

SÍLABO

Psicología Instruccional

Código	ASUC01505	Carácter	Obligatorio
Prerrequisito	Psicología Educativa		
Créditos	3		
Horas	Teóricas	2	Prácticas 2
Año académico	2022		

I. Introducción

Psicología Instruccional es una asignatura obligatoria que se ubica en el séptimo período de la Escuela Académico Profesional de Psicología. Tiene como prerrequisito la asignatura de Psicología Educativa. No es prerrequisito de otras asignaturas. Con esta asignatura se desarrollan, en un nivel logrado, tres competencias específicas de la carrera: Intervención, Investigación Científica en Psicología y Compromiso Ético de la Práctica Psicológica. En virtud de lo anterior, su relevancia reside en que permite determinar el modo y los medios de intervención en el ámbito educativo identificado.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: bases teóricas de la psicología instruccional, modelos de instrucción; aprendizaje dirigido, procesamiento de la información, aprendizaje significativo, teorías socio culturales y humanista, el diseño curricular basado en competencias, orientación y tutoría.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de diseñar programas instruccionales teniendo los diferentes modelos o paradigmas que fundamentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en los diferentes niveles del ámbito educativo, considerando los principios y normas de la ética del psicólogo.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Bases teóricas de la psicología instruccional y modelos de instrucción		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar las bases teóricas de la psicología instruccional, describiendo los modelos de instrucción.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bases teóricas de la psicología instruccional 2. Aportes de la psicología educativa 3. Modelos de Instrucción 4. Taxonomías 		

Unidad 2 Procesamiento de la información y aprendizaje dirigido		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar el aprendizaje dirigido, comparando el procesamiento de la información.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Procesamiento de la información 2. Estilos de aprendizaje 3. Aprendizaje dirigido 4. Aprendizaje activo y participativo 		

Unidad 3 Aprendizaje significativo y teorías socioculturales y humanistas		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de distinguir el aprendizaje significativo, explicando las teorías socioculturales y humanistas, para la formulación de una idea al respecto de cada una de ellas.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprendizaje significativo 2. Aprendizaje cooperativo 3. Teorías socioculturales 4. Teorías humanistas 		

Unidad 4 Diseño curricular basado en competencias y orientación y tutoría		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar programas de orientación y tutoría, considerando los elementos de un diseño curricular basado en competencias.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fases y elementos del diseño curricular 2. El currículo basado en competencias 3. Implementación del diseño curricular 4. Orientación y tutoría 		

IV. Metodología

Modalidad Presencial

Para lograr el cumplimiento de las competencias necesarias y que estas sean movilizadoras para los estudiantes, la presente asignatura utilizará metodología experiencial y colaborativa promoviendo la participación constante de los estudiantes.

Las estrategias y técnicas didácticas que se utilizará serán:

- Aprendizaje colaborativo
- Estudio de casos
- Clase magistral activa

Modalidad Semipresencial

Para lograr el cumplimiento de las competencias necesarias y que estas sean movilizadoras para los estudiantes. La presente asignatura utilizará metodología experiencial y colaborativa promoviendo la participación constante de los estudiantes.

Las estrategias y técnicas didácticas que se utilizará serán:

- Aprendizaje colaborativo
- Estudio de casos
- Aprendizaje basado en problemas
- Flipped classroom
- Clase magistral activa

Modalidad Educación a Distancia

Para lograr el cumplimiento de las competencias necesarias y que estas sean movilizadoras para los estudiantes. La presente asignatura utilizará metodología experiencial y colaborativa promoviendo la participación constante de los estudiantes.

Las estrategias y técnicas didácticas que se utilizará serán:

- Aprendizaje colaborativo
 - Estudio de casos
 - Aprendizaje basado en problemas
 - Flipped classroom
-

V. Evaluación

Modalidad Presencial

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso parcial	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0%	
Consolidado 1 C1	1	Semana 1 - 4	- Evaluación individual teórico-práctica / Prueba de mixta	40%	20%
	2	Semana 5 - 7	- Ejercicios grupales de análisis de casos / Rúbrica de evaluación	60%	

Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 8	- Exposición grupal / Lista de cotejo	20%	
Consolidado 2 C2	3	Semana 9 - 12	- Evaluación individual teórico-práctica / Prueba de desarrollo	20%	20%
	4	Semana 13 - 15	- Entrega grupal del programa instruccional / Rúbrica de evaluación	80%	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 16	- Sustentación de un programa instruccional / Rúbrica de evaluación	40%	
Evaluación sustitutoria *	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- Aplica		

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Modalidad Semipresencial

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso parcial	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórico-práctica / Prueba objetiva	0%	
Consolidado 1 C1	1	Semana 1 - 3	- Actividades virtuales	15%	20%
			- Exposición grupal / Rúbrica de evaluación	85%	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	- Trabajo de investigación / Rúbrica de evaluación	20%	
Consolidado 2 C2	3	Semana 5 - 7	- Actividades virtuales	15%	20%
			- Entrega grupal de un programa instruccional / Rúbrica de evaluación	85%	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	- Sustentación del programa instruccional / Rúbrica de evaluación	40%	
Evaluación sustitutoria *	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- Aplica		

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Modalidad Educación a Distancia

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0%
Consolidado 1 C1	1	Semana 2	- Participación en foro virtual individual / Rúbrica de evaluación	20%
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	- Trabajo de investigación individual / Rúbrica de evaluación	20%
Consolidado 2 C2	3	Semana 6	- Presentación grupal de un programa instruccional / Rúbrica de evaluación	20%

Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	- Sustentación del programa instruccional / Rúbrica de evaluación	40%
Evaluación sustitutoria	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- Aplica	

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Fórmula para obtener el promedio:

$$PF = C1 (20\%) + EP (20\%) + C2 (20\%) + EF (40\%)$$

VI. Bibliografía

Básica:

González, D., Castañeda, S., y Maytorena, M. (2009). *Estrategias referidas al aprendizaje, la instrucción y la evaluación*. Pearson Educación. <https://bit.ly/34slTRq>

Complementaria:

Benitez, M. (2010). *El modelo de diseño instruccional Assure aplicado a la educación a distancia*. Tlatemoani, Revista Académica de Investigación, N° 1.

http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/pdf/63-77_mgbl.pdf

Díaz, F. (2006). *Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados en TIC: un marco de referencia sociocultural y situado*. Tecnología y Comunicación Educativa, 41. <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/41/art1.pdf>

Gil, M. (2004). *Modelo de diseño instruccional para programas educativos a distancia*. <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v26n104/v26n104a6.pdf>

Romero, N. (2017). *Manual de diseño instruccional: una propuesta con tareas integradoras*.

https://red.unid.edu.mx/Convocatoria/Manual_TareasIntegradoras.pdf

VII. Recursos digitales:

Caoslank. (2012). *El aprendizaje significativo de Ausubel*.

<https://www.youtube.com/watch?v=-487-TiZGZQ>

Tecnológico de Monterrey. (2020). *Diseño instruccional y teorías del aprendizaje*.

<https://es.coursera.org/lecture/instruccional-diseno-ambientes-digitales/diseno-instruccional-y-teorias-del-aprendizaje-Tuubf>

The Visual Brain. (2020). *Teoría del aprendizaje significativo de David P. Ausubel*.

<https://www.youtube.com/watch?v=NJQpyLbVMkQ>

Universidad Veracruzana. (2014). *El nuevo diseño instruccional en la nueva era digital del conocimiento: modelos, métodos y teorías para desarrollar una educación multimodal.*

<https://www.uv.mx/blogs/sea/2014/02/11/el-nuevo-diseno-instruccional-en-la-nueva-era-digital-del-conocimiento-modelos-metodos-y-teorias-para-desarrollar-una-educacion-multimodal/>