

Em experimentos anteriores verificamos que o Estado Desagrável(0), pré-treino e pré-teste, aumenta a memória ambiental (Habituação) mas prejudica a evocação em condicionamento em labirinto com reforço positivo, sendo esta melhorada pelo Estado Agradável(A). Em labirinto envolvendo punição não houve efeito dos estados A ou D. O objetivo deste trabalho é verificar, em labirinto que envolve recompensa e punição, a Influência dos 2 estados. Ratos Wistar, privados de alimento e água por 24 h foram treinados em um labirinto em que após acharem um compartimento alimentar(CA) tem a sua disposição solução sacarosa e queijo parmesan (recompensa) por 5min ao fim dos quais recebem choques (0,4 mA) nas patas (punição). A sessão de retenção é realizada 24 hs após a aquisição, sendo medidas, em ambas, as latências de entrada no CA. Estado A: redução da fome com amendoim e leite condensado (1D min pré-treino e/ou pré-teste; Estado D: choques na cauda (5 min pré-treino e/ou pré-teste). Distribuição dos estados nas sessões de aquisição e retenção (Aq/Rt): A/A, A/D; D/A, D/D. Conclusão: Nenhuma das combinações de estados utilizados no experimento afetaram a memória dos ratos, evidenciando mais uma vez a menor suscetibilidade do componente punição esse tipo de Interferência.