



# Premios y castigos

## OBJETIVO:

Se trata de organizar un PARAESCOLAR (por ej. una visita a una cárcel) que puede dar luz sobre un tema conflictivo: PREMIOS Y CASTIGOS, una de las actuaciones más abundantes a nivel familiar. Aun cuando la elección de la actividad paraescolar es ciertamente límite, clarificará sin duda muchos aspectos de las teorías sobre premios y castigos.

## EXPERIMENTO 1

Se realiza en 4 fases:

- Se le presenta al perro un alimento. Se produce **salivación**.
- Se toca simplemente una campana. No hay salivación.
- Se le presenta al perro un alimento y se le toca la campana. Se produce **salivación**.
- Se toca simplemente una campana. Se produce ya **salivación**.



## Moralejas:

No se intenta hacer una aplicación exacta al mundo humano y, mucho menos, restringir al mundo del castigo los famosos experimentos científicos que, por el nombre de los biólogos experimentadores y por el amplio panorama a que sirvieron de base, no pueden reducirse a un tema tan conciso como es el de «premios y castigos».

Sin embargo, muchos de estos experimentos tenían como fin el ver la relación existente entre premio y aprendizaje. ¿Por qué un alumno aprende?, se preguntaba Skinner, cerebro de la Enseñanza Programada. La respuesta, a veces, la da una paloma que pica siempre en el botón que suelta grano: el premio inmediato, la alegría de haber acertado, el triunfo de la inteligencia al alcance de cada pregunta, es el mejor estímulo que los programadores han de tener en cuenta.

Todos los experimentos, por tanto, tienen su **moraleja**. En unos, aparece más directa e intencionada; en otros, por una cierta paridad. En todos, como base biológica en el proceso humano.

El secreto está en que el niño asocie un **éxito** a lo que se le manda

## EXPERIMENTO 2

Se realiza en tres fases:

- Se le toca la campana al perro y, a la décima de segundo, se le presenta el alimento. La **salivación** es inmediata al toque de campana.
- Se toca la campana y se tardan 10 segundos en presentar el alimento. La **salivación** se va haciendo no inmediata al toque de campana y es menor en cantidad.
- Se toca la campana y no se le presenta el alimento. La **salivación** decrece hasta el momento en que ya, aunque suene la campana, no se produce.



El secreto está en ser **rápidos** y no dejar para mañana lo que puedas premiar hoy

## EXPERIMENTO 3

Se realiza en dos fases:

- Se mete a una rata en un laberinto. Cada vez que logra salir de él, encuentra en la puerta un premio: pedazo de queso. La rata aprende a salir del laberinto.
- Se mete una rata saciada de queso en un laberinto. No aprende o aprende con mucha dificultad a salir de él, a pesar de que, cada vez que sale, encuentra el «teórico» premio de un queso entero.



El secreto está en **educar** (traer fuera) del laberinto y abrirle las puertas del destino

## EXPERIMENTO 4

Se realiza en dos fases:

- Se les presenta comida a unos gatos. Y, cuando están comiendo, se les castiga con unos choques eléctricos. Los gatos se ponen nerviosos siempre que ven la comida. Hasta preferir no comer para evitar la descarga.
- Se les castiga a unos gatos con una descarga eléctrica y luego, siempre, se les sirve la comida. Los gatos comen un poco nerviosos, pero comen siempre y con gusto.



El secreto está en que el **bien** y que cada alumno quede satisfecho y no resentido

### ACTIVIDADES

O11.1 Realizar una visita a un Centro donde el sistema «PREMIOS Y CASTIGOS» tenga notable incidencia. Mientras se realiza la visita intentar cubrir un esquema de reflexión con estas 6 preguntas:

- «¿QUIEN HA DE PREMIAR Y CASTIGAR?»
- «¿CUANDO» puede usarse el sistema premios/castigos con cierta eficacia?
- «¿DONDE»? no tanto en el sentido moral sino en casa, en el colegio, en los dos sitios a la vez.
- «¿COMO»? tipos, modos de castigo y de premios, en el sentido más amplio de la palabra.
- «¿POR QUE»? razones de premios y castigos
- «¿PARA QUE»? qué fines y objetivos se pretenden y comprobar si se han logrado o no

OTROS RECURSOS:

Revista PM n.º 21 «Premios y castigos» vistos por un teólogo, un psicólogo y un educador.