



# Evaluación de la oclusión de la meta en laberintos virtuales con humanos

Idania Zepeda Riveros y Aranzazú González Bravo

Centro de Investigación de Conducta y Cognición Comparada

Universidad de Guadalajara - Cuciénega



Los estudios sobre búsqueda de alimento con ratas en laberintos han demostrado una variabilidad en su conducta que se observa en las rutas que siguen para llegar a la meta (Romero y Cabrera, 2021). Recientemente, Zepeda y Cabrera (2021) evaluaron la variabilidad conductual de humanos en tareas con laberintos virtuales, y la compararon con el desempeño de ratas en el laberinto Dashiell, sin diferencias significativas en los resultados. Teniendo en cuenta lo anterior, resulta relevante conocer si distintos niveles de oclusión de la meta en laberintos virtuales tienen algún efecto en el desempeño de participantes humanos.

## Participantes

Para esta primera fase del estudio, participaron cinco estudiantes universitarios entre 18 y 25 años, sin experiencia previa en la tarea. El reclutamiento se llevó a cabo en la Universidad de Guadalajara con la firma de consentimiento informado.

## Aparatos

Para la presentación de la tarea experimental se utilizó una computadora de escritorio de marca comercial con una pantalla de 22 pulgadas. Para la programación de los laberintos, el registro automático de las rutas y la exportación de datos, se utilizó el software Maze Suite.

## Tarea experimental y procedimiento

La tarea experimental consistió en alternar entre dos laberintos con diferentes niveles de oclusión de la meta. Para esta primera fase, los participantes recorrieron el laberinto Dashiell y el laberinto I.

Figura 1. Campo abierto.



Figura 2. Dashiell

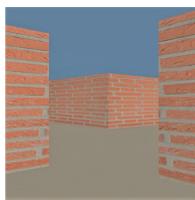


Figura 3. Laberinto I.

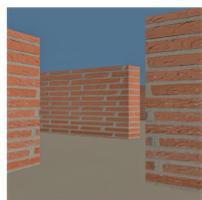


Figura 4. Laberinto II.

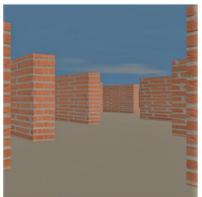


Figura 5. Laberinto III.

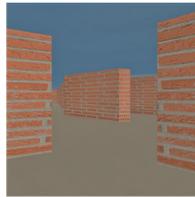


Figura 6. Dashiell II.

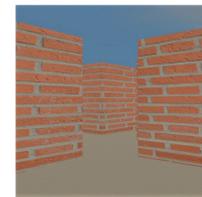


Figura 7. Meta



Figura 8.



En las figuras 1 a 7, se muestra el punto de salida en cada laberinto y la meta, que era igual en todos los laberintos. La figura 8 es muestra a uno de los participantes durante la tarea experimental.

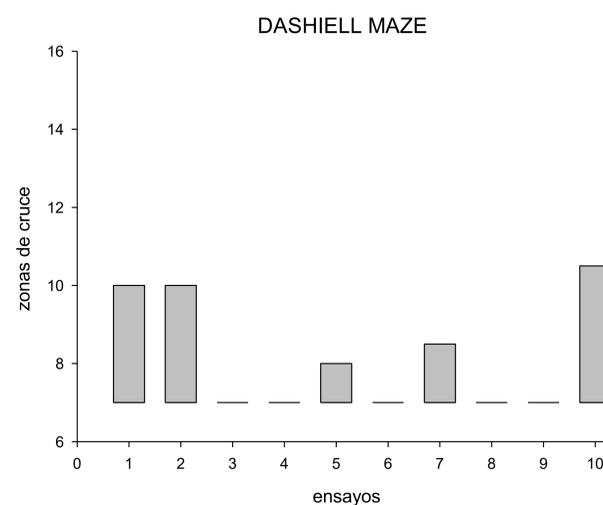
## Referencias

Zepeda, I., & Cabrera, F. (2021). Human and rat behavioral variability in the Dashiell maze: a comparative analysis. *International Journal of Comparative Psychology*, 34. Retrieved from <https://escholarship.org/uc/item/7r64k2g7>

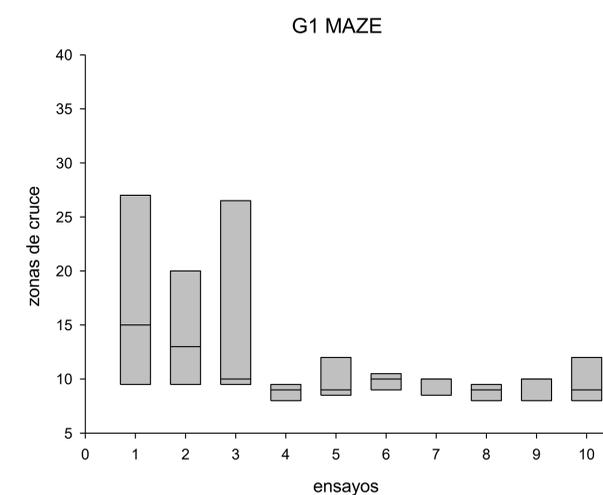
Romero, E. y Cabrera, F. (2021). Tendencia a la variabilidad conductual y formación de patrones espaciales de respuesta en un laberinto Dashiell. Presentado en el IX SAVECC del 1 al 3 de octubre.

Zepeda, I. y Cabrera, F. (en prensa). El estudio de la variabilidad conductual en laberinto virtual Dashiell (VDM): una propuesta metodológica. En: V. Pérez, I. Zepeda, F. Cabrera, y H. Martínez (Eds.) Aproximaciones al Estudio del Comportamiento y Aplicaciones Vol. III. UNED.

## RESULTADOS



El laberinto Dashiell tiene 16 zonas de cruce. La figura muestra el número promedio de zonas por las que cruzaron los participantes en cada uno de los ensayos. Un mayor número de zonas indica más áreas visitadas en el laberinto.



En el laberinto 1 se observa que durante los primeros ensayos los participantes recorrieron y cruzaron por un mayor número de zonas. A partir del ensayo 4 el número de zonas por las que pasaron disminuyó, lo que indica que tomaron la ruta más corta para llegar a la meta.

## DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos parecen confirmar por Zepeda y Cabrera (en prensa) quienes reportaron en un estudio de laberintos virtuales con humanos, que los arreglos visuales y el diseño espacial pueden afectar la variabilidad conductual.

En el caso de la investigación actual, parece que los diferentes niveles de oclusión de la meta influyeron en la variación de las rutas tomadas por los participantes.

Teniendo en cuenta la relevancia de estos datos preliminares, resulta conveniente continuar con el estudio, exponiendo a más participantes a la misma tarea experimental con diferentes laberintos.

Se espera que los resultados futuros de esta investigación aporten evidencia sobre la variabilidad conductual influida por los diferentes niveles de oclusión de la meta en laberintos virtuales.

