Motivaciòn y emociòn.

1. Conducta operante.

- Formulado y sistematizado por Burrhus Frederick Skinner.

- Sirve para obtener algo (instrumental) y que actúa sobre el medio (operante) en lugar de ser provocada por éste.

2. Reforzamiento.

- 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.

- Ejemplo: el sueldo que cobra el trabajador es lo que refuerza la conducta de trabajar.

3. Programas de reforzamiento simple.

Programa de refuerzo de intervalo fijo y de intervalo variable.

- Intervalo fijo: administramos al sujeto el estímulo reforzante sólo cuando pase un tiempo determinado desde la última presentación del refuerzo.

- Intervalo variable: cuando el sujeto no obtiene reforzador cada vez que hace la conducta sino que ello ocurre en algunas ocasiones.

Programa de refuerzo de razòn fija y de razòn variable.

- Razòn fija: El refuerzo se obtiene después de un número fijo de respuestas.

- Razòn variable: hace que la conducta reforzada se convierta en una conducta difícil de extinguir.

4. Extinciòn.

- Establecer las condiciones necesarias para que esos reforzadores dejen de estar presentes cada vez que aparezca la conducta desadaptada.

5. Elecciòn.

- La teoría de la elección supone que somos capaces de controlar nuestros pensamientos y acciones, e incluso influir en nuestras emociones y fisiología.

6. Ley del efecto relativo.

- Las respuestas correctas, es decir aquellas que llevan a la consecución de una recompensa, se repetirán con más frecuencia, mientras que las incorrectas desaparecerán.

7. Organizacion conductual (premack, privacion de respuesta).

- Se trata de una perspectiva mucho más práctica que se centra en cómo las condiciones de la situación o contexto limitan o influyen en las conductas de la persona.

8. Autocontrol.

- Es la capacidad consciente de regular los impulsos de manera voluntaria con el objetivo de alcanzar el equilibrio personal.

9. Conducta estrategica y Teoría de Juegos.

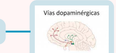
- El juego en la infancia es el medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas.

10. Teorias de juegos.

- El juego es pura asimilación y sostiene que el individuo relaciona lo que capta con sus experiencias previas y lo adapta a sus necesidades.

11. Neurotransmisores.

- Dopaminérgica: genera sentimientos agradables.



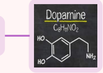
- Serotoninérgica: influye el estado de ánimo y la emoción.

- Noradrenérgica: regula la activación y alerta.

- Endorfínica: inhibe el dolor, la ansiedad y el temor al generar sentimientos agradables.

12. Dopamina.

- La liberación de dopamina genera buenos sentimientos, provoca una emoción positiva y el afecto positivo resultante produce una mejoría en el funcionamiento.



13. Liberación de dopamina y recompensa.

- La liberación de dopamina es mayor cuando los sucesos gratificantes ocurren de manera totalmente inesperada. La liberación de dopamina posterior a una recompensa inesperada permite que los individuos aprendan la importancia motivacional de ese suceso.

14. El mundo en el que habita el cerebro.

- El cerebro es el medio a través del cual generamos los estados motivacionales y emocionales que necesitamos para adaptarnos de manera óptima al mundo físico y social que nos rodea.

Presented with xmind

Motivaciòn y emociòn.

1. Modelos no regulatorios de la accion (dependencia y tolerancia en uso de drogas).

- Uso: no se detectan consecuencias inmediatas sobre el consumidor ni sobre su entorno.
- Abuso: producen consecuencias negativas para el consumidor y su entorno.
- Dependencia: pauta de comportamiento en la que se prioriza el uso de una sustancia psicoactiva.

2. Alquimia mental.

- La facultad de transformar una sustancia o materia en otra distinta. La alquimia permite desarrollar una mente mágica con la fuerza del espíritu.

3. Posposiciòn y evitaciòn del arrepentimiento.

- Es un estado emocional y cognitivo de mayor o menor dolor, de sentimiento de pena por la mala suerte, las limitaciones, las pérdidas, las transgresiones o los errores.

4. Homeostasis en la emociòn.

- Homeostasis es el término que describe la tendencia del cuerpo a mantener un estado interno estable.

5. Emociòn.

- La emoción es una reacción específica, intencional, breve e intensa dirigida a algún objeto y asociada a sensaciones corporales internas que promueve la supervivencia de un organismo.

6. Relaciòn entre emociòn y motivaciòn.

- La motivación tiene que ver con los aspectos prospectivos y direccionales de la conducta, mientras que la emoción se refiere a las reacciones afectivas cambiantes que van surgiendo durante la progresión de la conducta hacia una meta.

7. ¿Que causa la emociòn?

- La mente y cuerpo reaccionan de manera adaptativa; es decir, enfrentar un suceso vital significativo activa procesos cognitivos y biológicos que, de manera colectiva, activan los componentes esenciales de la emoción.

8. Emociones basicas.

- Son innatas más que adquiridas o aprendidas a través de la experiencia o socialización.
- Surgen de las mismas circunstancias para todos los individuos.
- Se expresan de maneras únicas y distintiva.
- Evocan una pauta de respuesta fisiológica distintiva y sumamente fácil de predecir.

9. ¿Porque tenemos emociones?

- Las emociones existen como soluciones a retos, tensiones y problemas, al coordinar y dirigir los sentimientos, la activación, el propósito y la expresión las emociones “establecen nuestra posición en relación con el ambiente”.

10. ¿Cual es la diferencia entre emociòn y estado de animo?

- Las emociones se derivan de situaciones vitales significativas y de las estimaciones de su importancia para nuestro bienestar.
- Los estados de ánimo surgen de procesos indefinidos y que a menudo se desconocen.

Presented with xmind

Nombre de la alumna: Fany Giselle Oseguera Fino.

Nombre del profesor: Anel Ordoñez.

Materia: Motivación y emoción.

Nombre del trabajo: Mapa mental.

Grado: 5º

Grupo: “A” psicología.