

Herramientas con las que cuenta actualmente la sala virtual y de proyección del laboratorio de psicología.

**PROGRAMA
PSYTREK 2.0
2003
WADSWORTH PUBLISHING COMPANY
THOMSON LEARNING INC**

Cuenta con:

- Una guía turística: Instructor para el uso del programa.
- *Web links* para conectarse a otras páginas relacionadas con el tema y actualizar la información.

Uso:

- Pueden ser usados en el aula como apoyo o inducción.
- Los simuladores y módulos interactivos están en todas las computadoras aunque sin audio y sin posibilidad de grabar los avances. Para este efecto, está el aula virtual del laboratorio.

Programas:

- Módulo de aprendizaje interactivo
- Simuladores
- Selector de videos
- Glosario de términos de multimedia
- Simulador

I Módulo de aprendizaje interactivo

A.- Incluye en cada módulo:

- a) Lección
- b) Revisión de lo aprendido
- c) Preguntas
- d) Páginas web recomendadas

B.- Contenido:

1. Historia y métodos

- 1a. Historia de la psicología
- 1b. El método experimental
- 1c. Estadística: Tendencia central y variabilidad
- 1d. Estadística: Correlaciones
- 1e. ¿Cómo elaborar una investigación?

2.- Bases biológicas del comportamiento

- 2a. La neurona y el impulso neural
- 2b. Transmisión sináptica
- 2c. Cerebro posterior y cerebro medio
- 2d. Mirando dentro del cerebro: Métodos de investigación
- 2e. El cerebro anterior: Estructuras subcorticales
- 2f. El córtex cerebral
- 2g. Cerebro derecho e izquierdo

3.- Sensación y percepción

- 3a. La luz y el ojo
- 3b. La retina
- 3c. Visión y cerebro
- 3d. Percepción y color
- 3e. Psicología de la Gestalt
- 3f. Percepción profunda
- 3g. Ilusión visual
- 3h. El sentido de la audición

4.- Conciencia

- 4a. Ritmo biológico
- 4b. Sueño
- 4c. El abuso de las drogas y sus efectos
- 4d. Las drogas y la transmisión sináptica

5.- Aprendizaje

- 5a. Una visión del condicionamiento clásico
- 5b. Procesos básicos del condicionamiento clásico
- 5c. Una visión del condicionamiento operante
- 5d. Programas de reforzamiento
- 5e. Reforzamiento y castigo
- 5f. Aprendizaje de evitamiento y escape

6.- Memoria y pensamiento

- 6a. Codificación
- 6b. Almacenamiento
- 6c. Psicología de la memoria
- 6d. Solución de problemas
- 6e. Toma de decisiones

7.- Evaluación e inteligencia

- 7a. Tipos de test psicológicos
- 7b. Conceptos claves en evaluación
- 7c. Comprendiendo los puntajes del CI
- 7d. Herencia, ambiente e inteligencia

8.- Motivación y emoción

- 8a. Cólera
- 8b. Adquisición de la motivación
- 8c. Elementos de la emoción
- 8d. Teorías de la emoción

9.- Desarrollo humano

- 9a. Desarrollo prenatal
- 9b. Teoría del desarrollo de la personalidad de Erikson
- 9c. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget
- 9d. Teoría del desarrollo moral de Kohlberg

10.- Teoría de la personalidad

- 10a. Teoría freudiana
- 10b. Teoría conductual
- 10c. Teoría humanista
- 10d. Teoría biológica

11.- Comportamiento animal y terapia

- 11a. Desorden ansioso
- 11b. Desórdenes del humor
- 11c. Desórdenes esquizofrénicos
- 11d. Terapia de *insight*
- 11e. Terapias conductuales y biomédicas
- 11f. Tipos de stress
- 11g. Respondiendo al stress

12.- Psicología social

- 12^a. Procesos atribucionales
- 12b. Teorías del amor
- 12c. Cambio de actitud
- 12d. Prejuicios

II Simuladores

Incluye para cada experimento tres etapas:

- a) Aprenda de esta demostración.
- b) Realice la demostración.
- c) Haga su propio experimento.

Experimentos:

- 1. Experimentos con el *Test Stroop*
- 2. Especialización hemisférica
- 3. La ilusión de Poggendorff
- 4. Moldeamiento y conducta operante
- 5. Procesos de memoria I
- 6. Procesos de memoria II
- 7. Solución de problemas
- 8. Evaluación psicológica: Midiendo su creatividad
- 9. Diagnóstico clínico
- 10. Juicio social

III Videos

- Un corto de archivo de Ivan Pavlov
- Un corto de archivo: Experimento de un condicionamiento con un perro
- Carl Rogers discutiendo el crecimiento personal y la aproximación fenomenológica en una entrevista
- Skinner discutiendo el poder del reforzamiento en una entrevista en 1964
- Un EEG en acción
- Un electrodo insertado en el cerebro de una rata

- Una rata que se ha lesionado el hipotálamo ventromedial
- Una visión histórica de la autoestimulación en ratas
- Un PET *scanner* en acción
- Un MRI *scanner* en acción
- El tronco encefálico visto desde dos ángulos
- Las estructuras del cerebro posterior iluminadas en el cerebro humano
- Visión del tálamo
- Visión de las porciones del sistema límbico
- La fisura longitudinal
- El cuerpo caloso
- El exterior del córtex
- El lóbulo frontal
- El lóbulo parietal
- El lóbulo temporal
- El lóbulo occipital
- Paralaje del movimiento
- El cuarto de Ames: ¿Cómo se aparenta un cambio en la estatura?
- Laboratorio del sueño
- Watson y Rayner investigando con el pequeño Alberto
- Una rata en la caja de Skinner
- B. F. Skinner modelando la conducta de un pigmeo
- Priscilla, la cerda, ilustrando el poder del modelamiento en el condicionamiento operante
- Efectos de la estimulación eléctrica en el hipotálamo lateral
- Erik Erikson discute la primera etapa de su teoría en una entrevista 1962
- Un contraste entre las respuestas preoperacionales y de operaciones concretas de niños en un problema de conservación.
- Un contraste entre las respuestas preoperacionales y de operaciones concretas de niños en un problema de clasificación jerárquica
- Un hombre describe un ataque de pánico
- Hans Selye y su aparato de investigación
- Un paciente bipolar en un episodio depresivo seguido de un episodio maniaco

PROGRAMA
PsychNow 2.0
2004
WADSWORTH PUBLISHING COMPANY
THOMSON LEARNING INC

Uso:

- Puede ser usado en el aula como apoyo o inducción.
- Módulo interactivo y experimentos tienen posibilidad de ser guardados. Para este efecto, está el aula virtual del laboratorio.

Programas:

- Experimentos clásicos e investigaciones frecuentes
- Módulo interactivo
- Interacción en línea

I EXPERIMENTOS CLÁSICOS E INVESTIGACIONES FRECUENTES

A.- Incluye en cada experimento:

- Tiempo estimado
- Desarrollo de los conocimientos en los que se basa cada experimento
- El significado de los datos
- Preguntas críticas

B.- Contenido:

- 1.- **Percepción:**
 - Movimiento aparente
 - Parpadeo atencional
 - Detección de señales
 - Búsqueda visual
 - Efecto Stroop
- 2.- **Neurocognición:** Asimetría cerebral
- 3.- **Memoria:**
 - Brown – Peterson
 - Falsa memoria
 - Memoria espacial (30")
 - Reporte parcial
 - Posición serial
 - Búsqueda Sternberg
- 4.- **Imágenes:**
 - Rotación mental
- 5.- **Conceptos:**
 - Decisión léxica
 - Prototipos

II MÓDULO INTERACTIVO

Cuenta con:

- Página web con nuevos módulos (actualiza los que se encuentran en el módulo).
- Presenta para cada tema tres etapas:
 - a) exploración
 - b) lección
 - c) Ejercicios de aplicación

Contenido:

1.- Psicología:

- Metas de estudio
- La psicología y su historia
- Métodos de investigación
- Pensamientos críticos en psicología

2.- Desarrollo humano:

- Desarrollo del infante
- Desarrollo del niño
- Desarrollo del adolescente
- Desarrollo del adulto, anciano y la muerte

3.- Cerebro y conciencia:

- Neuronas y transmisión sináptica
- Cerebro y comportamiento
- Sueño y ensueño
- Drogas psicoactivas
-

4.- Sensación y percepción:

- Visión y audición
- Química y sensación somestésica
- Percepción

5.- Aprendizaje y cognición:

- Condicionamiento clásico
- Condicionamiento operante
- Aprendizaje observacional
- Sistemas de memoria
- Olvido
- Cognición y lenguaje
- Solución de problemas y creatividad

6.- Motivación y emoción:

- Motivación
- Emoción
- Afrontamiento y emoción
- Estrés y salud
- Sexualidad humana

7.- Personalidad y psicología anormal:

- Teorías de la personalidad
- Terapias psicológicas mayores
- Anormalidad y psicopatología
- Desórdenes no psicóticos, psicóticos y afectivos
- Evaluación

8.- Psicología social:

- Ayudando a otros
- Atribuciones
- Influencia social: Obediencia y conformidad
- Actitudes y prejuicios
- Agresión
- Psicología ambiental
- Género y estereotipo

III JUEGOS:

Juegos prácticos y actividades para dos jugadores con la posibilidad de medir el tiempo invertido entre 10 a 20 minutos sobre:

- **Psicología**
- **Desarrollo humano**
- **Cerebro y conciencia**
- **Sensación y percepción**
- **Aprendizaje y cognición**
- **Motivación y emoción**
- **Personalidad y psicología anormal**
- **Psicología social**

PROGRAMA
PsychSim 4.0 para Windows
1996
 Thomas E Ludwin
 Worth Publishers INC

Cuenta con:

- Página de ayuda.
- Cada modulo contiene una tabla de contenido denominada mapa del módulo.
- Son simuladores interactivos con información teórica y demostraciones, simulaciones, formas de realizar ejercicios y controles.

Uso:

- En el aula virtual del laboratorio.
- Como apoyo inductivo en el aula.

Contenido:

1. **Mensajes neurales:** Una simulación de los principios de la transmisión axonal y sinapsis.
2. **Especialización de los hemisferios:** Una demostración de las habilidades de los dos hemisferios: derecho e izquierdo.
3. **El hambre y la rata gorda:** Una simulación del rol de los hemisferios en la conducta de comer.
4. **EEG y los estados del sueño:** Un examen de la manera como los registros fisiológicos pueden ayudarnos a comprender el sueño.
5. **El sistema auditivo:** Una demostración de la onda sonora y los procesos involucrados en la audición.
6. **Ilusión visual:** Una demostración de las ilusiones de Müller-Lyer, Ponzo y la ilusión horizontal/vertical de Poggendorf.
7. **Memoria icónica:** Una demostración de la memoria sensorial.
8. **Olvido:** Una demostración de los efectos de la interferencia en la memoria verbal.
9. **Desarrollo cognitivo:** Una simulación de la teoría de Piaget sobre el desarrollo de la inteligencia.
10. **Pensamiento racional:** Un ejercicio usando las probabilidades condicionadas para evaluar la probabilidad de los eventos.
11. **Condicionamiento clásico:** Una simulación de la adquisición y extinción de asociaciones condicionadas.
12. **Condicionamiento operante:** Una demostración de algunos principios del control de la conducta mediante el reforzamiento.
13. **Aprendizaje en laberintos:** Una simulación desde la perspectiva de la rata sobre el proceso de aprendizaje en un laberinto.
14. **Toma de decisiones sociales:** Una simulación de estrategias de decisión en varias situaciones conflictivas.
15. **El cliente misterioso:** Una simulación basada en los síntomas para el diagnóstico de los desórdenes psicológicos.
16. **El terapeuta computarizado:** Una simulación de la terapia no directiva usando los principios del oyente activo.
17. **Expresando emociones:** Una demostración del código facial y ejercicios de interpretación de expresiones faciales.

18. **Correlaciones:** Un examen del significado y uso de los coeficientes de correlación.
19. **Estadísticas descriptivas:** Una demostración de las medidas de tendencia central y variabilidad.

**PROGRAMA
SNIFFY, LA RATA VIRTUAL RAT,
Un laboratorio virtual
2000
Wadsworth. Thomson Learning**

Cuenta con:

- 31 CD con sus manuales.
- Guía para la instalación del programa.
- Guía para el usuario sobre las cajas de diálogo.
- Guía para manejar los archivos del Sniffy

Uso:

- En el aula como apoyo e inducción.
- Los simuladores interactivos solo pueden ser usados en la sala virtual del laboratorio, porque es necesario el audio y la acumulación de la información.
- Permiten entrenar al estudiante de manera interactiva y personal.

Programas:

1.- Introducción a Sniffy

2.- Introducción al condicionamiento operante

- Edward Thorndike
- B. F. Skinner
- La cámara operante
- Reforzamiento y castigo

3.- Bases del fenómeno operante

- Notas técnicas importantes
- Una primera mirada al Sniffy Pro
- Técnica del condicionamiento operante
- Ejercicio 1. Entrenamiento en la cámara
- Ejercicio 2. Moldeamiento: enseñando a Sniffy a presionar la barra
- Ejercicio 3. Registro acumulativo: Visualización de la actuación de Sniffy al apretar la barra
- Ejercicio 4 (opcional). Entrenando a animales reales
- Ejercicio 5. Extinción
- Ejercicio 6. Reforzamiento secundario
- Ejercicio 7. Recuperación espontánea

4.- Escalas de reforzamiento y efectos del reforzamiento parcial

- Ejemplos y antecedentes
- Programas de razón variable e intervalo variable
- Programas de razón fija

- Estableciendo una escala en el diseño experimental operante
- Ejercicio 8. Ubicando a Sniffy en un programa de razón variable
- Ejercicio 9. Incrementando los valores de una escala de razón variable para Sniffy
- Ejercicio 10. Escalas de intervalo variable
- Ejercicio 11. Escalas de razón fija
- Ejercicio 12. Escalas de intervalo fijo
- Ejercicio 13. El efecto del reforzamiento parcial en la extinción

5.- Discriminación de estímulos y generalización de estímulos

- Antecedentes y teoría
- Estableciendo experimentos de un aprendizaje por discriminación
- Ejercicio 14. Un tono simple como estímulo discriminativo +
- Ejercicio 15. Generalización de estímulos después de un tono simple E +
- Ejercicio 16. Aprendizaje discriminativo- Un tono simple como E-
- Ejercicio 17. Generalización de estímulos luego de un tono simple E-. Aprendizaje discriminativo
- Ejercicio 18. Generalización de estímulos luego de un E+/E- . Discriminación de Estímulos
- Ejercicio 19. Generalización de estímulos luego un E+/E-. Aprendizaje discriminativo
- Comparación de tres gradientes de generalización

6.- Introducción al condicionamiento clásico

- Antecedente
- Condicionamiento de la respuesta emocional
- El diseño de un experimento de condicionamiento clásico
- La sensibilización y el temor
- La fuerza de la respuesta condicionada
- La supresión
- El registro acumulativo durante el condicionamiento clásico
- Tipos de asociación
- ¿Cómo ser confiable? Resultados comparativos
- Poniendo todo junto para entender el condicionamiento clásico
- Exportando los resultados a otros programas

7.- Fenómenos básicos del condicionamiento clásico: Adquisición, extinción, recuperación espontánea y efectos de la intensidad de los estímulos

- Ejercicio 20. Adquisición básica
- Ejercicio 21. Extinción
- Ejercicio 22. Recuperación espontánea
- Ejercicio 23. Variando la intensidad de los estímulos condicionados
- Variando la intensidad de los estímulos incondicionados

8.- Condicionamiento compuesto. Bloqueo, sobre ensombrecimiento, sobre expectación

- Ejercicio 25. Comparación del condicionamiento compuesto con apareamiento demorado del estímulo condicionado. Condiciones experimentales del condicionamiento compuesto. El condicionamiento compuesto. Condiciones de control con apareamiento demorado
- Ejercicio 26. Bloqueo.
- Ejercicio 27. Sobre ensombrecimiento
- Ejercicio 28. Sobre expectación

9.- Inhibición condicionada

- Ejercicio 29. Inhibición condicionada
- Ejercicio 30. Medición de la inhibición condicionada por sumación de la respuesta

10.- Estructuras asociativas en el condicionamiento clásico: Precondicionamiento sensorial y condicionamiento de orden superior

- Antecedentes
- Ejercicio 31. Precondicionamiento sensorial
- Ejercicio 32. Condicionamiento de orden superior

11.- La naturaleza de la asociación en el condicionamiento clásico

- Antecedentes
- Ejercicio 33. Adquisición básica bajo cuatro modelos
- Ejercicio 34. Efectos de la habituación de la respuesta incondicionada en el condicionamiento de primer orden
- Ejercicio 35. Bases del condicionamiento de orden superior bajo los cuatro modelos
- Ejercicio 36. Efectos de la extinción en el condicionamiento de primer orden de la respuesta condicionada en el condicionamiento de orden superior
- Ejercicio 37. Efectos de la habituación de la respuesta incondicionada en un condicionamiento de orden superior

12. Habituación, sensibilización, condicionamiento anterior y los efectos de la pre exposición de estímulos condicionados y estímulos incondicionados

- Antecedentes
- Ejercicio 38. Habituación, sensibilización y condicionamiento anterior
- Ejercicio 39. Efectos de la pre exposición al estímulo condicionado
- Ejercicio 40. Efectos de la pre exposición al estímulo incondicionado
- Comparando la preexposición del estímulo condicionado e incondicionado con el control

- Reforzamiento secundario, escalas de reforzamiento, discriminación y generalización de estímulo
- Condicionamiento clásico: adquisición, extinción, recuperación espontánea, efectos de la intensidad del estímulo
- Condicionamiento compuesto, bloqueo, ensombrecimiento y sobre exposición
- Condicionamiento inhibitorio
- Estructuras asociativas en el condicionamiento clásico (precondicionamiento sensorial y condicionamiento de orden superior)
- La naturaleza de la asociación del condicionamiento clásico. Habitación sensibilización

PROGRAMA
Virtual Pavlov 2000
James Madison University
PHD. James Benedict.

Cuenta con:

- Un CD.

Uso:

- En el aula como apoyo e inducción.
- Los simuladores interactivos solo pueden ser usados en la sala de cómputo del laboratorio, porque es necesario el audio y la acumulación de la información.
- Permiten entrenar al estudiante de manera interactiva y personal.

Programas:

- **Condicionamiento de salivación**
- **Supresión condicionada**
- **Condicionamiento de temor**
- **Aversión al sabor**

Programa interactivo que permite:

- Establecer los siguientes parámetros para cada experiencia:
 - . Tipos de estímulo condicionado
 - . Tipos de estímulo incondicionado
 - . Intensidad de los estímulos
 - . Número de ensayos
 - . Número de sujetos de experimentación (rata, perro...)
- Fases de los experimentos
- Preguntas de investigación
- Datos en diferentes formatos
- Gráficas de líneas o barras
- Visualización del sujeto de experimentación sometido al experimento
- Posibilidad de realizar ecuaciones
- Permite acumular los datos e imprimirlos

Rorschach Interpretation Assistance Program: Version 5 (RIAP5)

Autores: John E. Exner, Jr., Ph.D., Irving B. Weiner, PhD

Duración: Sin límite de tiempo

Edades de aplicación: 5 a 70 años

Uso: Puntuación e interpretación de resultados de Rorschach

Descripción

Está diseñado para ayudar a los profesionales clínicos brindando el puntaje y la interpretación de los resultados de Rorschach para su aplicación en personas que oscilen entre los 5 y los 70 años. El uso ilimitado RIAP5 genera un informe llamado Reporte del Cliente (Client Report), el cual es una versión abreviada, individualizada y simplificada del Informe Interpretativo (Interpretative Report) que está destinado a ser leído y conservado por el clínico. El informe de cliente proporciona la base para una discusión de los puntos fuertes de la personalidad del evaluado, así como también de sus debilidades, dificultades de adaptación y una posible necesidad de tratamiento. Este informe está escrito en un lenguaje claro y fácil de entender, y permite ser editado por el examinador.

Además del Informe de Cliente, el RIAP5 ofrece una versión revisada del Informe Interpretativo que ayuda al clínico para efectos de puntuación e interpretación. El evaluador deberá colocar la información demográfica del cliente, así como los antecedentes, la información diagnóstica y la secuencia de las puntuaciones (es decir, las respuestas codificadas). Estos códigos deben ser ingresados mediante el teclado o el mouse. Una vez introducidas las codificaciones de cada respuesta, el software calcula los índices de las proporciones y los porcentajes que son necesarios para la interpretación. Se incluye una ayuda dentro del cuadro principal con el fin de ayudar con la navegación del programa.

Características principales:

- La prueba ofrece el Informe Interpretativo y el Informe de Cliente.
- La puntuación e interpretación se basan en la 5.^a edición del libro de Rorschach del Dr. Exner para el Sistema Integral de Principios y el libro del Dr. Weiner de Rorschach Interpretación, 2.^a edición.
- El protocolo de respuestas puede ser exportado con RIAP5. La función mejorada de dicha exportación permite al clínico seleccionar los protocolos que se exportan y ofrece más opciones de formatos de exportación.
- El sistema de ayuda de referencias cruzadas, sensible al contexto, proporciona descripciones claras de todos los errores de codificación que se encuentran. Se sugieren posibles soluciones (cada mensaje tiene su propio botón de ayuda para más aclaraciones).

- El acceso a las tablas de Calidad Formal y a las láminas para la localización, facilitan la navegación y la exactitud de la codificación.
- Las imágenes de los cuadros de localización ofrecen las seis imágenes pertenecientes al formato de lámina, utilizada en el libro del Dr. Exner.
- El *software* de uso ilimitado genera automáticamente el Resumen Estructural y la secuencia de las puntuaciones. Ambos pueden ser impresos para su uso clínico.
- En el caso de que se ingrese un protocolo con un bajo número de respuestas (lo cual invalida la prueba), el programa RIAP5 continuará generando los datos y las constelaciones, pero sin ningún tipo de percentiles, porcentajes o derivaciones.
- El RIAP5 ofrece la opción de seleccionar las secciones del informe: Sumario Estructural, Secuencia de las Codificación o Informe Interpretativo y Reporte del Cliente.
- La potente base de datos del programa permite múltiples protocolos e informes para cada evaluado y facilita la recuperación rápida de la información ingresada, tanto para evaluaciones individuales como para evaluaciones grupales.
- La base de datos RIAP5 permite al clínico o investigador el cálculo de siete variables estadísticas descriptivas (media, desviación estándar, min, max, modo, frecuencia, mediana) para un grupo definido por el usuario.
- La ayuda en pantalla del programa aumenta la facilidad de uso y permite colocar la documentación al alcance del usuario.
- La ayuda incluye una sección de tutoriales en profundidad que guía al usuario paso a paso desde la creación de un archivo del evaluado hasta la impresión final de Interpretación o Informe de Cliente (s).

Requisitos: Windows 2000/XP/Vista; NTFS sistema de fils, el espacio de disco duro de 15 30 MB, unidad de CD-ROM para la instalación, conexión a internet o telefónica para la activación del *software*.

ATLAS.ti

El presente programa interactivo sirve como una herramienta poderosa para el análisis cualitativo que ofrece productos textuales, gráficos y audiovisuales.

El contenido o el tema de estos materiales no está limitado a ningún campo de investigación en particular. Su énfasis está en el análisis cualitativo antes que en el estudio cuantitativo. Dicho análisis cualitativo se refiere a la comprensión del material aunado a la interpretación de sus datos. Un término relacionado sería "gestión de conocimiento", que acentúa la transformación de datos en el conocimiento útil.

A pesar de haber sido diseñado originalmente para la sociología, ha sido aplicado con éxito en áreas que no se habían anticipado. Estas áreas incluyen la psicología, la literatura, la medicina, la ingeniería de *software*, el control de calidad, la criminología, la administración, la lingüística, la estilística, la historia, la geografía, la teología y la ley política.

Objetivos

El objetivo fundamental del ATLAS.ti es desarrollar una herramienta que apoye efectivamente al intérprete humano, especialmente en manejar cantidades relativamente grandes de material de investigación y de teorías asociadas.

Aunque ATLAS.ti facilite muchas de las actividades implicadas en el análisis cualitativo de datos e interpretación (seleccionando especialmente codificación), su propósito no es automatizar estos procesos. La interpretación automática de texto no puede captar la complejidad del conocimiento científico, y mucho menos contextualizarlo.

ATLAS.ti facilita el trabajo grupal de los datos. En el presente programa, es posible que dos o más investigadores trabajen en el mismo proyecto. Proporciona funciones poderosas que tienen en cuenta la transferencia y la conversión de los datos de investigación manteniendo siempre las fuentes de ideas identificables.