

### **OBJETIVOS A ALCANZAR**

1. Descubrir recursos tecnológicos que favorezcan el desarrollo del interés y del conocimiento de la psicología y de la filosofía.
2. Fomentar la curiosidad en el alumno en los fenómenos humanos en su vertiente antropológica y psicológica, ampliando su visión del mundo y de la vida.
3. Promover en el alumno actitudes críticas, realizando análisis de ideas sobre distintos modelos explicativos de la realidad, en sus niveles formales y experimentales, ampliando las perspectivas, así como su capacidad de interrogar sobre distintos modelos teóricos del saber.
4. Estimular y desarrollar estrategias de análisis formal en los razonamientos y en los procedimientos de los recursos informáticos para alcanzar un nivel de coherencia en los argumentos establecidos.
5. Desarrollar en el alumno el conocimiento y análisis de ideas que se han dado en la historia del pensamiento en sus niveles humanístico, científico y tecnológico, de modo que sea más racional y consciente.
6. Desarrollar actitudes de cooperación, de modo tal que favorezca el intercambio de ideas entre los alumnos y fomente el trabajo en equipo.
7. Establecer una búsqueda de apoyo en las nuevas tecnologías que hagan la clase de filosofía y psicología más dinámica y atractiva.

### **CONTENIDOS A TRATAR.**

Aunque me hubiera gustado aplicar esta experiencia en la clase de filosofía, tiempo habrá para ello, sobre todo en temas de ética o en lógica, puesto que hay muchas páginas webs dedicadas a estos temas; he decidido aplicarlo a la clase de psicología. La razón de esta decisión radica en el número de alumnos es menos numeroso (22), por ser una asignatura optativa que el de filosofía, y en las posibilidades de recursos con los que cuenta mi centro.

El tema que he elegido para tratar a nivel experimental es el tema de la SENSACIÓN Y DE LA PERCEPCIÓN.

### **OBJETIVOS**

- Resaltar la importancia de la psicología cognitiva, explicar la metáfora mente-ordenador y el significado de la afirmación «el ser humano como procesador de la información».
- Adquirir un conocimiento básico de los sentidos exteroceptores que nos suministran información del mundo externo, y los sentidos interoceptores que aportan información del interior de nuestro organismo (cinestesia, sentido vestibular, etc.).
- Diferenciar la sensación de captar estímulos de la percepción que alude a la organización y a la interpretación de la información.
- Saber que la forma en que recibimos y procesamos la información sensorial resulta útil por múltiples razones prácticas.
- Comprender las influencias fisiológicas, lingüísticas y socioculturales en la percepción humana.
- Explicar las percepciones mediante las leyes perceptivas establecidas por la psicología.
- Explicar los trastornos perceptivos : ilusiones y alucinaciones.

## **METODOLOGÍA**

He considerado que es importante familiarizar a los alumnos con el uso de páginas webs como medio complementario de los temas. Por ello, en los temas anteriores les he sugerido visitar diversas páginas para realizar distintas actividades.

Considero que es importante establecer distintas sesiones, donde se establezcan los pasos para ampliar ,completar y reforzar conocimientos adquiridos mediante actividades.

Primera y segunda sesión : Dejar que los alumnos contacten y se familiaricen ,intentando obtener información novedosa de distintas páginas.

Páginas recomendadas:

[www.academic.uprm.edu/~eddiem/psic3001/id61.htm](http://www.academic.uprm.edu/~eddiem/psic3001/id61.htm)

[www.elprisma.com/apuntes/curso.asp?id=4246](http://www.elprisma.com/apuntes/curso.asp?id=4246)

Tercera Sesión : Realizar una tarea a partir de los conocimientos adquiridos y con la posibilidad de recurrir a enlaces. Por ej: Explicar las leyes perceptivas que intervienen en la visión de una película de dibujos animados.

Cuarta y quinta sesión : Realizar actividades explicando las ilusiones y fenómenos perceptivos que aparezcan en las páginas ofrecidas previamente.

Páginas recomendadas:

<http://www.horusgo.com/ilusionesopticas.htm>

<http://Platea.pntic.mec.es/jescuder/fracuri.htm>

<http://redescolar.ilce.edu.mx>

Sección referida a matemáticas sin números donde en Almagina y Razona tiene una interesante muestra de ilusiones ópticas.

Sexta sesión : Realizar una evaluación de toda la experiencia , revisando y estableciendo propuestas de mejora.

### **TEMPORALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD.**

He pensado realizar la actividad en las dos últimas semanas de Noviembre, lo que supone ocho horas de las que se utilizarán seis, atendiendo al ritmo que se alcance en las clases.

Puesto que en el centro sólo hay un aula de informática , utilizada fundamentalmente por alumnos de primero de bachillerato que tienen como optativa informática, he de ponerme de acuerdo con el profesor de informática para planificar la actividad, puesto que sus horas coinciden con las mías.

### **CARACTERÍSTICAS DE LOS ORDENADORES:**

- El aula dispone de 18 ordenadores, adquiridos en el curso 2004/05, más un ordenador que se encuentra en reserva por si se estropeara alguno, y el ordenador del profesor.
- Todos los ordenadores son AMD Athlon a 2 GHz, con 512 MB de RAM. No parece haber ningún problema técnico.
- Los ordenadores se encuentran conectados en red.
- Se dispone de conexión a Internet.

### **AGRUPAMIENTO DE LOS ALUMNOS EN EL AULA:**

- Debido a número de ordenadores disponibles, cada alumno dispondrá de un ordenador, por lo que no será necesario recurrir a la división del grupo ni recurrir a ningún profesor para que se quede con los alumnos en el aula.

#### **DISTRIBUCIÓN DE LOS EQUIPOS:**

- Los equipos están distribuidos perimetralmente a lo largo del aula, en forma de U.
- En la pared que dejan libre se encuentra el equipo que usa el profesor.
- La pared libre se utiliza también para realizar proyecciones con el cañón de vídeo.

#### **OTROS MEDIOS DIDÁCTICOS:**

- Disponemos de un cañón de vídeo que podré usar sin problemas durante la experiencia, si fuese necesario.
- Los ordenadores del aula de informática tienen instalado un programa de gestión de red, que permite que el profesor controle el trabajo realizado por los alumn@s, y que éstos vean la pantalla del profesor si es necesario.
- El aula de informática posee una pizarra que nos podría servir para complementar alguna información, caso que fuese necesario.