



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Psicología: Psicología del arte

Asignatura	Psicología: Psicología del arte			
Código	P01G010V01302			
Titulación	Grado en Bellas Artes			
Descriptores	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	1c
Lengua	#EnglishFriendly			
Impartición	Castellano Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	Pérez Fabello, María José			
Profesorado	Pérez Fabello, María José			
Correo-e	fabello@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Materia del programa English Friendly: Los/as estudiantes internacionales podrán solicitar al profesorado: a) materiales y referencias bibliográficas para el seguimiento de la materia en inglés, b) atender las tutorías en inglés, c) pruebas y evaluaciones en inglés. Esta asignatura proporciona a los alumnos un marco teórico-práctico en el estudio de la percepción, la memoria y el proceso creativo que les sirva de instrumento para reflexionar en el mundo artístico.			

## Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B6	Capacidad de trabajar en equipo.
C4	Comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del arte. Analizar la repercusión recíproca entre el arte y la sociedad.
C22	Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
C23	Capacidad de comunicación. Aprender a traducir las ideas artísticas para poder transmitir las.
C25	Capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo artístico.
C26	Capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto) crítica en el trabajo artístico. Capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica. Desarrollar la percepción mental más allá de lo retiniano.
C27	Capacidad de trabajar autónomamente. Desarrollar la capacidad de plantear, desarrollar y concluir el trabajo artístico personal.
C28	Capacidad de trabajar en equipo. Capacidad de organizar, desarrollar y resolver el trabajo mediante la aplicación de estrategias de interacción.
C29	Capacidad de iniciativa propia y de automotivación.
C30	Capacidad de perseverancia Desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la creación artística.
C33	Capacidad de colaboración con otras disciplinas. Desarrollo de vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento.
C34	Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo artístico.
C37	Capacidad de identificar los problemas artísticos y/o socio-culturales así como los condicionantes que hacen posible discursos artísticos determinados. Describir los condicionantes que inciden en la creación artística. Análisis de las estrategias de producción artística.

## Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
------------------------------------	---------------------------------------

El alumnado adquirirá conocimientos básicos de los procesos de percepción y memoria mediante la realización de las distintas actividades que se proponen a lo largo del cuatrimestre y las sesiones magistrales.		C22 C25 C27 C30
El alumnado adquirirá conocimientos básicos acerca del proceso creativo, la imaginación mental y los mapas cognitivos mediante la realización de las distintas actividades que se proponen a lo largo del cuatrimestre y las sesiones magistrales..		C27 C30 C33
El alumnado será capaz de relacionar los procesos de percepción y memoria en el proceso artístico a través de propuestas de trabajos de artista y ejercicios de aula.		C26 C27
Los alumnos/as serán capaces de relacionar el proceso creativo, la imaginación mental y los mapas cognitivos en la creación artística a través de propuestas de trabajos de artista y ejercicios de aula.		C26 C27
El alumnado será capaz de contemplar distintas posibilidades en la resolución de un problema en reflexiones en la realización de ejercicios tanto para contenido teórico como prácticas de experimentación.		C26 C29 C37
Los alumnos/as serán capaces de comprender y valorar distintos discursos en las sesiones magistrales y a través de presentación de trabajos y ejercicios de aula.		C29 C34
El alumnado conocerá distintos modos para percibir e interpretar acontecimientos a través de lecturas.		C22 C34 C37
El alumnado conocerá distintos criterios de evaluación y los aplicará a procesos de percepción y memoria mediante la realización de distintas practicas de aula.		C22 C33 C34
Los alumnos/as conocerán pruebas para la creación de imágenes mentales mediante la resolución de distintos tests de imagen.		C22 C33
El alumnado desarrollará la habilidad para dialogar y llegar a acuerdos en trabajos en grupo mediante la preparación y defensa de una práctica de laboratorio.	B6	C23 C28
El alumnado será capaz de defender públicamente un trabajo previamente elaborado de forma clara, con lenguaje y actitud correcta.		C23 C29
El alumnado será capaz de realizar un trabajo escrito que implique un juicio reflexivo, respetando los modos y formas académicamente establecidos		C4 C27 C29

## Contenidos

Tema	
TEMA I. Introducción	Intereses en Psicología. 1. Objeto de estudio. 2. Distintas visiones. 3. Distintos métodos.
TEMA II. El mundo de la percepción	1. El ojo y la cámara fotográfica. 2. La percepción como constructo mental. 3. La ciencia de la percepción. 4. Principales teorías sobre la percepción.
TEMA III. Constancia perceptual	1. Constancia del color. 2. Constancia de la luminosidad. 3. Constancia de la forma. 4. Constancia del tamaño.
TEMA IV. Percepción de objetos	1. Organización perceptual. La Gestalt. 2. Procesamiento neuronal. 3. Procesamiento perceptual. 4. Conocimiento, experiencia y procesamiento.
TEMA V. Percepción del espacio	1. Claves oculomotrices. 2. Claves pictóricas. 3. Claves producidas por el movimiento. 4. Disparidad binocular y estereopsia. 5. Desarrollo de la visión binocular.
TEMA VI. Ilusiones perceptuales	1. Tipos de ilusiones. 2. Ilusión horizontal-vertical. 3. Ilusión de la luna. 4. Ilusión de Muller-Lyer. 5. Ilusión de Ponzo. 6. Figuras ambiguas e imposibles.
TEMA VII. Memoria. El enfoque del procesamiento de información.	1. Registro sensorial. 2. Memoria a corto plazo. 3. Memoria a largo plazo. 4. Niveles de procesamiento: alternativa al modelo de almacenes.

TEMA VIII. Memoria. El olvido.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teorías.</li> <li>2. Trastornos de la memoria.</li> <li>3. Incremento de memoria.</li> </ol>
TEMA IX. Solución de problemas y pensamiento creativo.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Unidades básicas del pensamiento.</li> <li>2. Imaginería mental.</li> <li>3. Pruebas de creatividad.</li> <li>4. Etapas del pensamiento creativo.</li> <li>5. La personalidad creativa.</li> </ol>
TEMA X. Representación mental del espacio.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mapas cognitivos.</li> <li>2. Conocimiento ambiental.</li> <li>3. Noción de mapa cognitivo.</li> <li>4. Investigaciones empíricas.</li> </ol>

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	30	45	75
Prácticas de laboratorio	15	34	49
Trabajo tutelado	3	4	7
Prácticas con apoyo de las TIC (Repetida, non usar)	3	4	7
Presentación	3	0	3
Examen de preguntas objetivas	1	0	1
Portafolio/dossier	0	7	7
Autoevaluación	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	<p>Es una exposición de los contenidos básicos de cada tema. Se fomenta la participación del alumnado mediante la presentación de cuestiones y ejercicios para resolver durante las exposiciones.</p> <p>La exposición de contenidos está apoyada por presentaciones PowerPoint que se subirán a la Plataforma virtual Tema.</p>
Prácticas de laboratorio	<p>Las prácticas de laboratorio se plantean para que los alumnos/as tengan un contacto directo con la experimentación de donde surgen los contenidos desarrollados en las sesiones magistrales. En estas prácticas hay que señalar dos tipos de implicación por parte de los alumnos/as: colaboración en prácticas y asistencia a prácticas. La colaboración en las prácticas implica que el/la alumno/a se convierte en experimentador/a y se responsabiliza de desarrollar el experimento en la clase. La asistencia a prácticas implica que el/la alumno/a se convierte en sujeto experimental y participa en un grupo de control o experimental. Se plantean un total de 13 experimentos clásicos relacionado con los contenidos del temario (percepción, memoria y creatividad). Cada experimento está diseñado para ser llevado a cabo por un grupo máximo de dos alumnos que se encargarán de desarrollarlo en la clase práctica (bajo la supervisión de la profesora). El resto de los alumnos participan en el experimento como sujetos experimentales formando parte de un grupo de control o experimental. Para la colaboración en experimentos se crearán grupos de, como máximo, dos alumnos/as, y tantos grupos como experimentos se proponen para cada uno de los cinco grupos de prácticas. La elección de la colaboración en prácticas se realizará en la Plataforma Virtual, donde se encontrará un resumen de cada experimento, así como el diseño y el material necesarios para llevarlos a cabo. No se podrá colaborar en más de un experimento.</p>

Trabajo tutelado	<p>TRABAJOS TUTELADOS. 1. TRABAJOS DE ARTISTAS: se elegirá un artista cuya obra, proceso creativo o experiencia esté relacionado con la temática propuesta en la asignatura. Se trata de reflexionar sobre la obra del/la artista a través del proceso psicológico. El trabajo consta de una pequeña introducción en la que se habla del proceso psicológico, una contextualización en la que se incluye el momento histórico y la propia vida del/la artista, para finalizar con el análisis de la obra y su proyección en la temática que se analiza. ÍNDICE: introducción, contexto, análisis del trabajo del artista, bibliografía. La extensión mínima del trabajo mecanografiado es de 15 folios a doble espacio con el tipo de letra Arial 12. Debe incluir bibliografía y estar paginado. El trabajo será individual. 2. JUEGO PARA ENSEÑAR ARTE: crear un juego (de cartas, un juego tradicional como parchís, oca, etc.) para enseñar arte. El objetivo es reflexionar sobre las etapas evolutivas en la infancia-adolescencia y tenerlas en cuenta para diseñar el juego dirigido a acercar al niño/a al mundo del arte. Se pueden incluir los elementos que se consideren adecuados, pero deberán justificarse: el uso del color, determinadas formas, elementos de motivación (como ellos mismos o personas vinculadas dentro de la obra), etc. Es necesario generar las normas del juego (se pueden tener en cuenta normas que ya existen). Aparte del juego y de las normas, se entregará un informe en el que se justifiquen las distintas características del juego en función de la etapa evolutiva a quien va dirigido. ÍNDICE: etapa evolutiva, características del juego, justificación y bibliografía. El mínimo son 10 folios a doble espacio y el tipo de letra, Arial 12. 3. IMÁGENES GUIADAS: elegir una obra de un/a artista y quitar del cuadro un personaje (un punto, una línea, un personaje) que nos servirá de guía para conocer al/a la artista y su obra. Todo tiene que estar documentado y argumentado. Conocer la etapa evolutiva para ver qué es lo que puede interesar más a los niños de esa edad (motivación) y tener en cuenta el desarrollo cognitivo para adecuar el contenido a la edad. El trabajo deberá contener un informe con los siguientes pasos: ÍNDICE: introducción (información sobre la etapa evolutiva a quien va dirigido y por qué), presentar al/a la guía, hacer un viaje para conocer al/a la artista, conocer su ciudad y su momento histórico. Ej.: vamos a visitar al/a la artista a su casa, vamos a ver su taller y nos enseña sus trabajos (uno o dos, los más representativos). El informe tendrá una extensión mínima de 15 folios a doble espacio con el tipo de letra Arial 12. Todos los trabajos deben incluir una portada con el título del trabajo, el nombre y apellidos del/de la autor/a, año académico y asignatura. Además, deben incluir bibliografía y estar paginados. La presentación de trabajos se hará en PowerPoint, previa revisión de la profesora. El tiempo máximo de exposición son 20 minutos. En la Plataforma Virtual de la Universidad, en el apartado PRÁCTICAS, se encontrará la información sobre las distintas alternativas, con la posibilidad de introducir la elección correspondiente.</p>
Prácticas con apoyo de las TIC (Repetida, non usar)	<p>Una parte importante en este apartado es la propuesta por parte de los alumnos de preguntas tipo test relacionadas con los distintos temas de la asignatura. Las preguntas tendrán 4 alternativas de respuesta, de las cuales sólo una será correcta. Se debe incluir feedback en las alternativas de respuesta. Las preguntas formuladas que tengan el visto bueno de la profesora pueden formar parte de la prueba tipo test para evaluar los contenidos de las clases magistrales. Se propondrán otras actividades para trabajar los distintos contenidos de la asignatura: cuestionarios, ejercicios de autoevaluación, estudios de caso, análisis de obras, participación en foros e utilización del WIKI. Estos ejercicios se desarrollarán en la Plataforma Virtual TEMA, con fechas de entrega y con feedback por parte de la profesora.</p>
Presentación	<p>Las presentaciones y exposiciones, tanto de trabajos tutelados como de lecturas, se realizará mediante PowerPoint, previa revisión de la profesora. El tiempo de exposición máximo oscilará entre 15 y 20 minutos (incluyendo el tiempo de respuesta a posibles preguntas por parte de los compañeros).</p>

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	<p>Las prácticas de laboratorio se plantean para que los alumnos/as tengan un contacto directo con la experimentación de donde surgen los contenidos desarrollados en las sesiones magistrales. En estas prácticas hay que señalar dos tipos de implicación por parte de los alumnos/as: colaboración en prácticas y asistencia a prácticas. La colaboración en las prácticas implica que el/la alumno/a se convierte en experimentador/a y se responsabiliza de desarrollar el experimento en la clase. La asistencia a prácticas implica que el/la alumno/a se convierte en sujeto experimental y participa en un grupo de control o experimental. Se plantean un total de 13 experimentos clásicos relacionado con los contenidos del temario (percepción, memoria y creatividad). Cada experimento está diseñado para ser llevado a cabo por un grupo máximo de dos alumnos que se encargarán de desarrollarlo en la clase práctica (bajo la supervisión de la profesora). El resto de los alumnos participan en el experimento como sujetos experimentales formando parte de un grupo de control o experimental. Para la colaboración en experimentos se crearán grupos de, como máximo, dos alumnos/as, y tantos grupos como experimentos se proponen para cada uno de los cinco grupos de prácticas. La elección de la colaboración en prácticas se realizará en la Plataforma Virtual, donde se encontrará un resumen de cada experimento, así como el diseño y el material necesarios para llevarlos a cabo. No se podrá colaborar en más de un experimento.</p>

Trabajo tutelado TRABAJOS TUTELADOS. 1. TRABAJOS DE ARTISTAS: se elegirá un artista cuya obra, proceso creativo o experiencia esté relacionado con la temática propuesta en la asignatura. Se trata de reflexionar sobre la obra del/la artista a través del proceso psicológico. El trabajo consta de una pequeña introducción en la que se habla del proceso psicológico, una contextualización en la que se incluye el momento histórico y la propia vida del/la artista, para finalizar con el análisis de la obra y su proyección en la temática que se analiza. ÍNDICE: introducción, contexto, análisis del trabajo del artista, bibliografía. La extensión mínima del trabajo mecanografiado es de 15 folios a doble espacio con el tipo de letra Arial 12. Debe incluir bibliografía y estar paginado. El trabajo será individual. 2. JUEGO PARA ENSEÑAR ARTE: crear un juego (de cartas, un juego tradicional como parchís, oca, etc.) para enseñar arte. El objetivo es reflexionar sobre las etapas evolutivas en la infancia-adolescencia y tenerlas en cuenta para diseñar el juego dirigido a acercar al niño/a al mundo del arte. Se pueden incluir los elementos que se consideren adecuados, pero deberán justificarse: el uso del color, determinadas formas, elementos de motivación (como ellos mismos o personas vinculadas dentro de la obra), etc. Es necesario generar las normas del juego (se pueden tener en cuenta normas que ya existen). Aparte del juego y de las normas, se entregará un informe en el que se justifiquen las distintas características del juego en función de la etapa evolutiva a quien va dirigido. ÍNDICE: etapa evolutiva, características del juego, justificación y bibliografía. El mínimo son 10 folios a doble espacio y el tipo de letra, Arial 12. 3. IMÁGENES GUIADAS: elegir una obra de un/a artista y quitar del cuadro un personaje (un punto, una línea, un personaje) que nos servirá de guía para conocer al/a la artista y su obra. Todo tiene que estar documentado y argumentado. Conocer la etapa evolutiva para ver qué es lo que puede interesar más a los niños de esa edad (motivación) y tener en cuenta el desarrollo cognitivo para adecuar el contenido a la edad. El trabajo deberá contener un informe con los siguientes pasos: ÍNDICE: introducción (información sobre la etapa evolutiva a quien va dirigido y por qué), presentar al/a la guía, hacer un viaje para conocer al/a la artista, conocer su ciudad y su momento histórico. Ej.: vamos a visitar al/a la artista a su casa, vamos a ver su taller y nos enseña sus trabajos (uno o dos, los más representativos). El informe tendrá una extensión mínima de 15 folios a doble espacio con el tipo de letra Arial 12. Todos los trabajos deben incluir una portada con el título del trabajo, el nombre y apellidos del/de la autor/a, año académico y asignatura. Además, deben incluir bibliografía y estar paginados. La presentación de trabajos se hará en PowerPoint, previa revisión de la profesora. El tiempo máximo de exposición son 20 minutos. En la Plataforma Virtual de la Universidad (FAITIC), en el apartado PRÁCTICAS, se encontrará la información sobre las distintas alternativas, con la posibilidad de introducir la elección correspondiente.

Prácticas con apoyo de las TIC (Repetida, non usar) Una parte importante en este apartado es la propuesta por parte de los alumnos de preguntas tipo test relacionadas con los distintos temas de la asignatura. Las preguntas tendrán 4 alternativas de respuesta, de las cuales sólo una será correcta. Se debe incluir feedback en las alternativas de respuesta. Las preguntas formuladas que tengan el visto bueno de la profesora pueden formar parte de la prueba tipo test para evaluar los contenidos de las clases magistrales. Se propondrán otras actividades para trabajar los distintos contenidos de la asignatura: cuestionarios, ejercicios de autoevaluación, estudios de caso, análisis de obras, participación en foros e utilización del WIKI. Estos ejercicios se desarrollarán en la Plataforma Virtual TEMA, con fechas de entrega y con feedback por parte de la profesora.

<b>Evaluación</b>				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Prácticas de laboratorio	<p>Evaluación formativa continua Evaluación sumativa: se valora la asistencia, la preparación-documentación, la claridad, la organización de contenidos, el trabajo en grupo y la actitud.</p> <p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b></p> <p>1-El alumnado será capaz de contemplar distintas posibilidades en la resolución de un problema.</p> <p>2-Los alumnos/as serán capaces de comprender y valorar distintos discursos.</p> <p>3- El alumnado conocerá distintos criterios de evaluación y los aplicará a procesos de percepción y memoria.</p> <p>4- Los alumnos/as conocerán pruebas para la creación de imágenes mentales.</p> <p>5- El alumnado desarrollaran la habilidad para dialogar y llegar a acuerdos en trabajos en grupo.</p>	20	B6	<p>C22</p> <p>C23</p> <p>C26</p> <p>C28</p> <p>C29</p> <p>C33</p> <p>C34</p>

Trabajo tutelado	Evaluación formativa continua Se valora la adecuación a las normas preestablecidas por la profesora y la actitud. RESULTADOS DE APRENDIZAJE 1- El alumnado será capaz de relacionar los procesos de percepción y memoria en el proceso artístico. 2- Los alumnos/as serán capaces de relacionar el proceso creativo, la imaginación mental y los mapas cognitivos en la creación artística. 3- Los alumnos/as serán capaces de comprender y valorar distintos discursos.	5	C26 C27 C29 C34
Prácticas con apoyo de las TIC (Repetida, non usar)	Evaluación formativa y continua. Evaluación sumativa: se valora la utilización de distintas herramientas, la implicación, las argumentaciones y reflexiones, y la actitud. RESULTADOS DE APRENDIZAJE 1- El alumnado adquirirá conocimientos básicos de los procesos de percepción y memoria. 2- El alumnado adquirirá conocimientos básicos acerca del proceso creativo, la imaginación mental y los mapas cognitivos.	5	C22 C25 C27 C30 C33
Presentación	Evaluación formativa y continua Evaluación sumativa: se valora la claridad y la sencillez en la exposición, la compostura y la actitud en la exposición. RESULTADOS DE APRENDIZAJE 1- El alumnado será capaz de defender públicamente un trabajo previamente elaborado de forma clara, con lenguaje y actitud correcta.	5	C23 C29
Examen de preguntas objetivas	Evaluación *sumativa y final: consistirá en una prueba objetiva sobre los contenidos que conforman la materia. La prueba constará de 30 preguntas con cuatro alternativas, de las que solo una es correcta. Esta evaluación *faráse en el período de evaluación el final del *cuatrimestre, en horario de teoría. RESULTADOS DE APRENDIZAJE 1- El alumnado adquirirá conocimientos básicos de los procesos de percepción y memoria. 2- El alumnado adquirirá conocimientos básicos acerca del proceso creativo, la imaginación mental y los mapas cognitivos. 3- El alumnado será capaz de relacionar los procesos de percepción y memoria en el proceso artístico. 4- Los alumnos/as serán capaces de relacionar el proceso creativo, la imaginación mental y los mapas cognitivos en la creación artística. 5- El alumnado será capaz de contemplar distintas posibilidades en la resolución de un problema. 6Los alumnos/as serán capaces de comprender y valorar distintos discursos.	40	C22 C25 C26 C27 C29 C30 C33 C34 C37
Portafolio/dossier	Evaluación final del trabajo tutelado: se valora la adecuación a las normas establecidas, la preparación, la claridad, los medios utilizados y el nivel de profundización. RESULTADOS DE APRENDIZAJE 1- El alumnado es capaz de realizar un trabajo escrito que implique un juicio reflexivo, respetando los modos y formas académicamente establecidos.	5	C4 C27 C29
Autoevaluación	Evaluación *sumativa y final: consistirá en una prueba objetiva sobre los contenidos que conforman la materia. La prueba constará de 30 preguntas con cuatro alternativas, de las que solo una es correcta. Esta evaluación *faráse en el período de evaluación el final del *cuatrimestre, en horario de teoría. RESULTADOS DE APRENDIZAJE 1- El alumnado adquirirá conocimientos básicos de los procesos de percepción y memoria. 2- El alumnado adquirirá conocimientos básicos acerca del proceso creativo, la imaginación mental y los mapas cognitivos. 3- El alumnado será capaz de relacionar los procesos de percepción y memoria en el proceso artístico. 4- Los alumnos/as serán capaces de relacionar el proceso creativo, la imaginación mental y los mapas cognitivos en la creación artística. 5- El alumnado será capaz de contemplar distintas posibilidades en la resolución de un problema. 6Los alumnos/as serán capaces de comprender y valorar distintos discursos.	20	C22 C25 C26 C27 C29 C30 C33 C34 C37

---

## Otros comentarios sobre la Evaluación

---

Se hará una prueba tipo test al final del cuatrimestre. En la convocatoria de julio sólo se podrá optar a la prueba de preguntas objetivas, aunque se tendrá en cuenta la puntuación alcanzada en distintas actividades durante el cuatrimestre.

Los estudiantes que no opten por la evaluación continua, y por tanto, sólo se presenten al examen tipo test, al final del cuatrimestre o en la convocatoria extraordinaria, podrán alcanzar un máximo del 60% de la nota.

Fechas de evaluaciones extraordinarias se publican en la página web de la facultad.

<http://belasartes.uvigo.es/bbaa/index.php?id=31>

---

---

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

CAMPOS, A., **Manual de prácticas de psicología básica**, 1988,

COON, D., **Psicología**, 1999,

GOLDSTEIN, E.B., **Sensación y percepción**, 1999,

LAHEY, B.B., **Introducción a la psicología**, 1999,

MYER, D. G., **Psicología**, 1999,

ROCK, I., **La percepción**, 1985,

SCHIFFMAN, H. R., **La percepción sensorial**, 1981,

VEGA DE M., **Introducción a la psicología cognitiva**, 1984,

COON, D., MITTERER, J. O., **Introduction to Psychology**, 2007,

GOLDSTEIN, E. B., **Sensation and perception**, 2010,

LAHEY, B. B., **Psychology: an introduction**, 2012,

### Bibliografía Complementaria

---

## Recomendaciones

---

## Otros comentarios

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ARAGONES., J.I. e AMÉRIGO, M. (2000). Psicología ambiental. Madrid: Pirámide.

ARNHEIM, R. (1995). Arte y percepción visual. Madrid: Alianza.

ARNHEIM, R. (1995). Hacia una psicología del arte. Arte y entropía. Madrid: Alianza.

BALLESTEROS, S. (2000). Psicología general: un enfoque cognitivo para el siglo XXI. Madrid: Universitas.

BALLESTEROS, S. y GARCÍA, B. (1995). Procesos psicológicos básicos. Madrid: Universitas.

BEST, J.B. (2001). Psicología cognitiva. Madrid: Paraninfo.

COHEN, D. e MACKEITH, S.A. (1993). El desarrollo de la imaginación. Barcelona: Paidós.

LÓPEZ-OTÍN, C. (2019). La vida en cuatro letras. Barcelona: Paidós.

GARDNER, H. (1997). Arte mente y cerebro. Barcelona: Paidós.

GOMBRICH, E. H. (1993). La imagen y el ojo. Madrid: Alianza Forma.

GOMBRICH, E. H., HOCHBERG, J., y BLACK, M. (1993). Arte, percepción y realidad. Barcelona: Paidós.

GOMBRICH, E. H. (1998). Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la teoría del arte. Madrid: Debate.

JOHNSON-LAIRD, Ph.N. (2000). El ordenador y la mente. Barcelona: Paidós.

LÁZARO, V. (2000). La representación mental del espacio a lo largo de la vida. Zaragoza: Egido. RATEY, J. J. (2003). El cerebro: manual de instrucciones. Barcelona: Debolsillo.

SCHACTER, D. L. (1999). En busca de la memoria: el cerebro, la mente y el pasado. Barcelona: Ediciones Grupo Zeta.

SOLOMON, M. R. (1997). Comportamiento del consumidor. México: Prentice Hall

VIGOUROUX, R. (1996). La fábrica de lo bello. Barcelona: Prensa Ibérica.

## LECTURAS

### PERCEPCIÓN

- Crary, J. (2008). Suspensiones de la percepción. Atención, espectáculo y cultura moderna. Madrid: AKAL.

- Heller, E. (2004). Psicología del color. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

- Gombrich, E. H.; Hochberg, J., e Black, M. (1993). Arte, percepción y realidad. Barcelona: Paidós.

- Sacks, O. Un antropólogo en marte.

- Sacks, O. El hombre que confundió a su mujer con un sombrero.

- Sacks, O. La isla de los ciegos al color.

- Sacks, O. Con una sola pierna.

## MEMORIA

- Schacter, D. L. (2003). Los siete pecados de la memoria. Barcelona: Ariel (capítulos do 1 al 4, pp. 23-140).
- Schacter, D. L. (2003). Los siete pecados de la memoria. Barcelona: Ariel (capítulos del 4 al 8, pp. 141-253).

## COGNICIÓN Y CREATIVIDAD

- Sternberg, R. J. y Lubart, T. I. (1997). La creatividad en una cultura conformista. Barcelona: Paidós (capítulos del 1 al 5, pp. 17-162).
- Sternberg, R. J. y Lubart, T. I. (1997). La creatividad en una cultura conformista. Barcelona: Paidós (capítulos del 6 al 11, pp. 163-308).
- Gardner, H. (1999). Mentas extraordinarias. Barcelona: Kairós.
- Weisberg, R. W. (1989). La creatividad el genio y otros mitos. Barcelona: Labor.
- García Delgado-Segues, C. (2022). El yo creativo. Arpa.
- Montero, R.w. (2022). el peligro de estar cuerda. Seix Barral.
- García-Delgado, C. (2022). El yo creativo. Arpa.

## INDIVIDUO Y SOCIEDAD

- Ariely, D. (2008). Las trampas del deseo. Barcelona: Ariel.
- López-Oín, C. (2019). La vida en cuatro letras. Claves para entender la diversidad la enfermedad y la felicidad. Barcelona: Planeta.
- Torres, E., Conde, E. y Ruiz, C. (2002). Desarrollo humano en la sociedad audiovisual. Madrid: Alianza. (capítulos del 1 al 5, pp. 17-140).
- Torres, E., Conde, E. y Ruiz, C. (2002). Desarrollo humano en la sociedad audiovisual. Madrid: Alianza. (Capítulos del 6 al 10, pp. 141-286).
- Crary, J. (2015). 24/7. El capitalismo al asalto del sueño. Barcelona: Planeta.

## RECOMENDACIONES PARA PREPARAR LOS CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Para el tema I se recomienda LAHEY, B.B. (1999). Introducción a la psicología. Madrid: McGaw-Hill (capítulo 1, pp. 1-17; capítulo 5, pp. 214-260; capítulo 11, pp. 507-515).
- Para el tema II se recomienda ROCK, I. (1985). La percepción. Barcelona: Labor (capítulo 1, pp. 1-13). FERNÁNDEZ BALLESTEROS, J. L. (2000). Procesos básicos de psicología general I. Madrid: Sanz y Torres (Capítulo 25, pp. 405-410).
- Para el tema III se recomienda GOLDSTEIN, E.B. (1999). Sensación y percepción. Madrid: Thomson (capítulo 6, pp. 157-174).
- Para el tema IV se recomienda GOLDSTEIN, E.B. (1999). Sensación y percepción. Madrid: Thomson (capítulo 7, pp. 177-213).
- Para el tema VI se recomienda GOLDSTEIN, E.B. (1999). Sensación y percepción. Madrid: Thomson (capítulo 8, pp. 214-244).
- Para el tema VI se recomienda CAMPOS, A. (1988). Manual de prácticas de psicología básica. Barcelona: Grupo Editor Universitario (capítulo 5, pp. 63-76); SCHIFFMAN, H. R. (1981). La percepción sensorial. México: Limusa (capítulo 17, pp. 337-358).
- Para los temas VII y VIII se recomienda LAHEY, B.B. (1999). Introducción a la psicología. Madrid: McGraw-Hill (capítulo 6, páx. 261-302).
- Para los temas IX se recomienda FELDMAN, R. S. (1998). Psicología. México: McGraw-Hill (capítulo 7, pp. 233-252); COON, D. (1999). Psicología. Madrid: Thomson. (capítulo 11, pp. 347-369).
- Para el tema X se recomienda VEGA DE M. (1984). Introducción a la psicología. Madrid: Alianza (punto 5.6, pp. 247-259).