desaprendan conductas inadecuadas. Este tiene una gran aplicación en las mejoras de las conductas de los niños y mejoramientos de aprendizaje y así mismo aplicarlo en personas jóvenes que presentan un bajo desarrollo cerebral, estimulando las neuronas disponibles para mejorar su nivel cognoscitivo.

REFERENCIAS

Borda X. (2010). ANALISIS EXPERIMENTAL Y DISEÑO CONDUCTUAL. La paz: Arellano Impresiones.

Murillo, J. (s.f.). Métodos de Investigación de Psicología Experimental. México.

Skinner. b (1938) condicionamiento opera in the United States of America by B. F. Skinnernte in the United States of America by B. F. Skinner



“BING BONG EL RATONCITO DE LAS EMOCIONES”

IBÁÑEZ, G., ILALUQUE, N., GUTIÉRREZ, M. Y
ROJAS, Y.

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación, que es basado en un análisis experimental de la conducta, en este caso sobre experimentos con roedores de especie *Mus Musculus* albino, con el objetivo de que el sujeto experimental “Bing Bong” ponga en práctica sus conocimientos en el laberinto que es bastante amplio.

La temática que se utilizó en la decoración de el laberinto, fue acerca de la película infantil (intensamente), el proceso de adaptación para el pequeño Bing Bong fue bastante interesante, divertida y dinámica. El refuerzo es la recompensa de la conducta realizada, dado ese punto el sujeto realiza la acción bastantes veces para conseguir su refuerzo que son los pellets, así Bing Bong logro recorrer satisfactoriamente todo el laberinto.

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

Los ratones de raza albina y especie *Mus musculus* son animales bastante inteligentes y hábiles ya que pueden aprender muchas cosas. En la sociedad los ratones fueron considerados una plaga ya que estos roedores se reproducen en cantidad. (Borda, 2010)

Los experimentos con animales, permiten una investigación más profunda sobre problemas complejos que no se puede estudiar de manera directa en personas. El estudio de la conducta demuestra que existen similitudes entre personas y ratones, por ejemplo, en el caso de no comer comidas peligrosas o tóxicas, eso implica que el ratón sea un animal al que se le pueda estudiar (Wilde, C Y Otondo, E. 1992).

I.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Sea visto diferentes conductas que reflejaba el ratón desde la primera vez a que lo tuvimos el ratón era un poco agresivo y no se le podía

manipular, cuando empezamos a registrar su comportamiento en la etapa de adaptación, el sujeto experimental “Bing Bong” en la etapa de adaptación se pudo ver que el ratón experimentaba el laberinto recorriendo cada rincón era muy ágil y miedoso, como ya conocía el recorrido se empezó con la privación que consistía en quitarle la comida. El comportamiento de Bing Bong cambio cuando se empezó la etapa de PRIVACION.

En el presente trabajo lo que se quiere lograr es disminuir el tiempo que recorre el laberinto que se dio en la primera sesión y ver cuál fue el cambio en la última sesión y así poder comprobar si el estímulo “PRIVACION” tuvo algo que ver en el cambio de conducta.

I.2 JUSTIFICACIÓN

El aporte de este experimento es poder comprobar si utilizando el condicionamiento operante que trata de un proceso en el cual

frecuencia que ocurre ante una conducta se modifica o se altera por las consecuencias que esa conducta produce. Sabiendo que un estímulo genera una respuesta, para esta investigación el estímulo es la privación y lo que genera es la reducción del tiempo que puede transcurrir el laberinto y así poder verificar que el estímulo que utilizamos era el correcto.

Ante todo, esta investigación se basa en formar psicólogos con una satisfactoria formación, con buenos conocimientos para poder desenvolverse en todo tipo de situación que se le presente. Para obtener una buena formación es importante tener el conocimiento del análisis experimental de la conducta para poder realizarlo de una manera correcta.

I.3 OBJETIVOS

I.3.1 OBJETIVO GENERAL

Lograr que el ratón, logre recorrer satisfactoriamente todo el laberinto, para que al final reciba su recompensa.

I.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Tratar de que el sujeto experimental recorra el laberinto en menos tiempo del que lo hace normalmente.
- Lograr que el sujeto experimental vaya sin que las personas tengan que utilizar el pront.
- Privación de alimento sólido durante 48 horas, para generar la necesidad fisiológica.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

II.1 CONDICIONAMIENTO OPERANTE

El condicionamiento operante es un procedimiento del cual se busca aumentar la posibilidad de una respuesta seguidamente esta con un reforzador (positivo o negativo). El condicionamiento operante es diferente al condicionamiento clásico ya que este tipo de condicionamiento se trata de aumentar la probabilidad de que un estímulo pueda dar una respuesta al unir el estímulo con uno que ya tenga esa respuesta por ejemplo reforzadores primarios: agua, comida. (Borda, X. 2010) Es una forma de aprender por medio de recompensas y castigos. El condicionamiento operante sostiene una determinada conducta y se asume a las consecuencias ya sea un premio o castigo, tiene una conexión que nos lleva a aprender. También trata de negar la creencia de que los pensamientos y motivaciones internas no son responsables de que el aprendizaje de un comportamiento, Skinner creía que solo las causas externas de comportamiento deberían considerarse (Sincero Mae, 2011).

II.2 SUJETO EXPERIMENTAL

Principalmente comprender que el sujeto experimental (ratón) es un ser vivo que tiene emociones, no es un objeto al que se le maneja como un juguete, como las personas cuando están tristes, alegres, enojadas, asustadas de la misma manera los roedores experimentan tales emociones, así que merecen ser tratados con respeto y mucho amor. El deber y obligación de la persona que lo cuida es ver el bienestar y que su vida sea feliz y confortable durante el tiempo que viva. (Borda, X. 2010)

El ratón de laboratorio tiene características microbiológicas y genéticas, es un mamífero bastante ágil e inteligente, también si está en condición controlada se le asigna para la investigación científica. Para cada experimento se escogen roedores que sean de la misma raza, que lleven los mismos genes, la raza más utilizada es la especie *Mus musculus* (ratón albino) debido a sus habilidades. (Borda, X. 2010)

II.3 REFUERZO

El refuerzo es un transcurso de frecuencia de un determinado comportamiento, mediante un estímulo presentado poco después de su manifestación.

Algún estímulo para aumentar la posibilidad de alguna respuesta el condicionamiento operante se interesa principalmente por dos tipos de refuerzos:

Refuerzo positivo: " es todo aquel evento que al ser presentado después de una conducta determinada produce consistentemente un aumento en la probabilidad de ocurrencia futura de esa conducta" (Borda, X. 2010)

Son estímulos favorables que se presentan después de que el sujeto realiza la conducta. El refuerzo positivo aumenta la posibilidad de una conducta por medio de la adicción de alguna cosa. (Borda, X. 2010)

Por ejemplo: Las personas que entrenan al ratón lo privan durante 48 horas, para que de esa manera se pueda generar la necesidad fisiológica, al poner al sujeto experimental en el laberinto se colocan pellets, en lugares en que el aun no reconoce, se le agrega un pellet para que lo pueda recorrer con más tranquilidad y para que ya no se confunda o

se quede allí, de la misma forma se colocó pellets en la parte final, de esta forma el ratón se dará cuenta que tiene que recorrer completamente el laberinto para recibir su recompensa que en este caso son los pellets.

II.4 MOLDEAMIENTO

Es un procedimiento que permite el establecimiento de una conducta que no está presente aun en el repertorio de un organismo de una manera gradual y a través de la técnica de las aproximaciones sucesivas y del reforzamiento diferencial de las conductas próximos parecidas y que forman parte de una conducta finalmente. (Wilde, C. y Otondo, E. 1992)

El moldeamiento es una estrategia psicológica con la que se trata de aumentar la frecuencia de un comportamiento de un individuo que no lo hace con frecuencia como quisiera o desearía. La conducta que no se da no puede ser reforzada, esto quiere decir que no puede aumentar esta conducta utilizando el reforzamiento. Este procedimiento al inicio hay una posibilidad de reforzar cualquier respuesta similar a la deseada, para que de la siguiente manera solo se vayan reforzando las que constituyen al objetivo final. Las técnicas de reforzamiento se utilizaron en personas que tienen autismo y discapacidad mental. Gracias a estas técnicas se puede causar de la misma manera el aprendizaje de nuevas conductas a partir de la imitación de algún modelo. (Mc Guigan, J. 1992)

La modificación de la conducta es un instrumento útil para obtener nuevas conductas, eliminar fobias o inhibir un aprendizaje casi nada adaptativo.

El moldeamiento es un proceso dinámico en el que se van modificando la conducta. (Wilde, C. y Otondo, E. 1992)

II.4.1 PASOS A SEGUIR DEL MOLDEAMIENTO

La especialización de una meta o de la conducta terminal.

Establecimiento del punto de partida

Planificación de las aproximaciones sucesivas.

CAPÍTULO III MÉTODO

III.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN:

El tipo de investigación es investigación experimental.

III.2 AMBIENTE

Para el sujeto la jaula tiene que estar segura tiene que estar con un candado para que la puerta este cerrado, debe ser confortable tiene que estar apto para el ratón para que se mueva libremente, tiene que estar ventilado no cerrado completa mente. Tiene que tener aserrín para que haga sus desechos sean eliminados en él. Por otro lado, se aconseja que ponga un poco de algodón para que el ratón haga su lecho. Debe tener agua y comida. Se debe usar bebederos para el agua y unos tozones de pequeña altura para su comida. Debe ser higiénica y segura fácil de limpiar y se debe limpiar la jaula para que el ratón no se contamine o se enferme, la temperatura tiene que estar templada. (Carmen Wilde, Manual Basico de Laboratorio , 2009)

III.3 PARTICIPANTES:

Ratón de laboratorio (Mus musculus albino) que tiene la edad de aproximadamente 3 meses y un peso de 24.4 gr.

III.4 VARIABLES:

Variables Dependiente: tiempo en el que el sujeto experimental recorre el laberinto

Variable Independiente: Privación del sujeto experimental (el sujeto esta sin alimento) durante 2 días.

III.5 INSTRUMENTOS

- Laberinto adornado de acuerdo a cada emoción, por ejemplo, desagrado verde, tristeza azul.
- Laberinto (Intensamente) con bastantes obstáculos como resbalines, piscina de pelotas y túneles.
- Cronometro
- Tablas de registro (hojas para anotar la conducta del sujeto experimental)

III.6 PROCEDIMIENTO

Se coloca al sujeto (Bing Bong) en el laberinto intensamente para que realice el recorrido con diversos obstáculos en su interior al principio se le hacía muy difícil el adaptarse, el estímulo descriptivo era el pront que se le daba un toque al sujeto para que pueda recorrer el laberinto y no se detenga. Posterior mente se le quita el alimento por 3 días para que pueda recorrer y disminuya el tiempo, colocando al final de recorrido un pellet como refuerzo.

- Preparar todos los materiales que se necesitan para la experimentación.
- El laberinto fue decorado acerca de la temática de intensamente.
- Cada vez se va amentando obstáculos.
- Hacer que el sujeto experimental se vaya adaptando al laberinto.

- Moldeamiento (se registró la conducta del sujeto experimental en el laberinto, también se anotó peso en cada sesión al principio y al final)

CAPÍTULO IV RESULTADOS

Nombre de sujeto: Bing Bong

Peso: 24,4 gr.

Fecha de Nacimiento: 08/03/19

Fecha de inicio del experimento: 13/03/19

Fecha de finalización del experimento:
22/Mayo/2019

Tiempo	Descripción de la conducta	Observaciones
1:00 minuto	Se encontró bastante hiperactivo, también se siente bastante asustado.	Se atora mucho en los obstáculos (túneles)
00:36 segundos prueba fallida	Bing Bong bastante estresado por los túneles	sicala
2:31 minutos	Bing Bong se encuentra bastante juguetón Se siente atraído Va con más tranquilidad	Sicala
00:15 segundos	Esta bastante estresado dentro del túnel	se sicala dentro del túnel

Tiempo	Descripción de la conducta	Observaciones
1:00 minuto	Bing Bong se encuentra muy travieso. Cruza la piscina de pelotas con tranquilidad.	Vuelve al inicio
00:20 segundos	Bing Bong sigue travieso, pero va con mucha agilidad.	Refuerzo pellets
Prueba fallida	Bing Bong va muy rápido, pero de nuevo esta estresado dentro del túnel.	Se trepa a los muros

00:30 segundos	Llego rápidamente Ya no se atora en el túnel	Refuerzo pellets
00:31 segundos	Fue con mucha facilidad casi sin refuerzos	Bing Bong está muy ágil
00:22 segundos	Paso fácilmente todos los obstáculos.	Busca refuerzos (pellets)
Prueba fallida	Se fue de nuevo al inicio Bing Bong se siente, muy estresado y ya no quiere avanzar.	Bing Bong está nervioso.

Tiempo	Descripción de la conducta	Observaciones
1:00 minutos	Bing Bong se encuentra muy travieso. Cruza la piscina de pelotas con tranquilidad.	Vuelve al inicio
00:20 segundos	Bing Bong sigue travieso, pero va con mucha agilidad.	Refuerzo pellets

REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

Fecha	Peso (antes)	Peso (salida)	Tiempo recorrido
13/03/19	24.4 gr	24.4 gr	Se muestra inquieto.
20/03/19	29.8 gr	29.8 gr	Reconoció el laberinto.
03/04/19	34.6 gr	34.4 gr	se asustó un poco.

10/04/19	30 gr	29.6 gr	No muestra atención al pellet.
17/04/19	35.8 gr	35.6 gr	Refuerzo: pellet de avena, leche y harina.
30/04/19	28.0 gr	28.0 gr	Refuerzo: Pellet de aceite de oliva.
08/05/19	32.7 gr	37.5 gr	Refuerzo: pellet
15/05/19	No hubo balanza	No hubo balanza	Refuerzo: pellet

CAPÍTULO V CONCLUSIONES

Se logró afirmar que se puede controlar la conducta del sujeto experimental mediante el análisis experimental. Ya que se puede lograr a modificar el comportamiento del sujeto experimental gracias al generar una necesidad fisiológica del sujeto experimental y así que pueda recorrer satisfactoriamente todo el laberinto. A paso del tiempo el sujeto experimental logro recorrer todo el laberinto en un periodo más corto de tiempo, ya que con todas las practicas él pudo desenvolverse de forma correcta. el pequeño Bing Bong logro adaptarse al laberinto y a las personas ahora está muy juguetón travieso, aunque a veces es un tanto desobediente, pero gracias al entrenamiento que tiene Bing Bong ya sabe los obstáculos que tiene que pasar para que al final tenga su recompensa que es lo que a él le encanta. El trabajo realizado con los sujetos experimentales ayuda a una buena formación psicológica y a que logren entender como poder tratar con personas, el análisis experimental de la conducta es un tema bastante interesante para estudiar.

CAPÍTULO VI REFERENCIAS

Borda, X. (2010). Analisis Experimental y Diseño Conductual. En B. Ximena, Analisis Experimental y Diseño Conductual (págs. 25-28). La Paz.

Carmen Wilde, M. (2009). Manual Basico de la Conducta . En M. d. Wilde, Manual Basico de la Conducta (pág. 18). San Pablo.

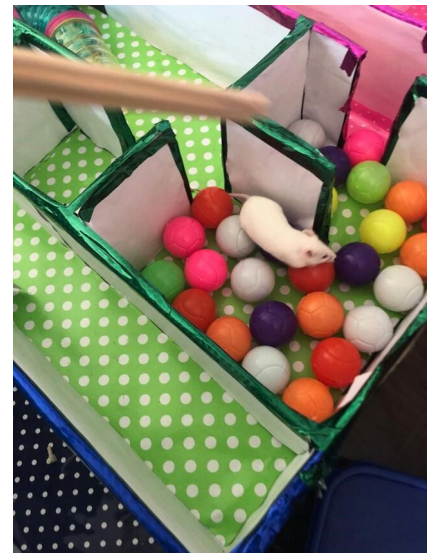
Carmen Wilde, M. (2009). Manual Basico de Laboratorio . En M. d. Wilde, Manual Basico de Laboratorio (pág. 23). San Pablo.

Explorable.com. (9 de octubre de 2008). investigacion experimental .

Sincero Mae, S. (10 de Mayo de 2011). Explorable.com. Recuperado el 27 de Mayo de 2019, de Explorable.com: <https://explorable.com/es/condicionamiento-operante>



ANEXOS



“UNA NOCHE POR LAS CALLES DE PARÍS CON CHEFSITO”

CAMACHO, K., FLORES, G., GARCÍA, M.F. Y
PRIETO, M.

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

Esta investigación experimental tiene como fin conseguir que los estudiantes puedan introducir nuevas conductas en el sujeto experimental, en este caso, el ratón. Se utilizarán varios métodos para lograr los objetivos propuestos, como cruzar el laberinto en un tiempo corto.

Normalmente se utilizan ratones albinos para este tipo de experimentación. Tienen características que los hacen muy útiles para lo que se conoce como el condicionamiento operante, pues son pequeños, necesitan un cuidado moderado, su tamaño los hace más manipulables y tienen un sistema inmune muy parecido al del ser humano (Contreras Leal y Bermón Paredes, 2017).

I.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿El sujeto experimental podrá concluir el laberinto en un tiempo corto y sin dificultades?

I.2 JUSTIFICACIÓN ACADÉMICA

La realización de este experimento demuestra que el condicionamiento operante enseña sobre las consecuencias que se obtienen después de introducir una determinada conducta en el sujeto experimental. Esto quiere decir que las respuestas que se recibirán por parte del ratón después de darle alguna característica a su comportamiento habitual, servirán de lección en el proceso de aprendizaje de la materia (Figueroba, 2019).

I.3 OBJETIVOS

El objetivo principal del experimento, es lograr que el sujeto experimental (Chefsito) cruce el laberinto sin alguna dificultad y por la ruta definida.

Para ello, tendremos la ayuda de una regla, esta indicará al sujeto el camino que debe seguir para llegar a la meta. En la meta, se le otorgará pelets, en forma de premio por haber logrado cumplir el recorrido a cabalidad y con las instrucciones dadas.

I.4 MARCO TEÓRICO

Burrhus Frederic Skinner, más conocido como B. F. Skinner, fue un psicólogo americano conocido por sus aportaciones al desarrollar la teoría del conductismo, el cual supone que todos los comportamientos son respuestas a ciertos estímulos en el ambiente, o consecuencias de la historia del individuo. Aunque los conductistas generalmente aceptan el papel importante de la herencia en la determinación del comportamiento, se centran principalmente en factores ambientales (Martínez, 2019).

El conductismo fue el paradigma principal de la psicología entre 1920 y 1950, fundado por John Watson y basado en la creencia de que las conductas pueden ser medidas, entrenadas y cambiadas. El conductismo podría resumirse con la siguiente cita de Watson, considerado el “padre” de esta corriente psicológica: El trabajo de Skinner tuvo sus raíces en la visión del condicionamiento clásico como algo demasiado simple como para constituir una explicación completa del comportamiento humano complejo (Martínez, 2019).

Skinner creía que la mejor forma de comprender la conducta humana era comprobar las causas de una acción y sus consecuencias. Llamó a este planteamiento “condicionamiento operante”. El condicionamiento operante tiene que ver con los operantes: acciones intencionales que tienen un efecto en el ambiente que nos rodea (Martínez, 2019).

Skinner comenzó a identificar los procesos que hacían la ocurrencia de ciertas conductas operantes más o menos probables y está basada en el trabajo de Thorndike (1905). Edward Thorndike estudió el aprendizaje en los animales utilizando una caja-puzzle para proponer la teoría conocida como “La ley del efecto” (Martínez, 2019).

REFUERZO POSITIVO

Skinner demostró cómo funcionaba el refuerzo positivo colocando una rata hambrienta en su caja de Skinner. La caja contenía una palanca en un lado y la rata, conforme se iba moviendo por la caja,

presionaba accidentalmente a la palanca. Inmediatamente, un gránulo de comida caía en un pequeño contenedor al lado de la palanca. Las ratas aprendieron rápidamente a ir directamente a la palanca después de haber estado unas pocas veces en la caja. La consecuencia de recibir la comida si presionaban la palanca aseguraba que repitieran la conducta una y otra vez. El refuerzo positivo fortalece una conducta proporcionando una consecuencia que el individuo considera recompensante. Por ejemplo, si tu profesor te da dinero cada vez que completas los deberes, es más probable que repitas la conducta de hacer los deberes en el futuro, fortaleciendo esta conducta (Martínez, 2019).

REFUERZO NEGATIVO

La eliminación de un refuerzo desagradable también puede fortalecer una conducta. Esto es conocido como refuerzo negativo, porque es la eliminación de un estímulo adverso que es “recompensante” para la persona o el animal. El refuerzo negativo fortalece la conducta porque detiene o elimina una experiencia desagradable. Skinner estudió cómo funcionaba el refuerzo negativo, colocando una rata en su caja de Skinner y exponiéndola a una corriente eléctrica desagradable que le causaba cierto grado de malestar. Esta vez, la palanca de la caja hacía que la corriente eléctrica se detuviese. Las ratas, al principio, presionaban la palanca por accidente, pero al poco tiempo aprendieron a presionarla para detener la corriente eléctrica. La consecuencia de escapar a la corriente aseguraba que repitieran la acción cada vez que eran colocadas en la caja o cada vez que sentían la electricidad (Martínez, 2019).

CASTIGO

El castigo se define como lo contrario al refuerzo, ya que está diseñado para debilitar o eliminar una respuesta en lugar de aumentar su probabilidad. Es un evento aversivo que disminuye la conducta que le sigue. Tal y como ocurre con el refuerzo, el castigo puede funcionar tanto aplicando directamente un estímulo desagradable, como un shock eléctrico después de una respuesta, como eliminando un estímulo potencialmente recompensante. Existen varios problemas a la hora de utilizar castigos, como son los siguientes:

- La conducta castigada no se olvida, se suprime. Esta conducta vuelve cuando el castigo no está presente.
- El castigo puede provocar un aumento de la agresividad. Puede mostrar que la agresividad es una forma de afrontar los problemas.
- Los castigos crean miedo que se generaliza a conductas indeseables, por ejemplo, miedo a ir a la escuela.
- Muchas veces, el castigo no
- modela la conducta hacia el objetivo deseado. El refuerzo te dice qué hacer, mientras el castigo sólo te dice qué no hacer (Martínez, 2019).

1.5 MÉTODO

TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación que se utilizó en este estudio fue experimental, ya que el propósito era moldear al sujeto seleccionado.

PARTICIPANTE

En esta investigación el protagonista del estudio fue un roedor aproximadamente de dos meses, que fue recogido de un centro de estudio situado en la ciudad de La Paz.

AMBIENTE

EL ambiente seleccionado para esta prueba fue en un laboratorio de la carrera de psicología de la Universidad La Salle.

INSTRUMENTO

Se utilizó como herramienta de estudio para este proyecto, un laberinto de madera decorada con la temática de "Ratatouille", los investigadores decidieron introducir obstáculos e imágenes para abastecerlo de manera apropiada.

Chefsito necesitaba un incentivo para recorrer la ruta asignada, el cual era un pellet, cada vez que recorría un pequeño tramo del laberinto se le entregaba la recompensa prometida.

Para evitar que se distraiga con los adornos o intente trepar las paredes se utilizó una regla de 30 cm para estimular y continuar su trayectoria.

VARIABLES

En este proceso de investigación se utilizaron dos variables: la variable independiente la cual en este caso sería la privación de comida en un lapso de dos días, y la dependiente convendría al recorrido del laberinto.

PROCEDIMIENTOS

Se construyó un laberinto de madera lleno de obstáculos y adornos con la temática elegida. Se lo puso en una jaula llena de aserrín y avena con el propósito de resguardarlos en buenas circunstancias, cada clase se lo pesaba en una balanza especial y se le cambiaba la comida, era de vital importancia pesarlo antes y después de introducirlo al laberinto. En las primeras 4 clases todos los días se le dio comida, a partir de la 5 semana se le privó la comida un día a la semana.

FECHA:.....

PESO INICIAL:.....

PESO FINAL:.....

VUELTA	TIEMPO	PELETS	COMIÓ	PRONT



CONCLUSIONES

Al aplicar un reforzamiento pudimos ver que Chefsito mejoro su rendimiento en el recorrido del laberinto, ya que en el transcurso de las semanas el tiempo disminuyo de manera notoria en toda su trayectoria.

REFERENCIAS

- Contreras Leal, K. M., & Bermón Paredes, J. J. (2017). Comparación de aprendizaje en ratas con condicionamiento operante. Pamplona: Universidad de Pamplona.
- Figueroba, A. (27 de Marzo de 2019). Psicología y mente. Obtenido de Psicología y mente : <https://psicologiaymente.com/psicologia/condicionamiento-operante>
- Martínez, F. S. (27 de Marzo de 2019). Lifeder. Obtenido de Lifeder: <https://www.lifeder.com/skinner-teoria-onductismo/>

“EL PODER DE LAS LINDAS PALABRAS Y COMO INFLUYE EN NUESTRAS EMOCIONES”

CHOQUE, M.A., GUTIÉRREZ, M. Y IBÁÑEZ, G

RESUMEN

El siguiente trabajo realizado es sobre el cambio de conducta que representan las personas en distintas situaciones, este experimento consiste en halagar la manera de vestir de las personas por ejemplo ver a un hombre muy atractivo y con una manera de vestir bastante extravagante, y empezar a halagarlo, o en el siguiente caso si hablamos de una mujer que se viste de manera coqueta y con buena presencia o elección de colores en su forma de vestir decirle algo bonito para que siga con su manera de vestir diferente.

Se logró observar que las personas actúan de manera distinta a los halagos que la gente realiza, hay personas asertivas, pasivas y agresivas. Se puede ver que la manera en que la persona actúa inicialmente va de acuerdo con su personalidad.

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

I.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Cuando se habla acerca de las emociones cada persona tiene distintas formas de comportamiento, muchas personas no pueden ser amables con otras, es decir que existen personas que son poco sociables y no les agrada escuchar halagos, lo toman de mala forma, sobre todo el sexo femenino lo toma como si las estuvieran acosando, o como si las quisieran hacer daño. En el caso del sexo masculino es menos frecuente que se encuentren agresivos ante estos halagos quiere decir que los hombres se sienten mucho más contentos en estos casos. (Pérez & Gardey, 2011)

Hoy en día es común que los hombres hagan halagos a las mujeres que en su consideración les parezcan sumamente atractivas o hermosas los piropos pretenden enaltecer la belleza de las mujeres,

pero ya se fue perdiendo en el paso del tiempo. Hoy en día es común que una mujer se sienta contenta y agradecida, hoy en día los halagos de manera dulce desaparecieron después con el paso del tiempo ahora los piropos son de manera más agresiva. (Pérez, 2011)

En este experimento realizado fue bastante interesante, porque se estudió que muchas mujeres se visten de manera muy sensual atrevida y de una manera para ser el centro de atención, por ejemplo, cuando salen con un joven que les atrae quieren llamar más su atención. Cómo también hay mujeres que no les gusta llamar la atención simplemente les da lo mismo, y no les gusta verse muy llamativas, ya que su forma de ser es así seria y no coquetas. Desde luego a ninguna mujer les gusta que las traten de manera vulgar o como si fueran objetos, hay hombres que apagan de forma de doble sentido y que hablan de forma muy directa alagan a la mujer de forma muy atrevida y ofensiva.

Un piropo puede convertirse en una forma de agresión con consecuencias emocionales por ejemplo el miedo, ansiedad o enojo.

Según expertos existe la manera que es el arte de halagar las cualidades estéticas de las personas, sin necesidad de ofenderlas. Si bien en el caso de los hombres se puede ver que los hombres les encanta ese tipo de piropos ya que se ven más de lo que son en algunos casos en la mayoría los hombres tienen la autoestima mucho más alto que el de las mujeres. (Ramírez, 2008)

Hay que tener en cuenta que si en realidad quieres alabar la forma de vestir de la persona debe ser de una manera apropiada sin hacerla sentir de manera extraña o incómoda.

I.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Qué expresión facial tienen las personas ante un alago?

I.3 HIPÓTESIS

Los halagos generan una respuesta inmediata en los rostros de las personas a las que se les genera un halago, estos pueden ser de manera positiva, negativa.

I.4 JUSTIFICACIÓN

Los halagos en una demostración de afecto y de apreciación que sean gratas a alguien con estos podemos lograr que con este tipo de halagos aumenten o disminuyan su autoestima también se quiere ver el comportamiento de las personas ante un alago de una persona que no conoce y si su comportamiento puede ser pasivo, asertivo o agresivo.

I.5 OBJETIVOS

I.5.1 OBJETIVO GENERAL

- Elogiar a las personas para generar una respuesta o expresión facial.

I.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar personas que se visten de manera llamativa en algún centro comercial.
- Decir un halago a dichas personas.
- Observar su expresión facial.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

II.1 ANÁLISIS DEL COMPORTAMIENTO

La psicóloga experimental se basa en el análisis del comportamiento y la modificación de la conducta la modificación de conducta se basa en la aplicación sistemática de técnicas de aprendizaje y principios para mejorar los comportamientos encubiertos y manifiestos de las personas y así facilitar un comportamiento favorecido de la vida. Según Burrhus Frederick Skinner la conducta verbal representa la extrapolación sistemática de los principios y conceptos del condicionamiento operante para dar cuenta que el lenguaje también es una conducta (Skinner, 1957)

REFORZAMIENTO VERBAL SOCIAL:

REFUERZAMIENTO POSITIVO:

Son todas las consecuencias que surgen a través de una conducta y que la persona considera beneficiosa y satisfactoria. Mediante este tipo de reforzador que es positiva o satisfactoria, se trata de encontrar una persona que trate de realizar la misma acción. Lo que una persona puede considerar como premio necesariamente no puede ser para otra persona (Skinner, 1953).

II.2 HALAGOS

Un halago es una crítica positiva que se recibe o da a una persona o cosa, en mayoría es exagerada y con algún interés propio de la persona que halaga. Un ejemplo es cuando la persona que elogia a una persona que es muy inteligente y a continuación le pide el favor de que conforme parte de su equipo. En este ejemplo se logra ver el interés de la crítica positiva. El halago es una expresión que demuestra que la persona tiene intención de felicitar a la otra persona. Un halago sincero, de la persona que elogia y por lo tanto la que recibe suele causar satisfacción, los seres humanos disfrutan de hacer sentir bien a los que están en su entorno. (Pérez & Gardey, 2011)

Existen ocasiones en que el halago se desprende de la expresión, sin que tenga la necesidad de hacer claro el halago. Quiere decir que cuando están en clases trabajando y de repente el docente habla a uno de sus alumnos y le dice: Santiago estas trabajando muy bien. Es como un halago inconsciente. (Skinner, 1957)

Hacer halagos a los ídolos es diferente a un halago que depende de la expresión y un halago sincero, el halago a una persona famosa es común hablar frases positivas de ellos, estos son los halagos intencionales o espontáneos, porque intentan ver lo bueno de ellos y no toman mucha atención a sus flaquezas, las personas que están del otro lado no disfrutan mucho de esta dinámica. Para mejorar el aspecto de vida, es necesario conocer los defectos,

entender sus raíces y buscar la manera de corregirlos. Es fundamental la presencia de gente sincera en nuestro alrededor, porque es imposible mirar nuestras acciones con total objetividad. (Skinner, 1938)

El halago también se puede llamar piropo es una lisonja o cumplido, por ejemplo, esto se da cuando las personas están enamoradas y tratan de conquistar de esa manera.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

III.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación empleado en este trabajo es pre experimental.

III.2 PARTICIPANTES

La prueba se aplicó a 20 personas adultas y jóvenes entre los 15 a 20 años de edad.

III.3 AMBIENTE

Varios centros comerciales donde se tuvo contacto con muchas personas.

III.4 VARIABLES

- Variable dependiente: Expresión facial.
- Variable independiente: Alago.

III.5 MATERIALES

- Cámara fotográfica
- Un celular para capturar vídeos.
- Hojas de papel (para escribir el comportamiento)
- Bolígrafos

III.6 PROCEDIMIENTO

En el presente trabajo realizado en los centros comerciales se observó a personas que se vestían de manera distinta y llamativa, nos acercamos a ellas y empezamos a hacerles halagos, seguidamente con la cámara o celular capturamos sus gestos faciales y finalmente anotamos sus emociones en las hojas de papel.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

En los siguientes resultados, se logró observar el cambio que produce un halago en las personas. A veces puede generar cambios positivos tanto como negativos.

Sujeto	Hombres jóvenes	Mujeres jóvenes	Hombres adultos	Mujeres adultas
Edad	14, 15, 16, 17	15, 16, 17	19, 20	18, 19, 20
Reacciones positivas	3 sonreían al comentario.	3 sonreían y contestaban rápidamente gracias.	4 sonreían al comentario.	3 sonreían y rápidamente contestaban gracias.
Reacciones indiferentes	2 ignoraron el comentario	2 se enojaron, porque pensaron que estaban siendo acosadas	1 ignoro el comentario	2 simplemente ignoraron el comentario.

Se pudo observar un cambio conductual repentino en las personas al ver los estímulos producidos.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

Se llegó a la conclusión de que elogiar a una persona de manera sincera genera muchas emociones distintas, no siempre la reacción de las personas es buena, pero mayormente son amables ante un halago. En el caso contrario existen otras personas que nos les gusta este tipo de elogios, ya que se sienten con un cierto grado de incomodidad, posiblemente porque no están acostumbradas a oír este tipo de halagos. En la presente investigación que se realizó gracias a la ayuda de 20 personas, se logró observar que a 7 hombres y a 6 mujeres les agradan los elogios, responden de manera grata, pero también se vio que 3 hombres y 4 mujeres no lo tomaron de buena manera. A veces las personas piensan que son invisibles ante los demás, pero al notar que alguna persona los elogia, la mayoría sonríe y se pone contenta ya que se da cuenta que no es un fantasma y comprende que, si es vista, existen ocasiones en que las personas se pueden sentir intimidadas o incluso se enojan probablemente porque piensan que las personas que elogian simplemente lo dicen por molestar. Finalmente, un halago puede generar alegría más que enojo.

REFERENCIAS

- Pérez, J., & Gardey, A. (2011). Definición de Obtenido de Definición de: <https://definicion.de/elogia/>
- Skinner, B. F. (1993). Ciencia y Conducta Humana . ProQuest.
- Skinner, B. F. (1938). El Comportamiento de los Organismos. Pro Quest.

“TE ABRAZO POR 0.50 BOIVIANOS”

AUZA, D., CHUQUIMIA, F., ILALUQUE, N. Y
ROJAS, Y.

RESUMEN

En el presente trabajo se analizó la reacción que pueden tener las personas al ver a una persona de sexo femenino en un centro comercial caminando con un letrero que decía “Te doy un abrazo por 0.50 Bs.”. Se pudo ver que las personas reaccionaban de una buena manera y participaban en el experimento, sin saber cuál era la razón o motivo de este. El método pre experimental, se utilizó en teorías de Albert Bandura.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación de campo se dio a cabo en el centro comercial Mega Center de la ciudad de La Paz ubicado en la zona sur, se recorrió el establecimiento con un cartel que tenía escrito la siguiente frase: “te doy un abrazo por 0.50 Bs.” para identificar la respuesta que se general presenatar el cartel .

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Todos sabemos qué es un abrazo o en qué consiste el acto de abrazar. Según lo define la RAE en su primera acepción sería el acto de ceñir con los brazos, aunque también señala otras como el estrechamiento de los brazos en señal de cariño o el hecho de rodear, ceñir por sí mismo. También se define como estrechar a otra persona entre nuestros brazos como forma de saludo, dar afecto o consuelo. Si hacemos memoria y echamos manos de nuestros recuerdos, seguro que encontraremos numerosas situaciones que dibujan una sonrisa al recordarlas en las que un abrazo fue suficiente como consuelo, acto de cariño o respuesta a algo que necesitábamos; incluso también como un regalo de nuestros seres queridos. (Sánchez, 2013)

JUSTIFICACIÓN

Se realizó la investigación a causa de poder analizar la respuesta de las personas al ver el cartel “Te doy un abrazo por 0.50 Bs” y si accedían a dar dicho abrazo.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

· Observar la reacción de las personas al exponer un cartel con la frase escrita “Te doy un abrazo por 0.50 Bs.”

OBJETIVO ESPECÍFICOS

- Exponer el estímulo que causa el efecto visual del cartel que dice “Te doy un abrazo por 0.50 Bs.”
- Registrar la cantidad de abrazos recibidos y rechazados.

HIPÓTESIS

El cartel con la frase escrita “Te doy un abrazo por 0.50 Bs.” Si genera un efecto visual hacia las personas y causa un estímulo-respuesta.

MARCO TEÓRICO

Sabemos por experiencias propias la gran importancia que tienen las emociones en nuestras vidas. Los seres humanos podemos experimentar la vida emocionalmente: siento, luego existo. La emoción se define como una experiencia corporal, viva, veraz, situada y transitoria que impregna el flujo de conciencia de una persona, lo cual es percibida en el interior de y recorriendo el cuerpo, que durante el transcurso de su vivencia, sume a la persona y a sus acompañantes en una realidad nueva y transformada, la realidad de un mundo constituido por la experiencia emocional. Para Kemper, la definición de emoción primaria de Seymour es muy útil; lo cual participa en ciertas clases de conductas biológicamente adaptivas caracterizadas por unos peculiares estados de excitación, fisiológicas, o peculiares sentimientos o estados afectivos y un peculiar estado de receptividad, y también pautas de reacciones positivas. Lawler define a las emociones como estados evaluativos, sean positivos o negativos, que tienen elementos fisiológicos, neurológicos y cognitivos. Y Brody ve a las emociones como sistemas motivacionales con componentes fisiológicos, conductuales, experienciales y cognitivos, que tienen una valencia tanto positiva y negativa (sentirse bien o mal), que varían y que suelen estar provocadas por situaciones interpersonales o hechos que merecen nuestra atención porque afectan a nuestro bienestar (Bericat, 2012).

Las emociones se dividen en dos diferentes clases de estados afectivos, una de ellas son las emociones primarias; que se consideran en respuestas universales, fundamentalmente fisiológicas, evolutivamente relevantes, biológicas y neurológicamente innatas. Las emociones secundarias; pueden resultar una combinación con las primarias, están muy condicionadas tanto social y culturalmente. Para algunos autores dentro de las emociones primarias están lo que es la ira, el miedo, la depresión o la satisfacción-felicidad, la aversión-miedo, la aserción-ira, la decepción-tristeza y el sobresalto-sorpresa. Y la culpa, la vergüenza, el amor, el resentimiento, la decepción o la nostalgia serían emociones secundarias (Bericat, 2012).

Gordon distingue entre emociones y sentimientos, que según él serían pautas socialmente construidas de sensaciones, gestos expresivos y significados culturales organizados en torno a la relación de un objeto social. Lawler divide las emociones en dos una de ellas es emociones globales; son respuestas genéricas al resultado de una interacción, otra de ellas es las emociones específicas; se define mediante un esfuerzo interpretativo (Bericat, 2012).

Los abrazos son la muestra de afecto más poderosa que existe. Los abrazos existen principalmente para demostrar a la otra persona que tenemos algo de afecto hacia ella. Un abrazo puede servir para muchas cosas como ser; mejora la autoestima (los abrazos generan dopamina y serotonina, son neurotransmisores que aumentan la felicidad, el bienestar y la tranquilidad),

relaja los músculos (cuando abrazamos nuestros músculos se relajan), reduce el riesgo de padecer demencia, se rejuvenece el cuerpo (cuando abrazamos estimulamos el proceso de transporte del oxígeno a los tejidos), aumenta tu seguridad y confianza (Gómez, 2017).

El abrazo es un excelente medio de comunicación que no necesita ser hablado ni expresado a través de la palabra. Los abrazos son momentos repletos de felicidad capaces de emocionar hasta el corazón más duro porque tienen el poder de traspasar corazas. Abrazar también es una maravillosa forma de dar amor a los que nos rodean, es acariciar el alma de quien tenemos cerca. Lo importante no es solo recibir abrazos, sino también darlos, y pedirlos si es necesario (Cuevas, 2017).

Albert Bandura centra la base de su estudio sobre los procesos de aprendizaje en la interacción entre el aprendiz y el entorno. Y, específicamente, entre el aprendiz y el entorno social. Mientras que los psicólogos conductistas explicaban la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos mediante una aproximación gradual basada en varios ensayos con reforzamiento, Bandura intentó explicar por qué los sujetos que aprenden unos de otros pueden ver cómo su nivel de conocimiento da un salto cualitativo importante de una sola vez, sin necesidad de muchos ensayos. La clave la encontramos en la palabra "social" (Bandura, 1977).

MÉTODO

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este experimento fue realizado basado la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura en donde destaco el aprendizaje por observación. Es decir, cómo una persona puede emplear una actitud con otra y otras al ver esa actitud querer repetirla. Eso paso en el experimento del abrazo, tuvo que iniciar una persona para que las demás perdieran el miedo o vergüenza de abrazar a la joven que vendía abrazos por 0.50 Bs. Por otro lado a diferencia de Bandura, en el experimento realizado no se trabajó con niños. El análisis realizado a éste experimento fue a través de la observación puesto que no se tomó ningún tipo de prueba, entrevista o encuesta. Los participantes de ésta investigación fueron personas al azar, entre los participantes están jóvenes, adultos y adultos mayores. Personas de género masculino y femenino. El ambiente en el cual se realizó la investigación fue el "Mega Center" en la zona Irpavi.

PARTICIPANTES

No hubo una clase de sujeto específica, por lo tanto se tuvo:

- Hombres y mujeres jóvenes
- Hombres y mujeres de mediana edad
- Hombres y mujeres de la tercera edad

AMBIENTE

El siguiente trabajo de campo se dio a cabo en el centro comercial Mega Center de la ciudad de La Paz ubicado en la zona sur. En un principio se realizó el experimento en las puertas de este establecimiento, posteriormente se recorrió el patio de comidas, salas de juegos, y también donde se procede a comprar las entradas para entrar al cine.

VARIABLES

VARIABLE DEPENDIENTE

Los abrazos recibidos y rechazados de parte de las personas que participaban en el experimento.

VARIABLE INDEPENDIENTE

El cartel que sostenía la joven con la frase escrita "Te doy un abrazo por 0.50 Bs."

MATERIALES

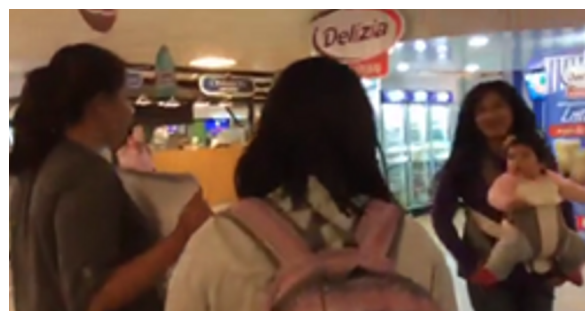
- Un cartel con la frase "Te doy un abrazo por 0.50 Bs."
- Un cuaderno y lápiz para tomar nota de las observaciones.
- Una cámara para filmar en proceso del experimento.

PROCEDIMIENTO

El procedimiento fue ir al Mega Center y caminar por sus adentros y ver cuántas personas se acercaban para dar un abrazo a la joven que estaba sosteniendo el cartel. Hubo varias personas (en su mayoría mujeres) que se acercaron para brindar un abrazo y pagaron los 0.50Bs. O incluso 1.00 Bs. Sin problema y sin preguntar cuál era la causa de ese acto. Las personas que rechazaron el abrazo en su mayoría fueron varones y parejas de novios.

CONCLUSIONES

Al realizar este experimento se pudo ver que la gente en su mayoría no tiene inconvenientes de abrazar a una joven sosteniendo un cartel con la frase "Te doy un abrazo por 0.50 Bs." Ni a pagar e respectivo monto de dinero, se pudo identificar la respuesta del estímulo que se expuso.



RESULTADOS

ABRAZOS

RECIBIDOS

ABRAZOS

RECHAZADOS

<i>MUJERES</i>	13	3
<i>VARONES</i>	2	7

REFERENCIAS

Almansa Martínez, A., Fonseca, Ó., & Castillo Esparcia, A. (Marzo,2013). Redes sociales y jóvenes Universidad de Huelva .

Bandura, A. (1977). La teoría del aprendizaje social.

Bericat, E. (2012). Emociones. Sociopedia.isa , 13.

Cuevas, G. S. (2017). El poder de un abrazo. La mente es maravillosa , 15.

Gómez, D. (2017). Abrazos. Navigate , 13.

Conzález Méndez, R. (2003). La dinámica de la violencia en las parejas jóvenes. Dialnet 231-243.

Conzalez Mendez, R., & Santana Dolores, J. (2001). La violencia en parejas jóvenes. Red de Revistas Científicas de América Latina , 127-131.

larousse editorial. (jueves de febrero de 2019). <https://es.thefreedictionary.com>. Obtenido de <https://es.thefreedictionary.com>: <https://es.thefreedictionary.com>

Maeso, P. P. (2011). entorno familiar. Dialnet , 220-233.

Rohlfs Barbosa, I. (2007). Género, desigualdades y salud pública. Dialnet , 60-71.



“LA HEROICA TRAVESÍA DE CAPITÁN AMÉRICA EN LEGOLAND”

AUZA, D., CHUQUIMIA, F. Y TARQUI, V.

RESUMEN

El experimento de la materia Psicología experimental I de primer semestre de la carrera de psicología en la Universidad La Salle que tuvo lugar en el laboratorio de la misma. Se aplicó el método condicionamiento operante, se le asignó el nombre de Capitán América al sujeto experimental, la temática del laberinto utilizada fue Legoland, con dimensiones de 40cm x 40cm y contaba con una gran variedad de obstáculos para que el sujeto pueda salir, empuje puertas, suba gradas, pase por un tubo, etc. Se aplicaron tres fases en el experimento: La adaptación, moldeamiento y la estabilización de la conducta. Se utilizó un prompt para instigar la conducta del sujeto experimental al recorrer el laberinto decrementando el tiempo del recorrido con la práctica continua, se controló su peso tanto al entrar como al salir de cada sesión. Al final del recorrido se utilizó pelets para estimular al sujeto y para que siga recorriendo de manera fluida el laberinto. El sujeto pasó por las tres fases con éxito, al final del experimento no fue necesario el uso de prompt y recorrió el laberinto en un tiempo bastante corto.

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

El condicionamiento operante consiste en lograr que el sujeto experimental emita una conducta que no está asociada a un estímulo específico, sino que esta es emitida por refuerzos, ya sean positivos o negativos (Skinner, Condicionamiento Operante, 1938)

Desarrollado por B.F Skinner, el condicionamiento operante es una forma de aprender por medio de recompensas y castigos. Este tipo de condicionamiento sostiene que una determinada conducta y una consecuencia, ya sea un premio o castigo, tienen una conexión que nos lleva al aprendizaje (Skinner, Science and human behavior, 1953)..

I.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Es posible manipular el tiempo en el que recorre el sujeto experimental el laberinto?

I.2 JUSTIFICACIÓN

Con este trabajo de investigación se busca demostrar si en realidad es posible manipular el tiempo en el que recorre el sujeto experimental el laberinto mediante la práctica continua y el condicionamiento operante.

La motivación está bastante relacionada con la probabilidad de ocurrencia de una respuesta determinada (Skinner, Science and human behavior, 1953) que en este caso es el tiempo de recorrido del laberinto.

I.3 OBJETIVOS

I.3.1 OBJETIVO GENERAL

Analizar el tiempo en el que recorre el sujeto experimental el laberinto.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar la privación de alimento durante 48 horas al sujeto experimental para generar un estímulo que cause una respuesta.
- Analizar la adaptación del sujeto en el laberinto para así posteriormente aplicar el moldeamiento
- Demostrar el proceso de moldeamiento de conducta del sujeto experimental.

1.4 HIPÓTESIS

Privando de alimento sólido 48 horas al sujeto experimental se lograra que recorra el laberinto en menor tiempo y con más facilidad.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

El condicionamiento operante es una forma de enseñanza, mediante la cual un sujeto tiene más probabilidades de repetir las formas de conducta que conllevan consecuencias positivas y menos probabilidad de repetir las que conllevan consecuencias negativas. Es un tipo de aprendizaje asociativo, este tiene que ver con el desarrollo de nuevas conductas en función de sus consecuencias y de la práctica, y no con la asociación entre estímulos y conductas como ocurre en el condicionamiento clásico (Skinner, Condicionamiento Operante, 1938).

El término fue introducido por el Psicólogo Burrhus Frederic Skinner, aunque hoy se prefiere el de «condicionamiento instrumental», introducido por Edward Thorndike, por ser más descriptivo. Éste 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 propone que aquellas respuestas que se vean reforzadas tienen tendencia a repetirse y aquellas que reciban un castigo tendrán menos probabilidad de repetirse (Skinner, Condicionamiento Operante, 1938).

La investigación sobre el condicionamiento operante ha dado lugar a una tecnología muy minuciosa para la enseñanza, denominada modificación de conducta (Borda, 2010)

Cuando se promueve la adquisición de una conducta nueva, se encontró que en varias ocasiones el sujeto experimental jamás emitió la conducta que se desea reforzar o solamente la posee parcialmente. Es por esa razón que se aplica el método denominado moldeamiento. Moldeamiento. Es una técnica para la adquisición

de una conducta deseada que consiste en seleccionar primero una conducta operante con una tasa alta y posteriormente ir modificando la relación establecida entre una conducta particular y el reforzamiento, hasta que se aprende la conducta deseada (Borda, 2010).

Según Skinner, se debe estudiar a la conducta en el ambiente mismo, diseñando técnicas que permitan relacionar datos entre interacción y comportamiento del organismo expuesto al ambiente controlado (Borda, 2010).

En las investigaciones de laboratorio se utilizan diversos instrumentos que le permiten al investigador analizar los resultados en base a la observación, el control y el registro de la conducta, en el espacio experimental se puede utilizar también laberintos

de observación conductual, prompt para instigar al sujeto recorrer el laberinto y pelets como refuerzos positivos (Borda, 2010).

CAPÍTULO III MÉTODO

III.1 CARACTERÍSTICAS DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de tipo experimental, es decir, que tiene un alto control sobre las variables y busca probar si hay relaciones entre las causas y los efectos (Salkind, 1998).

III.2 PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN O SUJETO

El sujeto experimental utilizado para la investigación es de orden roedor, especie mus músculos y recibe el nombre de Capitán América.

III.3 AMBIENTE

El experimento de la materia Psicología experimental I de primer semestre de la carrera de psicología en la Universidad La Salle, tuvo lugar en el laboratorio de la misma, específicamente en un laberinto 40cm x 40 cm con una altura de 12cm, una base de madera, y hecha con Legos, que tenía varios obstáculos, hecha con diversos materiales reciclados.

III.4 VARIABLES

III.4.1 VARIABLE DEPENDIENTE

La variable dependiente fue el recorrido del laberinto el cual fue motivado por el estímulo utilizado, el cual fue inicialmente empujarlo con un prompt como estímulo discriminativo para reducir la conducta de quedarse en el mismo lugar del laberinto, posteriormente se dejó de utilizar el prompt y se empezó a colocar pelets al final del laberinto en los lugares donde se le dificultaba (Salkind, 1998).

III.4.2 VARIABLE INDEPENDIENTE

La variable independiente fue la privación de alimento solido durante 48 horas al sujeto experimental, motivación al recorrer el laberinto a causa de la necesidad de alimento resultado de la variable independiente utilizada.

III.5 INSTRUMENTOS

- Laberinto
- Prompt
- Pelets
- Avena
- Aserrín
- Bebedero
- Rueda
- Hojas de registro
- Bolígrafos

III.6 PROCEDIMIENTO

Se colocó al sujeto experimental en el nombre de Capitán América en el laberinto diseñado específicamente para su recorrido el cual tiene diversos obstáculos en su interior, al principio se utilizó el estímulo discriminativo, es decir que se le dio un toque con el prompt cada vez que se quedaba quieto, se desviaba del camino o se trepaba por las paredes del laberinto, hasta que empezó a realizarlo por su cuenta. Posteriormente se le privó de alimento sólido por 48 horas antes de realizar el recorrido y se colocó pelets al final y en todas las partes del laberinto que le resultaban complicadas y al final solo se colocó comida solamente en la meta. El primer tiempo mencionado en la tabla fue de tres minutos y treinta segundos, lo que fue la línea base para seleccionar las partes que le resultaban complicadas y los lugares en los cuales dejaba de trabajar.

A partir de eso empezó a entrar en la fase de adaptación, luego de moldeamiento hasta llegar a la fase de mantenimiento de conducta donde realizaba el recorrido en menos tiempo y con menos estímulos.

CAPÍTULO VI RESULTADOS

A continuación se presentaran los resultados obtenidos tras finalizar la experimentación en el laberinto:

Nombre del sujeto: Capitán América

Peso Ad-Libitum: 29 gramos

Fecha de Nacimiento: 08 de Enero, 2019

Fecha de Inicio del Experimento: 13 de Marzo, 2019

Fecha de Finalización del Experimento: 22 de Mayo, 2019

Fecha M-D-A	Situación experimental	Peso entrada	Peso salida	Duración de sesión	Observaciones
20/03/19	Adaptación	28 gramos	28 gramos	45 minutos	Esta es la etapa inicial y se está adaptando a su jaulita.
27/03/19	Adaptación	34,1 gr.	33,7 gr.	45 minutos	Le compramos una rueda y la pusimos a su jaulita, se subió de inmediato haciéndola girar mucho.
03/04/19	Adaptación	34,1 gr.	33,7 gr.	45 minutos	Lo pusimos en el laberinto y no se movió le dio miedo.
10/04/19	Adaptación	30 gramos	29,6 gr.	45 minutos	Se movilizó por el laberinto con la ayuda del prompt.
17/04/19	Adaptación	32 gramos	30,8 gr	45 minutos	Con la utilización del prompt recorrió todo el laberinto con los obstáculos puestos.

Grupo: "5"

Nombre del Sujeto: "Capitán América"

Peso Ad-Libitum: 29 gramos

Número de Sesión: 8 Duración de Sesión: 45 minutos

Inicio: 12:15 p.m. Finalización: 13:00 p.m.

Fecha: 24 de Abril, 2019

FECHA	HORA INICIO	HORA FINAL	TIEMPO DE RECORRIDO
24 de abril	12:15	13:00	3 min. 30 seg.
30 de abril	12:15	13:00	5 min. 32 seg.
8 de mayo	12:15	13:00	9 min. 3 seg.
15 de mayo	12:15	13:00	36 seg.
22 de mayo	12:15	13:00	24 seg.

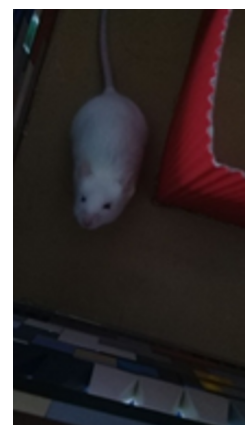
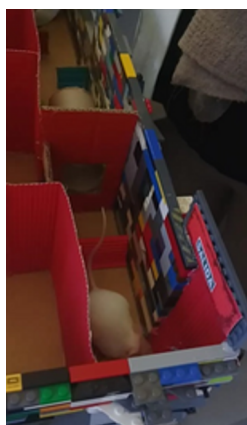
CAPÍTULO V

DISCUSIONES Y CONCLUSIONES

Al finalizar el experimento Capitán América logró realizar el recorrido en 24 segundos con ningún uso del prompt lo cual es uno de los más cortos tiempos en los que logró recorrer el laberinto, con lo que se llega a la conclusión que mediante el condicionamiento operante si se puede manipular el tiempo en el que el ratón recorrió el laberinto.

REFERENCIAS

- Borda, X. (2010). Análisis experimental y diseño conductual. La Paz: Arellano ediciones.
- Salkind, N. J. (1998). Métodos de Investigación. México: Prentice Hall.
- Skinner, B. (1938). Condicionamiento Operante. Lugar: Editorial
- Skinner, B. (1953). Science and human behavior. Lugar: Editorial



“RAFITA EL JUGADOR EXTREMO”

CASTILLO, J. Y POMA, Y.

RESUMEN

El condicionamiento experimental de Rafael (ratón de laboratorio o sujeto experimental), se fue verificando a través de un registro sistemático de sus conductas del sujeto experimental.

Se elaboró un laberinto con obstáculos para el sujeto, por la cual es controlando por la Tabla de Registro de la Situación Experimental. Donde consiste en dos etapas, la primera etapa Registró de Adaptación (el sujeto explora el laberinto), la segunda etapa Registró de Moldeamiento (apuntes de las respuestas que son consideradas durante minuto a minuto, durante se presente toda la sesión, acumular información de su conducta y buscar un refuerzo). Con estas dos etapas que se realizan con el sujeto experimental.

El laberinto tiene la función de que el sujeto experimental pueda vencer los obstáculos con poca dificultad. Teniendo un seguimiento específico durante todo el procedimiento ya mencionando anteriormente, utilizando como base la variable independiente (una causa es una variable independiente y un efecto es una variable dependiente).

Nos llegamos a dar cuenta en sus reacciones y como lograba corresponder a cada estimulación causando así una respuesta del sujetó experimental. Ya que cada estímulo genera una respuesta y logrando así poder mejorar mediante un refuerzo que se le puede otorgar.

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

I.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Sea visto diferentes conductas que reflejaba el ratón desde la primera vez a que lo tuvimos el ratón era un poco agresivo y no se le podía manipular, cuando empezamos a registrar su comportamiento en la etapa de ADAPTACIÓN el ratón se podía esconder en el laberinto y buscaba lugares donde no lo pudieran ver, el sujeto experimental “Rafael” en la etapa de adaptación se pudo ver que el ratón experimentaba el laberinto recorriendo cada rincón del laberinto y no tenía muchas ganas de trabajar, como ya conocía el recorrido se empezó con la privación que consistía en quitarle la comida. El comportamiento de Rafael cambio cuando se empezó la etapa de PRIVACIÓN antes de hacer el recorrido en el laberinto

y al finalizar el recorrido si tenía un premio que era el pelet.

En el presente trabajo lo que se quiere lograr es disminuir el tiempo que recorre el laberinto que se dio en la primera sesión y ver cuál fue el cambio en la última sesión y así poder comprobar si el estímulo “PRIVACION” tuvo algo que ver en el cambio de conducta.

I.2 JUSTIFICACIÓN

El aporte de este experimento es poder comprobar si utilizando el condicionamiento operante que trata de un proceso en el cual frecuencia que ocurre ante una conducta se modifica o se altera por las consecuencias que esa conducta produce. Sabiendo que un estímulo genera una respuesta, para esta investigación el estímulo es la privación y lo que genera es la reducción del tiempo que puede transcurrir el laberinto

y así poder verificar que el estímulo que utilizamos era el correcto.

I.3. OBJETIVOS

I.3.1. OBJETIVO GENERAL

Registrar el tiempo recorrido en el laberinto

I.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fase de adaptación
- Privación
- Moldeamiento
- Decrementar el tiempo recorrido en el laberinto.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

CONDICIONAMIENTO OPERANTE

Es una forma de aprender por medio de recompensas y castigos. El condicionamiento operante sostiene una determinada conducta y se asume a las consecuencias ya sea un premio o castigo, tiene una conexión que nos lleva a aprender. También trata de negar la creencia de que los pensamientos y motivaciones internas no son responsables de que el aprendizaje de un comportamiento, Skinner creía que solo las causas externas de comportamiento deberían considerarse(Sincero Mae, 2011).

REFORZAMIENTO

Es fundamental la consecuencia que determina una respuesta en la adquisición de un nuevo comportamiento. Por reforzamiento se entiende a la consecuencia que se administra a un organismo muy pronto cuando emite una determinada conducta y la consecuencia incrementa la probabilidad la futura respuesta en circunstancias y condiciones determinadas (Borda, 2010).

REFORZAMIENTO

Al promover una nueva adquisición conductual se encuentra que en ocasiones el sujeto nunca imita una conducta que se desea reforzar la posee parcialmente. Entonces se aplica el método denominado (moldeamiento por Aproximaciones Sucesivas y refuerzo diferencial) (Borda, 2010).

El primer paso del moldeamiento es poder determinar de manera precisa cual será la conducta que se desea establecer. Esta conducta es reforzada hasta que se emita una frecuencia aceptable (Borda, 2010).

ALIMENTACIÓN

Aunque el ratón coma cantidad de alimentos lo más adecuado para el trabajo en laboratorio son los granos (trigo, sorgo, avena, soya), y tener agua a su disposición. Un ratón sujeto de laboratorio su alimentación debe ser prescrito de acuerdo al régimen de privación que establecen cada grupo y con los pelets en situación experimental. Los pelets están hechos en base a harina blanca, harina amarilla, leche en proporciones iguales. Antes de utilizarlos deben secar perfectamente exponiéndolos al sol (Carmen Wilde, 2009).

CAPÍTULO III MÉTODO

III.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de tipo experimental la cual se tiene control de las dos variables como ser la Dependiente e Independiente.

III.2. CARACTERÍSTICAS DEL SUJETO

En la investigación realizada se utiliza un solo sujeto con las siguientes características.

Nombre	Genero	Clase	Orden	Especie
Rafael	Animal	Mamífero	Roedores	Mus Músculos

III.3. AMBIENTE

El ambiente que debe tener un ratón de laboratorio es la jaula tiene que estar segura tiene que estar con un candado para que la puerta este cerrado, debe ser confortable tiene que estar apto para el ratón para que se mueva libremente, tiene que estar ventilado no cerrado completa mente. Tiene que tener aserrín par que haga sus desechos sean eliminados en él. Por otro lado, se aconseja que ponga un poco de algodón para que el ratón haga sub lecho. Debe tener agua y comida. Se debe usar bebederos para el agua y unos tazones de pequeña altura para su comida. Debe ser higiénica y segura fácil de limpiar y se debe limpiar la jaula para que el ratón no se contamine o se enferme, la temperatura tiene que estar templada. (Carmen Wilde, Manual Básico de Laboratorio , 2009)

III.4. VARIABLES

III.4.1. VARIABLE DEPENDIENTE

La variable dependiente es la que no podemos manipular que sería la conducta que presenta el sujeto.

III.4.2. VARIABLE INDEPENDIENTE

La variable independiente es la que si podemos manipular y seria la privación que se le da al sujeto por 3 días.

III.5. INSTRUMENTOS

En los instrumentos que se utiliza un laberinto que tiene distintos obstáculos para que el ratón no pueda pasar fácilmente y so se le sea fácil el laberinto. Para el refuerzo se utiliza los pelets que se le utiliza como recompensa para el ratón cuando termina el recorrido del laberinto, el otro instrumentó que se utiliza es el prontr que se utiliza como refuerzo para el ratón.

III.6. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación efectuada es de tipo experimental la cual podemos tener control de las dos variables las cuales son la dependiente e independiente.

III.7. PROCEDIMIENTO

Se coloca al sujeto (Rafael) en el laberinto diseñado para que realice el recorrido con diversos obstáculos en su interior, el estímulo descriptivo era el prompt que se le daba un toque al sujeto para que pueda recorrer el laberinto y no se detenga. Posterior mente se le quita el alimento por 3 días para que pueda recorrer y disminuya el tiempo, colocando al final de recorrido un pelet como refuerzo.

CAPÍTULO IV RESULTADOS

Registro de Situación Experimental

Tabla de REGISTRO DE LA SITUACION

EXPERIMENTAL

Nombre de sujeto: Rafael

Peso: 26 gramos

Fecha de Nacimiento: de Marzo

Fecha de inicio del experimento: 13/Marzo/2019

Fecha de finalización del experimento: 22/Mayo/2019

REGISTRO DE ADAPTACION

Fecha M - D - A	Situación Experimental	Peso Entrada	Peso Salida	Duración de Sesión	Observaciones
13-03-19	Adaptación	26 g	25,7 g	45 minutos	Primera vez en el laberinto.
20-03-19	Adaptación	25 g	25,5 g	45 minutos	Explora el laberinto.
27-03-19	Adaptación	26 g	25,8 g	45 minutos	Explora el laberinto.
03-04-19	Adaptación	27 g	24,6 g	45 minutos	Explora el laberinto de forma activa.

El registro de adaptación tiene como función elaborar un seguimiento de la conducta, donde el sujeto exploraba y reconocía el laberinto, tuvo un tiempo de 4 días con 1 hora y 8 minutos. Para que el sujeto pueda reconocer el laberinto y hacia poder disminuir su tiempo de recorrido.

REGISTRO DE MOLDEAMIENTO

10-04-19	Moldeamiento	21,8 g	22,2 g	45 minutos	Primer día de previsión de alimento.
17-04-19	Moldeamiento	26,2 g	25 g	45 minutos	Segundo día de previsión de alimento. Recorre el laberinto de forma activa
30-04-19	Moldeamiento	26,8 g	26,6 g	45 minutos	Se detiene en la torre de espiral
08-05-19	Moldeamiento	26,2 g	27 g	45 minutos	Se detiene en la torre de espiral en la tercera curva (oscuridad)
15-05-19	Moldeamiento			45 minutos	Se queda debajo del puente, acicalándose y se llega estresar.

El registro de moldeamiento tiene la función de realizar el seguimiento de la conducta, tiempo entre minutos y segundos. Donde se verifica el número de respuestas por el estímulo o refuerzo. Donde se le priva el alimento por 3 días, tuvo un tiempo de 5 días con 2 horas y 25 minutos.

REGISTRO DE COSTO Y MAGNITUD EXPERIMENTAL

Se hace unas estimaciones del total de horas y días que se requerirán para cada fase del trabajo y para todo el experimento.

TABLA COSTOS Y MAGNITUD EXPERIMENTAL

Etap a	Horas	Días	Total
1	1 hora y 8 minutos	4	4 días con 1 horas y 8 minutos
2	2 horas y 25 minutos	5	5 días con 2 horas y 25 minutos
TOTAL	4 horas	9	

CAPÍTULO V CONCLUSIONES

Al finalizar con el experimento el sujeto (rafael). el primer recorrido que se pudo calcular fue de 1' con 42" y el último fue de 52" en el recorrido de laberinto. Logrado así una diferencia entre los tiempos de inicio y el ultimo recorrido que realizo el sujeto en el laberinto.

CAPÍTULO VI REFERENCIAS

Borda, X. (2010). Analisis Experimental y Diseño Conductual. En B. Ximena, Analisis Experimental y Diseño Conductual (págs. 25-28). La Paz.

Carmen Wilde, M. (2009). Manual Basico de la Conducta . En M. d. Wilde, Manual Basico de la Conducta (pág. 18). San Pablo.

Carmen Wilde, M. (2009). Manual Basico de Laboratorio . En M. d. Wilde, Manual Basico de Laboratorio (pág. 23). San Pablo.

Sincero Mae, S. (10 de Mayo de 2011). Explorable.com. Recuperado el 27 de Mayo de 2019, de Explorable.com: <https://explorable.com/es/condicionamiento-operante>



“MEMORIA SENSORIAL PARA IDENTIFICAR DIFERENTES

CAMACHO, K. DÍAZ, C., GARCÍA, M.F. Y
PRIETO, M.

RESUMEN

La presente investigación pre experimental tiene como objetivo demostrar la importancia de la memoria sensorial, así como sus funciones y los tipos que existen de la misma. Mediante el experimento realizado a 20 participantes seleccionados al azar, se demostrará que el ser humano utiliza la memoria sensorial en su diario vivir, mayormente de manera inconsciente y de la relación que esta llega a tener con lo que se conoce como memoria a corto plazo. Los tipos de memoria sensorial serán descritos para lograr entender la importancia de cada uno y la utilidad que tiene. Los resultados brindados por el experimento demuestran que los participantes utilizaron la memoria sensitiva para lograr determinar el objeto que tenían en sus manos. Se determinó el comportamiento de los sujetos antes, durante y después del experimento, calculando el tiempo de reacción a cada estímulo, los participantes tenían los ojos vendados. En conclusión, la memoria sensorial puede encontrarse en el cerebro de todo ser humano, como una ayuda para describir y recordar distintos objetos y sensaciones utilizados en el diario vivir.

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

I.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Se define memoria como un proceso psicológico que nos ayuda a retener información codificada o almacenar experiencias. Esta información puede recuperarse de manera voluntaria e involuntaria. La memoria puede fallar, ya sea durante un corto lapso o de manera permanente. El ser humano, no es completamente consciente del trabajo que realiza su memoria, por ello no solemos darnos cuenta de que la memoria está ahí hasta que en un momento falla (Ballesteros, 2019).

En síntesis, la memoria codifica, almacena y recupera información que en un futuro será necesaria para que el individuo pueda subsistir en base a los conocimientos almacenados. La memoria puede almacenar enormes cantidades de información, lo que no nos asegura un funcionamiento perfecto de la misma (Ballesteros, 2019).

La memoria sensorial es conocida por activarse al recibir estímulos del exterior a través de los sentidos, como el oído, el tacto o la vista. También funciona como un filtro para seleccionar distintos tipos de información que debe conservarse o desecharse. Mantiene durante periodos cortos la información obtenida a través de los sentidos, esto ayuda a que el cerebro pueda procesar los estímulos para que finalmente estos sean registrados sensorial mente (Ballesteros, 2019).

Este tipo de memoria funciona también como un nexo a la memoria a corto plazo. Al tener el estímulo sensorial, la información más importante que se retiene es derivada a la memoria a corto plazo a través del filtro mencionado anteriormente, lo que ayuda al cerebro en su selección de información necesaria e información desechable. La memoria sensorial puede dividirse en tres grandes áreas: la memoria sensorial irónica, la memoria sensorial ecoica y la memoria sensorial háptica (Ballesteros, 2019).

I.2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo es la función de memoria sensorial en la estimulación del cerebro al activarse por la sensación de que se encuentra dentro de la caja?

I.3. JUSTIFICACIONES

I.3.1. JUSTIFICACIÓN ACADÉMICA

En la presente investigación se describe la importancia de la memoria sensorial, y de cómo esta se divide en distintas áreas, es necesario recalcar el gran papel de la memoria sensorial, ya que con esta se puede percibir y organizar la información recibida, para luego convertirse en una base fundamental de la comprensión de la mente humana (Valera Ruiz, Ávila Costa, & Fortoul Van der Goes, 2019).

I.3.2. JUSTIFICACIÓN CONTEMPORÁNEA

Esta investigación recalca la importancia de lo que es la memoria sensorial, ya que en la actualidad se ven comúnmente personas que sufren de distintas discapacidades. Gracias a esta memoria se puede llegar a conectar el entendimiento y la comprensión con el desarrollo profundo de los sentidos y así lograr comunicarse con su entorno (Myers, 2019).

I.4. OBJETIVOS

I.4.1. OBJETIVO GENERAL

Análisis, estudio y actividades a base de estimulación didácticos para la estimulación de la memoria sensorial, el recordar o adivinar que hay dentro de la caja correspondiente.

I.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Especificar cuál es la función de la memoria sensorial con diversas estimulaciones para la función sensorial.
- Proponer esta estimulación para la función sensorial en las personas.
- Realizar el estudio correspondiente para el uso de la memoria sensorial por parte del cerebro.

I.5. HIPÓTESIS

I.5.1. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

Los sujetos experimentales lograrán identificar los distintos objetos de experimentación.

I.5.2. HIPÓTESIS NULA

Los sujetos experimentales no lograrán identificar los distintos objetos de experimentación.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

II.1. MEMORIA SENSORIAL

Una de las primeras investigaciones respecto a este fenómeno se produjo en 1740 por Johann Andreas Segner, en un experimento, Segner ató un trozo de carbón resplandeciente a una rueda giratoria y la rotó a velocidad ascendente hasta que un círculo completo de luz era perceptible por el observador. Calculó que para poder producir este podría ser en efecto, el trozo de carbón necesitaba realizar una vuelta completa en menos de 100 milisegundos (Carvalho Gómez, 2019).

Se sigue considerando que la memoria sensorial opera dentro de este espacio de tiempo aproximado (por debajo de un segundo y ciertamente no por encima de dos), y por lo tanto puede observarse que su vida útil es extremadamente corta. También es caracterizada por estar fuera del control de la conciencia (es decir, ocurre automática y espontáneamente). Aunque retiene información por un corto período, no se la debe confundir con la memoria de corta duración e igualmente es llamada de este modo para distinguirla de la de larga duración, aquella que puede archivar información durante una vida entera (Carvalho Gómez, 2019).

La memoria sensorial es el tipo de memoria que permite retener impresiones de información sensorial después de que el estímulo percibido haya desaparecido, hace referencia a los objetos detectados mediante los receptores sensoriales del organismo, los cuales son retenidos temporalmente en los registros sensoriales (Gratacós, 2019).

La memoria sensorial es aquella que registra, de forma bastante breve, la información que recibimos a través de los sentidos. Por lo general, esta memoria proporciona un informe preciso del ambiente tal como lo experimenta el sistema sensorial. Sin embargo, si no hemos prestado particular atención a esta información, solo podremos conservarla por algunos mili segundos, no debemos confundir la memoria sensorial con la memoria a corto plazo, ya que esta es capaz de retener información por varios segundos (oposiciones.net, 2019).

Los registros sensoriales contienen una elevada capacidad de almacenamiento de información pero sólo son capaces de mantener imágenes precisas de información sensorial durante un tiempo muy limitado (Gratacós, 2019).

De forma general, se han establecido dos tipos principales de memoria sensorial: la memoria icónica y la memoria ecoica, el primero resulta un componente del sistema de memoria visual. El segundo tipo de memoria sensorial trata de un componente de la memoria a corto plazo que se encarga de retener información auditiva (Gratacós, 2019).

Lo principal de la memoria sensorial, es gracias a las funciones que posee, por ejemplo, el hecho de mantener una imagen durante un tiempo determinado en el cerebro. Mientras que luego ese momento pueda ser utilizado para realizar alguna tarea de interpretación (Rodríguez, 2019).

Lo segundo es que gracias a la memoria sensorial podemos recordar imágenes que tal vez haya pasado mucho tiempo, aún es posible recordar ese momento. Lo cual puede volverse muy importante, sobre todo, en el ámbito sentimental. Como recordar también, de igual manera, momentos con personas que extrañas, viajes y lugares (Rodríguez, 2019).

La memoria sensorial, nos permite tomar una "instantánea" de nuestro entorno y almacenar esta información durante un breve período. El entorno ofrece una variedad de fuentes de información (luz, sonido, olor, calor, frío, etc.), pero el cerebro solo entiende la energía eléctrica (Rodríguez, 2019).

II.2. FUNCIONES DE LA MEMORIA SENSORIAL

La función principal de la memoria sensorial consiste en conservar la estimulación a pesar de que esta haya desaparecido. De esta manera, incrementan la posibilidad de poder procesar la información, especialmente en el caso de los estímulos de poca duración (Gratacós, 2019).

En este sentido, la memoria sensorial actúa como un puente de información que permite incrementar la duración de la presentación de los estímulos si el cerebro sólo pudiera procesar la información mientras el estímulo está presente y puede ser registrado por los sentidos, mucho conocimiento se perdería por el camino (Gratacós, 2019).

El funcionamiento de la memoria sensorial puede ejemplificarse durante la conducción de un automóvil. Mientras una persona conduce un coche, puede percibir en la carretera múltiples señales que le indican las normas de circulación o hasta indicaciones de cómo llegar al destino (Gratacós, 2019).

Normalmente, la visualización de estos elementos permite captar los estímulos durante periodos cortos de tiempo, la estimulación que producen dichos elementos se prolonga a nivel cerebral durante un periodo de tiempo más elevado que la propia presentación del estímulo esta habilidad la realiza el cerebro a través de la actuación de la memoria sensorial, la cual permite conservar la estimulación a pesar de que el estímulo ya no se esté visualizando (Gratacós, 2019).

II.3. TIPOS DE MEMORIA SENSORIAL

II.3.1. MEMORIA SENSORIAL ICÓNICA

La memoria sensorial icónica es aquella que nos permite retener información a través de imágenes. En los años 60, George Sperling estudió este tipo de memoria gracias a su Taquistoscopio. Sus estudios le permitieron descubrir que el ser humano tiene la capacidad de retener entre 4 o 5 ítems (Figueroba, 2019).

COMO EJEMPLO TENEMOS:

Recapitular la imagen de un rostro de una persona recién conocida o distintos juegos de memoria de imágenes aleatorias o buscar los pares de las mismas.

II.3.2. MEMORIA SENSORIAL ECOICA

La memoria ecoica es la capacidad de retener sonidos durante 100 milisegundos como mínimo, esta capacidad es importante, ya que es utilizada al momento de escuchar a alguien, en el momento de aprendizaje a través de palabras emitidas por el habla. Nos ayuda a reconocer y clasificar distintos ruidos que se reproducen en el entorno. Ha sido relacionada con el hipocampo y distintas áreas cerebrales (Figueroba, 2019).

COMO EJEMPLO TENEMOS:

Recordar el nombre de una persona recién presentada, o incluso recordar un número o palabras que se acaban de dictar.

II.3.3 MEMORIA SENSORIAL HÁPTICA

Está relacionada a la retención de información a través del tacto. Esto quiere decir, que retenemos información cuando sentimos cosquillas, vibraciones, dolores o picaduras, también nos permite examinar objetos a través del tacto. Este tipo de memoria se subdivide en dos partes; propioceptivo y kinestésico. El propioceptivo está relacionado a la piel, que nos permite sentir los objetos; mientras que el kinestésico está relacionado al movimiento de los músculos y sus ligamentos. (Figueroba, 2019).

COMO EJEMPLO TENEMOS:

A las personas no videntes, que cada día siguen su vida normal gracias a su memoria sensorial háptica, pues los ayuda en la ubicación del espacio.

CAPÍTULO III MÉTODO

III.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación utilizado, será la investigación pre experimental. La investigación pre experimental o cuasi experimental es un tipo de investigación en el que el control sobre los factores es moderado. Su propósito es probar si existen diferentes relaciones causales, pero sin tener un pleno control. Este tipo de investigación normalmente no recurre a la aleatoriedad, dependiendo del tipo de experimento que se quiera aplicar (Salkind, 1998).

En una investigación cuasi experimental, los sujetos son agrupados en base a las necesidades del investigador, ya sea mediante sus características o algún rasgo en común. Estas agrupaciones ocurren antes de realizar el experimento, el investigador no puede definir quién pertenece a cada grupo, pues cada sujeto tiene sus propias características (Salkind, 1998).

III.2. VARIABLES**III.2.1. VARIABLE DEPENDIENTE**

La variable dependiente, será la reacción de los sujetos al tener el contacto con los objetos de experimentación.

III.2.2. VARIABLE INDEPENDIENTE

La variable independiente serán los objetos experimentales: la rama de canela, la pelota de tenis, un casete, slime y una concha de mar.

III.3. PARTICIPANTES

Los participantes fueron seleccionados aleatoriamente, siendo 20 personas en total, que participaron voluntariamente.

III.4. MATERIALES

Para el experimento se utilizó:

- Una caja
- Una pelota de tenis
- Una concha de mar
- Un casete
- Slime
- Ramas de canela
- Una tela para vendar los ojos de los participantes

CAPÍTULO IV RESULTADOS

	O - 1	O - 2	O-3	O-4	O-5
Sujeto 1	Si - 6 seg	Si - 3 seg	Si - 3 seg	No - 20 seg	Si - 6 seg
Sujeto 2	Si - 2 seg	Si - 4 seg	Si- 10 seg	No-17 seg	Si- 3 seg
Sujeto 3	No - 20 seg	Si - 15 seg	Si - 4 seg	No - 15 seg	Si - 4 seg,
Sujeto 4	Si- 9 seg	Si - 17 seg	Si- 13 seg	Si-4 seg	Si - 10 seg
Sujeto 5	Si - 10 seg	Si- 4 seg	Si - 5 seg	Si- 30 seg	Si - 3 seg
Sujeto 6	Si-7 seg	Si - 2 seg	Si- 7 seg	Si - 4 seg	Si - 15 seg
Sujeto 7	Si - 5seg	Si - 10 seg	Si-4 seg	No - 50 seg	Si- 10 seg
Sujeto 8	Si - 2 seg	Si - 7 seg	Si - 3 seg	No - 25 seg	Si - 3 seg
Sujeto 9	Si- 4 seg	Si - 3 seg	No - 25 seg	No- 21 seg	Si - 15 seg
Sujeto 10	Si - 15 seg	Si - 14 seg	Si - 3 seg	Si - 2 seg	No - 25 seg
Sujeto 11	No - 25 seg	Si- 7 seg	No- 20 seg	Si - 15 seg	Si- 7 seg
Sujeto 12	Si- 7 seg	Si- 4 seg	Si- 7 seg	Si - 4 seg	Si - 3 seg
Sujeto 13	Si - 15 seg	No - 25 seg	Si - 14 seg	Si- 4 seg	Si - 14 seg
Sujeto 14	Si - 2 seg	Si - 2 seg	Si - 15 seg	Si - 3 seg	Si - 2 seg
Sujeto 15	No- 20 seg	Si - 7 seg	No - 25 seg	No - 25 seg	Si- 7 seg
Sujeto 16	Si - 7 seg	No- 20 seg	No- 20 seg	Si - 14 seg	Si - 15 seg
Sujeto 17	Si- 7 seg	Si - 15 seg	Si - 3 seg	No-17 seg	Si - 2 seg
Sujeto 18	Si - 15 seg	Si - 3 seg	Si - 2 seg	Si - 3 seg	Si- 4 seg
Sujeto 19	Si - 14 seg	Si - 2 seg	Si - 15 seg	No - 25 seg	Si - 7 seg
Sujeto 20	No- 20 seg	Si - 15 seg	Si- 4 seg	No- 19 seg	Si - 15 seg
Promedio	212 seg total	179 seg total	202 seg total	313 seg total	170 seg total
	10,6 Promedio	8,95 Promedio	10,1 Promedio	15,65 Promedio	8,5 Promedio

CAPÍTULO V CONCLUSIÓN

Podemos concluir que la memoria sensorial es muy importante en nuestra vida cotidiana así como sus funciones y los tipos que existen de esta misma, los resultados brindados por el experimento mostraron que los participantes utilizaron la memoria sensitiva para lograr determinar el objeto que tenían en sus manos.

Se determinó que los sujetos mostraron comportamientos muy diferentes antes, durante y después del experimento, calculando el tiempo de reacción a cada estímulo se logró demostrar que los participantes no pudieron acertar el objeto menos común para ellos, así comprobando la memoria sensorial. Finalmente se puede decir que la memoria sensorial puede encontrarse en el cerebro de todo ser humano, como una ayuda para describir y recordar distintos objetos y sensaciones utilizados en el diario vivir.

REFERENCIAS

- Ballesteros, S. (2019). Memoria humana: investigación y teoría. Psicothema.
- Carvalho Gómez, C. A. (13 de Abril de 2019). Hablemos de neurociencia.com . Obtenido de Hablemos de neurociencia.com: <http://www.hablemosdeneurociencia.com/memoria-evolucion-y-concepto/>
- Figueroba, A. (14 de Abril de 2019). Psicología y mente. Obtenido de Psicología y mente: <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-memoria-sensorial>
- Gratacós, M. (14 de Abril de 2019). Lifeder.com. Obtenido de Lifeder.com: <https://www.lifeder.com/memoria-sensorial/>
- Myers, D. (2019). Psicología. Editorial Médica Panamericana.
- oposiciones.net, L. (13 de Abril de 2019). Las oposiciones.net. Obtenido de Las oposiciones.net: <https://lasoposiciones.net/memoria-sensorial.html>
- Rodríguez, J. (13 de Abril de 2019). Ejercicios para la memoria. Obtenido de Ejercicios para la memoria: <https://www.ejerciciosparalamemoria.com/memoria-sensorial/>
- Salkind, N. (1998). Métodos de Investigación. México: Prentice Hall.
- Valera Ruiz, M., Ávila Costa, M. R., & Fortoul Van der Goes, T. I. (2019). La Memoria . Editorial Médica Panamericana.
-

“DISCRIMINACIÓN DE IMÁGENES EN DOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS”

ALVESTEGUI, A., BEJARANO, J., CASTILLO, J.
Y POMA, Y.

RESUMEN

El presente trabajo realizado para poder verificar la capacidad de discriminación de imágenes que tiene los niños al mostrarles imágenes relacionados con el cuento “Los tres cerditos”. Basándonos en la teoría de la etapa preoperacional de Jean Piaget en niños 2 a 7 años y con el condicionamiento operante de Skinner. En la cual un estímulo genera una respuesta y se mantiene por el refuerzo que sigue a la respuesta emitida.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cuál será la capacidad de dos niños de 4 y 5 años al discriminar imágenes relacionadas con un cuento?

JUSTIFICACIÓN

La investigación se caracteriza mediante la experimentación en la capacidad de almacenaje en el cerebro de los niños de la etapa escolar, esta investigación nos ayudara a comprender la importancia que se puede relacionar mediante la asociación de imágenes en un relato o historia que ayudara a la retención de información (Ortega & Ruetti, 2014).

Para poder ejercitar la discriminación, es muy útil incluir todas las imágenes que se desea memorizar en una historia, la historia tiene que ser coherente para poder entender y también resaltar las palabras que se desea memorizar (Ortega & Ruetti, 2014).

En esta investigación nos basaremos en las teorías de Jean Piaget, en cuanto a la asimilación que consiste en la interiorización o internalización, en un evento comportamental y cognitiva preestablecida (Londoño, 2018).

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Evaluar la discriminación de imágenes relacionadas con el relato de “Los tres cerditos” para determinar la secuencia como discrimino y retuvo las imágenes cada niño.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Leer una historia.
- Acomodar las imágenes en el suelo.
- Colocar una colcha en el suelo.
- Armar la historia con las imágenes.

HIPOTESIS

Si se refuerza la conducta con una carita feliz, los niños podrán discriminar y retener la imagen visual.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ETAPA PREOPERACIONAL SEGÚN PIAGET

Jean Williams Fritz Piaget es más conocido como el padre de la epistemología genética hizo aportes en el estudio de la infancia, él se destacó por realizar un estudio realizado acerca del desarrollo cognitivo más específico las cuatro etapas preoperacionales, la segunda etapa del desarrollo cognitivo de Piaget se da a partir de los dos a los siete años de edad. Durante esta etapa, los niños comienzan a participar en el juego simbólico y aprenden a

manipular los símbolos. Esto significa que el niño aun es capaz de usar la lógica o transformar, combinar o separar ideas, al no entender la lógica concreta, los niños aun no son capaces de manipular la información mentalmente y de tomar el punto de vista de otras personas (Londoño, 2018).

Los niños se vuelven cada vez más expertos en el uso de símbolos, como lo demuestra el aumento del juego y la simulación (Londoño, 2018).

CONDICIONAMIENTO OPERANTE DE SKINNER

El condicionamiento operante es una ciencia experimental de la conducta (Navas Robleto, 1996). El psicólogo que refuerza este condicionamiento operante fue B. F. SKINNER, ya que él dijo que::



Como el estímulo generaba una respuesta, la respuesta podría ser positiva o negativa (Ibancó Saborido, 2017).

¿QUÉ ES LA DISCRIMINACIÓN VISUAL?

La discriminación visual es una habilidad que puede favorecer al niño de poder diferenciar formas, colores, posición de los objetos y personas. Cerca del 80% de la información puede entrar por la vista, por tal razón no es algo extraño que los estímulos visuales sean más utilizados para poder estimular las funciones cognitivas de aprendizaje (Sanchez Fuente, 2018).

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Pre-experimental

PARTICIPANTES

En la presente investigación se utilizó el método pre experimental, se realizó un pequeño experimento con dos niños de 4 y 5 años de edad, y así poder comprobar la Hipótesis.

NOMBRE: Sujeto 1	NOMBRE: Sujeto 2
EDAD: 5 años	EDAD: 4 años
SEXO: Femenino	SEXO: Masculino
	(No habla y se comunica con lenguaje de señas)

INSTRUMENTOS

Ø Cuento "Los tres cerditos"

Ø Nombre de las imágenes que se usó en el relato de la historia:

* El cerdito 1

* El cerdito 2

* El cerdito 3

* El lobo

* Casa de paja

* Casa de madera

* Casa de ladrillos

* Un bosque

* La casa derrumbada 1

* La casa derrumbada 2

* El caldero

Ø Sticker caritas felices

Ø Una cartulina forrada

VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

Cuadro que presentara un cuento con diferentes imágenes. Los instrumentos se les dará a los sujetos experimentales serán aquella que el experimentador podrá manipular para poder modificar la variable dependiente.

VARIABLE DEPENDIENTE

La capacidad de mayor discriminación de imágenes que se les mostrara en el cuento.

PROCEDIMIENTO

Para el presente experimento se trabajó con una niña y un niño.

Lo primero fue contarles un cuento mediante imágenes.

Lo segundo fue colocar las imágenes en el suelo para que los niños puedan rescatar cuales fueron las imágenes que pudieron retener.

El cuento se leerá a las 15:00 pm y los niños tendrán 5 minutos para poder recordar que imágenes se vieron involucradas en la historia.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

SUJETO 1 (NIÑA DE 5 AÑOS)		
NOMBRE DE LAS IMÁGENES	SI	NO
1.cerdito 1	✓	
2.cerdito 2	✓	
3.cerdito 3	✓	
4.lobo	✓	
5.casa de paja		*
6.casa de madera		*
7.casa de ladrillo	✓	
8.un bosque		*
9.casa derrumbada 1		*
10.casa derrumbada 2		*
11.caldero	✓	

SUJETO 2 (NIÑO DE 4 AÑOS) NO HABLA		
NOMBRE DE LAS IMÁGENES	SI	NO
1.cerdito 1	✓	
2.cerdito 2	✓	
3.cerdito 3	✓	
4.lobo	✓	
5.casa de paja	✓	
6.casa de madera	✓	
7.casa de ladrillo		*
8.un bosque	✓	
9.casa derrumbada 1		*
10.casa derrumbada 2	✓	
11.caldero		*

CAPÍTULO V CONCLUSIÓN

En conclusión, el presente experimento tuvo como objetivo verificar la forma de discriminar imágenes mediante un cuento relatado, entre los niños de 4 y 5 años con los que se realizó el experimento, se comprendió que los dos niños tuvieron dificultad en discriminar las imágenes, en el debido orden en que se relató el cuento.

Con la teoría de etapa preoperacional de Piaget que los niños de dos a siete años, durante la segunda etapa, los niños comienzan a participar de los juegos simbólicos, basándonos en ello utilizamos un cuento mediante un relato de imágenes para lograr que los niños tengan una buena discriminación de imágenes.

Con la teoría de condicionamiento operante de Skinner que como base de que un estímulo genera una respuesta y tiene como uso un estímulo reforzante, se utilizó como un estímulo reforzante un Sticker caritas felices que se los puso en el frente por cada respuesta correcta por la cual los dos niños tuvieron como respuesta contentos con su resultado.

Por eso es importante reforzar la memoria de un niño a través de su desarrollo de aprendizaje.

REFERENCIAS

Canaviri, M. (2 de abril de 2004). Biografías y Vidas. Recuperado el 22 de abril de 2019, de Biografías y Vidas: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/piaget.htm>

Ibanco Saborido, C. (22 de abril de 2017). Lifeder.com. Recuperado el 23 de abril de 2019, de Lifeder.com: <http://www-lifeder-com.cdn.ampproject.org>

Londoño, C. (8 de agosto de 2018). elige educar. Recuperado el 22 de abril de 2019, de elige educar: <https://eligeeducar.cl/segun-jean-piaget-estas-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo>

Navas Robleto, J. (1996). Conceptos y Teorías del Aprendizaje. En N. R. Jose, Conceptos y Teorías del Aprendizaje (págs. 82-83). Puerto Rico: Publicaciones Puertorriqueñas.

Ortega, I., & Ruetti, E. (3 de mayo de 2014). Anuario de Investigación. Recuperado el 23 de abril de 2019, de Anuario de Investigación: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369139994074>

Sanchez Fuente, A. (12 de agosto de 2018). Educapeques. Recuperado el 23 de abril de 2019, de Educapeques: <http://www.google.com/amp/s/www.educapques.com/escuela-de-padres/discriminacion-visual-en-los-niños.thm/amp>

Había una vez 3 cerditos que eran hermanos y vivían en lo más profundo del bosque. Siempre había vivido felices y sin preocupaciones en aquel lugar, pero ahora se encontraban temerosos de un lobo que merodeaba la zona. Fue así como decidieron que lo mejor era construir cada uno su propia casa, que les serviría de refugio si el lobo los atacaba.

El primer cerdito era el más perezoso de los hermanos, por lo que decidió hacer una sencilla casita de paja, que terminó en muy poco tiempo. Luego del trabajo se puso a recolectar manzanas y a molestar a sus hermanos que aún estaban en plena faena.

El segundo cerdito decidió que su casa iba a ser de madera, era más fuerte que la de su hermano, pero tampoco tardó mucho tiempo en construirla, pero estaría más protegido del lobo. Incluso pensó en hacer una chimenea para azar las mazorcas de maíz que tanto les gustaba.

Cuando finalmente las tres casitas estuvieron terminadas, los tres cerditos celebraron satisfechos del trabajo realizado. Reían y cantaban sin preocupación- “¡No nos comerá el lobo! ¡No puede entrar!”.

El lobo que pasaba cerca de allí se sintió insultado ante tanta insolencia y decidió acabar con los cerditos de una vez. Los tomó por sorpresa y rugiendo fuertemente les gritó: - “Cerditos, ¡me los voy a comer uno por uno!”.

Los 3 cerditos asustados corrieron hacia sus casas, pasaron los pestillos y pensaron que estaban a salvo del lobo. Pero este no se había dado por vencido y se dirigió a la casa de paja que había construido el primer cerdito.

- “¡Ábreme la puerta! ¡Ábreme o soplaré y la casa derribaré!” –dijo el lobo feroz.

Como el cerdito no le abrió, el lobo soplo con fuerza y derrumbo la casa de paja sin mucho esfuerzo. El crédito corrió todo lo rápido que pido hasta la casa del segundo hermano.

De nuevo el lobo más enfurecido y hambriento les advirtió:

- "¡Soplar y soplar y esta casa también derribare!"

El lobo soplo con más fuerza que la vez anterior, hasta que las paredes de la casita de madera no resistieron y cayeron. Los dos cerditos a duras penas lograron escapar y llegar a la casa de ladrillos que había construido el tercer hermano.

El lobo estaba realmente enfadado y decidió a comerse a los tres cerditos, así que sin siquiera advertirles comenzó a soplar tan fuerte como pudo. Soplo y soplo hasta quedarse sin fuerzas, pero la casita de ladrillos era muy resistente, por lo que sus esfuerzos eran en vano.

Sin intención de rendirse, se le ocurrió trepar por las paredes y colarse por la chimenea. - "Menuda sorpresa le daré a los cerditos", -pensó.

Una vez en el techo se dejó caer por la chimenea, sin saber que los cerditos habían colocado un caldero de agua hirviendo para cocinar un rico guiso de corriendo de allí y nunca más regreso.

Los cerditos agradecieron a su hermano por el trabajo duro que había realizado.

ESTE LOS REGAÑO POR HABER SIDO TAN PEREZOSOS, PERO YA
HABÍAN APRENDIDO LA LECCIÓN ASÍ QUE SE DEDICARON A
CELEBRAR EL TRIUNFO. Y ASÍ FUE COMO VIVIERON FELICES POR
SIEMPRE, CADA UNO EN SU PROPIA CASITA DE LADRILLOS.

“KU KLUX THE MOUSE”

LEGUIA, A., MARIACA, N. Y VERA, F.

RESUMEN

La investigación presente tiene fines de introducir y enseñar a nuevos estudiantes de la carrera de psicología a nuevas conductas dentro del sujeto experimental, en este caso usaremos a un ratón de laboratorio donde aplicaremos varios métodos para lograr los siguientes objetivos.

Estos ratones albinos son usados normalmente para este tipo de experimentos por las características que poseen, en especial para la parte del condicionamiento del operante, ya que por el pequeño tamaño que tienen los hacen muy fácil de manipular.

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

I.1. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿El ratón o sujeto experimental puede lograr terminar el laberinto el tiempo más corta y sin una sola dificultad?

I.2. JUSTIFICACIÓN

I.2.1 JUSTIFICACIÓN ACADÉMICA

Con el siguiente experimento podemos ver el condicionamiento operante que nos enseña sobre las consecuencias al introducir una determinada conducta en el sujeto experimental. Esto nos dice lo que sucede con el ratón cuando se le da una nueva característica a su comportamiento habitual lo cual sirve de como una lección de aprendizaje.

I.3. OBJETIVOS

El objetivo principal de nuestro experimento es que nuestro sujeto (Ku Klux) termine el laberinto en el tiempo más rápido sin ninguna dificultad siguiendo un camino fijo para lograrlo. Para esto usamos una regla que sirva para guiar e indicar al ratón el camino correcto. Una vez que el ratón llegue a la meta se le da pelets como una forma de recompensa por cumplir el recorrido.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

Burrhus Frederic Skinner fue un psicólogo y autor norteamericano que condujo un trabajo que fue pionero en psicología experimental y defendió el conductismo, que considera el comportamiento como una función de las historias ambientales de refuerzo.

Su teoría del condicionamiento explica la conducta voluntaria del cuerpo según el medio ambiente que lo rodea donde tienen que intervenir los estímulos que se produce una respuesta voluntaria, la cual se refuerza de manera positiva o negativa creando una conducta operante que se fortalezca o debilite.

REFUERZO POSITIVO

Los comportamientos que son reforzados positivamente tienden a repetirse pues son gratificados con premios o estímulos positivos. Este Tipo de estímulos pueden modificar comportamientos e incrementos en una forma positiva.

REFUERZO NEGATIVO

Ayuda a exterminar ciertos comportamientos indeseados en el sujeto. Castigos, amenazas, regaños son algunos de los estímulos negativos que nos ayudan a no repetir un comportamientos.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

TIPO DE INVESTIGACIÓN

En la presente investigación se utilizó un estudio de tipo experimental, con fines de moldear el comportamiento de del sujeto.

PARTICIPANTES

El participante de esta investigación el sujeto principal fue nuestro ratón de aproximadamente 3 meses, donde lo recogimos de un centro de estudios dentro de la ciudad de La Paz Bolivia.

AMBIENTE

El ambiente usado fue proporcionado por la Universidad De La Salle con un ambiente especializado para este tipo de experimentos.

INSTRUMENTO

Dentro de los instrumentos utilizados se usó un laberinto de madera con una decoración de "humor negro", dentro de nuestro laberinto se introdujeron varios obstáculos con imágenes para confundir al ratón.

VARIABLES

Dentro de las variables se utilizaron dos: la variable independiente donde en este experimento seria la privación de comida dentro de dos días y nuestra variable dependiente seria el recorrido del laberinto.

PROCEDIMIENTOS

Construimos un laberinto de madera con obstáculos y callejones sin salida junto con fotos del escudo nazi y plantaciones de algodón y un personaje llamado Moon Man (humor oscuro) con fines de hacer el laberinto un poco más difícil. Mantuvimos a nuestro ratón dentro de una jaula llena de aserrín, en el laboratorio donde se lo acomodo donde con un tubo de cartón con una chalina para evitar que el ratón pase por frio.

Antes de sacarlo al ratón para que entrene con el laberinto se lo privaba de comida por dos días antes de que entrene con el laberinto, antes de sacarlo lo pesábamos y anotábamos su peso de ese momento después de pesarlo hacíamos que el ratón complete el laberinto 3 veces cronometrándolo cada vez, cada vez que llegaba al final del laberinto se le daba peletes como una manera de recompensa.

Después lo llevábamos a su jaula donde lo pesábamos de nuevo para ver cuánto peso perdió durante los ejercicios.

Durante los otros días de la semana se le hacía mantenimiento a la jaula y se verificaba su comida y agua.

CAPÍTULO IV CONCLUSIÓN

Después de aplicar reforzamiento se logró observar que Ku Klux completaba el laberinto en menos tiempo y con menos dificultades viendo como el reforzamiento negativo y positivo pueden cambiar la conducta habitual de manera drástica.

REFERENCIAS

- Willy F. Figueroa Celis (2010) B.F Skinner Teoría Del Condicionamiento
- Luis Alberto Lopez Guzman (2014) Teoría Del Reforzamiento Fredrick B. Skinner

DIRECCIÓN:

MAG. XIMENA BORDA DE BRAVO

Alvestegui Gonzales Alejandra
Auza Andaya Daniela
Bejarano Seleme Joaquín Mauricio
Camacho Moller Karol Gabriela
Castillo Tintaya Jhoselin
Choque Marco Antonio
Clavijo Gismondi Natalia Micaela
Coca Sánchez Dasaev Adrián
Chuquimia Mamani Febe Elbi
Flores Díaz Gabriela Alejandra
García Mantilla María Fernanda

Gutiérrez Quenallata Mariana Valeria
Hernández Karranza Ivana
Ibañez Robles Mayra Gabriela
Ilaluque López Noelia
Leguía Vargas Álvaro Mateo
Mariaca Romero Nayeli Reyna
Poma Poma Yessica Casia
Prieto Rivamontan Michelle Montserrat
Rojas Conde Yanira Andrea
Sandoval Arandia Shirley Virginia
Tarqui Blanco Verónica
Vera Quiroga Federico Ignacio



DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN: FEDERICO VERA

Revista 44, Julio 2019