



Nombre de alumnos:
Gustavo Antonio Méndez Surián.



Nombre del profesor:
PSIC. Mónica Lisseth Quevedo Pérez.

Nombre del trabajo:
**Mapas Conceptuales Sobre: Los
Reforzamientos Positivos Y Negativos**

Materia:
Análisis De La Conducta.

Grado:
4to. Cuatrimestre.

Grupo:
Único.

Pichucalco, Chiapas a 17 de Octubre de 2020.

Definición de reforzamiento positivo y negativo.

Control de conductas y reforzamientos positivos.

El condicionamiento operante.

Aprendizaje por reforzamiento positivo.

El refuerzo negativo.

B. F. Skinner.

Como todos los procedimientos fisiológicos, sea un producto de la selección natural.

Una persona puede decir que una sustancia tiene buen sabor.

Se asocia la realización de una conducta.

Es la respuesta instrumental conlleva la desaparición de un estímulo aversivo.

Es la desaparición o la no aparición de la estimulación aversiva.

El reforzamiento como un tipo de aprendizaje basado en la asociación.

Arroja luz sobre la pregunta de qué clases de consecuencias son reforzantes.

El comportamiento ocurre porque en el curso de la evolución.

Con la obtención de una consecuencia agradable.

Es un objeto o situación que motiva al sujeto a escapar.

La recompensa no consiste en la obtención de un estímulo sino en su ausencia.

Una conducta con las consecuencias derivadas de esta, que aumentan o disminuyen la probabilidad.

Puede aclararse haciendo referencia a los reforzadores que desempeñan un papel.

se han seleccionado los mecanismos apropiados.

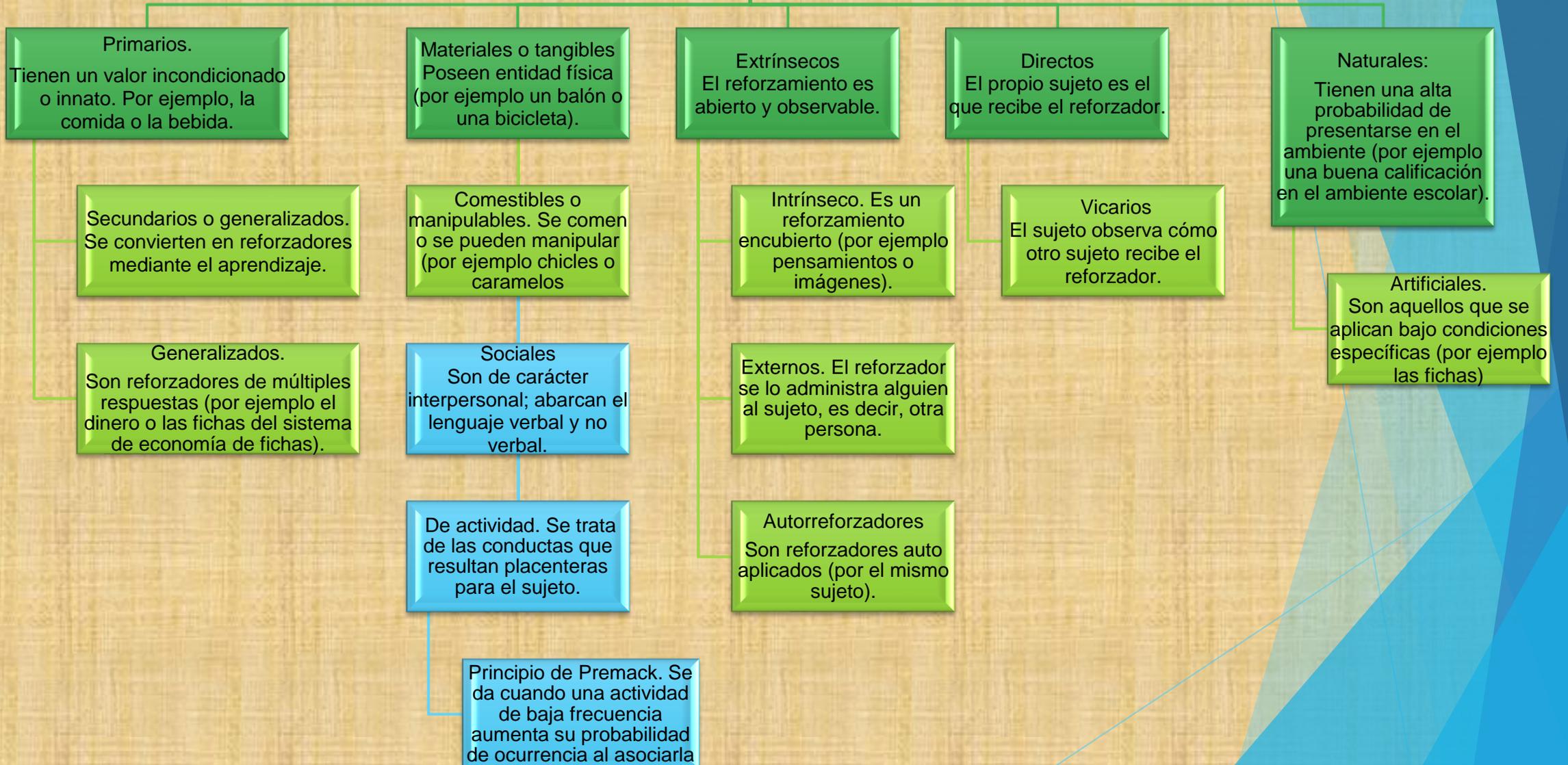
Esta no tiene por qué ser un objeto, ni siquiera tangible.

Comida, sustancias, una sonrisa, un mensaje verbal.

cuando una persona agorafóbica evita utilizar el transporte público para evitar la ansiedad.

Cuando son negativas hablamos de castigo, y cuando son positivas de refuerzo.

Tipos de Reforzamientos.



Habitación y Sensibilización

Habitación.

Sensibilización.

Proceso ante un estímulo repetido.

Se da en todos los niveles del organismo.

se puede considerar la forma más primitiva de aprendizaje.

Incremento en el vigor de la conducta elicitada.

Exposición a un estímulo externo intenso.

Mecanismo neural que incrementa la magnitud de las respuestas elicitadas por un estímulo.

Un ejemplo típico se da cuando se trabaja en un ambiente ruidoso.

La habitación al ruido produce que este se perciba como menos intenso de lo que es.

La habitación tiene un claro valor evolutivo.

Puede resultar de la presentación repetida del estímulo elicitante.

La teoría del proceso dual propuesta por Groves y Thompson (1970)

No requieren habilidades verbales.

Adquisición.

Es un proceso en cual un organismo incrementa la frecuencia de una determinada respuesta.

La adquisición de la conducta depende de los estímulos evocadores.

Adquiere una respuesta nueva que antes no existía en su repertorio.

Este proceso será diferente dependiendo del tipo de respuesta.

La adquisición involucra ya sea un incremento en la frecuencia con la cual ocurre una respuesta.

Para efectuar una conducta que nunca antes ha sido efectuada solo será necesario presentarle al organismo un estímulo evocador efectivo.

Para incrementar selectivamente la tasa con que un organismo reacciona con una determinada conducta respondiente.

La aparición de una operante que antes no se había observado.

Solo será necesario incrementar la tasa de presentación del estímulo evocador de esa respuesta

Bibliografía.

<https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-reforzadores>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Habituaci%C3%B3n>

<https://psikipedia.com/libro/aprendizaje-conducta/3088-los-conceptos-de-habituacion-y-sensibilización.>

<https://anybarajas1992.wixsite.com/modificacionconducta/single-post/2015/05/31/Adquisici%C3%B3n-de-conductas>

<file:///D:/UDS/4to%20cuatrimestre/ANALISIS%20DE%20LA%20CONDUCTA/antologia%20An%C3%A1lisis%20de%20la%20conducta.pdf>

<file:///D:/UDS/4to%20cuatrimestre/ANALISIS%20DE%20LA%20CONDUCTA/introducci%C3%B3n%20al%20an%C3%A1lisis%20conductual%20principios%20te%C3%B3ricos%20metodol%C3%B3gicos%20y%20campos%20actuales%20de%20aplicaci%C3%B3n.pdf>