



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA
SECRETARÍA ACADÉMICA UNIVERSITARIA
Coordinación General de Evaluación, Innovación y Calidad Educativa
UNIDAD ACADÉMICA PSICOLOGÍA MAZATLÁN
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA



PROGRAMA DE ESTUDIOS

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
UNIDAD DE APRENDIZAJE O MÓDULO	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE II		
Clave:	3753		
Horas y créditos:	Teóricas: 40	Prácticas: 30	Estudio Independiente: 40
	Total de horas: 110		Créditos: 7
Competencia (s) del perfil de egreso a las que aporta.	AE1. Identifica las problemáticas y las necesidades en el ámbito educativo que permitirán la realización de una intervención psicoeducativa mediante herramientas y métodos de evaluación psicológica adecuada. 1.1 Desarrolla habilidades para resolver problemas psicoeducativos con el fin de diagnosticar y evaluar estrategias de intervención, a través de diferentes posturas psicológicas.		
Ubicación	OCTAVO SEMESTRE – OPTATIVA - FASE DE ACENTUACIÓN EDUCATIVA		
Unidades de aprendizaje relacionadas	Psicopedagogía Psicología de la educación e interdisciplina Prácticas Psicológicas supervisadas		
Responsables de elaborar y/o actualizar el programa:	Dr. Guadalupe Sánchez Garibaldi Dr. Crescencio Salas Ramos		
Fecha de elaboración: Febrero 2011		Actualización: Enero 2016	
2. PROPÓSITO			
COMPONENTES DE LA COMPETENCIA			
Teóricos:	<ul style="list-style-type: none"> Identifica, clasifica y establece diferenciación teórica y práctica, sobre la relación entre los planteamientos de los paradigmas en psicología aplicados a la enseñanza y los aprendizajes. 		
Prácticos:	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla habilidades para la intervención de problemas psicoeducativos, con el empleo de estrategias para el aprendizaje. 		
Actitudinales:	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica en distintos contextos favoreciendo el desarrollo personal y de los demás, mediante la utilización de medios, códigos y herramientas adecuadas. Se responsabiliza del desarrollo y cumplimientos de los proyectos emprendidos en liderazgos, evaluación y cumplimiento de la planeación. 		
4. CONTENIDOS			

I.- Qué se aprende y qué se enseña en la escuela

- a.- Por qué los alumnos aprobamos aunque no aprendamos
- b.- Las habilidades sociales en los alumnos con necesidades educativas especiales

II. Aprendizaje y vida escolar

- a.- Estrategias para enfrentar el bajo rendimiento académico
- b.- Aprendizaje y prácticas inclusivas
- c.- Juegos para el desarrollo de los aprendizajes
- d.- Juegos para estimulación temprana creativa
- e.- Juegos para las necesidades educativas especiales (consulta)

III. Aprendizaje y desarrollo de conductas

- a.- Problemas de conducta en el aula y actividades de solución
- b.- Juegos para el desarrollo de conductas creativas, sociales, motivacionales y de cooperación.

IV. Estrategias para la promoción humana en el aprendizaje

- a.- Descubriendo nuestras capacidades, aspectos intrapersonales, interpersonales y cooperativos. (Consulta)
- b.- Inteligencia emocional y clima escolar.
- c.- Vínculos humanos y aprendizaje.

5. ACCIONES ESTRATÉGICAS PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS

Acciones del docente:

- Sesiones de participación guiada y discusión temática activa
- Exposiciones generadoras de reflexión y cuestionamiento
- Asesoría para elaboración de propuestas de participación en los aprendizajes
- Facilitador de materiales necesarios para el impulso a la participación estudiantil

Acciones del estudiante:

- Desarrollo de lecturas de texto y búsqueda de información complementaria
- Participación activa en sesiones de aprendizaje
- Desarrollar participaciones de experiencias y cuestionamientos previas a la práctica en los espacios para el aprendizaje
- Diseño e implementación de programas de intervención para la enseñanza y el aprendizaje

6. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

6.1. Evidencias de aprendizaje	6.2. Criterios de desempeño	6.3. Calificación y acreditación
Desarrollo de reflexión sobre la aplicación de estrategias en espacios para la enseñanza y el aprendizaje.	El alumno sabrá cómo planear y aplicar las estrategias correspondientes, así como evaluar resultados.	Asistencia en un 80% a las sesiones presenciales (necesario para ser evaluado).
Aplicación y auto aplicación grupal de las mismas en el espacio de formación.	Podrá desempeñarse con la aplicación de estrategias para el aprendizaje, enlazando sus actividades a las necesidades de los educandos y sus entornos para aprender.	Asistencia de 100% a las sesiones de prácticas m(necesario para ser evaluado)

Desarrollo de un proyecto de intervención con estrategias, fundamentado en las posturas teóricas analizadas y discutidas		Participación activa en las temáticas con aportaciones a los niveles que se le exija en la sesión (20%). Cumplimiento de recomendaciones y tareas extra (20) Elaboración y aplicación de propuesta de intervención para los aprendizajes (60%)
--	--	--

Medios de registro:

7. FUENTES DE INFORMACIÓN

- García L. (2012). Qué se aprende y enseña en la escuela. UNAM. Educamos. Año 2, núm. 6, Julio-Septiembre de 2012. ISSN 2007-1930.
- Flores M. Morales R. & Landázuri O. (2007). Rescatemos a los niños: Estrategias para enfrentar el bajo rendimiento académico. Éxodo. México.
- Valdez D. (2010). Ayudas para aprender: trastornos del desarrollo y prácticas inclusivas. Paidós. Argentina
- Cratty B. (2004). Juegos para el desarrollo del aprendizaje. PAX, México. Troquel, Argentina.
- Silberg J. (2001). Juegos para la estimulación temprana. Selector. México.
- Frola P. (2007). Los problemas de conducta en el aula. Trillas. México.
- Cratty B. (2001). Juegos escolares que desarrollan conductas. PAX, México. Quebecor, Colombia.
- Rodríguez E. et al (2015). Programa integral para altas capacidades, “descubriéndonos”. Manual Moderno. México-Colombia.
- Cohen J. (2003). La inteligencia emocional en el aula: proyectos, estrategias e ideas. Troquel. Argentina.
- Gilb S. (2004). Juegos para el desarrollo de vínculos humanos. PAX, México. Troquel. Argentina.

8. PERFIL DEL PROFESOR:

Maestro o doctor en psicología, educación o en psicopedagogía. (área afín)