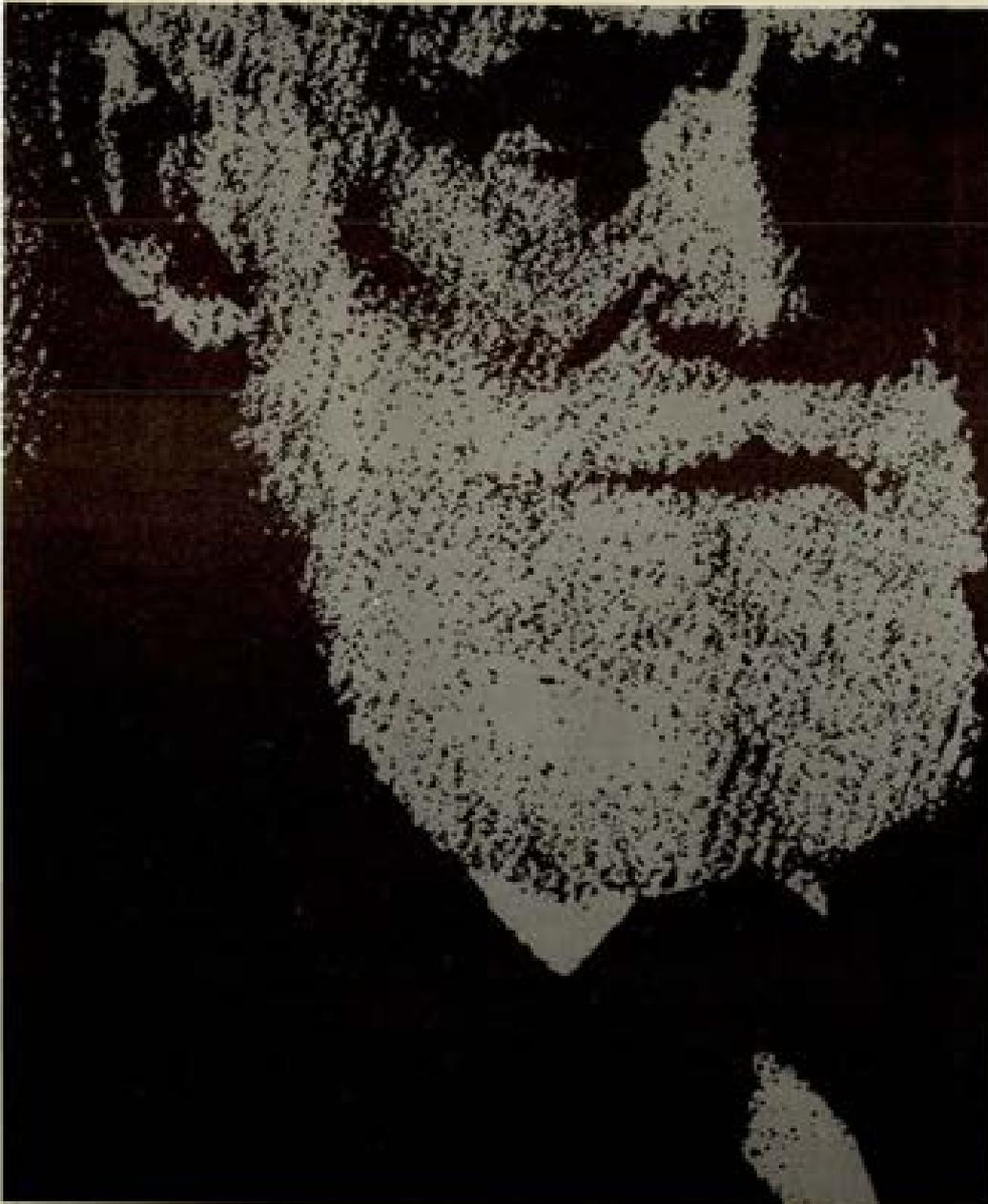


thorndike  
pavlov  
estes  
cowles  
skinner  
hull...

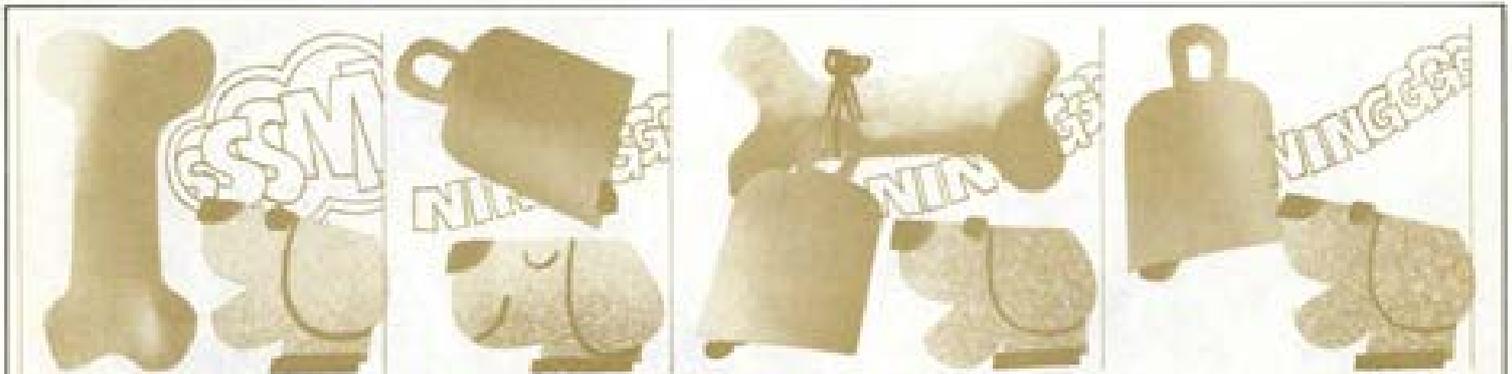


Qué opina un BIÓLOGO...

# 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

## MORALEJA 1

SE LE PRESENTA A UN NIÑO UN ÉXITO: hay "salivación"

SE LE PRESENTA UN LIBRO: no hay "salivación"

SE LE PRESENTA UN ÉXITO SUYO CON LIBRO: hay "salivación"

SE LE PRESENTA UN LIBRO: hay "salivación"

¿ESTÁ USTED PREPARADO PARA EDUCAR ASÍ?

ENTONCES, USE "premios y castigos". LE DARÁN RESULTADO

# 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.



## MORALEJA 2

LA COMPROBACIÓN INMEDIATA DE UN ACIERTO O FALLO ES SIEMPRE MÁS EFICAZ.

LOS PREMIOS FUTUROS Y ALUSIONES AL DÍA DE MAÑANA CARECEN DE INTERÉS.

TODA ASIGNATURA DEJA DE SER INTERESANTE CUANDO LE FALTA EL ÉXITO.

¿ESTÁ USTED PREPARADO PARA EDUCAR ASÍ?

Corrija hoy, premie hoy.

NO AMONTONE LIBRETAS DE EJERCICIOS Y BUENAS OBRAS, ESPERANDO UN JUICIO FINAL. LLEVE AL DÍA SUS CUENTAS.

# 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

## MORALEJA 3

TODO EL MUNDO CAMINA CUANDO DETRÁS DE LA PUERTA  
SE ENCUENTRA LA VIDA.

NADIE SE MUEVE CUANDO ESTÁ HARTO DE TODO

¿ESTA USTED PREPARADO PARA EDUCAR ASÍ?

Presentarle la vida detrás de cualquier puerta, cualquier problema.  
NADIE SE RESISTE AL PREMIO DE VIVIR.

¿PREMIA USTED CON LA VIDA?

# 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

## MORALEJA 4

NO SEA USTED SÁDICO, CASTIGANDO LA ALEGRÍA DE LOS DEMÁS.

CASTIGUE PRIMERO, PERO QUE EL FINAL SIEMPRE ACABE EN PREMIO.

¿ESTA USTED PREPARADO PARA EDUCAR ASÍ?

¿Busca fastidiar o sabe sacar de cada castigo un premio?

LE ALEGRA QUE CADA UNO TENGA SU VIDA MEJOR QUE LA SUYA, ¿O TIENE QUE FASTIDIAR Y HACER VÍCTIMAS DE SUS PROPIOS COMPLEJOS?

# EXPERIMENTO 5

Se realiza en dos fases:

- Se mete la paloma en una jaula, donde existen varias plataformas. Si pica en la 1, sale grano. Si pica en la 2, sale agua. Si pica en la 3, suena una horrible y asustadiza sirena. La paloma se acostumbra a picar sólo en 1 y 2.
- El experimentador sensibiliza la plataforma 3, de manera que, involuntariamente, la paloma la toca en sus movimientos por la jaula. Suena la sirena con frecuencia. La paloma abandona el premio 1 y 2 e intenta abandonar también la jaula.



## MORALEJA 5

EL ACIERTO ES SIEMPRE MÁS AGRADABLE QUE EL FALLO. PERO EL MIEDO AL FALLO PUEDE TARAR TODO INTENTO DE ACIERTO.

¿ESTÁ USTED PREPARADO PARA EDUCAR ASÍ?

No prepare las cosas para que ellos caigan y usted castigue. BÚSQUELES LA OPORTUNIDAD DE ACIERTOS, SERÁ SU MEJOR PREMIO.

