

EL CONDICIONAMIENTO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE EN EL AULA

Por Yasmina María Ruiz Ahmed

Antes de abordar el cuerpo del artículo que proponemos, sería interesante hacernos una serie de preguntas tales como: ¿qué entendemos por aprendizaje?, ¿cuál es la evolución que ha sufrido a lo largo de la historia?, ¿cuáles son los procesos de aprendizaje que existen en la actualidad?

Existen múltiples y variadas teorías psicológicas que tienen en común la concepción básica de que los procesos de aprendizaje juegan un papel central en el desarrollo del ser humano.

Resulta prácticamente imposible encontrar una única definición de aprendizaje que sea aceptada por todos los psicólogos de este campo; sin embargo se puede afirmar que los psicólogos que estudian el aprendizaje se interesan por «procesos de cambio que ocurren como resultado de la experiencia (Cándido, 2000).

En definitiva, el aprendizaje debe suponer un cambio o modificación en tres puntos de la actividad del sujeto:

En su conducta.
En su conocimiento.
En su sistema cognitivo.

1. CONDICIONAMIENTO CLÁSICO

1.1. Explicación básica

Paulov es el responsable del descubrimiento del fenómeno del aprendizaje conocido como condicionamiento clásico, en el que un organismo aprende a responder a un estímulo al que normalmente no daría respuesta. Por tanto, el Condicionamiento Clásico, se produce por la asociación entre:

- Un reflejo instalado en el organismo. Dicho reflejo consta de un estímulo incondicionado (EI) y una respuesta incondicionada (RI).
- Un estímulo neutro (EN) que, siendo por sí mismo incapaz de producir una respuesta, adquiere esa capacidad después de asociarse repetidamente en contigüidad temporal con el estímulo adecuado. A partir de este momento, se le llama estímulo condicionado (EC).

De este modo, cualquier E asociado a un EI, puede producir la R facilitada por él ya que durante el condicionamiento, estímulos previamente neutros se transforman en estímulos condicionados. Los estímulos condicionados llevan a respuestas condicionadas, a la vez que los apareamientos entre estímulos condicionados y respuestas condicionadas son una consecuencia del aprendizaje y del entrenamiento.

1.2. Principios fundamentales del CC

- *Adquisición*: proceso por el que una respuesta se incorpora al repertorio de un organismo. Es la presentación repetida del EI y del EC.

- *Extinción*: cuando el estímulo condicionado aparece reiteradamente pero no le sigue el estímulo incondicionado la respuesta condicionada desaparece.

- *Recuperación espontánea*: el retorno de la respuesta condicionada tras un periodo de descanso, es decir, un intervalo de tiempo determinado en el que no se le presenta ningún estímulo.

- *Generalización de estímulos*: cuando un sujeto es condicionado es posible que ante un estímulo semejante al estímulo condicionado se produzca la respuesta condicionada. Es una R a la similitud de los E.

- *Discriminación de estímulos*: El sujeto responde diferencialmente en diferentes situaciones de estímulo, es decir, tiene a diferenciar la respuesta.

- *Condicionamiento de orden superior*: Se produce cuando un estímulo condicionado que se ha establecido durante un condicionamiento previo se relaciona repetidamente con un estímulo neutro. El condicionamiento clásico alcanza su última fase.

2. CONDICIONAMIENTO OPERANTE

2.1. El condicionamiento instrumental de Thorndike como precursor del del Condicionamiento Operante

A este tipo de aprendizaje se le conoce como instrumental porque se aprende una conducta que es un instrumento para alcanzar una recompensa. Los elementos del proceso son:

- Una necesidad (ej. Hambre)
- Un problema (ej. Comida fuera de la jaula)
- Actividades erráticas (ensayo y error)
- Solución del problema (casualmente)
- Selección de la respuesta adecuada (presión palanca)
- Recompensa (comida)

Hay una serie de leyes que rigen este tipo de aprendizaje. A continuación podemos ver algunas de las más importantes:

- Ley del efecto: cuando un acto va seguido de una recompensa tiende a repetirse, mientras que si lo acompaña un castigo disminuye la probabilidad de su repetición. Es decir, la frecuencia de una conducta viene dada por las consecuencias que tiene para el sujeto.

- Ley de la disposición: las disposiciones del sujeto contribuyen al aprendizaje, porque cuando un sujeto está preparado para hacer algo le satisface hacerlo. En otras palabras, el logro de las propias expectativas constituye el refuerzo que motiva una acción.

- Ley del ejercicio: el ejercicio o práctica de la respuesta apropiada contribuye a fortalecer la conexión entre ella y el estímulo correspondiente. Es decir, la repetición o entrenamiento en una tarea facilita el que se pueda realizar con menos esfuerzo.

2.2. Fundamentos básicos del Condicionamiento Operante

Skinner introduce el concepto de *condicionamiento operante*, porque las conductas que estudia son operantes o no producidas de manera automática como eran las de Paulov. Ante una señal, el sujeto realiza la conducta que provocará una consecuencia o reforzador. Así pues, en el Condicionamiento Operante, la respuesta existe en función de un objetivo.

*Reforzadores primarios y secundarios

Un reforzador primario satisface alguna necesidad biológica y funciona de modo natural, independientemente a la experiencia previa de una persona. El alimento para alguien que siente hambre, el calor para quien tiene frío y el alivio para el que experimenta dolor deben clasificarse como reforzadores primarios.

Un reforzador secundario es un estímulo que funciona como reforzador en consecuencia de su asociación con un reforzador primario. Por ejemplo, sabemos que el dinero es valioso debido a que hemos aprendido que nos permite obtener otros objetos deseables, incluyendo reforzadores primarios como la comida y el abrigo. En este sentido el dinero se convierte como reforzador secundario.

* Reforzamientos, extinción y castigo

Skinner manipula las condiciones externas para moldear la conducta y para ello utiliza cuatro mecanismos:

* *Reforzamiento positivo*: Recompensa por una conducta deseable, p. e. las caricias del adiestrador de animales, las calificaciones altas, las felicitaciones públicas, etc.

* *Reforzamiento negativo*: Refuerza una conducta que evita una situación desagradable, p. e. la realización correcta de las distintas actividades escolares exime de realizar el examen.

* *Extinción o ausencia de reforzamiento*: Las conductas no reforzadas no tienen probabilidad de repetirse, p. e. ignorar a un alumno cuando no respeta el turno en el uso de la palabra en una discusión dirigida.

* *Castigo*: Las conductas que tienen consecuencias dolorosas o indeseables, serán suprimidas, p. e. reprensión pública ante un comportamiento inadecuado en clase.

		PROCEDIMIENTOS	
		PRESENTACIÓN	RETIRADA
TIPOS DE CONSECUENCIAS	Reforzadores positivos	REFORZAMIENTO POSITIVO (Fortalece la respuesta)	CASTIGO POR RETIRADA (Debilita la respuesta)
	Estímulos aversivos	CASTIGO POR PRESENTACIÓN (Debilita la respuesta)	REFORZAMIENTO NEGATIVO (Fortalece la respuesta)
	No hay consecuencias	EXTINCIÓN (Debilita la respuesta)	

2.3. Influencia del condicionamiento operante en la escuela: “Las Técnicas de Modificación de Conducta”.

Si queremos cambiar una conducta inadecuada o enseñar algo nuevo, lo primero que tenemos que hacer es identificarla lo más objetivamente posible. Para ello, debemos definirla en términos específicos que requieran un mínimo de interpretación, es decir, de forma clara, de modo que pueda ser observada (medida y registrada) por personas diferentes sin necesidad de hacer suposiciones y/o valoraciones subjetivas.

Nuestra conducta depende de las consecuencias que obtengamos de ella. Utilizamos el medio para obtener consecuencias positivas, agradables y para evitar consecuencias negativas o desagradables. Repetiremos aquellas conductas que van seguidas de un premio o recompensa y no repetiremos las que no proporcionan consecuencias agradables.

En consecuencia, cualquier intento de eliminar o disminuir una conducta que simultáneamente no premie las conductas incompatibles, será un fracaso. Por ello, conocer la relación que existe entre la conducta y sus consecuencias, tipos de consecuencias y cómo usarlas es fundamental para garantizar una enseñanza eficaz.

Las consecuencias pueden ser positivas o negativas. Las consecuencias positivas son aquellas que aplicadas inmediatamente después de una conducta producen un aumento en la frecuencia de ésta. Pueden ser actividades; juegos y juguetes; atención, elogios, sonrisas, alimentos o bebidas preferidas; etc.

En general, cuando una persona obtiene consecuencias positivas se siente querido y aumenta su autoestima y la seguridad en sí mismo. Las consecuencias negativas son aquellas que aplicadas inmediatamente después de una conducta concreta disminuyen o eliminan la emisión de esa conducta. Esas consecuencias (pérdida de atención, retirada de juguetes favoritos, “no ir a la piscina”, “no ir al cine”, etc.) deben siempre aplicarse en primer lugar, y recurrir al castigo solo y exclusivamente en situaciones imprescindibles.

Veamos un ejemplo: “Gonzalo es, según sus padres, un niño difícil. Cuando están en la mesa dice tacos, y cuanto más se insiste en decirle que se calle, durante más tiempo y más alto los dice. Sus padres deciden que cada vez que Gonzalo diga tacos le volverán la espalda y sólo le prestarán atención cuando se calle. Gonzalo continúa diciendo tacos unos días pero después deja de hacerlo”.

2.3.1. Prodecimientos para la adquisición o aumento de la frecuencia de la conducta

Cuando tratamos de inculcar o reforzar la frecuencia de un comportamiento, para no producir efectos que no deseamos, no debemos caer en el error de aplicar consecuencias gratificantes de forma arbitraria, sino sólo y tan sólo a aquellas conductas “buenas”, adaptadas y cuya frecuencia queramos aumentar. Luego, cuando hayamos logrado que la conducta que buscábamos se dé con una frecuencia suficiente, debemos conseguir que se siga dando —incluso en condiciones distintas a las de su adquisición—.

Tendremos que hacer que las recompensas o premios sean lo más naturales posibles, intentando acercar la forma de administrarlas a la forma en que las recibe el alumno/a de un modo natural.

- Refuerzo positivo

Este procedimiento consiste en presentar una consecuencia positiva (una recompensa o premio) inmediatamente después de la emisión de una conducta determinada. Esta acción aumenta la probabilidad de que dicha conducta se presente en el futuro. Se utiliza cuando queremos desarrollar una nueva habilidad, aumentar la frecuencia de una conducta o cuando el refuerzo de esa conducta disminuye la aparición de una conducta incompatible no deseada.

Para que este procedimiento funcione, la recompensa tiene que estar en relación con el comportamiento, ser contingente a éste (ha de ser inmediato) y siempre ha de ir acompañado de la especificación de la contingencia y de refuerzo social. Así mismo deben ser cognitiva y emocionalmente apropiados para la persona, y evitar caer en el error de “saciar” al niño con la recompensa.

- Refuerzo negativo

Consiste en la desaparición de un objeto o hecho desagradable que antecede a la respuesta que nos interesa; como consecuencia de dicha desaparición aumenta la frecuencia de la conducta deseada. La respuesta que buscamos es el medio que hace que se retire dicho objeto u hecho, es decir, desaparece como consecuencia de la conducta.

- Aproximaciones sucesivas

Este procedimiento consiste en reforzar diferencialmente las respuestas cada vez más parecidas a la respuesta final deseada, y someter a extinción las que van quedando más alejadas. Se utiliza cuando la conducta deseada no figura en el repertorio de la persona.

En la aplicación, tras definir de la manera más precisa posible la conducta final que queremos conseguir, elegiremos una conducta que la persona ya posea y que tenga alguna semejanza con la conducta objetivo y la reforzaremos consistentemente. Después iremos restringiendo la amplitud de esa conducta, de modo que reforzaremos las formas cada vez más parecidas a la conducta deseada.

- Modelado

Consiste en dar a la persona la oportunidad de observar en otra persona significativa para él la conducta nueva que se desea conseguir. El observador debe copiar la conducta que le presenta el modelo inmediatamente o tras un intervalo de tiempo muy breve. Este procedimiento se usa en la adquisición de nuevas conductas, eliminación de respuestas inadecuadas a través de la observación de la conducta apropiada y como forma de suprimir miedos o fobias.

- Encadenamiento

Consiste en recompensar a la persona tras la realización de una serie de conductas engarzadas unas con otras, formando una cadena natural de actividades. *Por ejemplo, podemos hacer que la merienda se convierta en el último eslabón de la conducta (por lo tanto en recompensa o premio) si primero deja las cosas del colegio en su cuarto y después se pone las zapatillas de estar en casa y se lava las manos.*

Este procedimiento puede utilizarse para que adquiera nuevas habilidades (descomponiendo esa conducta en pasos, que se enseñarán mejor si empezamos por el último de la cadena) o para ensamblar las conductas del niño de modo que constituyan cadenas y conseguir así que esas conductas se mantengan de forma natural (como procedimiento para mantener la conducta).

2.3.2. Procedimientos para mantener la conducta

Cuando la conducta recién adquirida o que se daba con poca frecuencia alcanza unos niveles aceptables y está estabilizada debemos pasar de un programa de reforzamiento continuo (reforzar cada vez que ocurra la conducta) a uno de reforzamiento intermitente (reforzar de vez en cuando). Este cambio ha de hacerse lenta y gradualmente para no provocar que la persona deje de responder a la conducta que ya se estaba estabilizando.

Los procedimientos que hacen que las conductas se mantengan por tiempo indefinido una vez adquiridas y sin necesidad de que las reforcemos continuamente son el reforzamiento intermitente y el encadenamiento. Estos procedimientos hacen que las recompensas y premios sean lo más naturales posibles.

- Reforzamiento intermitente

Consiste en presentar el reforzador de manera discontinua, o sea, que no se refuerzan todas y cada una de las respuestas del sujeto, sino solamente algunas de ellas. Podemos utilizar como criterio tanto el número de respuestas dadas (de razón o número) como el tiempo transcurrido desde el último premio (de intervalo). El paso del reforzamiento continuo de la conducta al intermitente debe ser gradual, para evitar que la persona deje de responder.

Los dos tipos de reforzamiento intermitente pueden aplicarse según un criterio fijo o un criterio variable. Tendremos así cuatro opciones de aplicación:

a) Reforzamiento intermitente de razón o número fijo de respuestas. La recompensa se da cuando la persona cumple con un criterio fijo establecido de antemano: cada tres respuestas, o cada cinco, etc. *Por ejemplo, cada diez sumas bien hechas juega una partida en el ordenador.*

b) Reforzamiento intermitente de número variable de respuestas. La recompensa se administra según valores que varían de una a otra en base a un promedio. *Por ejemplo, echar dinero en las tragaperras. El que juega se ve recompensado cada vez que juega un número de veces a las máquinas.*

Es recomendable utilizar este tipo de programas, especialmente los de tipo variable, cuando se desea que la persona emita una conducta con mucha frecuencia. Produce formas constantes de respuesta.

c) Reforzamiento intermitente de intervalo fijo de respuestas. La recompensa se administra pasado un tiempo fijo establecido de antemano: cada minuto, o cada minuto cuarenta y cinco segundos, etc. (*Por ejemplo, exámenes cada trimestre: la conducta de estudio es muy baja al principio y aumenta según uno se va acercando a la fecha de exámenes, pero una vez hecho esto, la conducta de estudio disminuye o incluso desaparece durante una temporada*).

d) Reforzamiento intermitente de intervalo variable de respuestas. La recompensa se administra según valores de tiempo que varían de una recompensa a otra.

2.3.3. Procedimientos para reducir o eliminar la conducta

- Extinción

Este procedimiento debe ser aplicado a cualquier conducta mal aprendida. Consiste en, una vez identificado el reforzador, suprimirlo para que tal conducta desaparezca gradualmente, es decir, en no dar la recompensa que la mantiene. La suspensión de reforzamiento debe ser completa; no se debe administrar nunca para esa conducta (si no estaríamos recompensando de "forma intermitente", que como hemos visto antes es un procedimiento para mantener la estabilidad de una conducta). Será más efectiva cuando se preste atención positiva (se administren consecuencias positivas) a otras conductas alternativas a las que se quiere eliminar.

Cuando se utiliza éste método al principio se produce un aumento momentáneo de la conducta que precisamente se quiere eliminar. Hay que esperar a que pase este aumento inicial de frecuencia para observar la disminución gradual típica de la extinción. *Por ejemplo, cuando llega una visita Jose hace "tonterías" y sus padres le dicen: "Estate quieto", "Es que no paras ni un momento", "Deja de hacer tonterías", etc., proporcionándole recompensas de atención que hacen que la conducta de "hacer tonterías" aumente. Bastará con suprimir la atención que los padres prestan a ese comportamiento (y por el contrario prestarle atención a conductas contrarias positivas) para que Jose reduzca de forma gradual el comportamiento indeseable.*

- Reforzamiento de conductas incompatibles

Es un método complementario de cualquier intento de eliminar una conducta problemática. Se basa en la administración de recompensas de forma continua a aquellas conductas que son incompatibles con la que se quiere suprimir y en no aplicar ningún tipo de consecuencia a la conducta que se quiere eliminar (ignorarla). El aumento de la conducta alternativa incompatible conlleva una disminución de la conducta indeseable. *Por ejemplo, y siguiendo el ejemplo anterior, hacer caso a Jose en el momento en que esté distraído jugando, o haya esperado a que no haya nadie hablando para tomar la palabra.*

- Aislamiento o tiempo fuera

Es un procedimiento que puede ser de gran utilidad cuando no podemos retirar el reforzador que mantiene la conducta. Lo que se hace es sacar a la persona de la situación en la que se encuentre cuando realiza la conducta que deseamos suprimir. Puede hacerse dejándole en su cuarto y llevándose de la habitación todo el material, juguetes, etc., poniendo al niño de cara a la pared, en “el rincón de los aburridos” o llevándole a un cuarto especial. La primera vez que se aplique se dejará claro que hasta que no cese la conducta no se dejara de “aislarle”.

Antes de aplicar el aislamiento conviene dar una señal o aviso para intentar que sólo la aclaración verbal tenga poder de controlar la conducta problemática que deseamos eliminar. *Por ejemplo, si el niño tira arena a sus amigos, la madre dice ¡eso no se hace! o ¡no se tira arena! y le sienta un rato a su lado. Durante ese tiempo no se le dirige la palabra al niño, ni se le echa la bronca durante y después del periodo de aislamiento. Luego se da opción a seguir jugando.*

El tiempo de aislamiento será aproximadamente de un minuto por cada año de edad, siendo útil hasta los 15 años. Demasiado tiempo da opción a buscar otras actividades, y debemos asegurarnos que no obtiene recompensas. Si en una semana el procedimiento de aislamiento no da resultado será mejor cambiar de procedimiento.

- Control de estímulos

Si un estímulo está siempre presente cuando se refuerza una respuesta (y ausente cuando no se refuerza) la conducta en cuestión se emite con mayor probabilidad ante dicho estímulo que en cualquier otra situación. Aunque en un principio sean neutrales, como consecuencia del hecho de estar presentes siempre que una conducta es reforzada, adquieren determinado control sobre ella. Entonces alterando los antecedentes que controlan las condiciones, podemos eliminar la conducta. La conducta problema puede ser cambiada asociando estímulos (antecedentes) con recompensas no deseadas. *Por ejemplo, si un niño charla continuamente con el compañero que tiene a su lado, el profesor generalmente cambia al niño de sitio. Cambiando el sitio, el profesor cambia el contexto estimular (en este caso la proximidad) en el que la charla (que se quiere evitar) tiene lugar.*

El procedimiento de cambio de estímulos tiene, sin embargo, un corto efecto a la hora de reducir conductas no deseadas.

- Costo de respuesta o castigo negativo

Consiste en quitar, como consecuencia de la conducta, algo que gusta (algún reforzador disponible). Se llama también castigo negativo porque se suprime algo que gusta, pero no hace uso de estimulación aversiva. *Por ejemplo, para reducir la conducta indeseada de mantener un coche aparcado durante mucho tiempo en una zona muy congestionada, aumenta el precio del aparcamiento por cada hora adicional.*

- Práctica positiva

Este método consiste en hacer que la persona practique, durante periodos de tiempo determinados, conductas físicamente incompatibles con la conducta inapropiada. No se mejora, sino que se ejecuta el comportamiento adecuado. Este procedimiento tiene efectos rápidos y enseña conductas aceptables a los niños.

Por ejemplo, Pedro entra dando un portazo: “Sal y cierra despacio”. Es importante que utilicemos siempre una clave verbal previa (una advertencia del tipo “no” en tono claro y firme) que pueda servirnos posteriormente para ser usada como forma de control sin necesidad de recurrir continuamente a la práctica positiva.

- Saciedad

Con este procedimiento conseguimos suprimir una conducta basándonos en la utilización del propio reforzador que la mantiene porque aumentando de forma considerable la administración de reforzamiento hacemos que el reforzador pierda su valor como tal. De hecho, el exigir la realización continuada de una actividad en principio agradable puede convertirla en aversiva. Cuando se decida utilizar este procedimiento ha de tenerse claro que la conducta problemática que se quiere eliminar la usamos como recompensa —y sólo como tal— de otras actividades. Al igual que un reforzador que se presenta con mucha frecuencia y en grandes cantidades produce saciedad, cansa y pierde su eficacia en el mantenimiento de la conducta, si consideramos la conducta problemática como una posible recompensa y la usamos sistemáticamente como tal, conseguiremos que el niño se canse de ella, es decir, deje de realizar la conducta problemática. *Por ejemplo, un niño que sólo quiere comer patatas fritas. Que sólo coma eso para desayunar, comer, merendar y cenar.*

- Castigo

Consiste en aplicar una consecuencia punitiva a una conducta. El castigo debe ser usado *sólo y exclusivamente* cuando otros procedimientos no hayan funcionado o cuando la propia vida del niño esté en peligro y ello pueda evitarse recurriendo al castigo. Tal es el caso de las conductas de autoagresión. El castigo es efectivo porque reduce o elimina rápidamente la conducta indeseable.

Sin embargo, existen muchas razones para evitarlo: sólo funciona cuando está presente la persona que castiga, puede provocar agresividad hacia otros (personas o cosas) y no se puede establecer una relación adecuada entre castigador y castigado puesto que este último tiende a escapar del primero, etcétera.

Para que sea efectivo han de cumplirse al menos los siguientes requisitos: ha de aplicarse inmediatamente después de la conducta problemática; debe ir precedido de una señal (un tono verbal, un gesto, etc.) que más adelante pueda impedir por sí sola la aparición de la conducta indeseada; ha de aplicarse de forma continua para la conducta que se pretende eliminar (da mejores resultados con conductas que ocurren muy a menudo); debe reducir efectivamente la conducta indeseada. Siempre deben premiarse las conductas alternativas capaces de sustituir a la conducta problemática que estamos castigando. Cuando se decida aplicar el castigo como procedimiento de reducción o eliminación de conductas, ha de emplearse con absoluta calma y retirando otros posibles reforzadores que existiesen en el momento de aplicar el castigo.

2.3.4. Otras técnicas

- Economía de fichas

Es un caso especial de la aplicación del refuerzo y de la extinción. En vez de utilizar los premios o reforzadores directamente, se emplean fichas que después se intercambiarán por una variedad de actividades agradables y bienes de consumo. Los privilegios utilizados como premio sólo podrán obtenerse a través de fichas y, si es necesario, las conductas indeseables se eliminan empleando la técnica de la pérdida contingente de las mismas. Sus ventajas son claras: es un sistema independiente del estado momentáneo de privación, evita el problema de la saciación, no interrumpe la conducta y enseña autocontrol (demora del reforzamiento).

* Implica cuatro pasos:

1. La definición específica y clara de los objetivos.
2. Elección de diversos incentivos o premios a los que se podrá acceder mediante la realización de conductas específicas, y fijación de “precios en fichas” para cada uno de ellos.
3. Uso y cambio “monetario” de las fichas como incentivo.

* Debemos tener en cuenta que:

- Las fichas deben administrarse una vez realizada la conducta, y con la mayor inmediatez posible.
- El tipo de fichas (puntos, estrellas...) dependerá de las características del individuo.
- La persona ha de poder elegir entre diversos premios para intercambiar.
- Debe mantenerse un equilibrio entre las fichas que se ganan y las que se gastan.
- Que no cueste demasiado y se dé por vencido; que no cueste tan poco que se pueda llegar a saciar.
- El precio de los premios debe estar ajustado a la frecuencia de su consumo, las preferencias de la persona y a su coste económico. También se tendrá en cuenta la numeración que la persona conozca.
- Es conveniente fijar cuándo se van a hacer los intercambios y estipular un sistema de ahorro (todos los días puedo obtener pequeños reforzadores y ahorrar para conseguir un refuerzo mayor).

- Contratos conductuales

Los contratos tienen el valor de dejar por escrito las consecuencias positivas que supone el adquirir la meta propuesta.

* Deben incluir:

1. Descripción clara y detallada de la conducta en cuestión. De modo positivo (que dé la sensación de que cumpliéndolo se avanza y sin que induzca al miedo o al castigo).

2. Determinación de los criterios para saber cuándo una conducta se da por conseguida (forma, frecuencia...). También hay que fijar la duración máxima del contrato. Debe incluir condiciones aceptables en las que se mantenga un equilibrio entre las exigencias y la recompensa.
3. Especificación de los reforzadores (premios) que se conseguirán a medio y largo plazo (fijados en fechas, días concretos).
4. Acuerdo sobre las consecuencias negativas en caso de que las condiciones no se cumplan.
5. Acuerdo sobre “premios especiales” cuando se consigan los mínimos exigidos por el contrato.
6. Acuerdo del método de control sobre la conducta de quien hace el registro.
7. Buscar que pase el menor tiempo posible entre la conducta acordada y las consecuencias de éste.

3. BIBLIOGRAFIA

*Cándido, A. (2000) (Ed.) *Introducción a la Psicología del aprendizaje asociativo*. Madrid: Biblioteca Nueva.

* Domjam, M. (2008). *Principios de Aprendizaje y Conducta*. Madrid: Thomson Editores.

* Maldonado, A. (2002). *Aprendizaje, cognición y comportamiento humano*. Madrid: Biblioteca Nueva.

* Romero, A. (2005). *Aprendizaje mediante condicionamiento*. Murcia: Diego Marín.