

# El aprendizaje en la psicología

Enviado por [Giulliana López](#) |

1. [Introducción](#)
2. [Aprendizaje](#)
3. [Modalidades de aprendizaje](#)
4. [Métodos de aprendizaje](#)
5. [Teorías de Aprendizaje](#)
6. [Conclusión](#)
7. [Bibliografía](#)

## INTRODUCCIÓN

Muchas de nuestras **acciones** y conductas como leer, escribir, bailar, manejar las **computadoras**, conducir un carro y hasta estudiar para un examen, entre otras, las adquirimos a través del **aprendizaje**.

A lo largo del **tiempo** definir el **Aprendizaje** no ha sido tarea fácil, por lo que existen gran cantidad de conceptos, tantos como **teorías** que los explican. Para **poder** entender los **estilos de aprendizaje** es necesario explorar las diferentes teorías que subyacen en ellos. Sin embargo, antes de explorar dichas teorías, se puede decir que **el aprendizaje** es un **proceso** de adquisición de una destreza o **conocimiento**, relativamente duradero, para cambiar la **percepción** o la **conducta** como resultado de una experiencia.

### Aprendizaje

El **hombre**, desde que se abre a la existencia en esta vida, procura establecer una relación armónica con su entorno. Intenta adaptarse al medio. El **aprendizaje** le permite adaptarse, adquirir nuevos modos de **comportamiento**, según las circunstancias que le rodean.

Éste es un proceso que ocurre en el interior del **individuo** y refleja un **cambio** relativamente permanente en su comportamiento, como resultado de la adquisición de conocimientos, hábitos o experiencias.

Los psicólogos miden el aprendizaje observando los cambios en la conducta, el modo como se ejecuta una **acción**. Sin embargo, gran parte del aprendizaje ocurre sin que haya una conducta observable, esto quiere decir que el aprendizaje en vez de ser manifiesto y visible, es latente.

## Modalidades del Aprendizaje

Desde una perspectiva práctica, podemos clasificar el aprendizaje en **función** de los aspectos que pueda abarcar. Éstos pueden ser:

- **Aspecto Cognitivo (saber):** implica conocimiento, manejo de **información**, costumbres y nociones.
- **Aspecto Psico-Motor (saber hacer):** Implica habilidades, aptitudes, destrezas, acciones y ejercitación.
- **Aspecto afectivo (querer hacer):** formado por **motivación**, intereses, aspiraciones, sentimientos, expectativas.

El cuidado y la interrelación de estas 3 modalidades de aprendizaje nos llevará a la modificación del comportamiento o cambio de conducta. Para ello, es importante la claridad de los **objetivos** como **fuerza** impulsora de esa acción.

## Métodos de aprendizaje

En la **psicología** se habla generalmente de 3 **métodos**:

- **Por símbolos (simbólico)**: es el **sistema** convencional, cifrado y transmitido al sujeto (ser pasivo) mediante la palabra o hablada o escrita. Consiste en aprender de modo mecánico, leyendo o escuchando.
- **Por observación (icónico)**: el mensaje se transmite con mayor fidelidad apoyado en **medios** tecnológicos de **comunicación**: **imágenes** fijas, grabaciones, etc. Estos medios facilitan la observación y permiten la asociación. Podemos decir que al signo del **lenguaje** se le añade la **imagen**.
- **Por experiencia (activo)**: es aquel **método** que, apoyándose en los otros dos, facilitan en el **individuo** la posibilidad de integrarse al contexto, ya que permite que ellos sean sujetos **activos** del **aprendizaje**. Abre el horizonte de la comprensión, asimilación e **interacción** entre el **conocimiento**, la **persona** y su contexto.

## Teorías del aprendizaje

Cada una de éstas intenta explicar el **proceso** mediante el cual adquirimos patrones de **conocimiento**.

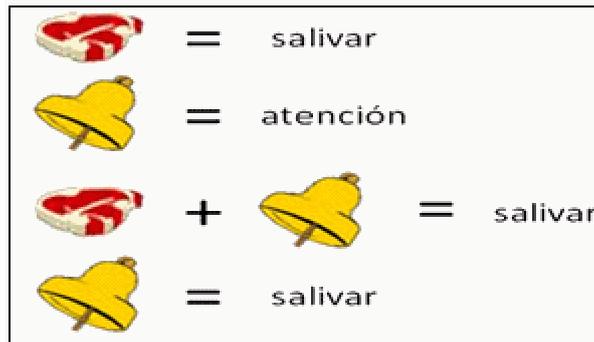
- **Condicionamiento clásico**

Esta **teoría** fue elaborada por Iván Pavlov (1849-1936). Pavlov realizaba estudios con **perros** sobre la **fisiología** de la digestión. En uno de éstos, notó que los perros salivaban no sólo cuando se les presentaban los **alimentos**, sino también ante estímulos que acompañaban el proceso de **alimentación**; por ejemplo, los sonidos, las pisadas, otros olores, etc.

Estas observaciones llevaron a Pavlov a darse cuenta de que los perros no sólo respondían a necesidades biológicas, sino también como resultado de un aprendizaje.

A todo esto se le llamó condicionamiento clásico, que es un tipo de aprendizaje con el que un individuo responde a un estímulo que no produce de manera obligada dicha respuesta.

En el experimento de Pavlov, el perro, cuando veía la carne, comenzaba a salivar. Luego, se le presentaba la carne acompañada con el **sonido** de la campana; posteriormente, se le hacía sonar la campana (sin la comida) y el perro, de manera inmediata, salivaba.



En el condicionamiento clásico intervienen cuatro elementos:

1. **El estímulo incondicionado:** es aquel estímulo que genera automáticamente determinada respuesta, en este caso sería la comida.
2. **La respuesta incondicionada:** es la generada automáticamente por el estímulo incondicionado, en este caso, la salivación sería la respuesta incondicionada.
3. **El estímulo condicionado (neural):** es aquel acontecimiento u objeto que acompaña al estímulo incondicionado, en este caso, el sonido de la campana.
4. **La respuesta condicionada:** es la correspondiente al estímulo neutral; es la respuesta similar a la respuesta incondicionada pero menos intensa, en este caso sería una ligera salivación.

### Determinantes del Condicionamiento Clásico:

- **Adquisición:** la respuesta condicionada se requiere después de que el estímulo condicionado se asocia con el estímulo incondicionado, casi siempre en forma repetida. El reforzamiento incrementa la **probabilidad** de que ocurra determinada respuesta.
- **Generalización:** consiste en producir la respuesta condicionada ante un estímulo semejante al estímulo condicionado. Mientras más se parezcan ambos estímulos hay más posibilidad de generalización. Por ejemplo: el perro puede salivar ante sonidos similares al de la campana.
- **Discriminación de estímulos:** es el proceso por el cual el organismo aprende a diferenciar diversos estímulos, restringiendo su respuesta a uno de ellos y respondiendo a otros. Por ejemplo: la capacidad que tenemos de diferenciar entre **luz verde** y **luz roja** de un **semáforo**.
- **Extinción:** consiste en el debilitamiento, e incluso, desaparición de la respuesta condicionada, cuando se presenta un estímulo condicionado frecuentemente sin la compañía del estímulo incondicionado. La extinción borra completamente el condicionamiento.
- **Condicionamiento Instrumental**

Se trata del experimento de **Edward Thorndike**. Esta teoría se conoce también como aprendizaje de "**ensayo y error**".

Consiste en establecer una conexión instrumental definitiva entre la **conducta** apropiada y la recompensa a la que conduce; es decir, se aprende una conducta que es un instrumento para obtener una recompensa.

Thorndike elabora su experimento colocando un gato en la "caja-problema"; de allí el gato no podía salir si no accionaba o presionaba un dispositivo que abría la puerta. El gato estaba hambriento y la comida estaba a la vista pero fuera de su alcance.

El animal buscaba de varios modos alcanzar el alimento, pero todos los intentos eran fallidos ya que no accionaba el dispositivo. Solo cuando, por casualidad logró accionarlo se abrió la puerta, y fue cuando pudo comer. Thorndike midió el **tiempo** en que el animal tardaba en abrir la puerta. Descubrió que había una estrecha correlación entre la cantidad de veces que el animal había escapado (numero de **ensayos**) y el tiempo invertido en encontrar la solución para escapar (abrir la puerta). En otras palabras: a mayor número de ensayos, menos tiempo tardará en salir; el animal fue eliminando las respuestas inútiles y fue escogiendo la adecuado. La teoría nos lleva a aprender una conducta que es instrumental para obtener así, una recompensa.

### ○ **Condicionamiento Operante**

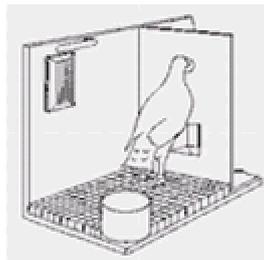
Muchos científicos plantean que esta teoría es una modalidad del condicionamiento instrumental. Fue elaborada por Frederick **Skinner**.

En **concreto**, se trata de un aprendizaje en el que una respuesta voluntaria se fortalece o se debilita, por medio de una recompensa o castigo, según que sus consecuencias sean positivas o negativas.

Sus **experimentos** los realizó con **animales** en situaciones sencillas. Por ello ideó un aparato llamado "**caja de Skinner**": consiste en una caja equipada con una palanca o barra, con unos botones para la luz, **agua** y un orificio que proporciona alimentos.

Le enseñó al animal a oprimir el botón para obtener el alimento.

Skinner argumenta que, si se crean consecuencias agradables que sigan a formas específicas de **comportamiento**, aumentará la frecuencia de este. De modo que las recompensas son más eficaces si son inmediatas las respuestas deseadas.



### ○ **Reforzamiento: (refuerzo):**

Skinner llamó reforzamiento al proceso que lleva a la paloma a seguir picoteando el botón.

Reforzamiento es el proceso por el que un estímulo incrementa la probabilidad de que se repetirá un comportamiento precedente. Todos los reforzamientos aumentan la frecuencia de conducta. Estos pueden ser:

- **Reforzamiento positivo:** viene siendo la presencia de un estímulo que fortalece y mantiene una conducta deseada. Por ejemplo: "te felicito, tienes 20 puntos; continúa así"
- **Reforzamiento negativo:** consiste en la eliminación o ausencia de un estímulo negativo, para fortalecer y mantener una conducta deseada. Por ejemplo: cuando un ratón recibe descargas eléctricas y debe eliminarla, presionando una palanca. Este actúa en dos tipos de aprendizaje: el de escape, que es respuesta que pone fin una situación adversa; y el de excitación, que consiste en responder anticipadamente ante una señal que lleva a un hecho que se quiere evitar.

- **Castigo:**

Se provoca una condición desagradable o dolorosa, en un intento por eliminar un comportamiento no deseado. Puede ser:

- **Primario:** son aquellos estímulos que causan aversión de manera innata. Por ejemplo: ruidos fuertes.
- **Condicionado:** se asocia con castigos innatos hasta que se vuelven desagradables por sí mismos. Por ejemplo: "¡Emilia, no, eso no se hace!".
- **Social:** consiste en ridiculizar y desaprobar reacciones negativas en las personas. Por ejemplo: "Julio, realmente eres ridículo, ¡hasta cuando!".
- **Aprendizaje por imitación de conducta:**

Conocido también como aprendizaje social. Un gran investigador en este campo fue el psicólogo Alberto Bandura y algunos de sus colegas.

Ellos planteaban que gran parte del aprendizaje se basaba en la observación; es decir, que los individuos pueden aprender observando o siguiendo los patrones conductuales de otras personas: padres, amigos, maestros, artistas, estudiosos, entre otros...

A lo que ellos definían como aprendizaje a través de la observación y de la experiencia directa del comportamiento de otra persona, lo llamaron aprendizaje por imitación.

La clave de este aprendizaje es tener en claro la conducta del **modelo** a imitar. Muchos de los comportamientos agresivos y violentos que imitan los **niños** son expuestos por **la televisión** o el **cine**. Sin embargo, los **modelos** que reciben recompensas tienden a ser más imitados que aquellos que reciben castigos.

Bandura plantea cuatro **procesos** que determinan la influencia que un modelo tiene sobre un individuo.

- **Proceso de atención:** consiste en poner atención a una conducta y valorar las propiedades de sus características.
- **Proceso de retención:** lo que más recuerde el individuo del modelo influenciara en su **acción**.
- **Proceso de reproducción o ejecución:** consiste en convertir en acción la observación.

- **Proceso de reforzamiento:** consiste en ver las consecuencias de su reproducción; si reciben **incentivos** o recompensas, o por el contrario castigos que llevan al fracaso de la imitación.

- **Aprendizaje como proceso:**

Es el utilizado por **el hombre** para adaptarse al medio; es un proceso constante que implica un **cambio** relativamente permanente de la conducta como resultado de experiencias. Este proceso, en el que el individuo logra responder a las demandas de la vida, es dinámico y constante.

Para ello implica:

- Objetivos claros y determinados que hay que conseguir.
- Medios específicos para lograr metas u **objetivos**:
  - Psicológicos.
  - Biológicos.
  - Ambientales.
- Una **retroalimentación** o **información** de retorno sobre la coherencia entre **la meta** y las condiciones del individuo.
- Acción o retroalimentación según los resultados, donde se evalúan las consecuencias, **límites** o alcances del proceso de aprendizaje.

En todo este proceso juega un papel preponderante la **motivación**, ya que ella impulsa eficazmente la conducta para obtener logros específicos.

## CONCLUSIÓN

Todo ser humano en todo lugar y en todo momento puede tener experiencias que lo lleven a adquirir un conocimiento determinado, es decir, un aprendizaje. Podemos aprender de diversas maneras, por símbolos, por imágenes tecnológicas o por medio de actividades.

Existen varias **teorías** de aprendizaje cada una de ellas realizadas con el fin de encontrar la respuesta al ¿cómo aprendemos? Éstas demuestran qué métodos diferentes deben aplicarse para conseguir determinado aprendizaje. Cada uno de ellos diferentes, pero ideados con un mismo fin.

Se puede decir que el ser humano aplica o le aplican los métodos de aprendizaje desde el momento en que nace hasta el momento en que muere. Pues cuando somos niños se aprende a caminar, hablar, y pare de contar las cosas que podemos aprender a lo largo de la existencia. **El aprendizaje** es un proceso dinámico, constantemente se está produciendo y renovando.

## BIBLIOGRAFÍA

PSICOLOGÍA. Ciclo Diversificado. Editorial SALESIANA. Autor: Omar Guillén.  
www.rena.edu.ve

Realizado por:

**Giulliana López,**

Punto Fijo- Venezuela

[giullianalopez\\_2\[arroba\]hotmail.com](mailto:giullianalopez_2@aroba@hotmail.com)

Estudiante de 4to año de **Educación** Media Diversificada en el Liceo Bolivariano  
Nacional Mariano de Talavera

Punto Fijo, mayo de 2007