



Nombre de alumno: Javier Trujillo López.

Nombre del profesor: Rodolfo Bataz Morales.

Nombre del trabajo: Super notas Unidad 1.

Materia: MOTIVACION Y EMOCION.

Grado: 5° Cuatrimestre.

PSICOLOGIA

PASIÓN POR EDUCAR



# EVOLUCIÒN DE LA CONDUCTA

El aprendizaje es el auténtico mecanismo de supervivencia que ha usado el ser humano, para adaptarse al entorno.

**BDNF**

"factor neurotrófico" (BDNF), proteína producida en el interior de las células nerviosas., produciendo un crecimiento similar que se logra con los ejercicios físicos y mentales, que forman nuevas conexiones para el aprendizaje



La taxia es la respuesta de un ser vivo ante un estímulo

Esta respuesta que puede ser de atracción, el ser vivo o parte de él va hacia la fuente del estímulo, por lo que hablamos de taxia positiva, o bien puede intentar alejarse lo más posible de la fuente, en ese caso nos referiremos a un tactismo negativo.



**FOTOTROPISMO**  
El estímulo es la luz. Se produce por el estiramiento de las células del ápice que están en el lado que no recibe luz

El tropismo consiste en una serie de movimientos que producen un cambio en la dirección del crecimiento y que su ceden debido a una serie de estímulos o factores externos



**Heliotropismo**  
El estímulo es el Sol. Las flores helios trópicos se mueven en dirección al Sol de este a oeste. En la noche se inclinan para nuevamente moverse hacia el oriente en la mañana, a la salida del Sol.



NASTIA es una respuesta que produce un movimiento pasajero en alguna parte del vegetal respondiendo a estímulos táctiles, lumínicos, etc.

**GRAVITROPISMO**  
se refleja en un crecimiento en respuesta a la aceleración de la gravedad.



**Tigmotropismo**  
Tiene lugar cuando la planta crece alrededor de una superficie sólida como un muro, una valla u otra planta.

1920/ experimento de Watson y Rayner modelo que explica la emoción humana como resultado de un condicionamiento clásico

1947 /Mowrer, elaboró el modelo de los dos factores, según el cual la conducta fóbica se aprendería en una secuencia de dos partes o estadios.

## Proceso de Ascenso de Colina.

Es una variante del algoritmo de búsqueda de generación y prueba. Del procedimiento de prueba existe una realimentación que ayuda al generador a decidirse por cual dirección debe moverse en el espacio de búsqueda. En estos procesos se abandona la búsqueda si no existe un estado alternativo razonable al que se pueda mover.

