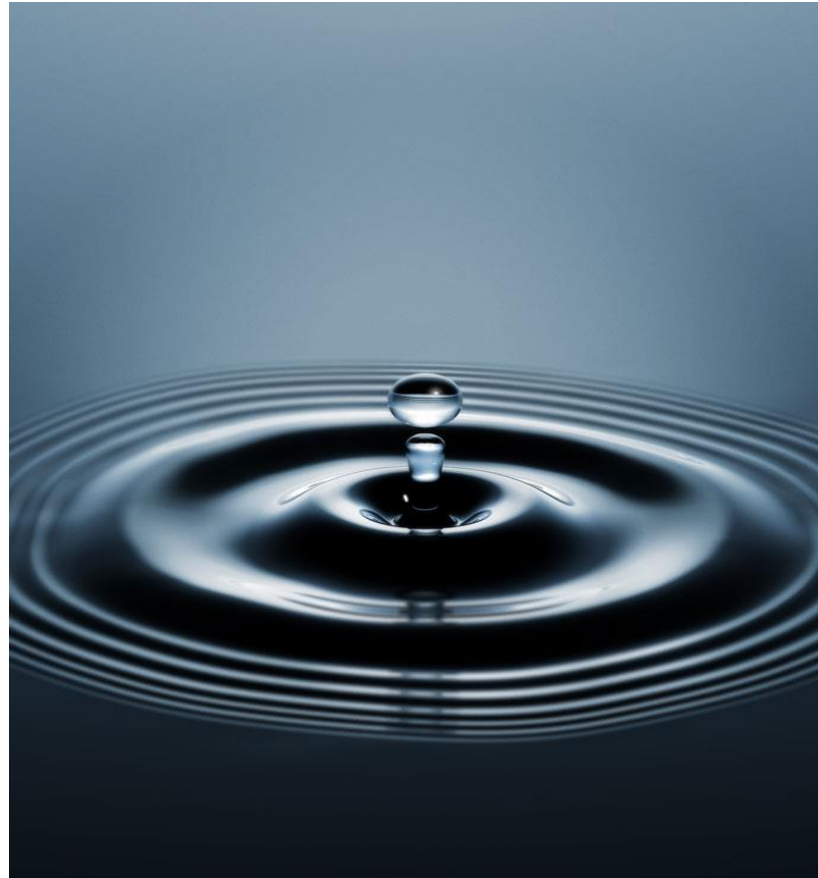


Efecto de los EBI en el comportamiento

De la clase anterior.

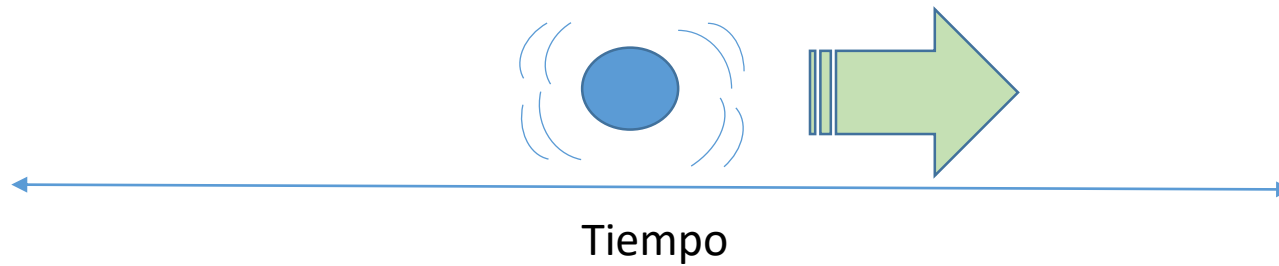
- Lo que se aprende de las relaciones entre estímulos.
 - Anuncian la presencia o ausencia de lo importante (R&W)
- Implicaciones del aprendizaje por cc en el comportamiento:
 - Predicción: Mejor distribución del comportamiento.
 - Guiar el comportamiento: dirigirse hacia lo reforzante, alejarse de lo aversivo
 - Modular el comportamiento (incrementar su tasa o reducirla)

¿Cuál es el efecto del EBI por sí mismos?

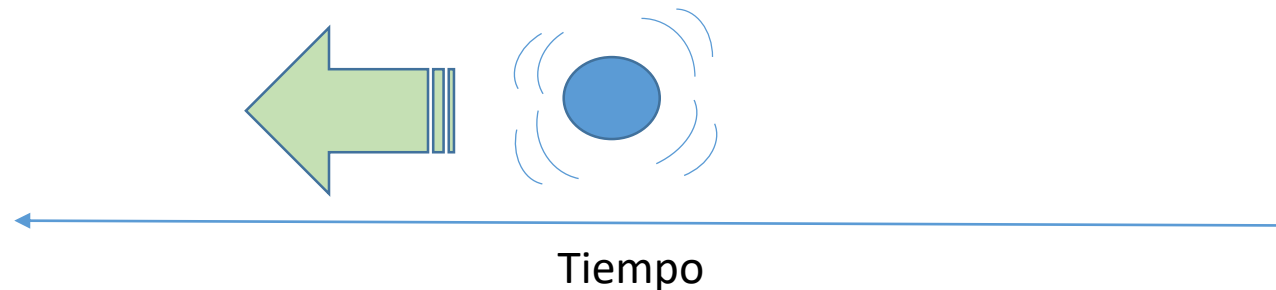


Al menos dos funciones

- Generan comportamiento (relacionado con incremento en el *arousal*)



- Seleccionan comportamientos que antecedieron.

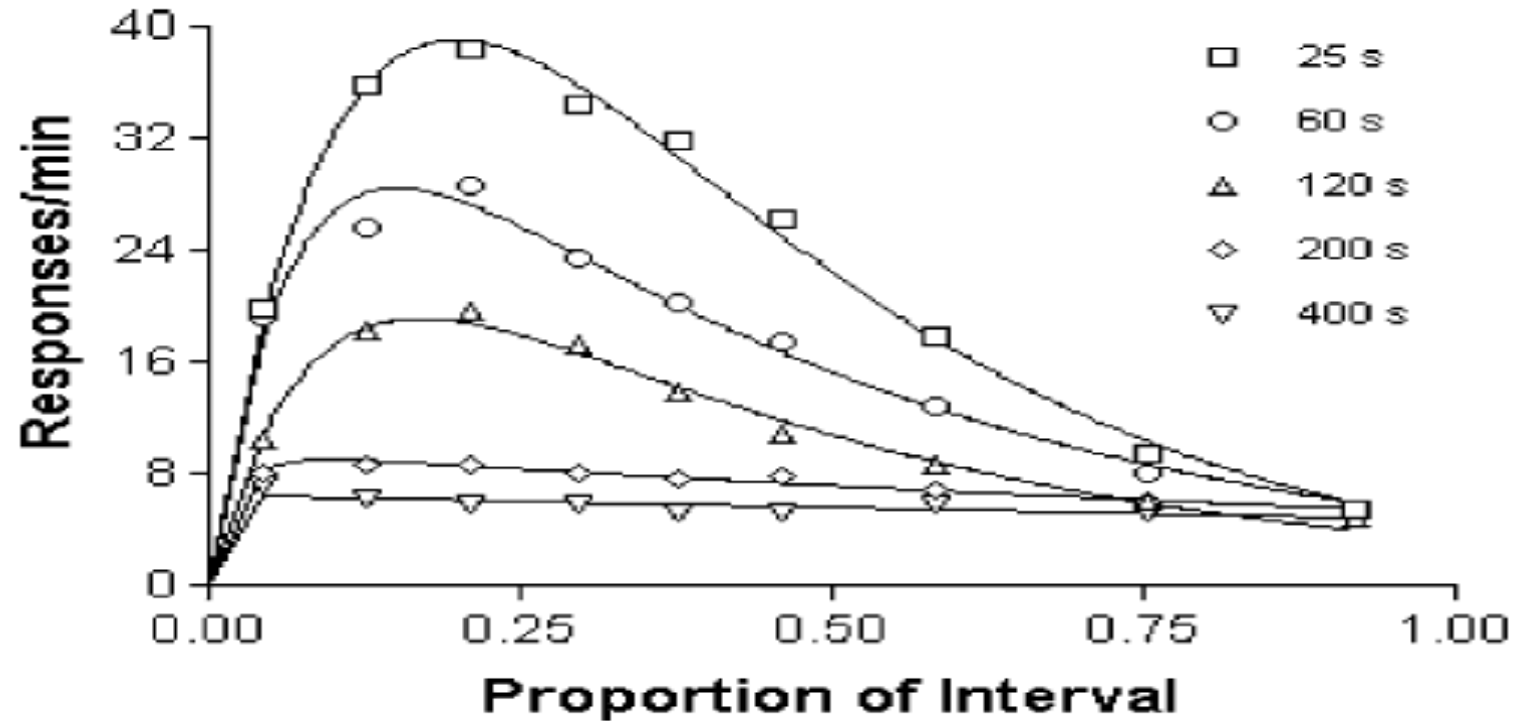


- Tales funciones pueden describirse en tres principios: activación (arousal), asociación y restricciones.
- Killeen (1994) propuso que son los ejes fundamentales para explicar el comportamiento.

Primer principio: activación (arousal)

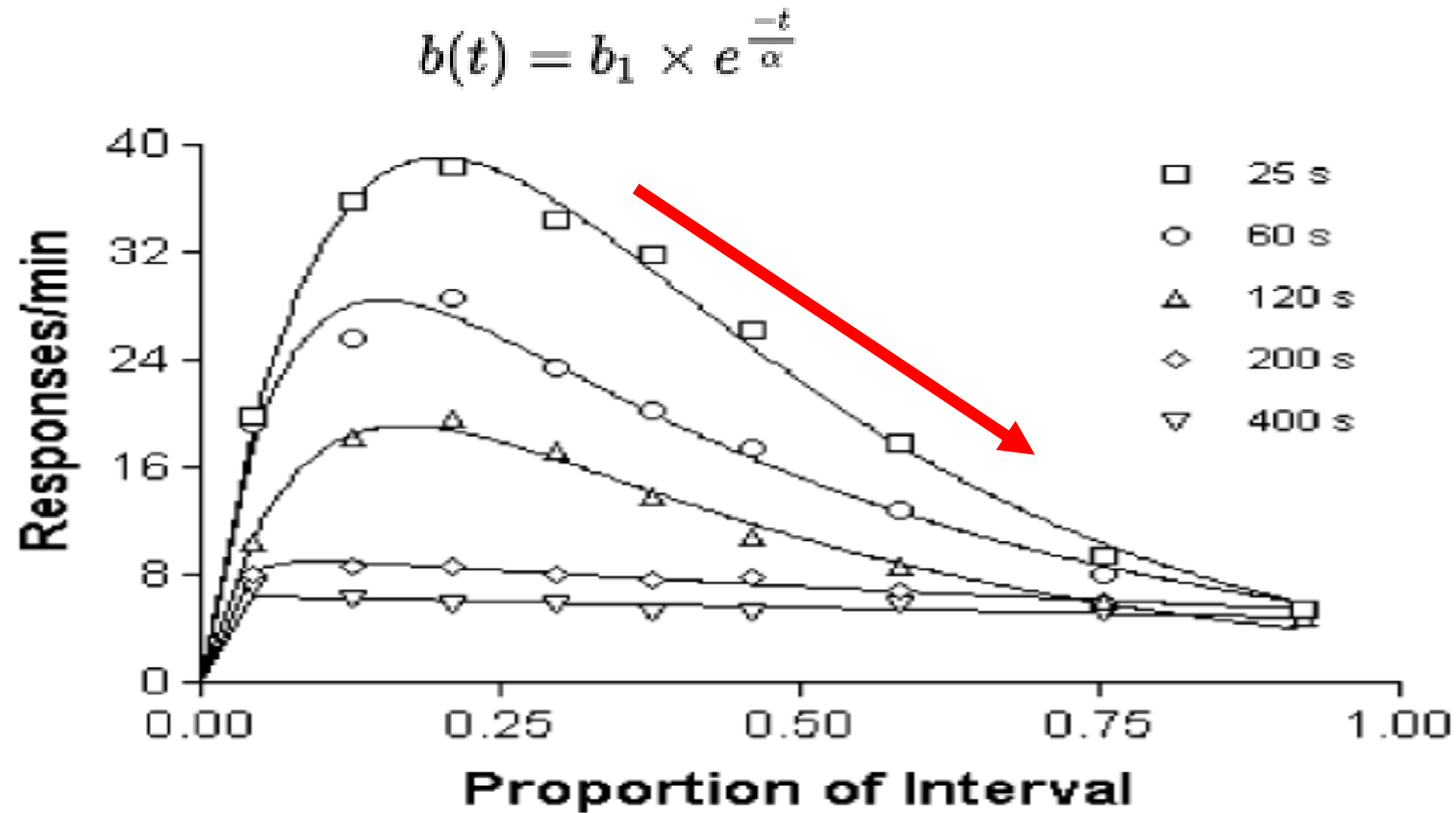
- “La activación, es proporcional a la tasa de reforzamiento”.

$$A = ar$$

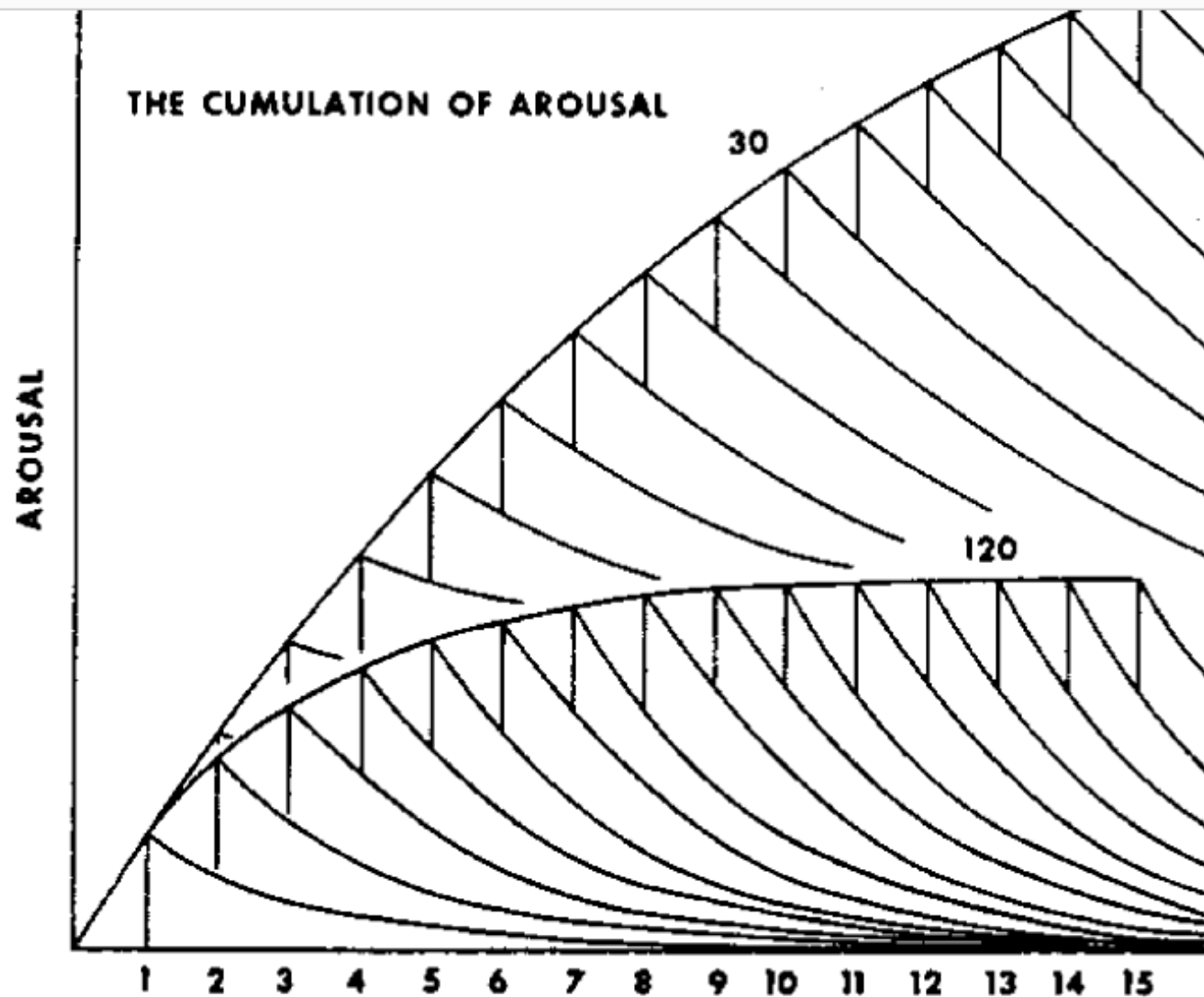


Primer principio: activación (arousal)

- El decaimiento en la actividad ocurre a una tasa constante.



Acumulación del arousal.

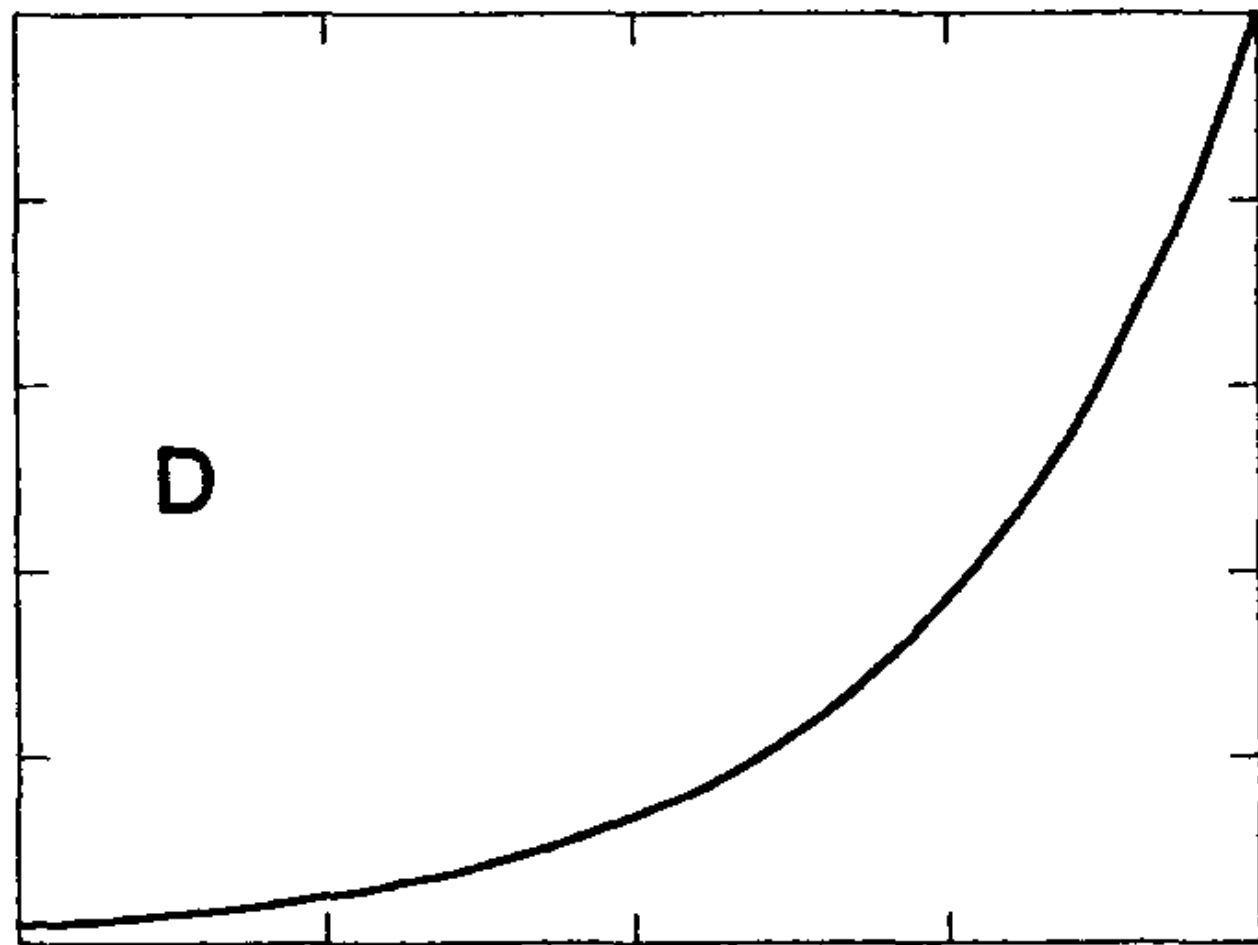


Segundo principio: asociación

- En qué grado se asocia el reforzador con las respuestas.

“The coupling between a response and reinforcer decreases with the distance between them”.

- Se puede estimar conociendo la estructura del ambiente experimental (programa de reforzamiento)
- Si la onda ocurre en agua turbia o a punto de congelarse.



Tercer principio: Restricción

- La competencia con otras respuestas

“ Response rate (b) is constrained by the time required to emit a response.”

Hay respuestas que compiten por ser seleccionadas y también por emerger durante la activación.

En resumen

Los EBI tienen al menos dos funciones: generar y seleccionar comportamiento.

La combinación de la activación (**principio 1**) y la forma específica en que se asocian los EBI con las respuestas (**principio 2**) constituyen el reforzamiento

Dado que hay más de una conducta posible y toda conducta consume tiempo, durante la selección y activación de comportamiento hay competencia (**principio 3**)