

Cognició i Emoció

AC1 -

Entrega

-
- PRESENTACIÓ PEC 1
 - CORRECCIÓ PEC1 (Consultor:)
-

PRESENTACIÓ PEC 1 - EFECTO STROOP:

Hemos preparado dos programas en PowerPoint para ilustrar el efecto *Stroop*. En esta prueba, lo único que debe hacer el *Sujeto experimental* es decir en voz alta el color en que están escritas unas palabras. Así de simple...o quizás no...

La prueba está constituida por dos listas que contienen las palabras "rojo", "amarillo", "azul" y "verde" repetidas 25 veces. En total hay, por tanto, 100 palabras por lista:

- En una lista (lista congruente), el nombre del color y el color en que está escrito coinciden (por ejemplo, la palabra "rojo" está escrita en color rojo).
- En la otra lista (lista incongruente), el nombre del color y el color en que está escrito, nunca (o casi nunca) coinciden (por ejemplo, la palabra "rojo" está escrita en color azul).

El objetivo es medir el tiempo total (**latencia de respuesta**) que tarda una persona en resolver cada una de las dos listas por separado.

El efecto *Stroop* consiste, precisamente, en que se tarda más tiempo en resolver la lista incongruente que la congruente.

Os hemos preparado dos programas en PowerPoint, teniendo en cuenta los dos ordenes en que se pueden hacer las dos tareas...

- Orden congruente-incongruente
- Orden incongruente-congruente

...de manera que debéis usar cada uno de los programas en la mitad de los voluntarios. Así controlamos factores como el aprendizaje o la fatiga: si, por ejemplo, siempre utilizásemos el orden de presentación congruente-incongruente, y encontrásemos más latencia de respuesta en la 2ª lista, no sabríamos del cierto si es debido al efecto *Stroop* (interferencia entre tareas), o bien, a un simple efecto de fatiga.

Número de casos

Hacer la prueba a un mínimo de 4 personas: dos personas por cada uno de los dos ordenes de presentación (programas).

Es preferible que lo probéis vosotros mismos primero, pero posiblemente vuestros datos no sean válidos, así que sería recomendable que no los tuvierais en cuenta (salvo que os sea muy difícil encontrar voluntarios para hacer la prueba).

Para conseguir que la asignación del orden de presentación a cada sujeto sea un factor aleatorio, y aseguraros la misma cantidad de casos de los dos ordenes posibles (2 y 2, o 3 y 3), escoger que programa (congruente / incongruente o incongruente / congruente) queréis usar con la primera persona lanzando una moneda al aire o por otro sistema parecido. Con el resto de sujetos experimentales ir alternando el programa que usareis.

Instrucciones para abrir el archivo

1. Guardar el fichero en vuestro disco duro.
2. Para abrir el programa, hacer doble clic en el icono del archivo. Sólo debéis ir pinchando con el ratón para pasar de pantalla.
3. El programa sólo funciona en ordenadores que tengan instalado Microsoft PowerPoint.

Instrucciones sobre las "condiciones experimentales"

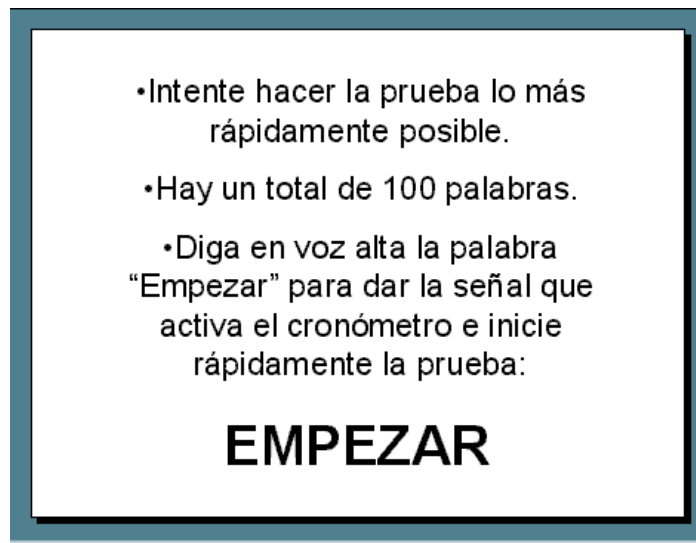
Como en todo buen experimento con un mínimo de rigurosidad, se deben seguir ciertas reglas que impidan que el fenómeno a observar (*Stroop*) pueda quedar enmascarado por factores no sometidos a estudio (las nombradas "variables contaminantes"):

- El sujeto debe disponer de tiempo suficiente y no estar condicionado por ninguna obligación (doméstica, laboral, etc.) que le impida concentrarse en la tarea o que se prevea que le pueda interrumpir.

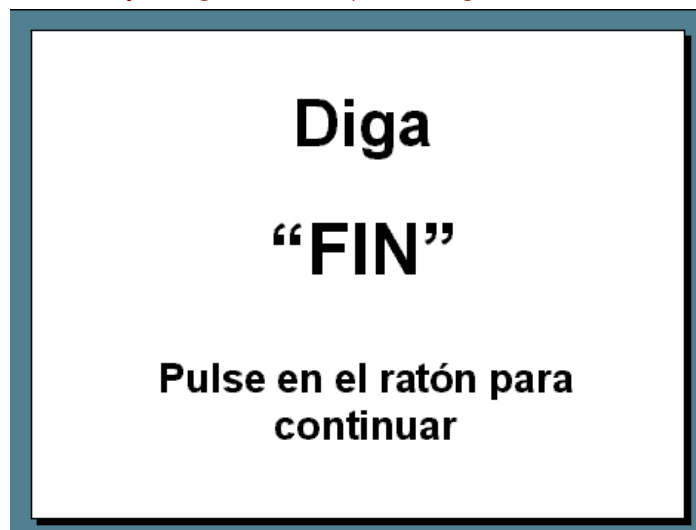
- El sujeto debe estar cómodamente sentado delante de la pantalla (nada de posiciones oblicuas a la pantalla), a una distancia de unos 40 cms. para pantallas de 14" (y un poco más si la pantalla es más grande), y con el ratón en una posición óptima.
- El observador (vosotros) debe estar posicionado de manera que quede fuera del campo visual del sujeto (por ejemplo, sentado detrás del sujeto experimental).
- No debe haber sonidos que dificulten la concentración en la tarea.
- Se debe tener en cuenta, además, que el sujeto deberá hablar en voz alta.

Instrucciones sobre la medida de la latencia:

Debéis disponer de un reloj (mejor un cronómetro). Se debe iniciar el registro cuando el sujeto diga "Empezar" en la pantalla siguiente:



Y el registro debe finalizar cuando el sujeto diga "Fin" en la pantalla siguiente:



De hecho, muchas personas no dicen "Empezar" y "Fin", así que debéis estar un poco atentos para poner en marcha y parar el cronómetro o reloj al inicio y final de cada una de las dos listas.

Resultados

Finalmente, los datos que obtengáis los reflejareis en una tabla que aparece en el "Guión de la PEC1".

CORRECCIÓ PEC1 (Consultor:):

Os hago llegar un pequeño comentario de la primera *PEC para que podáis valorar el trabajo hecho.

2- En general, la mayor parte de las personas habéis obtenido datos comparables a los datos generales y que ratifican l'efecto stroop al encontrar una mayor latencia en la lista incongruente comparada con la de la lista congruente.

3- Tenemos dos procesos: uno controlado (decir el color de la palabra) y uno automático (lectura de la palabra). Cuando la información que se obtiene mediante ambos procesos es contradictoria se crea un conflicto (una interferencia) que determina que se incremente el tiempo de respuesta necesario por ejecutar la tarea controlada.

4- Habéis puesto diferentes ejemplos, algunos basados en la vida cotidiana y otros de caire experimental, y muchos de vosotros habéis puesto como ejemplo, un hecho que yo no calificaría de stroop: aquellas marcas que utilizan logos muy semejantes a una marca registrada muy famosa, por ejemplo Coca-Coca en lugar de Coca-Cola. Yo diría que, en este caso, estamos ante un efecto puramente perceptivo. La percepción debe ser un proceso muy rápido que nos permita tomar decisiones igualmente rápidas, por eso, a veces, ante estas marcas "falsas" hacemos una valoración muy rápida y juzgamos erróneamente estar ante la marca registrada. Un análisis más detallado nos permite darnos cuenta de nuestro error.

5- La formulación de Broadbent no puede explicar el efecto stroop en la medida en que el filtro "todo o nada" que propone eliminaría la información no relevante (significado de la palabra) y por lo tanto, no sería posible la interferencia. El modelo reformulado de Treisman sí explicaría este efecto, puesto que según esta autora, cuando la información no atendida (significado de la palabra) tiene una fuerte relación semántica con la información atendida (color de la palabra) se capaz de atravesar el filtro y por lo tanto, s'establecería una competencia entre las dos.

El modelo de selección tardía de Deutsch y Deutsch sí explicaría l'efecto stroop. En la medida en que todos los estímulos están sometidos a un análisis semántico, el significado de la palabra atravesaría el filtro e interferiría con el color de la misma. El modelo de Kanheman de distribución de recursos también explicaría l'efecto stroop. En la lista incongruente los sujetos tienen que distribuir los recursos de los que disponen entre la tarea controlada y la automática, y dado que los recursos de que disponemos son limitados, esta distribución de recursos comporta un empeoramiento de los resultados.

6- Los factores que podrían afectar al efecto stroop son muchos y muy diversos. Algunos de ellos son:

- EE ambientales distractores.
- la motivación del sujeto.
- determinados transtornos neurológicos.
- determinadas substancias.

7- Según Hasher y Zacks los problemas en las personas de edad avanzada estarían relacionados con los déficits en los procesos de inhibición de la información no relevante.

8- Los factores motivacionales quedan reflejados en la teoría de Treisman en el hecho de que una información puede lograr el umbral d'activación si se relaciona con la motivación del individuo. En la formulación de Khaneman los efectos motivacionales estarían relacionados con las intenciones momentáneas.