

# Hoja de Trucos: Módulo 8

## Conceptos Esenciales

### Aprendizaje y Condicionamiento Clásico

- Los instintos y reflejos son comportamientos innatos: ocurren naturalmente y no involucran aprendizaje. En contraste, el aprendizaje es un cambio en el comportamiento o conocimiento que resulta de la experiencia.
- Hay tres tipos principales de aprendizaje: condicionamiento clásico, condicionamiento operante y aprendizaje observacional. Tanto el condicionamiento clásico como el operante son formas de aprendizaje asociativo donde se hacen asociaciones entre eventos que ocurren juntos. El aprendizaje observacional es tal como suena: aprender observando a otros.
- El trabajo pionero de Pavlov con perros contribuyó grandemente a lo que sabemos sobre el aprendizaje. Sus experimentos exploraron el tipo de aprendizaje asociativo que ahora llamamos condicionamiento clásico.
- En el condicionamiento clásico, los organismos aprenden a asociar eventos que suceden repetidamente juntos, y los investigadores estudian cómo una respuesta refleja a un estímulo puede ser mapeada a un estímulo diferente, entrenando una asociación entre los dos estímulos. Los experimentos de Pavlov muestran cómo se forman los lazos estímulo-respuesta.

### Procesos en el Condicionamiento Clásico

- Durante la fase de adquisición del condicionamiento clásico, un organismo aprende a asociar un estímulo neutro con un estímulo incondicionado, lo que lleva al desarrollo de una respuesta condicionada.
- La extinción ocurre cuando el estímulo condicionado se presenta repetidamente sin el estímulo incondicionado, resultando en una disminución de la respuesta condicionada.
- La recuperación espontánea se refiere al resurgimiento de la respuesta condicionada después de un período de descanso. La discriminación de estímulos implica responder de manera diferente a estímulos similares, mientras que la generalización de estímulos ocurre cuando la respuesta condicionada es provocada por estímulos que son similares al estímulo condicionado.
- Watson, el fundador del conductismo, fue grandemente influenciado por el trabajo de Pavlov. Probó humanos condicionando miedo en un infante conocido como Pequeño Albert. Sus hallazgos sugieren que el condicionamiento clásico puede explicar cómo se desarrollan algunos miedos.

## Condicionamiento Operante

- El condicionamiento operante se basa en el trabajo de B. F. Skinner. El condicionamiento operante es una forma de aprendizaje en la que la motivación para un comportamiento ocurre después de que se demuestre el comportamiento. Un animal o un humano recibe una consecuencia después de realizar un comportamiento específico.
- La consecuencia es un refuerzo o un castigo. Todo refuerzo (positivo o negativo) aumenta la probabilidad de una respuesta conductual. Todo castigo (positivo o negativo) disminuye la probabilidad de una respuesta conductual.

## Refuerzo

- El moldeamiento es una técnica utilizada para enseñar comportamientos complejos reforzando aproximaciones sucesivas del comportamiento deseado, desglosándolo en pasos alcanzables, y reforzando gradualmente aproximaciones cada vez más cercanas hasta que se logra el comportamiento objetivo. Se utiliza comúnmente en el entrenamiento animal y también puede ser efectivo en la enseñanza de comportamientos a humanos, como niños aprendiendo a limpiar su habitación.
- El refuerzo se puede utilizar para promover el aprendizaje y el cambio de comportamiento tanto en animales como en humanos. Los reforzadores primarios, como la comida y el agua, tienen un valor innato, mientras que los reforzadores secundarios, como el elogio o fichas, ganan sus cualidades reforzantes al asociarse con reforzadores primarios.
- Varios tipos de esquemas de refuerzo se utilizan para recompensar el comportamiento dependiendo de un período de tiempo establecido o variable.
  - El refuerzo continuo implica proporcionar un reforzador cada vez que se muestra un comportamiento, lo que lo hace un método efectivo y rápido para enseñar nuevos comportamientos.
  - El refuerzo parcial implica proporcionar refuerzo intermitentemente, con varios esquemas basados en criterios fijos o variables como número de respuestas o intervalos de tiempo.

## Otros Tipos de Aprendizaje

- El aprendizaje latente es un tipo de aprendizaje que no se expresa inmediatamente en el comportamiento y solo se demuestra cuando hay motivación o una razón para hacerlo, desafiando los principios del conductismo que enfatizaban respuestas observables y refuerzo inmediato. Implica la formación de mapas cognitivos y se puede observar tanto en animales como en humanos.
- Según Bandura, el aprendizaje puede ocurrir observando a otros y luego modelando lo que hacen o dicen. Esto se conoce como aprendizaje observacional.
- Hay pasos específicos en el proceso de modelado que deben seguirse si el aprendizaje va a ser exitoso. Estos pasos incluyen atención, retención, reproducción y motivación.

# Glosario

## **adquisición**

período de aprendizaje inicial en el condicionamiento clásico en el que un humano o un animal comienza a conectar un estímulo neutro y un estímulo incondicionado de modo que el estímulo neutro comenzará a elicitar la respuesta condicionada

## **aprendizaje asociativo**

forma de aprendizaje que implica conectar ciertos estímulos o eventos que ocurren juntos en el ambiente (condicionamiento clásico y operante)

## **condicionamiento clásico**

aprendizaje en el que el estímulo o experiencia ocurre antes del comportamiento y luego se empareja o asocia con el comportamiento

## **mapa cognitivo**

imagen mental de la disposición del ambiente

## **respuesta condicionada (RC)**

respuesta causada por el estímulo condicionado

## **estímulo condicionado (EC)**

estímulo que elicitaba una respuesta debido a que se ha emparejado con un estímulo incondicionado

## **refuerzo continuo**

recompensar un comportamiento cada vez que ocurre

## **extinción**

disminución de la respuesta condicionada cuando el estímulo incondicionado ya no se empareja con el estímulo condicionado

## **programa de refuerzo de intervalo fijo**

el comportamiento se recompensa después de un período de tiempo establecido

## **programa de refuerzo de razón fija**

se debe producir un número establecido de respuestas antes de que se recompense un comportamiento

**habituación**

cuando aprendemos a no responder a un estímulo que se presenta repetidamente sin cambio

**condicionamiento de orden superior**

(también, condicionamiento de segundo orden) usar un estímulo condicionado para condicionar un estímulo neutro

**instinto**

conocimiento no aprendido, que implica patrones complejos de comportamiento; se cree que los instintos son más prevalentes en animales inferiores que en humanos

**aprendizaje latente**

aprendizaje que ocurre, pero puede no ser evidente hasta que hay una razón para demostrarlo

**ley del efecto**

comportamiento que es seguido por consecuencias satisfactorias para el organismo se repetirá y los comportamientos que son seguidos por consecuencias desagradables serán desalentados

**aprendizaje**

cambio en comportamiento o conocimiento que es el resultado de la experiencia

**modelo**

persona que realiza un comportamiento que sirve como ejemplo (en aprendizaje observacional)

**reforzamiento negativo**

quitar un estímulo indeseable para aumentar un comportamiento

**estímulo neutro (EN)**

estímulo que inicialmente no elicitaba una respuesta

**aprendizaje observacional**

tipo de aprendizaje que ocurre al observar a otros

**condicionamiento operante**

forma de aprendizaje en la que el estímulo/experiencia ocurre después de que se demuestra el comportamiento

**reforzamiento positivo**

agregar un estímulo deseable para aumentar un comportamiento

**castigo**

implementación de una consecuencia con el fin de disminuir un comportamiento

**reflejo**

respuesta automática e inaprendida de un organismo a un estímulo en el ambiente

**reforzamiento**

implementación de una consecuencia con el fin de aumentar un comportamiento

**reforzador secundario**

no tiene valor inherente en sí mismo y solo tiene cualidades reforzantes cuando se vincula con algo más (por ejemplo, dinero, estrellas doradas, fichas de póker)

**moldeamiento**

recompensar aproximaciones sucesivas hacia un comportamiento objetivo

**recuperación espontánea**

retorno de una respuesta condicionada previamente extinguida

**discriminación de estímulos**

habilidad para responder de manera diferente a estímulos similares

**generalización de estímulos**

demonstración de la respuesta condicionada a estímulos que son similares al estímulo condicionado

**respuesta incondicionada (RIC)**

respuesta natural (no aprendida) causada por el estímulo incondicionado

**estímulo incondicionado (EIC)**

estímulo que elicitaba una respuesta refleja

**programa de refuerzo de intervalo variable**

el comportamiento se recompensa después de intervalos de tiempo impredecibles

**programa de refuerzo de razón variable**

el número de respuestas difiere antes de que se recompense un comportamiento

**castigo vicario**

proceso donde el observador ve al modelo ser castigado, haciendo que el observador sea menos probable que imite el comportamiento del modelo

## **reforzamiento vicario**

proceso donde el observador ve al modelo ser recompensado, haciendo que el observador sea más probable que imite el comportamiento del modelo