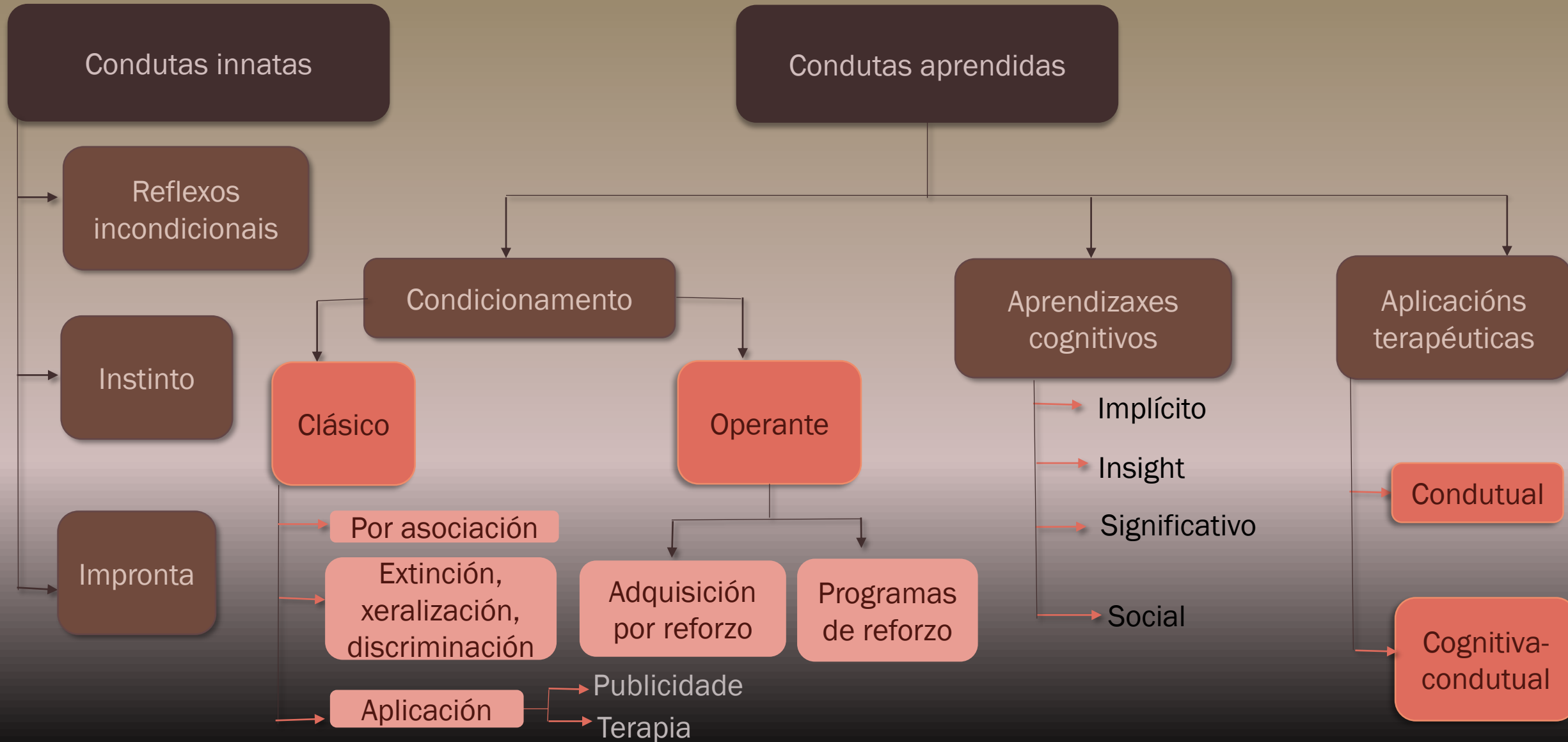


PROCESOS COGNITIVOS SUPERIORES:

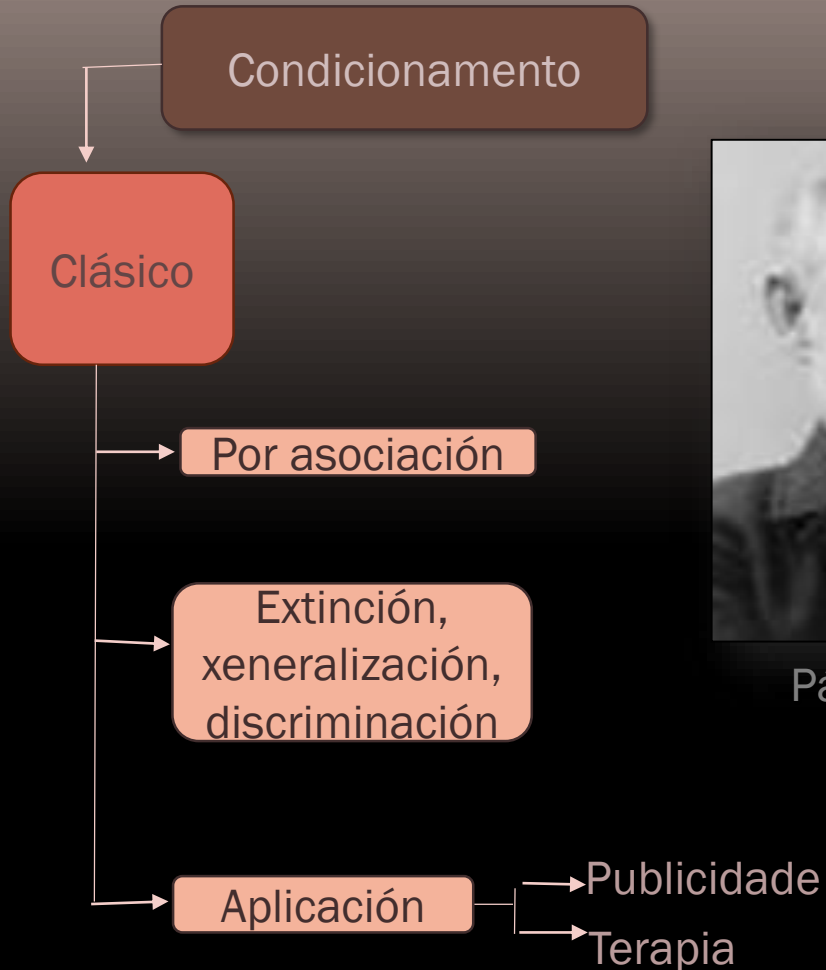
APRENDIZAJE, INTELIGENCIA E PENSAMIENTO



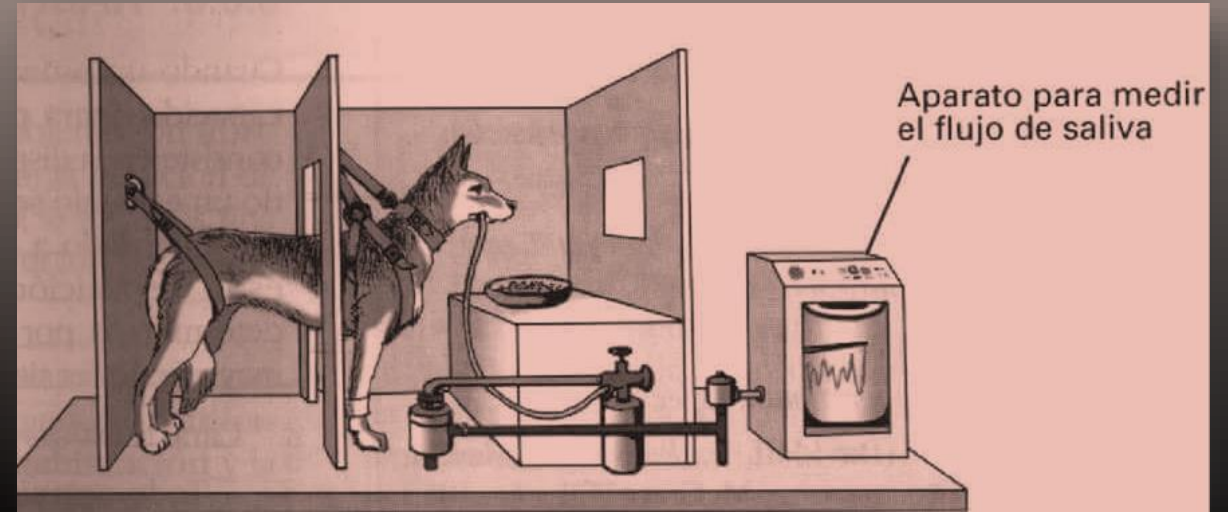
PROCESOS COGNITIVOS SUPERIORES: APRENDIZAJE, INTELIGENCIA E PENSAMIENTO



PROCESOS COGNITIVOS SUPERIORES: APRENDIZAJE, INTELIGENCIA E PENSAMIENTO



Pávlov



EI → RI



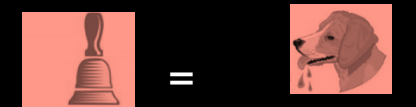
EN → RNC

3: Condicionamiento



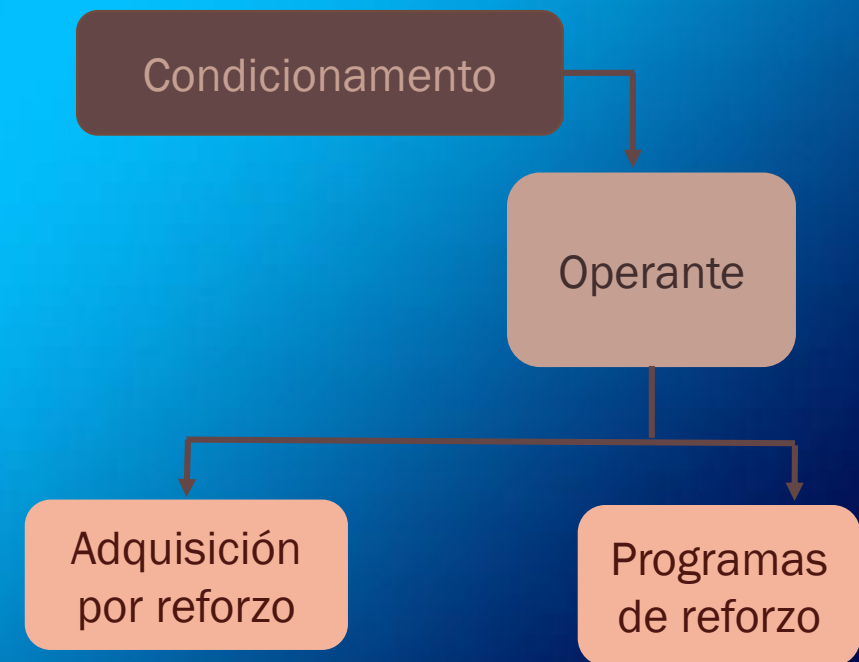
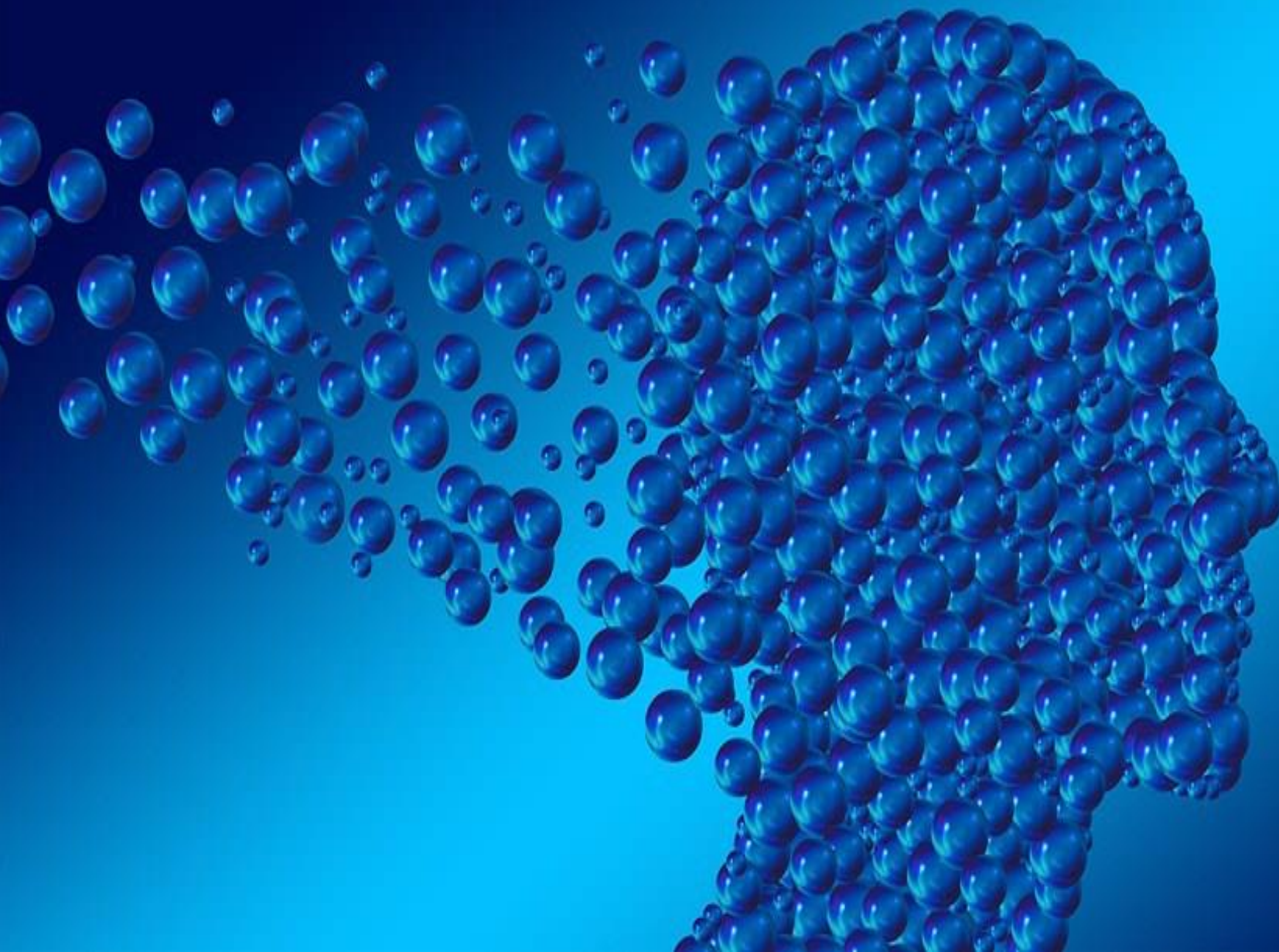
EN+EI → RI

4: Conducta aprendida

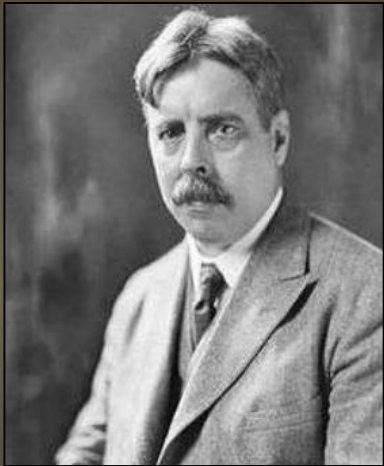


EC → RC

PROCESOS COGNITIVOS SUPERIORES: APRENDIZAJE, INTELIGENCIA E PENSAMIENTO



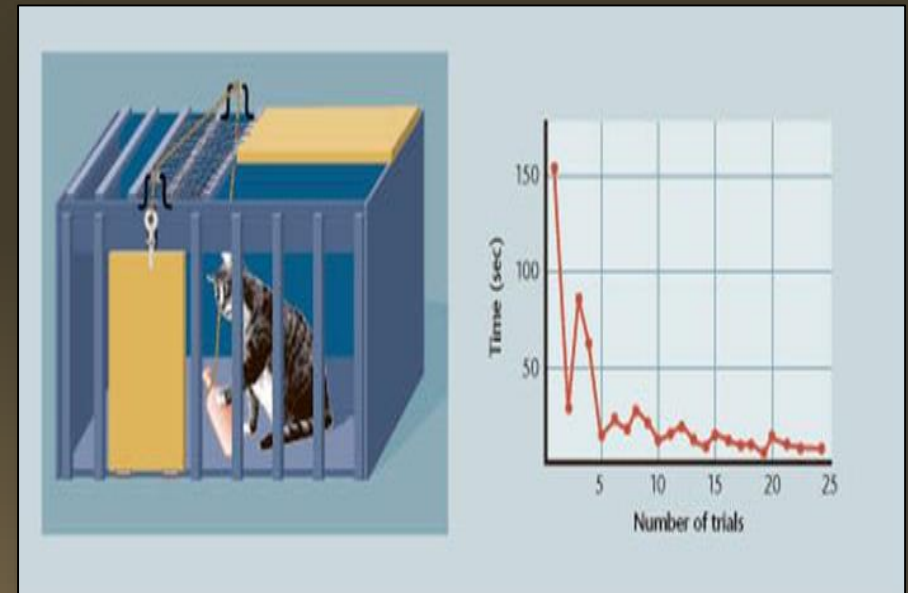
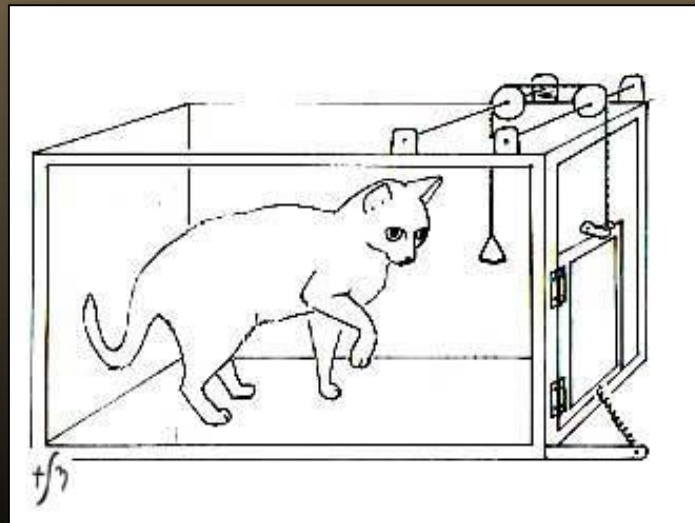
Condicionamento operante



Edward Thorndike

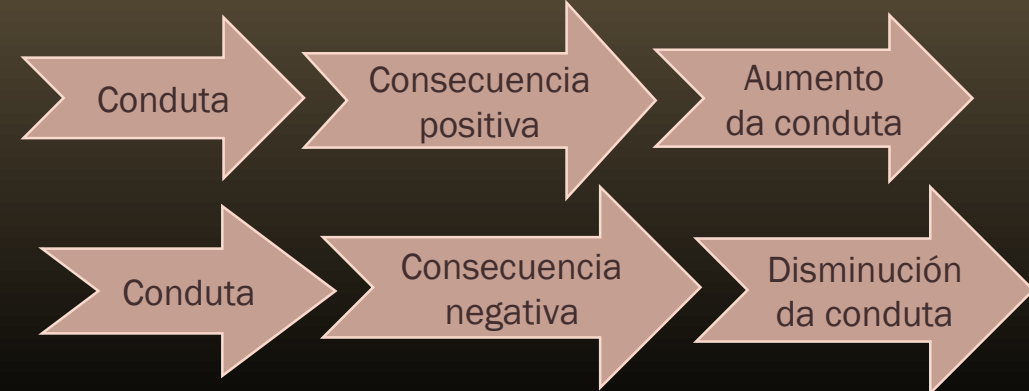
En 1911 a raíz dos experimentos con animais desenvolve unha idea simple e condutista da aprendizaxe.

Aprendizaxe por ensaio- erro



Curva da aprendizaxe: indicaba un proceso gradual e consistente cara á solución: os animais, tendo en conta as experiencias pasadas intentaban abrir a caixa cada vez máis rápido.

Lei do efecto



Condicionamento operante



B.F. Skinner

En 1920 amplía as ideas de E. Thorndike e desenvolve os principios do condicionamento operante e aplicándoos a distintas áreas da psicoloxía, como a educación, a psicoloxía clínica e a social.

Diferenza dous tipos de conduta:

- 1.- Conduta respondente: automática, reflexa, involuntaria. Ex. retirar a man de algo quente.
- 2.- Conduta operante: baixo o noso control consciente. Poden ocorrer espontaneamente ou a propósito, e as consecuencias das acción influirán en futuras respostas.

Condicionamento operante



Condicionamento operante

Programas de reforzo

Utilízanse para modificar condutas, indican en que momento unha resposta debe ir seguida dun reforzo.

Tipos

Razón

Fixa

Debe producirse un número determinado de respostas correctas para que se de o reforzo

Variable

Nestes programas o número de respostas varia aleatoriamente. Ex: traballo por comisión...

Intervalo

Fixo

Se reforza a primeira resposta e tras un intervalo o individuo volve a ser reforzado. Ex: exames semestrais...

Variable

Neste programa o reforzo está dispoñible de xeito variable no tempo. Ex: facer exames de modo impredecibel...

PROCESOS COGNITIVOS SUPERIORES: APRENDIZAXE, INTELIXENCIA E PENSAMENTO



Aprendizaxes
cognitivos

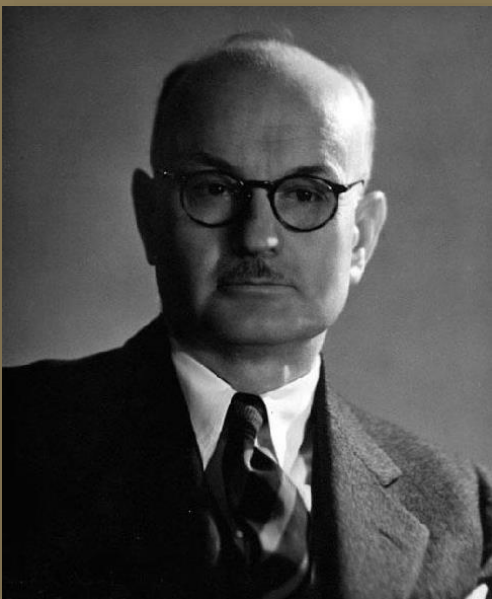
Implícito

Insight

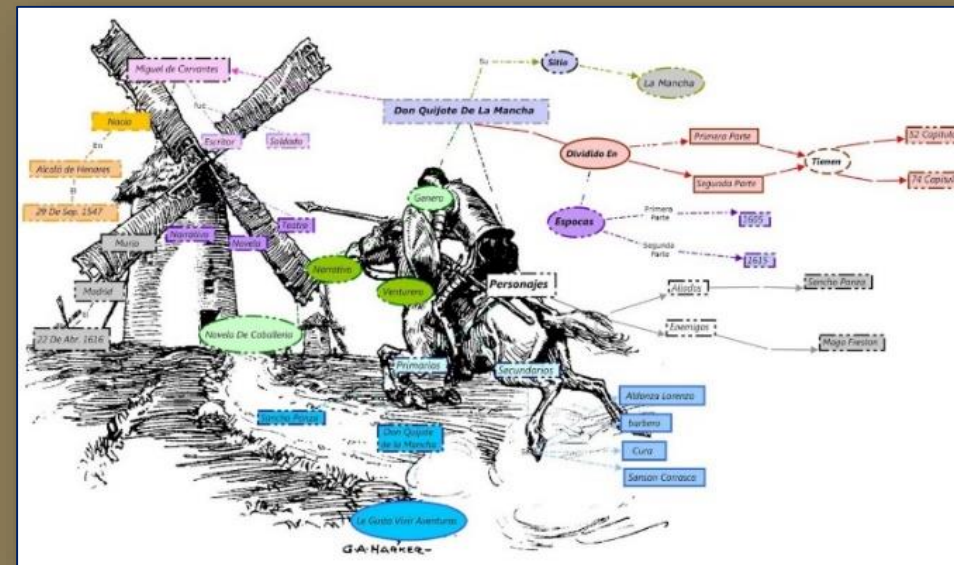
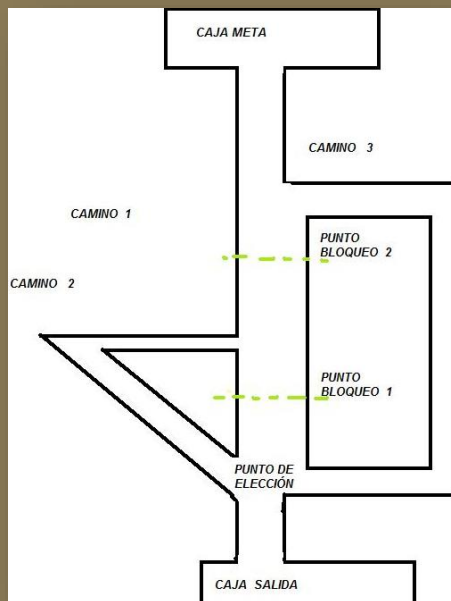
Significativo Social



Aprendizaxe cognitivo implícito



Edward Tolman (1886-1959)



Experimentou con tres grupos de ratas que tiñan que atravesar un labirinto:

O 1º grupo sempre recibía un anaco de queixo ao chegar á meta.

O 2º grupo nunca recibía recompensa.

O 3º grupo non recibiu recompensa durante os primeiros 10 días, pero recibiu a recompensa no undécimo día.

Este terceiro grupo mostrou un repentino descenso na cantidade de erros e en poucos días recorrían o labirinto coa mesma facilidade que as do 1º grupo.

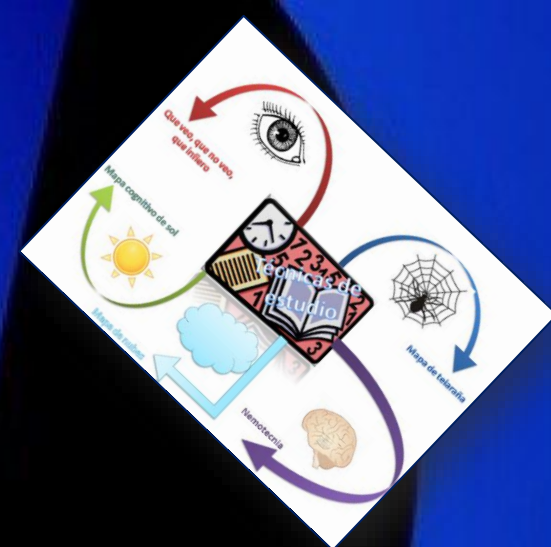
Conclusión: as ratas do 3º grupo estiveran aprendendo todo o tempo pero non o demostraran antes pois non tiñan nada que gañar.

Aprendizaxe cognitivo implícito

Segundo Tolman hai unha aprendizaxe latente, o individuo almacena coñecementos aínda que non se reflexen na súa conduta actual.

O individuo garda información na súa memoria e constrúe un mapa cognoscitivo (representación mental do ambiente que o rodea) o cal chegado o momento oportuno, recorre e utiliza.

Sen embargo como obxección á teoría de Tolman outros autores consideran que a conduta non sempre está orientada á consecución de metas senón que moitas veces ten unha finalidade exploratoria.

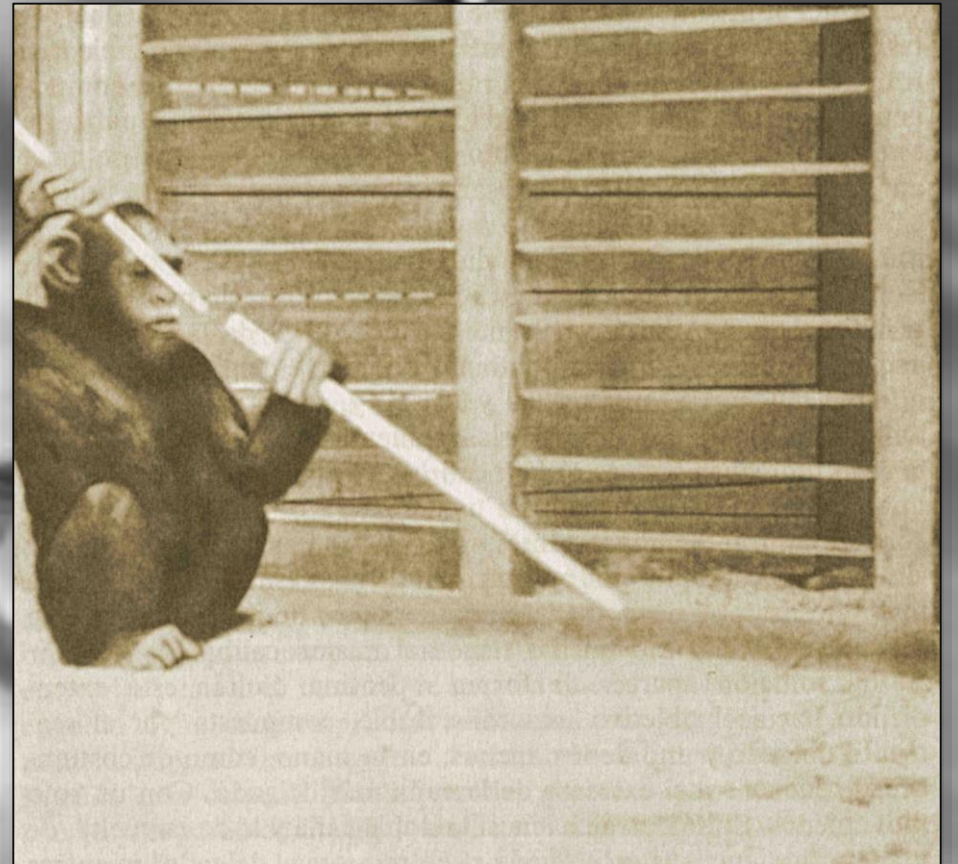


Aprendizaxe por insight

INSIGHT



Wolfgang Köhler

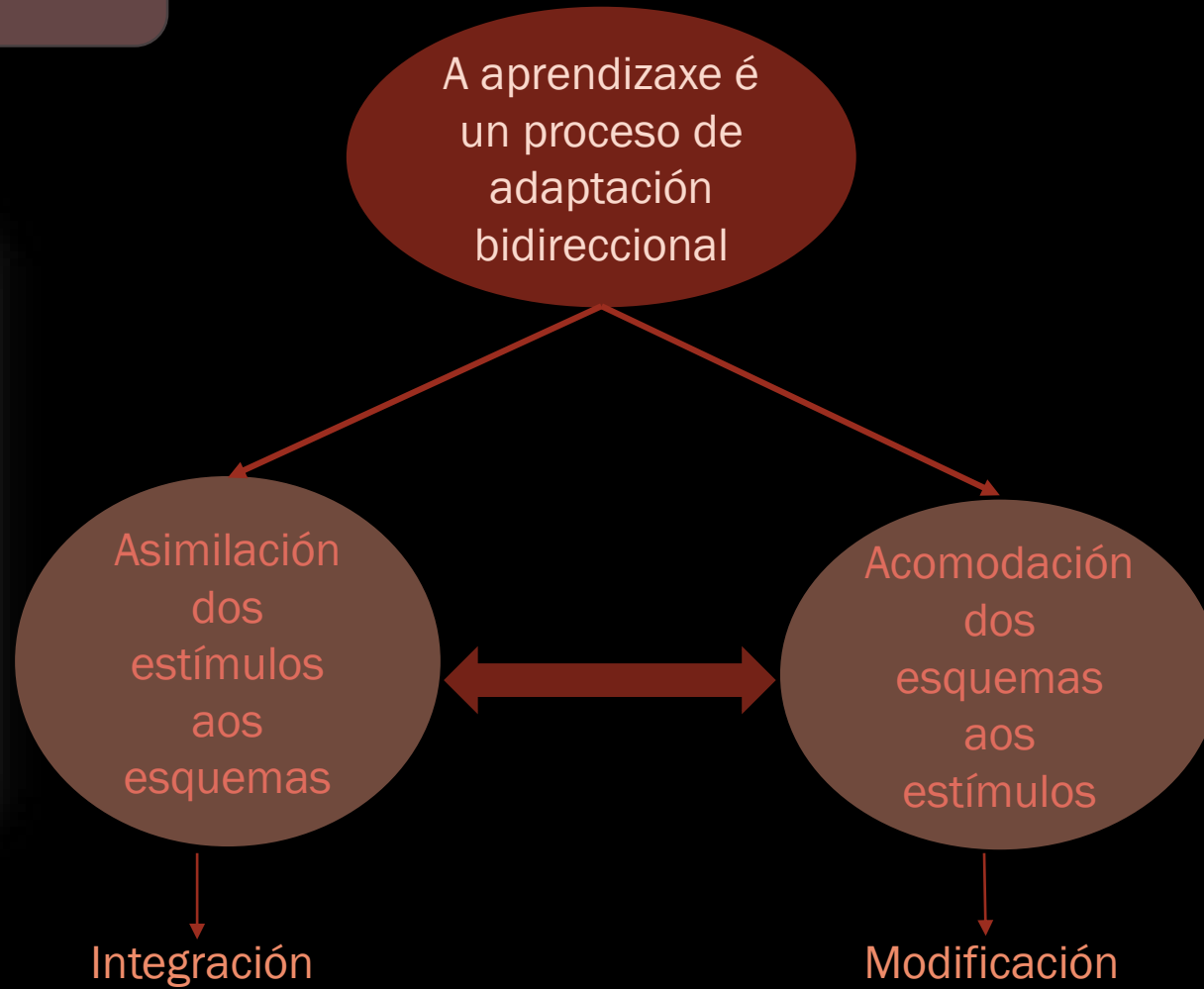


Experimentos nas illas Canarias

Aprendizaxe significativa



Jean Piaget



Ausubel

“O factor máis importante que inflúe na aprendizaxe é o que o alumno xa sabe; indáguese isto e ensínese en consecuencia”

Aprendizaxe social

Na conduta e o comportamento hai que ter en conta non so os reforzos externos ambientais senón tamén os internos, cognitivos.

Adquirimos comportamentos sociais mediante experiencias directas e indirectas a través da observación doutras persoas que nos serven como modelos: familia, compañeiros, personaxes ficticios...



Albert Bandura



Experimento do “boneco bobo”

Aprendizaxe social

Diferenza entre imitación, copia do comportamento exacto doutra persoa, e modelado, no que o individuo interioriza o comportamento e o axusta a súa realidade



PROCESOS COGNITIVOS SUPERIORES: APRENDIZAJE, INTELIGENCIA E PENSAMIENTO

Aplicaciones terapéuticas

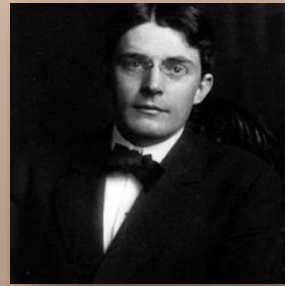
Conductual

→ Condicionamiento clásico.

→ Desensibilización sistémica

→ Implosión

→ Terapia aversiva



Watson



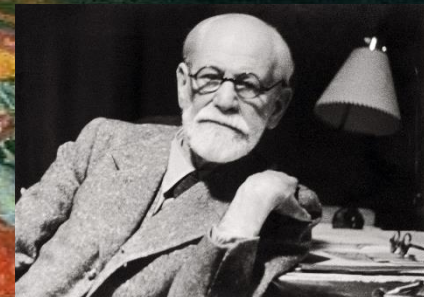
Mary Jones

Cognitiva-conductual

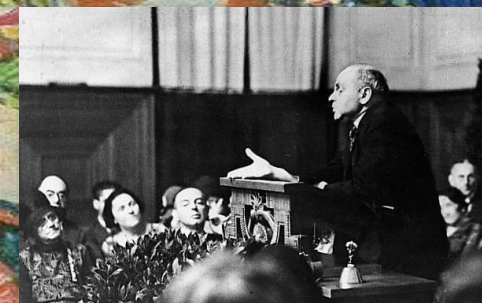
→ Elementos cognitivos

→ Reestructuración dos esquemas mentais

Psicoterapias



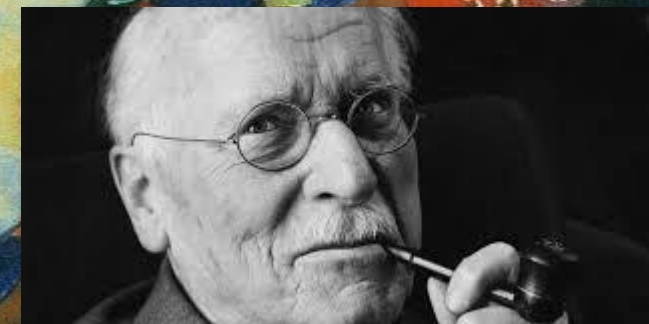
S.Freud



Adler



Charcot e a hipnose como tratamento da histeria



Jung e o inconsciente colectivo

Terapias condutuais

→ Condicionamento clássico

“Experimento Alberto”



→ Desensibilización sistemática

→ Implosión ou inundación

→ Terapia aversiva



“Método Ludovico” A *Laranxa mecánica*

Terapias cognitivo-conductuais

Elementos cognitivos

Contrato condutual

Modelado

Entrenamento asertivo

Reestruturación dos esquemas mentais

Terapia de insight

Terapia por inoculación de estrés

Terapia de grupo



PROCESOS COGNITIVOS SUPERIORES: APRENDIZAXE, INTELIXENCIA E PENSAMENTO



