



**Nombre del alumno (a): sujeidi rufina lópez morales**

**Nombre del profesor: bella raquel lópez garcía**

**Nombre del trabajo: cuadro sinóptico de la “conducta operante”**

**Materia: motivación y emoción**

**PASIÓN POR EDUCAR**

**Grado: 5° cuatrimestre**

**Grupo: “B”**

Frontera Comalapa, Chiapas a 10 febrero de 2021.

# Conducta Operante

## Definición

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 problemas negativos

Dentro de los procedimientos conductuales, el condicionamiento operante o instrumental es probablemente el que tiene aplicaciones más numerosas y variadas

El condicionamiento operante tal y como lo conocemos fue formulado y sistematizado por Burrhus Frederick Skinner en base a las ideas planteadas previamente por otros autores

## Reforzamiento

Es una técnica en la cual un comportamiento aumenta su probabilidad de ocurrencia a raíz de un suceso que le sigue y que es valorado positivamente por la persona

### Por ejemplo

- Una persona continúa trabajando en una empresa, pues cobra un salario. El sueldo que cobra el trabajador es lo que REFUERZA la conducta de trabajar
- Si el paciente realiza adecuadamente una tarea que le asignó el terapeuta, éste puede reforzar al paciente señalando en forma específica los aspectos positivos que el paciente ha alcanzado en la actividad

## Programas de Reforzamiento Simples

Los programas de refuerzo especifican los tipos de condicionamiento atendiendo no a los diferentes tipos de refuerzo, (que daría lugar a la clasificación de refuerzo positivo, negativo) sino a los diferentes modos de administrar el estímulo reforzante

Los programas de refuerzo fueron muy estudiados por el conductista Skinner

- Razón fija: El refuerzo se obtiene después de un número fijo de respuestas
- Razón variable: El número de respuestas para conseguir el reforzador varía aleatoriamente, aunque siempre dentro de un promedio determinado
- Intervalo fijo: El refuerzo aparece cada vez que transcurre una determinada cantidad de tiempo, siempre que durante el intervalo se haya dado la respuesta
- Intervalo variable: El refuerzo está disponible después de un tiempo que varía aleatoriamente, pero alrededor de un promedio

## Extinción

El procedimiento de extinción parte del principio teórico de que cualquier conducta que aparezca con cierta periodicidad, lo hace porque está siendo reforzada o premiada de algún modo

Consiste en dejar de reforzar una respuesta que previamente había sido reforzada, lo que provoca que se vaya reduciendo la repetición con la que ocurre una respuesta ante un estímulo; llegando incluso a eliminarse la respuesta

### Por ejemplo

- Dejar de atender al niño cada vez que patalea
- No reírnos cuando utiliza palabras inadecuadas
- O darles una chuchería para que estén entretenidos y dejen de molestar

## Elección

La teoría de la elección de William Glasser propone que el ser humano es capaz de auto controlarse. De hecho, el control de la propia conducta está únicamente bajo nuestro control. Nuestro cerebro y mente permiten el control comportamental desde el interior

● Indica que el ser humano tiene una serie de necesidades que debe suplir

- Supervivencia básica
- Poder o competencia
- La libertad y la capacidad
- Pertenencia
- Disfrutar

● Propone la existencia de siete hábitos con efectos destructivos y que impiden el correcto desarrollo y bienestar de las personas que nos rodean e incluso de nosotros mismos

- Culpar
- Amenazar
- Quejarse
- Criticar
- Reñir y sobornar

## Ley del efecto relativo

Edward Thorndike (1874 – 1949) fue un famoso psicólogo reconocido por su trabajo en la teoría del aprendizaje que condujo al desarrollo del condicionamiento. De hecho, la teoría del condicionamiento operante de Skinner se basa en las ideas de Edward Thorndike

Este autor inició sus estudios con la intención de demostrar que los animales no utilizaban el razonamiento para resolver determinadas situaciones sino que, de una manera más sencilla, encontraban la solución gracias a un aprendizaje de respuestas

Los animales aprenden una asociación entre la respuesta y los estímulos presentes, y las consecuencias satisfactorias de la respuesta únicamente sirven para fortalecer esta asociación, pero no están implicadas directamente en su formación

## Organización conductual (Premack, privación de respuesta)

La teoría de la respuesta consumatoria es desarrollada por Sheffield y sus colaboradores fue la primera en poner en duda las normas del condicionamiento instrumental. Esta teoría consiste en investigar los tipos de respuestas reforzadoras en lugar de los estímulos reforzadores

Principio de Premack conocido también como Principio de probabilidad diferencial, teoriza que cuando existe un vínculo entre dos estímulos (respuestas), aquella situación que tenga mayor probabilidad de ocurrir reforzará positivamente a la otra con menos posibilidades de ocurrencia

Según la hipótesis de la privación de respuesta propuesta por Timberlake y Allison, cuando se restringe la respuesta reforzadora se está promoviendo esta respuesta de manera instrumental

## Autocontrol

Es la capacidad consciente de regular los impulsos de manera voluntaria con el objetivo de alcanzar el equilibrio personal. Como habilidad compleja, están involucrados aspectos como las emociones, los pensamientos y los comportamientos, así como la toma de decisiones

Hay diversas causas por las que podemos llegar a manifestar conductas impulsivas y falta de autocontrol

- Falta de asertividad
- Déficit en la regulación emocional
- Problemas para la demora de las gratificaciones
- Intolerancia a la frustración
- Pobre inhibición de la conducta

## Conducta estratégica y Teoría de Juegos

Los psicólogos destacan la importancia del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas

El principal objetivo de la teoría de los juegos es determinar los papeles de conducta racional en situaciones de "juego" en las que los resultados son condicionales a las acciones de jugadores interdependientes

La teoría de juegos como tal fue creada por el matemático húngaro John Von Neumann (1903-1957) y por Oskar Morgenstern (1902-1976) en 1944 gracias a la publicación de su libro "The Theory of Games Behavior"