

Conductismo

GERRIG, R. J., & ZIMBARDO, P. G. (2005). APRENDIZAJE Y ANÁLISIS DEL COMPORTAMIENTO. EN PSICOLOGÍA Y VIDA (PÁGS. 169-193). MÉXICO:PEARSON

PS. IVETTE GONZÁLEZ SARKIS

Aprendizaje

- ▶ Es un proceso que conlleva un cambio constante en la conducta real o potencial y que se basa en la experiencia
 1. Diferencia con desempeño que es lo que se manifiesta o ejecuta
 2. Cambio constante en diversas ocasiones

Aprendizaje

- ▶ John Watson (1878-1958): informes verbales de sensaciones, imágenes y sentimientos no constituyen un medio estable para estudiar la conducta, excesiva subjetividad
- ▶ Conducta observable

Aprendizaje

- ▶ B. F. Skinner (1904-1990): conductismo radical, la evolución dotó a cada especie con un repertorio de conductas, las otras conductas son producto del aprendizaje
- ▶ Análisis de conducta: aprendizaje regularidades universales, que ocurren en todas las especies animales
- ▶ Procesos elementales se repiten entre las especies

Condicionamiento clásico

- ▶ Un estímulo o hecho pronostica la ocurrencia de otro estímulo o hecho
- ▶ Organismo aprende una nueva asociación entre dos estímulos

Condicionamiento clásico

- ▶ Iván Pávlov (1849-1936) Condicionamiento clásico, salivación al estímulo de la campana

Reflejo: respuesta innata que producen los estímulos que poseen una importancia biológica para el organismo

Estímulo incondicionado: estímulo que incita una conducta refleja

Respuesta incondicionada: comportamiento frente al estímulo

Condicionamiento clásico

Estímulo neutro que se asocia al estímulo incondicionado: estímulo condicionado

Respuesta condicionada: que muchas veces se parece a la respuesta incondicionada

Adquisición: asociación sistemática de EI y EC, la RC aparece con mayor frecuencia

Condicionamiento clásico

Extinción: después de EC ya no aparece el EI, la RC se debilita con el tiempo y se suspende

Recuperación espontánea: reaparición súbita de la RC después de un período de descanso sin mayor exposición al EI

Atenuación: se requiere menos tiempo para volver a adquirir una respuesta de lo que se requirió la primera vez

Condicionamiento clásico

Generalización: extensión automática de respuesta a estímulos que nunca se habían asociado

Discriminación de estímulos: organismo aprende a responder de manera diferente a estímulos distintos del EC

Condicionamiento operante

Edward L. Thorndike: estudio de gatos en laberinto

Conexión entre estímulo y respuesta

Ley del efecto: si una respuesta implica consecuencias satisfactorias se hace más probable

Condicionamiento operante

B. F. Skinner

Análisis más experimental: metodología deductiva

Condicionamiento operante: manipulación de consecuencias de la conducta para ver qué efecto tenían en el proceder subsecuente.
Modifica la probabilidad de conductas operantes como función de sus consecuencias en el medio

Operante: incide en el ambiente

Condicionamiento operante

Contingencias de reforzamiento: relación constante entre una respuesta y los cambios que produce en el ambiente

Reforzamiento: aplicación de un reforzador después de la respuesta

Reforzador: estímulo que acrecienta la probabilidad de que ésta se repita

Condicionamiento operante

Neutros - apetecibles - repelentes

Reforzamiento positivo

Reforzamiento negativo:

- Condicionamiento de escape

- Condicionamiento de evitación

Extinción del operante

Ejemplos de condicionamiento de escape

Situación aversiva	Respuesta de escape de la persona	Eliminación de la situación aversiva	Efectos a largo plazo
Un niño ve a un adulto con una bolsa de caramelos. El niño empieza a gritar «caramelos, caramelos!»	Para acabar con los gritos, el adulto da al niño un caramelo	El niño deja de gritar	Es más probable que el adulto ceda a los gritos del niño debido al condicionamiento de escape que el adulto implementa. (Este a su vez para el niño es un refuerzo positivo)
The nanny → Berrinche frente a juguetería pues siempre se le compra juguete	a. Comprarle juguete b. Cambiar ruta c. Reglas, no siempre se te comprara juguete	Termina berrinche	Niño sabe que pasar frente a jugueteria mas berrinche es premio.
Una corredora experimenta la <u>sensación de labios irritados</u> mientras corre en un día ventoso.	La corredora <u>se pone caca</u> en los labios.	La sensación de <u>irritación desaparece</u> .	Es más probable que la corredora <u>vuelva a ponerse caca</u> en los labios para aliviar la irritación.

Condicionamiento evitación

Situación	Estímulo de advertencia	Respuesta de evitación	Consecuencias inmediatas	Consecuencias aversivas evitadas
Un niño juega en el patio de su casa, ve al perro de los vecinos, el cual ya lo había asustado antes	El niño siente ansiedad	El niño decide que es mejor entrar en la casa	El niño está menos asustado	El niño evita oír los ladridos del perro que lo asustaban

Condicionamiento operante

Castigo positivo y negativo

Castigador: estímulo que disminuye con el tiempo la probabilidad de que ocurra esa respuesta

Castigo positivo: conducta seguida por un estímulo repelente

Castigo negativo: conducta seguida por la supresión de un estímulo apetecible

Condicionamiento operante

Castigo: reduce la probabilidad de ocurrencia

Reforzamiento: aumenta la probabilidad de ocurrencia

Estímulos discriminadores: en presencia de unos estímulos y no de otros, es más probable que la conducta tenga un efecto en el ambiente

Contingencia de tres términos: relaciones entre estímulos discriminadores, conducta y consecuencia

Condicionamiento operante

- ▶ Ganancia secundaria: refuerzan conductas irracionales y a veces autodestructiva
- ▶ Reforzadores primarios: propiedades determinadas por la biología (agua y comida)
- ▶ Reforzadores condicionados: estímulos neutros asociados a reforzadores primarios, funcionarán como un operante

Condicionamiento operante

Programas de reforzamiento:

1. Proporción fija: refuerzo después de un número fijo de respuesta:
número determinado de respuesta

20 abdominales antes del descanso

1. Proporción variable: se determina un número de respuesta con
antelación: número variable de respuesta

Máquinas tragamonedas

Condicionamiento operante

1. Intervalo fijo: refuerzo se entrega por la primera respuesta dada después de un lapso

30 minutos trabajo, 15 minutos descanso

1. Intervalo variable: se determina de antemano el promedio de intervalo

15 minutos trabajo, 30 min. Juego, 30 min trabajo, 30 min. juego

Condicionamiento operante

Modelamiento por aproximaciones sucesivas: reforzamiento de todas las respuestas que vayan aproximándose gradualmente a la respuesta final