



# ANALISIS DE LA CONDUCTA

MTRO. LUIS MIGUEL SANCHEZ HERNANDEZ

# LA CONDUCTA



ES UNA MANIFESTACIÓN EXTERNA

ES OBSERVABLE

ES OBJETIVA

ES INCONSCIENTE

ES PENSADO

# EL COMPORTAMIENTO



ES UNA MANIFESTACIÓN EXTERNA

ES OBSERVABLE

ES MANIPULABLE Y CONTROLADO

ES CONSCIENTE

ES REFLEXIONADO



# **ENFOQUES SOBRE LA CONDUCTA Y LA PERSONALIDAD**

# LA PERSONALIDAD



La personalidad se puede definir como la estructura dinámica que tiene un individuo en particular; se compone de características psicológicas, conductuales, emocionales y sociales.

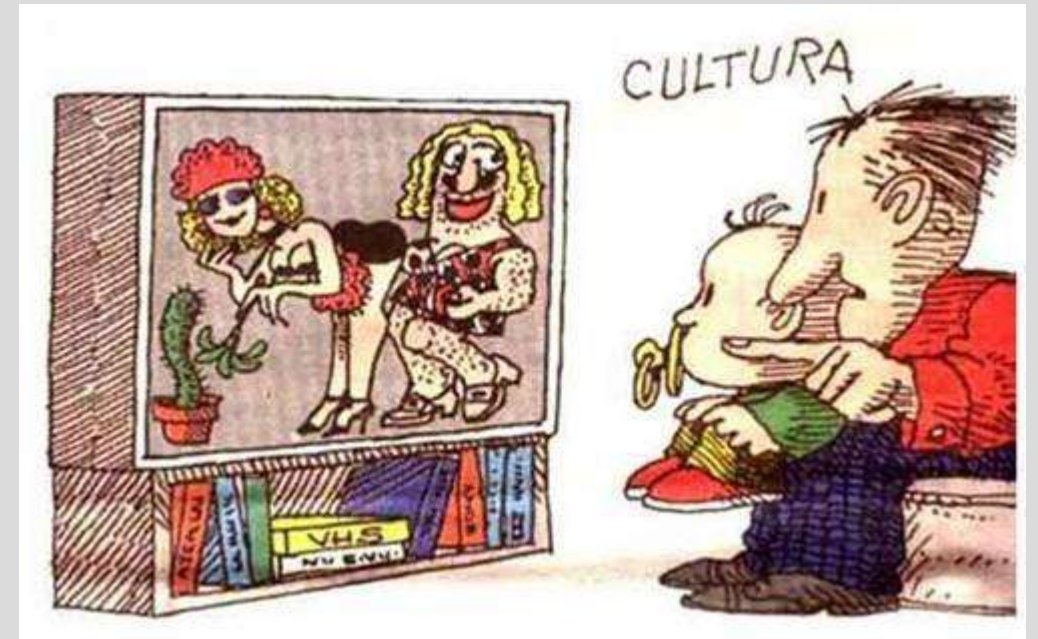
TEMPERAMENTO

CARACTER

# ENFOQUE PSICODINÁMICO

## DETERMINISMO PSIQUICO

Se fundamenta en que cada persona está condicionada por el tipo de educación, creencias y valores que le han inculcado desde niño. Es decir, «Yo soy así porque mis padres me han educado de esta forma».



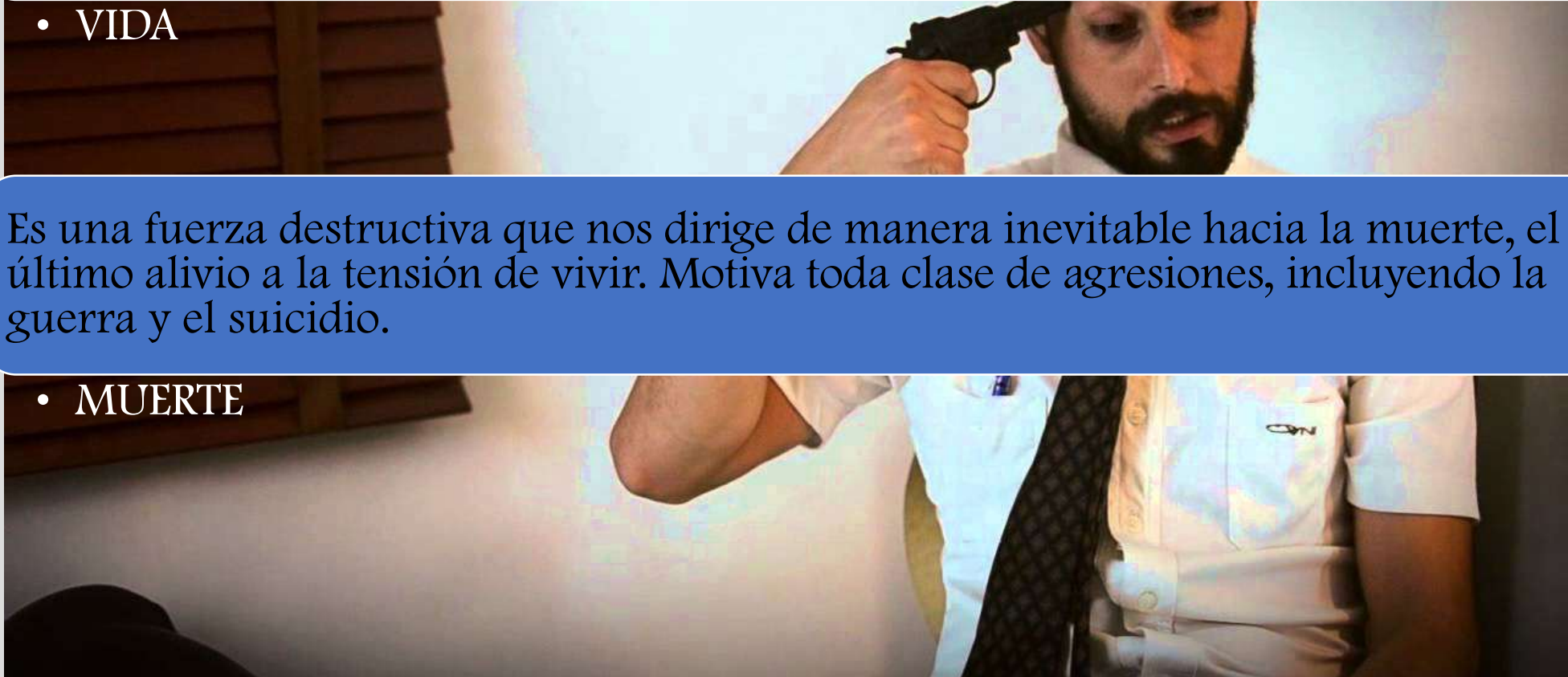
# PULSIÓN O INSTINTO

Satisfacción de necesidades, como comer, beber, excretar desechos, la protección, el descanso; es decir, instintos que tienen que ser satisfechos para garantizar la supervivencia de todos los organismos.

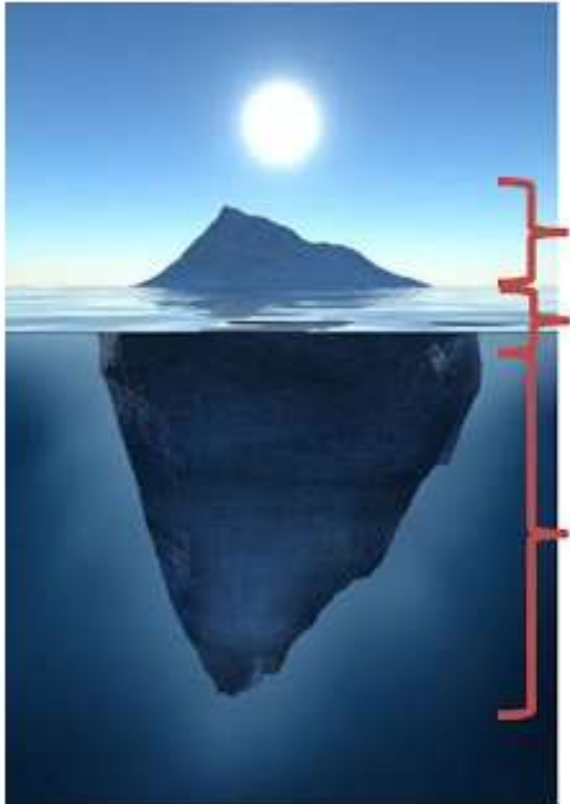
- VIDA

Es una fuerza destructiva que nos dirige de manera inevitable hacia la muerte, el último alivio a la tensión de vivir. Motiva toda clase de agresiones, incluyendo la guerra y el suicidio.

- MUERTE



# TOPOGRAFÍA DE LA PSIQUE/ 1ª TÓPICA



## CONSCIENTE

Se refiere a las experiencias de las cuales la persona se da cuenta, incluyendo los recuerdos y acciones intencionales. La conciencia funciona de manera realista, según las reglas del espacio y del tiempo.

## PRECONSCIENTE

Incluye la información en la que no se está pensando en ese momento, pero que puede ser recordada, si es necesario

## INCONSCIENTE

Se refiere a los procesos mentales de los cuales la persona no se da cuenta. Entre los contenidos del inconsciente están los recuerdos traumáticos olvidados y los deseos negados.



# ESTRUCTURA DEL APARATO PSIQUICO/ 2ª TÓPICA

## ELLO

Principio de placer.  
Busca satisfacer las  
necesidades más  
primitivas del  
hombre.

## YO

Opera de acuerdo  
con el principio de  
realidad. El yo puede  
retrasar la  
gratificación y  
planear. Media entre  
el ello y el superyó.

## SUPERYO

Moralista  
Religión  
Introyección de  
reglas y normas  
Culpabilizador



# ENFOQUE CONDUCTISTA

Denme una docena de niños sanos, bien formados y mi propio mundo especificado para criarlos y garantizaré que puedo tomar uno al azar y entrenarlo para que se convierta en cualquier tipo de especialista que yo decida —doctor, abogado, artista, comerciante y, sí, incluso mendigo y ladrón, independientemente de sus talentos, inclinaciones, tendencias, habilidades, vocaciones y raza de sus antepasados

El conductismo supone que las acciones de la gente son determinadas por factores externos, no por las fuerzas al interior del individuo.

La personalidad es producto del aprendizaje. Skinner sostiene que aprendemos a ser como somos de la misma manera que aprendemos el resto de las cosas. Si se quiere conocer la personalidad de una persona hay que observar lo que hace, y buscar la explicación en el refuerzo, extinción, discriminación. El aprendizaje observacional o vicario.



# ENFOQUE HUMANISTA

Maslow parte de la idea de que el ser humano está motivado por una jerarquía de necesidades.





# **EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO DE LA CONDUCTA**

La evaluación es el inicio de toda intervención conductual, su función es cuantificar y analizar la conducta. A través de ésta, se determina el diagnóstico, que es, lo que va a dirigir el diseño y realización del tratamiento dentro de la psicología clínica. Una de las bases de la evaluación conductual, es que se eliminan las etiquetas y se dirige más bien hacia la determinación de los excesos y déficits conductuales, así como de los estímulos ambientales.

# LA ENTREVISTA CONDUCTUAL

Es durante la entrevista que conocemos al paciente, sus datos generales, su problema principal y porqué es causado dicho problema. En ocasiones, es muy difícil trasladarnos a la situación real en donde ocurre la conducta problema para observarla y registrarla.



- 1) Análisis inicial de la situación problema.
- 2) Aclaración de la situación problema (incluyendo un análisis de antecedentes y consecuentes externos e internos).
- 3) Análisis motivacional.
- 4) Análisis de desarrollo.
- 5) Análisis de autocontrol.
- 6) Análisis de relaciones sociales.
- 7) Análisis del ambiente social, cultural y físico.

# EL AUTOREGISTRO O AUTOMONITOREO.

El autoregistro o automonitoreo consiste en que el paciente, por medio de un instrumento evaluativo, registra su propia conducta.

Este tipo de registro surge como una interesante alternativa a la tecnología de evaluación. Sabemos que hay conductas que son muy difíciles de registrar en situaciones análogas dentro del consultorio.

El terapeuta y el cliente intentan conjuntamente identificar las conductas meta que sean modificadas; y la segunda es cuando, una vez que se han identificado estas conductas, el automonitoreo puede servir proporcionando datos que funjan como una medida dependiente en casos clínicos o proyectos de investigación evaluando la eficacia de un programa de intervención.

Tabla 3  
PROMEDIO DE LA CONDUCTA DE LLORAR EN MINUTOS

LINEA BASE		POST-INTERVENCIÓN	
DIA	TIEMPO	DIA	TIEMPO
1	90	1	0
2	90	2	0
3	120	3	15
4	60	4	0
5	60	5	0
6	60	6	5
7	00	7	0
8	240	8	0
9	240	9	10
10	120	10	0
11	120	11	0
<b>PROMEDIO</b>	<b>111,010102</b>	<b>PROMEDIO</b>	<b>2,72727273</b>



# MEDICIONES ANÁLOGAS/OBSERVACIÓN

Éstas se refieren a aquellos registros que realizamos en un ambiente controlado. Se pueden realizar en el consultorio y utilizar uno o varios observadores. También se pueden, si la situación lo permite, grabar un vídeo para su registro y análisis posteriores.



# CUESTIONARIOS E INVENTARIOS

El cuestionario y el inventario tienen la ventaja de que se le pueden dar al paciente para que éste los resuelva en casa. De esta forma, se puede obtener información valiosa con una mínima pérdida de tiempo por parte del terapeuta. También tiene la ventaja de que, como ya están elaborados, la información es sistemática por lo que resulta más fácil analizarlo. La principal ventaja de los inventarios radica precisamente en su especificidad. De esta forma el terapeuta puede hacer un análisis rápido más o menos detallado del problema.

The image shows a sample of a clinical questionnaire or inventory form. It features a header with a logo and a title. Below the header, there are several rows of text, likely representing different items or symptoms. The main body of the form is a table with columns for 'Sí', 'No', 'A veces', and 'Nunca'. Below the table, there is a section for 'Observaciones' (Observations) with a large circular icon containing a document symbol. The form is designed for data collection and analysis.



**EL PROFESIONAL DE LA CONDUCTA.**

# LOS ANTROPOLOGOS

Estudian y comparan el comportamiento humano en diferentes culturas y cómo las personas se desarrollan y se comunican dentro de éstas. Su trabajo ofrece una mejor comprensión de la vida moderna.



# LOS SOCIÓLOGOS

Estudian el comportamiento humano dentro de grupos de personas, como en las situaciones sociales, políticas, religiosas y económicas. Estos profesionales están interesados en las interacciones entre individuos, al igual que en el origen y el progreso de los grupos sociales. Este área de comportamiento humano abarca muchos aspectos, incluyendo la educación y las relaciones de familia, género, raza y étnicas y la paz y la guerra.



# LOS PSICÓLOGOS

COGNICIÓN

ALMA

CONDUCTA



# EL TRABAJADOR SOCIAL

*Federación Internacional de Trabajadores Sociales y la Asociación Internacional de Escuelas de Trabajo Social.*

Es una profesión basada en la práctica y una disciplina académica que promueve el cambio y el desarrollo social, la cohesión social, el fortalecimiento y la liberación de las personas. Los principios de la justicia social, los derechos humanos, la responsabilidad colectiva y el respeto a la diversidad son fundamentales para el trabajo social.



# TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

# EL CONDUCTISMO



**PAVLOV**

Condicionamiento  
Clásico



**WATSON**

Fundador de la Escuela  
Psicológica Conductista.



**THORNDIKE**

Antecesor de la  
psicología  
conductista estadounidense



**SKINNER**

Conductismo  
Operante

## PRINCIPALES MODELOS CONDUCTUALES



# 1.- CONDICIONAMIENTO CLÁSICO

Se basan en los trabajos del fisiólogo ruso Iván Pavlov (1849-1936) y sus trabajos se centran en el estudio de los reflejos animales.

El Condicionamiento clásico es asociación de estímulos (condicionado e incondicionado) que evocan respuestas automáticas.

## **REFLEJOS INCONDICIONADOS.**

La teoría de Pavlov tiene como punto de partida el acto reflejo, observado en un primer plano sobre los reflejos incondicionados, que consisten en las respuestas (instintiva) otorgadas espontáneamente por el organismo ante la presencia de ciertos agentes estimuladores. Decimos espontáneamente para denotar la reacción producida conforme a la naturaleza biológica del individuo, o sea mediante la disposición natural de los elementos que integran el sistema nervioso superior en los animales superiores, incluyendo al hombre.

No se destaca la voluntad, si no una respuesta o reacción natural y automática del organismo, sin que intervenga el pensamiento.



## Ejemplos de reflejos.

El vomito es un reflejo, ya que el organismo al detectar mediante los sentidos un estímulo que le indica peligro, actúa expulsando el contenido estomacal, para evitar una intoxicación mayor.

Cuando alguien se pincha un dedo, inconscientemente aleja su mano. Esto se debe a que su cerebro le manda señales de que al seguirse el daño puede empeorar la herida.

Lo mismo pasa al quemarse o al congelarse. El cerebelo manda señales primitivas a los miembros u órganos tratando de alejarlos para reducir el daño.

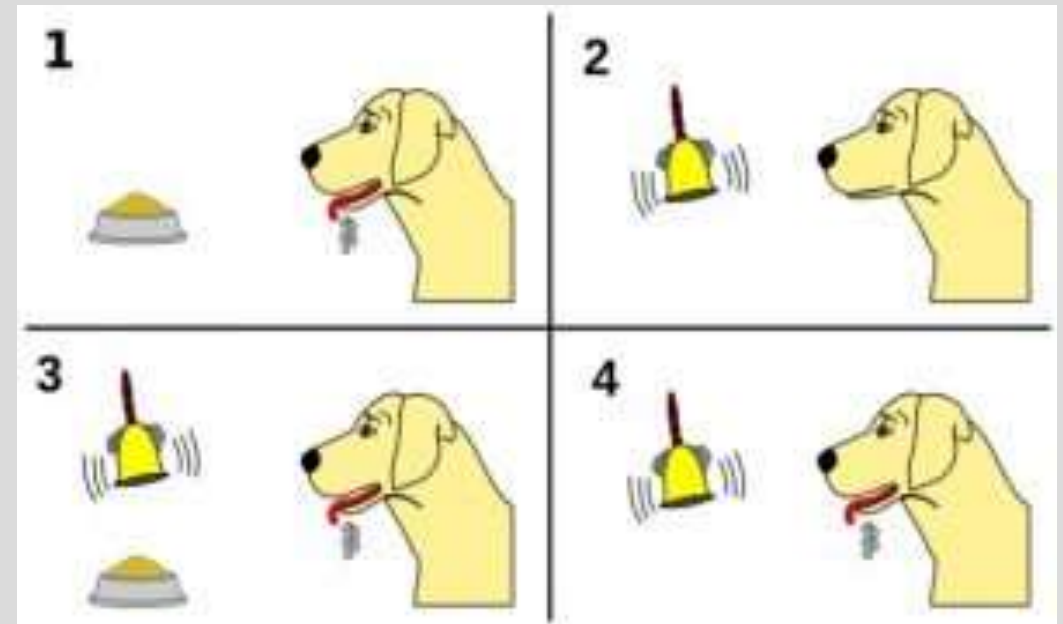
La salivación, el vomito, el bostezo, y las cosquillas son reflejos también.

La contracción de la pupila y el del cristalino con que se diferencian de entre una distancia corta y otra larga, son reflejos. No es necesario el estado de conciencia para que se lleven a cabo los movimientos reflejos, una persona respira, en forma voluntaria o involuntaria.



# REFLEJOS CONDICIONADOS

Al acercarse la bandeja con comida al animal hambriento, puede prenderse una luz o producirse algún sonido, repetido el suficiente número de veces para que el animal establezca la correspondiente asociación mecánica; la experimentación demuestra que el animal llega a asociar "condicionar" la luz o el sonido que representa el agente secundario. Así, podrá encenderse la luz o producirse el sonido y, sin que se presente la comida al animal, se obtendrá la respuesta en forma de secreciones glandulares y movimientos musculares, como en el reflejo original frente a la bandeja con alimento. Esta asociación es la que se designa como reflejo condicionado.



# Condicionamiento en clase

## Condicionamiento palpebral

Elegir a un compañero.

Traer auriculares.

Elegir una canción.

Soplar a una distancia de 20 cm.

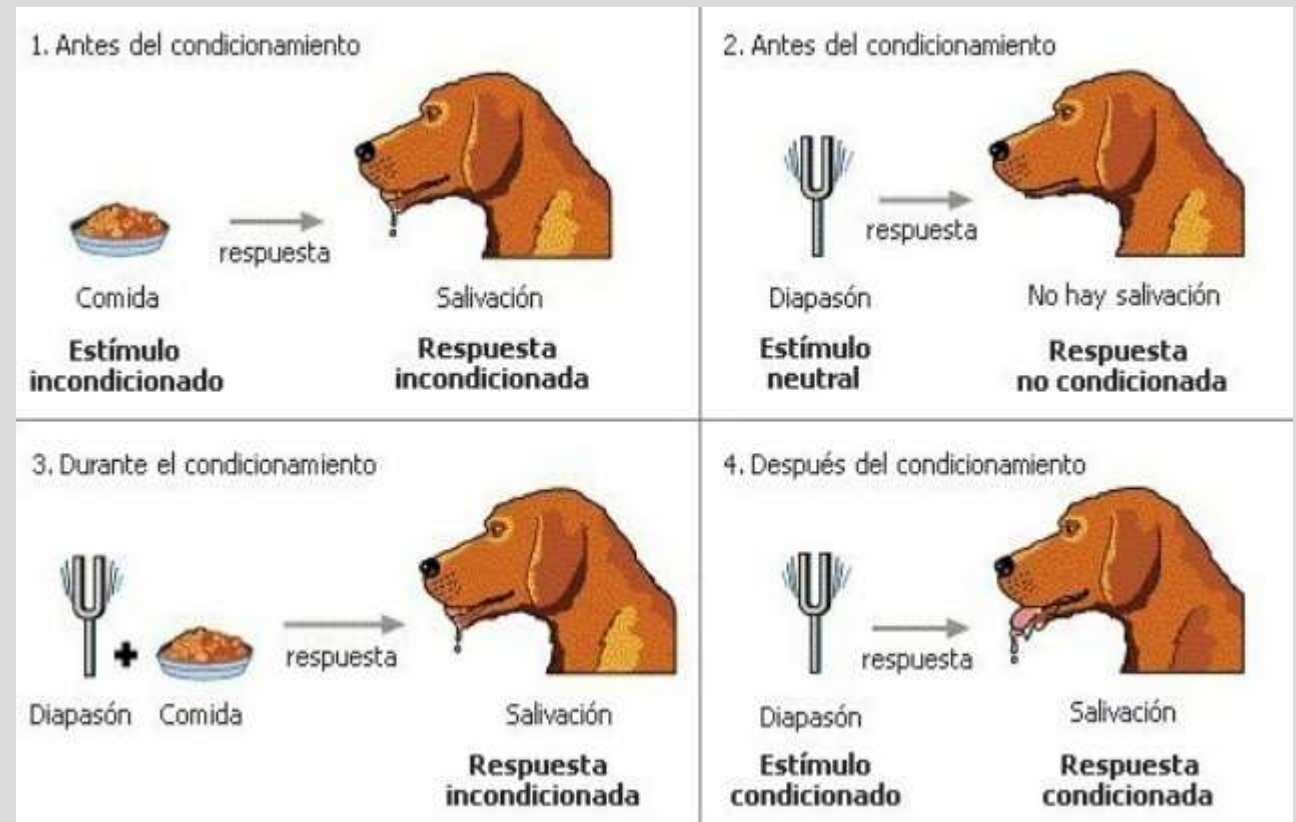
**Estímulo incondicionado:** estímulo que, de forma natural, provoca una respuesta emocional o fisiológica. Estímulo o evento específico que desencadena una respuesta inmediata e involuntaria en el organismo.

**Estímulo Neutro:** es un estímulo o evento que por sí mismo no desencadenaría ningún tipo de respuesta en el organismo, no mostrando la respuesta incondicionada que sí se produciría ante el estímulo incondicionado.

**Estímulo condicionado:** estímulo que provoca una respuesta emocional o fisiológica después del condicionamiento.

**Respuesta incondicionada:** respuesta emocional o fisiológica que ocurre de forma natural.

**Respuesta condicionada:** respuesta aprendida ante un estímulo neutral.



La muerte de un familiar provoca llanto debido a la tristeza ,que justo antes de su acaecimiento llega la ambulancia con el sonido de la torreta. En este caso el simple escuchar de la torreta puede producir tristeza y llanto.



El perfume puede asociarse con emociones con una persona en especifica, que solo la presentación del olor del perfume puede desencadenar los eventos emocionales.

La voz fuerte que se acompaña de violencia física de un padre que corrige a su hijo que este a su vez pone la mano como instinto de defensa. Cada vez que escuche voces fuertes su cuerpo se colocará rígido y a la defensiva.



El niño que cuando tiene sueño se le coloca una pieza musical, cada vez que escuche esa melodía le provocará sueño.

# EXPERIMENTO DE JHON BROADUS WATSON Y ROSALIE RAYNER

Albert era un niño normal y sano que a los nueve meses de edad que no parecía tener miedos hacia animales pequeños con pelo como ratas, conejos, perros, etc. Cuando Albert tenía 11 meses, se le mostró una rata blanca, el pequeño se acercó a tocarla y un investigador provocó un sonido estridente y repentino detrás de la cabeza de Albert. El niño se asustó pero no gritó. Cuando volvió a tratar de tocar la rata, el investigador provocó el mismo sonido y Albert se asustó. Después de una semana repitieron el procedimiento varias veces y finalmente le mostraron la rata sin el sonido estridente, pero Albert ya se asustaba con la rata y se alejaba de ella.

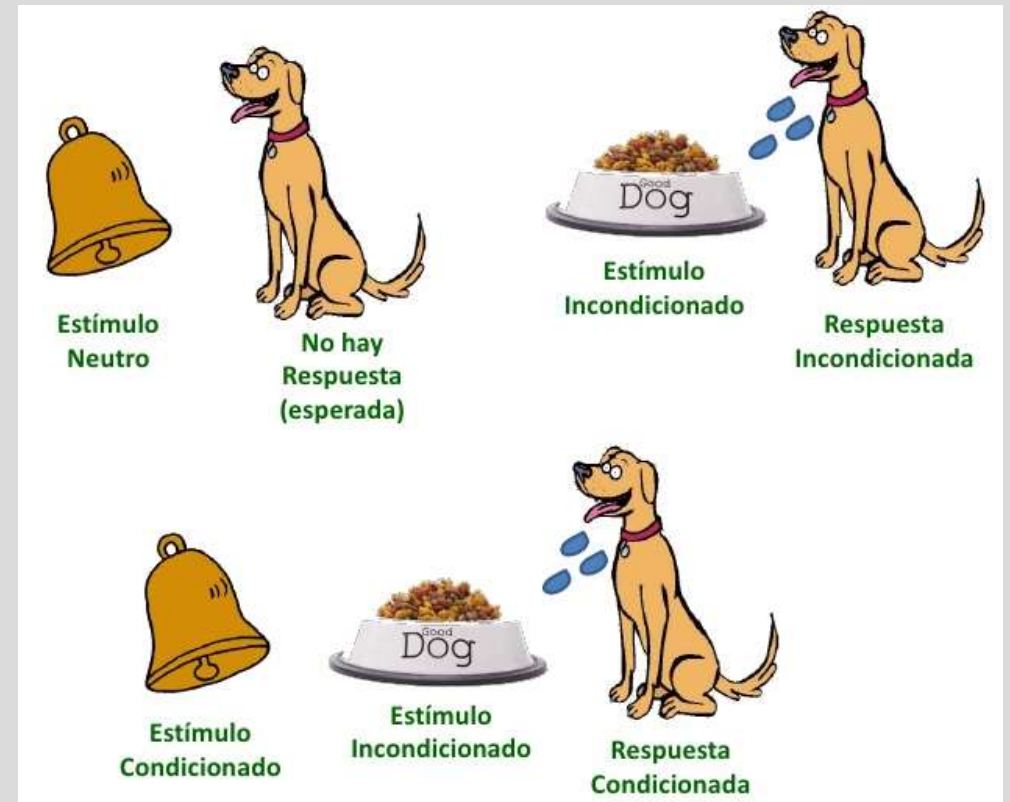
Pocos días después los investigadores le mostraron unos cubos, el niño no se asustó, pero a continuación le enseñaron la rata y entonces sí se asustó, después le mostraron un conejo y Albert se asustó y se alejó gateando. Poco a poco se fueron integrando más objetos (conejo, un perro, un abrigo de piel, cabello o una máscara de Santa Claus) similares a la rata al experimento y Albert se mostraba asustado con todos ellos, excepto con el cubo blanco que se le mostró. El experimento no se pudo continuar porque la madre no lo permitió.





## ADQUISICIÓN.

El proceso mediante el cual aumenta la respuesta condicionada por sucesivos emparejamientos del estímulo incondicionado con el condicionado



## EXTINCIÓN.

se refiere a la pérdida gradual de la respuesta condicionada que ocurre cuando el estímulo condicionado es presentado sin el estímulo incondicionado

## **EXTINCIÓN.**

se refiere a la pérdida gradual de la respuesta condicionada que ocurre cuando el estímulo condicionado es presentado sin el estímulo incondicionado

## **EXTINCIÓN EXPERIMENTAL**

Se refiere al procedimiento de presentar, luego del condicionamiento excitatorio, solo al estímulo condicionado. Conforme se repite esta operación, se va debilitando la probabilidad de que ante el se presente la respuesta condicionada y al dejar de ocurrir ella, se dice que se ha extinguido.

## **RECUPERACIÓN ESPONTÁNEA**

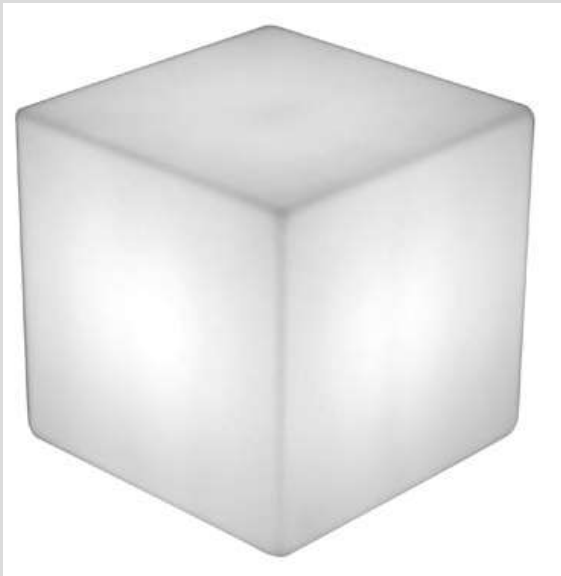
Si después de haberse extinguido experimentalmente una respuesta condicionada, se vuelve a someter al organismo a una sesión nueva de extinción, con presentaciones aisladas del estímulo condicionado, al principio de la sesión vuelve a ocurrir la respuesta condicionada (pareciera que espontáneamente se recuperara), para debilitarse nuevamente y desaparecer como la sesión anterior.

## **GENERALIZACIÓN**

Tendencia a emitir la respuesta condicionada ante un estímulo similar, aunque no idéntico al que fue originalmente asociado al estímulo incondicionado.

Por ejemplo:

Una persona que ha aprendido a tenerle miedo al perro que la mordió, puede generalizar su aprendizaje y temer a todos los perros, incluso a los inofensivos.



## **DISCRIMINACIÓN**

Es la distinción de responder sólo al estímulo condicionado, logrando diferenciarlo de los demás estímulos; así, aprende a no responder a estímulo parecidos al estímulo condicionado.

Usando el mismo ejemplo anterior, la persona puede aprender a no temerle a otros perros, discriminando entre el perro peligroso y los inofensivos, a pesar de ser todos perros.

A Mark le encanta la pizza. Cuando era niño, sus padres a menudo pedían que las llevaran a casa. Como las pizzas solían llegar tibias, sus padres las calentaban en el horno, con todo y caja, lo cual hacía que la caja despidiera un olor a cartón quemado. Ahora, años después, cada vez que Mark percibe un olor a cartón quemado le dan ganas de comer pizza.



Cuando Marge y sus hermanas eran pequeñas, su mamá solía aprovechar la hora de su siesta para pasar la aspiradora. Ahora, Marge y sus hermanas se sienten somnolientas cuando escuchan la aspiradora.

## 2.- TEORIA DEL APRENDIZAJE OBSERVACIONAL

Es un tipo de aprendizaje en el cual las conductas son aprendidas por medio de la observación a los otros (Bandura, 1969), involucrando procesos cognitivos. En este sentido presupone un aprendizaje conductual más ampliado.

Un ejemplo: un niño ve que otro está siendo recompensado efectivamente por participar en clase; por lo que lo más probable desencadene una tendencia a desempeñar una conducta similar.



## **EL APRENDIZAJE VICARIO U OBSERVACIONAL**

Ocurre sin que el aprendiz realice la conducta en el momento de aprender. Algunas fuentes comunes del aprendizaje vicario provienen de observar o escuchar modelos en vivo (en persona), modelos simbólicos o no humanos (como los animales que hablan que se ven en la televisión y los personajes de caricaturas), modelos electrónicos (por ejemplo, la televisión, la computadora, el DVD) o modelos impresos (libros y revistas). Las fuentes vicarias permiten un aprendizaje más acelerado del que sería posible si las personas tuvieran que realizar cada conducta para aprenderla. Las fuentes vicarias también evitan que los individuos experimenten por sí mismos consecuencias negativas.

Por ejemplo, aprendimos que las serpientes venenosas son peligrosas porque otros nos lo enseñaron, lo leímos en libros o lo vimos en las películas, etc., más que por experimentar en carne propia las desagradables consecuencias de sus mordidas!



## Este aprendizaje vicario ocurre a través de cuatro etapas:

1.- Lo primero que debe ocurrir es que el sujeto *preste atención* y observe al modelo.

El sujeto va a prestar atención a este modelo en función de los refuerzos que ha recibido anteriormente y de los refuerzos que recibe el modelo.

3.-El tercer componente es la *reproducción motora* de la conducta observada.



2.-Lo segundo que debe ocurrir es que el sujeto codifique bajo formas de memoria la conducta modelada (*retención*).

4.- El último proceso es la *incentivación o motivación*. El refuerzo determina aquello que se modela, aquello que se ensaya, y cuál es la conducta que se emite. La expectativa de recompensa (o la evitación de consecuencias adversas) es necesaria para la emisión de la conducta. En consecuencia, el refuerzo posee importantes propiedades de información para el aprendizaje y efectos directos sobre el desempeño.

# MODELOS





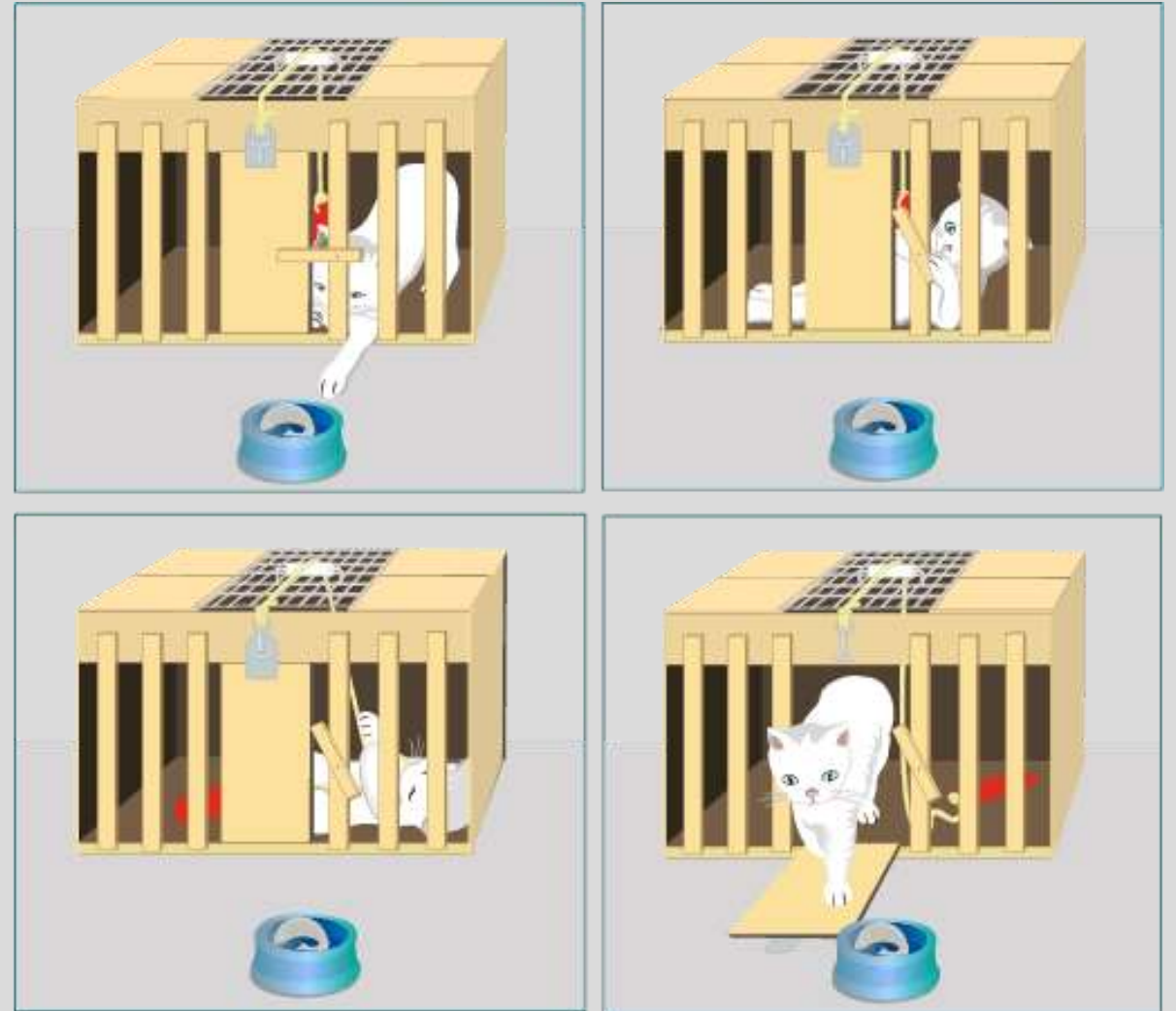
# 3.- CONEXIONISMO

Edward L. Thorndike (1874-1949) fue un destacado psicólogo estadounidense, cuya teoría del aprendizaje (el *conexionismo*) dominó en Estados Unidos durante la primera mitad del siglo <sup>xx</sup> (Mayer, 2003).

El aprendizaje por ensayo y error ocurre de manera gradual (incremental) a medida que se establecen las respuestas exitosas y se abandonan las respuestas fallidas. Las conexiones se forman de manera mecánica por medio de la repetición; no es necesario darse cuenta de forma consciente.



En una situación experimental típica se coloca un gato en una jaula. El gato puede abrir una compuerta de escape presionando una varilla o jalando una cadena. Después de una serie de respuestas aleatorias, el gato termina escapándose al encontrar la respuesta que abre la compuerta. Luego, se vuelve a colocar al gato en la jaula. Después de varios ensayos el gato logrará la meta (escapar) con mayor rapidez y cometerá menos errores antes de responder correctamente.



**La ley del uso:** Según la cual cuando un estímulo recibe respuesta, se fortalece la conexión.

**Ley del desuso:** Cuando no hay respuesta para un estímulo, la fuerza de la conexión se debilita (se olvida). Cuanto más tiempo pase antes de que se produzca una respuesta, más se debilita la conexión.

**La ley del efecto:** Cuando se establece una conexión modificable entre una situación y una respuesta, y esta va acompañada o seguida por un estado de satisfacción, dicha conexión se fortalece o se incrementa; cuando la conexión se establece y va acompañada o seguida por un estado de insatisfacción, su fuerza se debilita



## EJEMPLOS.

1.- Cuando el chofer decide ir por una vía que inicialmente se le había indicado que no era el correcto, decide recorrer otras opciones antes de llegar a su destino.

2.- El niño que está aprendiendo a manejar la bicicleta, antes de dominarlo sufre de varias caídas.

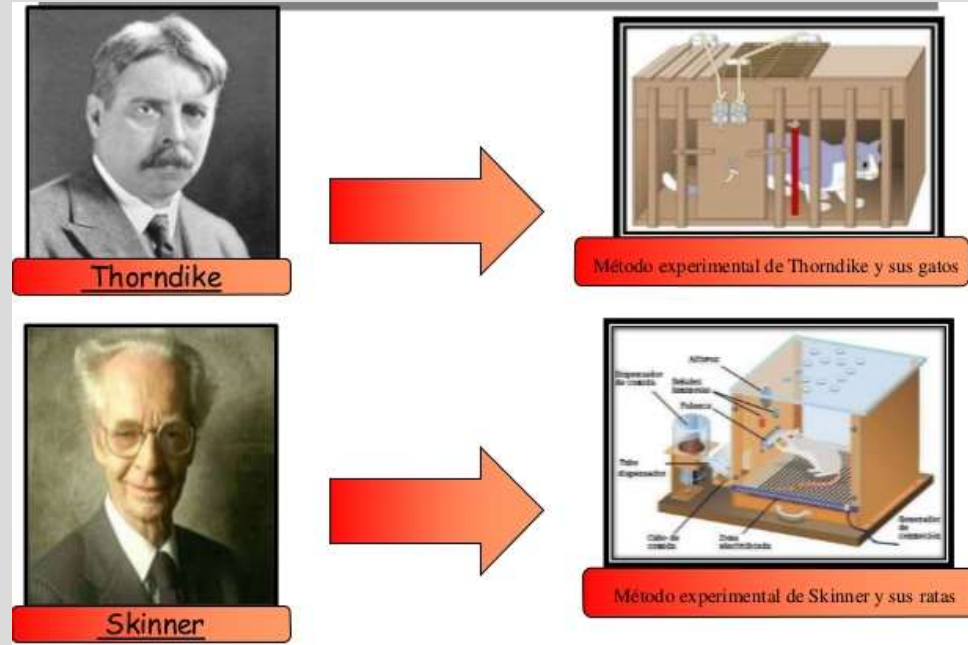
3.- Una mujer que se ha divorciado y casado varias veces

4.- A Thomas Alva Edison le preguntó un reportero cuantos intentos tuvo antes de lograr la bombilla incandescente, aquel contestó como seis mil, a lo que el reportero inmediatamente acotó "seis mil fracasos", Edison contestó "ahora conozco seis mil formas de cómo no hacer una bombilla".



# 3.- CONDICIONAMIENTO OPERANTE

Es el proceso a través del cual se fortalece un comportamiento que es seguido de un resultado favorable (refuerzo), con lo cual aumentan las probabilidades de que ese comportamiento vuelva a ocurrir. El condicionamiento operante sostiene, de esta forma, que se aprende aquello que es reforzado.



Presenta un modelo de contingencia de tres términos en que un estímulo discriminativo (influencia ambiental antecedente) permite la aparición de una respuesta que es seguida de un estímulo que refuerza (consecuencia), es decir, que aumenta la probabilidad de que la respuesta se produzca en el futuro (el castigo disminuye esa probabilidad)

## Explicación del condicionamiento operante:

ANTECEDENTES ---> COMPORTAMIENTO ---> CONSECUENCIAS

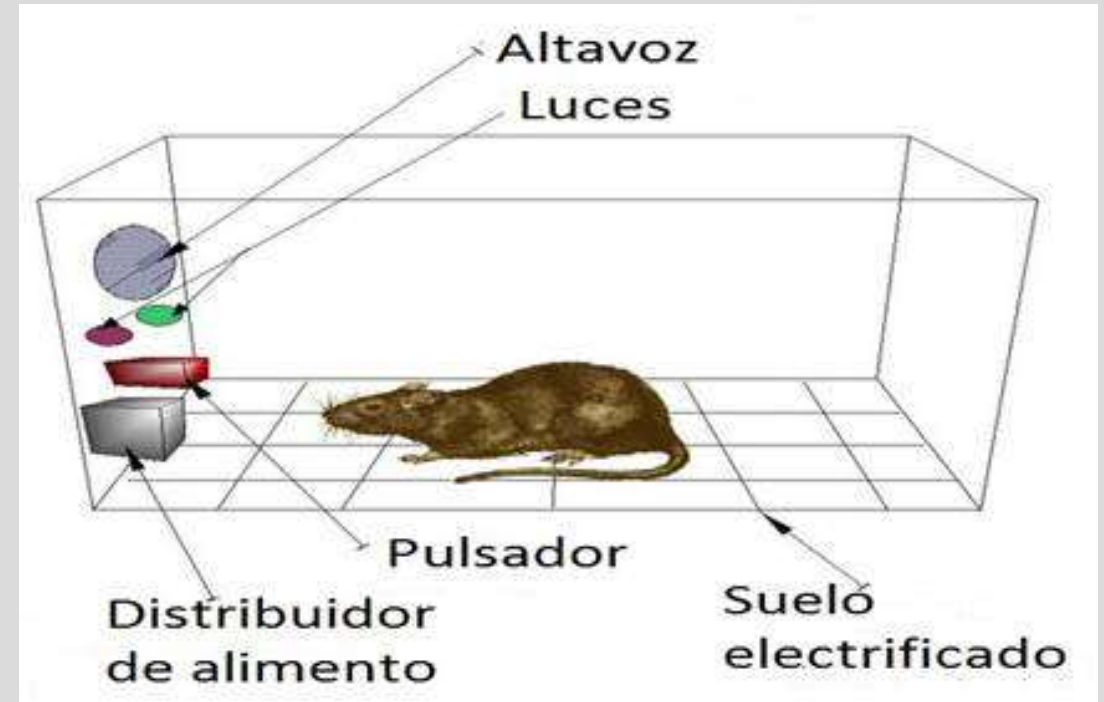


## Ejemplos.

- 1.- CONSEGUIR NOVIA ---> REGALAR ROSAS ---> LA CHICA ACEPTA SER LA NOVIA
- 2.- DESEO DE SER CAMPEÓN ---> ENTRENAR ---> LLEGA A LA FINAL

Una rata hambrienta presiona una palanca dentro de su caja. Al principio, la rata dará vueltas por la caja, explorando el ambiente en forma relativamente aleatoria. Sin embargo, es probable que en algún momento presione la palanca por casualidad, al hacerlo recibirá una bolita de alimento. La primera vez que pase esto, la rata no aprenderá la conexión entre presionar una palanca y recibir alimento, y seguirá explorando la caja. Tarde o temprano presionará de nuevo la palanca y recibirá una bolita, y con el tiempo aumentará la frecuencia de respuesta de presión de la palanca.

Al final, la rata presionará la palanca todo el tiempo hasta satisfacerse, y se demostrará así que aprendió que la recepción del alimento va de la mano de la presión de la palanca.



# CONDUCTA SUPERSTICIOSA Y EL DESAMPARO APRENDIDO

Skinner colocó a ocho palomas en cajas de Skinner que estaban programadas para entregar reforzamiento en momentos aleatorios, de manera no contingente a la conducta del organismo. Los reforzamientos entregados de esta manera influyeron en la conducta, pero de maneras que variaron de una paloma a la siguiente. Seis de las palomas desarrollaron "supersticiones" extrañas, pero consistentes. Una giraba repetidamente en círculos; otra balanceaba la cabeza; una tercera picoteaba repetidamente. De acuerdo con Skinner, cualquier cosa que estuviera haciendo cada paloma cuando se presentó el reforzamiento se volvió más frecuente.





# Elementos del condicionamiento operante:

Fundamentalmente, existen dos maneras de incrementar la frecuencia de una respuesta: el reforzamiento positivo y el reforzamiento negativo. Existen dos formas de disminuir la frecuencia de una respuesta: el castigo y la extinción.

## **UN REFORZADOR NEGATIVO**

Un refuerzo negativo es un objeto, evento o conducta cuya retirada incrementa la frecuencia de la respuesta por parte del sujeto. Quien ejecuta la conducta que estamos reforzando, le quitamos algo que el considere desagradable, malo o que le produzca incomodidad a cambio de que realice la conducta deseada.

Ej. El sonido que hace un auto al tener la puerta abierta, nos refuerza la conducta de cerrarla para dejar de oír ese sonido.

Ej. El niño que deja de llorar y gritar a cambio de que su padre le compre los dulces que el quiere, naturalmente el llanto del niño produce molestia por eso el padre le compra lo que el pide.

Ej. El joven que estudia para sus exámenes aunque no quiere, a cambio de que no realice el aseo de la casa que usualmente efectúa.

Ej. El adulto que hace el aseo de su casa, a cambio de que su esposa no le proponga ir a la casa de sus padres, en este caso la esposa cada vez que quiera que su esposo realice el aseo le dirá que a cambio no irán a visitar a sus padres.

## **UN REFORZADOR POSITIVO**

Es cualquier estímulo cuya presentación fortalece la conducta sobre la que se hace contingente. Es decir, existe un incremento en la tasa de respuestas en comparación con la tasa base (la tasa de respuestas antes de cualquier reforzamiento).

Ej. Las palomas picoteaban un disco con más frecuencia cuando el picoteo era seguido de comida.

Ej. El niño que va por las tortillas a cambio de monedas.

## Los refuerzos primarios

son aquellos que se relacionan con la satisfacción de necesidades biológicas, tales como comida o bebida.

## Los refuerzos secundarios

son aprendidos por asociación con los primarios, e incluyen el dinero, las calificaciones escolares o el elogio



## **CASTIGO NEGATIVO**

Consiste en presentar estímulos desagradables, con el propósito de disminuir la frecuencia de una conducta.

Ej. Recibir una multa para disminuir la conducta de pasarse los altos.

Ej. El niño que no ha obedecido se le da una corrección física.

Ej. una profesora que hace que su curso copie una frase del pizarrón 30 veces



## **CASTIGO POSITIVO**

Consiste en quitar estímulos agradables, con el propósito de disminuir la frecuencia de una conducta.

Ej. prohibir a los niños ver la televisión o comer golosinas (estímulo agradable), para disminuir la conducta de decir groserías o pelearse.

Ej. Dejar sin receso a un niño con el fin de que deje de ser rebelde.

Para aumentar conducta	Refuerzo positivo	Damos algo bueno
Para aumentar conducta	Refuerzo negativo	Quitamos algo malo
Para disminuir conducta	Castigo positivo	Damos algo malo
Para disminuir conducta	Castigo negativo	Quitamos algo bueno

# ENCADENAMIENTO

Es el procedimiento mediante el cual se establece una secuencia de respuestas unidas por reforzadores condicionados.

Skinner, describe que se presenta una "cadena" cuando una respuesta del organismo produce o altera alguna de las variables que controlan otra respuesta.

Por ejemplo:

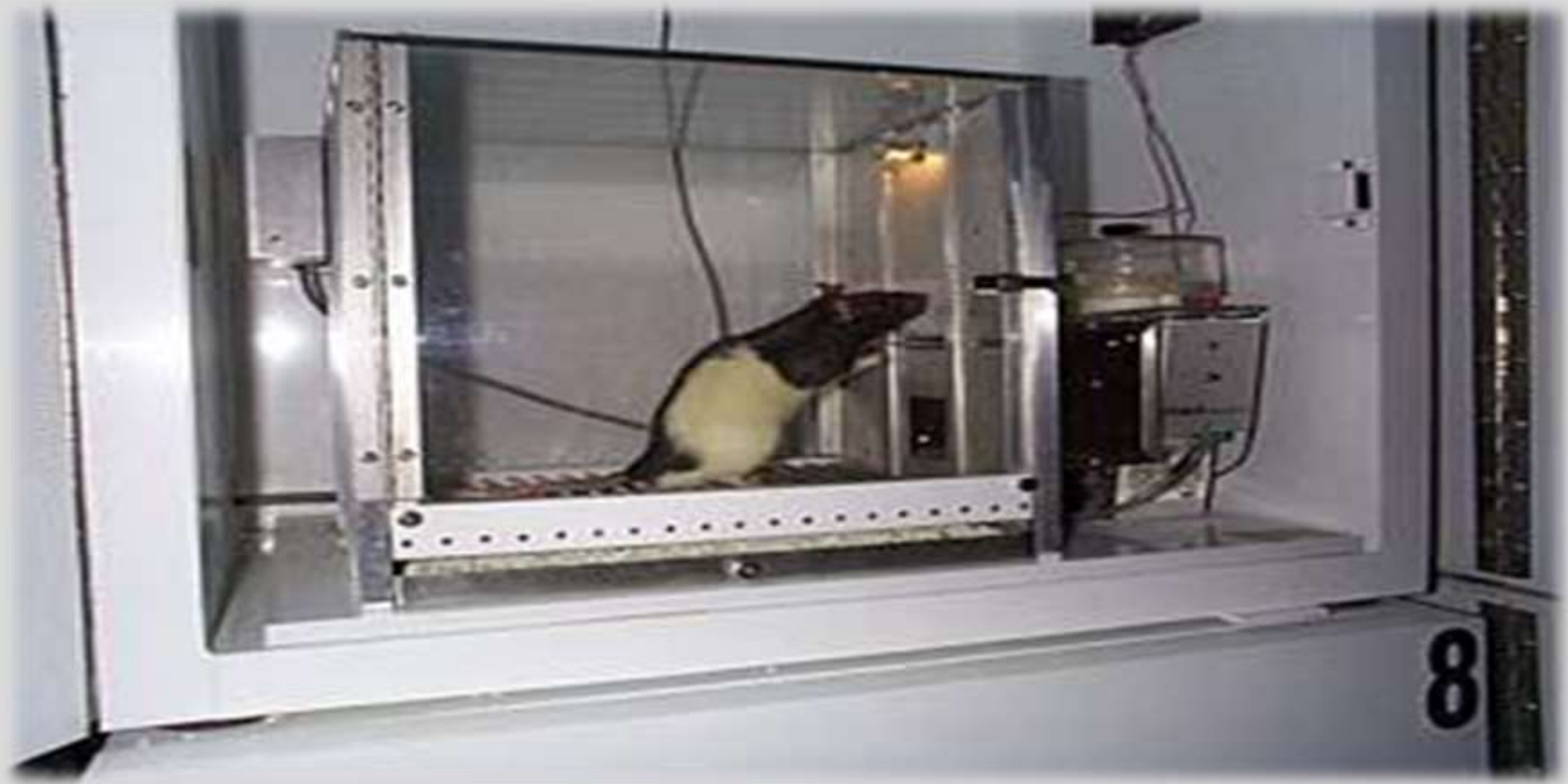
El estudio efectivo puede empezar cuando se entra en la biblioteca. Esta respuesta cambia los estímulos del entorno, proporcionando un ambiente tranquilo y lleno de libros que hace más probable la siguiente respuesta, abrir un libro. Ver el libro abierto a su vez estimula la lectura y la toma de notas. Esta cadena de conducta es en realidad una serie compleja de respuestas, cada una de las cuales hace más probable la próxima.

## **ENCADENAMIENTO HACIA ADELANTE**

Se refuerza cada paso del comportamiento en el orden en que ocurren

## **ENCADENAMIENTO HACIA ATRÁS**

Se refuerzan primero los pasos finales, y después los primeros pasos del acto complejo.



# PROGRAMAS DE REFORZAMIENTO

El concepto Programas de Reforzamiento se refiere a la pauta con la cual se aplica el refuerzo.



## **Reforzamiento continuo (CRF)**

Es la situación donde cada respuesta del organismo es seguida por la presentación de un estímulo reforzante.

## **Extinción operante (Ext)**

Cuando se retira el reforzamiento que previamente se otorgaba a la respuesta del organismo.

## **Razón Fija (RF)**

En este programa se refuerza solo aquella respuesta que termina la cuenta de un número fijo de ellas.

Por ejemplo, en el programa RF-15, se refuerza al organismo después de la respuesta 15, luego de la respuesta 30, después de la respuesta 45, etc.

## **Razón Variable (RV)**

El número exacto de respuestas que deben darse por cada reforzamiento varía al azar alrededor de un promedio predeterminado.

En un programa de RV-15, el organismo recibirá, a la larga, un reforzamiento por cada 15 respuestas. Sin embargo, en ocasiones un reforzamiento seguirá al siguiente después de sólo cinco respuestas, o seis o siete; y en ocasiones deberán emitirse 20, 30 o más respuestas entre reforzamientos.

## **Intervalo Fijo (IF)**

Se refuerzan respuestas con base en el paso del tiempo determinado.

Un programa IF-10, por ejemplo, reforzará al organismo al final de cada intervalo de 10 segundos siempre que haya ocurrido al menos una respuesta durante ese intervalo.

## **Intervalo Variable (IV)**

Se refuerza de acuerdo a intervalos de tiempo que cambian de un reforzamiento a otro. En ocasiones los reforzamientos se siguen rápidamente (en tanto que se haya emitido al menos una respuesta en el intervalo). Otras veces transcurren intervalos largos entre reforzamientos.