

Programación de actividades

Psicología de la Interacción

Estructura de una secuencia de estudio

Las secuencias de estudio de cada asignatura están divididas en tres fases, Planteamiento del problema, Praxis y Resolución, y en cada una de estas encontrarás recursos educativos y actividades a desarrollar. La asignatura **Psicología de la Interacción** está conformada por 2 secuencias, que se trabajarán de la siguiente manera:

Secuencia 1			
¿A qué fase corresponde ?	¿Qué voy a encontrar?	¿Qué voy a hacer?	¿Cuál es la forma de trabajo?
Planteamiento del problema	Foro. Elementos de nuestra vida con tecnología.	Responder las preguntas del foro Elementos de nuestra vida con tecnología partiendo del propio conocimiento.	Individual
Praxis	Recurso. 1.1 La interacción como unidad de análisis en psicología.	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Recurso. 1.2 Teoría de sistemas aplicada a la Interacción humano-tecnología.	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Recurso. 1.3 Teoría de mediación aplicada a la Interacción humano-tecnología.	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Recurso. 2.1 Delimitación conceptual de la interacción humano-tecnología.	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual

Psicología de la Interacción Humana

	Recurso. 2.2 La transdisciplina de la interacción humano-tecnología.	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Recurso. 2.3 Escenarios de interacción.	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Recurso. 2.4 Diseños de escenarios de interacción.	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Recurso. 3. Modelos cognitivos de la interacción humano-tecnología.	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Recurso. 4. Teoría de la Actividad Histórico Cultural.	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Glosario. Conceptos clave de la interacción mediada por tecnología.	Elaborar un glosario con los conceptos clave a partir del contenido revisado.	Colaborativa
Manipulación	Tarea. Aplicación de la Escala de Usabilidad de los Sistemas.	Elabora un documento en la cual se integren los resultados de la escala de usabilidad de los sistemas que se aplicó a tus compañeros.	Individual
	Tarea. ¿Cómo percibimos a la tecnología?	Elabora un guión de entrevista.	Individual

Psicología de la Interacción Humana

Modelado	Tarea Conociendo sobre Tecnopatías.	Elabora un documento en la cual se definan las problemáticas abordadas en esta secuencia.	Colaborativa
Resolución	Taller. El papel de las tecnologías en la humanidad y escenarios de la psicología.	Elabora un documento a partir del caso presentado durante la secuencia.	Individual
	Taller. Compartiendo nuestro ensayo...	Evalúa el trabajo de tu compañero con base a la lista de cotejo añadiendo una retroalimentación.	Colaborativa

Forma de evaluación

Formativa	Sumativa
Tareas: 47%	Tarea integradora: 53%

Secuencia 2			
¿A qué fase corresponde?	¿Qué voy a encontrar?	¿Qué voy a hacer?	¿Cuál es la forma de trabajo?
Planteamiento del problema	Foro. Tu experiencia con la educación en línea y las herramientas digitales	Responder las preguntas del foro Tu experiencia con la educación en línea y las herramientas digitales partiendo del propio conocimiento.	Individual
Praxis	Recurso. 5.1 Ciberpsicología	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual

Psicología de la Interacción Humana

	Recurso. 5.2 Cyberbullying	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Recurso. 5.3 Texting	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Recurso. 5.4 Adicciones	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Recurso. 5.5 Análisis de redes sociales	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Recurso. 5.6 Análisis de grupos en línea	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Recurso. 5.7 Análisis de sistemas	Estudiar el recurso de la secuencia para que posteriormente puedas realizar las actividades de aprendizaje.	Individual
	Cuestionario. Analizando una interacción	Responde las preguntas del cuestionario Analizando una interacción partiendo de la información presentada.	Individual
Manipulación	Tarea. Interacción humano-tecnología	Elabora un documento en la cual se integre la información sobre la interacción humano-tecnología.	Individual

Psicología de la Interacción Humana

Resolución	Tarea. Propuesta de intervención	Elabora un documento en la cual se integre la información que revisaste durante esta secuencia.	Individual
-------------------	--	---	------------

Forma de evaluación

Formativa	Sumativa
Tareas: 50%	Tarea integradora: 50%

Lineamientos para la entrega de actividades

1. Utiliza la siguiente nomenclatura para enviar tus actividades: apellido_paterno_apellido_materno_actividad#_unidad.docx

Ejemplo: PérezGarcía_mapa2_Inteligencia

Coloca en la primera página de tus actividades una portada o un encabezado con los siguientes datos: Nombre completo, nombre de la actividad, nombre de la asignatura.

2. Coloca referencias y citas bajo el estilo de la American Psychological Association (APA).

Criterios de acreditación

1. Entregas extemporáneas:
 - a. Todas las actividades deberán ser enviadas a través del aula virtual, en tiempo y forma.
2. Condiciones de evaluación:
 - a. El plagio es usar partes de un material de otro autor o su totalidad utilizándolos como propio, sin agregar las citas y referencias correspondientes en formato APA. En caso de confirmar que se realizó plagio se calificará con "cero" la actividad.
 - b. Las actividades que se elaboren de manera colaborativa deberán ser enviadas a través del aula virtual en su versión final de manera individual, para asignar calificación a cada uno de los miembros del equipo.
3. Requisitos de acreditación:
 - a. Si no cumples en tiempo y forma con cada tarea, no será evaluable.

Periodo de calificación y retroalimentación

Se calificarán y retroalimentarán las actividades recibidas en un plazo máximo de cinco días hábiles.

Comunicación:

La interacción con el profesor y compañeros se realizará a través de los foros y de la mensajería de la plataforma, esto con la finalidad de aclarar dudas y compartir experiencias. También puedes ponerte en contacto con tu profesor por correo electrónico, para ello consulta el [Directorio de profesores](#).

Agenda de trabajo

Secuencia 1 28 horas teóricas y 24 horas prácticas				
Semana 1 Ponderación: 6% y sin ponderación	Semana 2 Sin ponderación	Semana 3 Sin ponderación	Semana 4 Sin ponderación	Semana 5 Sin ponderación
Foro Elementos de nuestra vida con tecnología. Recurso. 1.1 La interacción como unidad de análisis en psicología.	Recurso. 1.2 Teoría de sistemas aplicada a la Interacción humano-tecnología. Recurso. 1.3 Teoría de mediación aplicada a la Interacción humano-tecnología.	Recurso. 2.1 Delimitación conceptual de la interacción humano-tecnología. Recurso. 2.2 La transdisciplina de la interacción humano-tecnología.	Recurso. 2.3 Escenarios de interacción. Recurso. 2.4 Diseños de escenarios de interacción.	Recurso. 3. Modelos cognitivos de la interacción humano-tecnología. Recurso. 4. Teoría de la Actividad Histórico Cultural.
Semana 6 Ponderación: 6%	Semana 7 Ponderación: 10% y 10%	Semana 8 Ponderación: 15%	Semana 9 y 10 Ponderación: 53%	
Glosario. Conceptos clave de la	Tarea. Aplicación de la Escala de	Tarea Conociendo sobre Tecnopatías.	Taller. El papel de las tecnologías en la humanidad y escenarios de la psicología.	

Psicología de la Interacción Humana

interacción mediada por tecnología.	Usabilidad de los Sistemas. Tarea. ¿Cómo percibimos a la tecnología?		Taller. Compartiendo nuestro ensayo...	
Secuencia 2 4 horas teóricas y 24 horas prácticas				
Semana 11 Ponderación: 15% y sin ponderación	Semana 12 Sin ponderación	Semana 13 Sin ponderación	Semana 14 Ponderación: 15% y 20%	Semana 15 y 16 Ponderación: 50%
Foro. Tu experiencia con la educación en línea y las herramientas digitales Recurso. 5.1 Ciberpsicología	Recurso. 5.2 Ciberbullying Recurso. 5.3 Texting Recurso. 5.4 Adicciones	Recurso. 5.5 Análisis de redes sociales Recurso. 5.6 Análisis de grupos en línea Recurso. 5.7 Análisis de sistemas	Cuestionario. Analizando una interacción Tarea. Interacción humano-tecnología	Tarea. Propuesta de intervención

Fuentes de información de las secuencias

Abbot, J., Klein, B. y Ciechowski, L. (2008). Best practices in online therapy. Journal of Technology in Human Services, 26(2), 360-375.
<https://doi.org/10.1080/15228830802097257>

Andersson, G. (2009). Using the Internet to provide cognitive behaviour therapy. Behav Res Ther. 47(3):175-80.
<https://doi.org/10.1016/j.brat.2009.01.010>

ASAM. (2021). Definición de adicción de la Asociación Americana de Medicina y Adicciones. <https://www.asam.org/for-the-public/definition-of-addiction>

Aspeé, J. (2013). Disciplina, Interdisciplina, Transdisciplina: implicancias para el Trabajo Social. Documento de trabajo: Viña del Mar y Valparaíso. Recuperado de: <http://www.trabajadoressociales.cl/provinstgo/articulo89.pdf>

Barragán, L. (2019). El ciberbullying: Un enfoque hermenéutico. Tesis de Maestría. UNAM.

Bermejo, A. (2001). Valoración y aplicación de la terapia psicológica vía internet. Información psicológica, 75, 65-71. <http://www.informaciopsicologica.info/OJSmottif/index.php/leonardo/article/view/540/469>

Bonet, R. y Garrote, A. (2017). Tecnopatías. En Farmacia Profesional Vol. 31. Núm. 1. pp. 13-16.

Bronfenbrenner, U. (1987). La ecología del desarrollo humano: experimentos en entornos naturales y diseñados. Buenos Aires: Paidós.

Cañas, J. y Waerns, Y. (2001). Ergonomía cognitiva. Madrid. Médica Panamericana. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/31729055_Ergonomia_cognitiva_a_aspectos_psicologicos_de_la_interaccion_de_las_personas_con_la_tecnologia_de_la_informacion_JJ_Canas_Y_Waerns

Carrasco, P., Carrillo, M.J., Bazley, K., Vergara, A. y Contreras, A. (2017). Foros virtuales y construcción de conocimiento en profesionales de la salud. *Enfermería universitaria*, 14(3), 184-190. <https://doi.org/10.1016/j.reu.2017.06.002>

Carvajal, Y. (2010). Interdisciplinariedad: Desafío para la educación superior y la investigación. *Revista Luna Azul*; 31:156-169

Castro, L. y colaboradores. (2017). Capítulo 6. Interacción Humano Computadora. En Pineda-Cortés, L. (2017). La Computación en México por especialidades académicas. México: Amexcomp. Pp. 195-232

Castro, S. (2016). Educar para la ciberconvivencia. Recuperado de: <https://www.gob.mx/escuelalibredeacoso/articulos/educar-para-la-ciberconvivencia>

Cerra, I. L. Villarreal, J. (2017). State of art: utilizing social network analysis in diverse fields. *Publicaciones e Investigación*, 11(1), 39-46. <https://doi.org/10.22490/25394088.2257>

CIEC-IAN. (2016, Enero 20). Transdisciplinariedad. [Archivo de Video]. Recuperado de: <https://youtu.be/iRE0zw9yfEM>

Drouin, M. y Landgraff, C. (2012). Texting, sexting, and attachment in college students' romantic relationships. *Computers in Human Behavior*. 28 (2). pp 444-449. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.10.015>.

Engestrom, Y. (2001). El aprendizaje expansivo en el trabajo: Hacia una conceptualización teórica de la actividad. *Journal of education and work*, 1(14).

Ferreira, A. (2020). Tecnopatías post-alfabéticas: lectoescritura performativa y somatización de internet. *Tesis Doctoral*. Universidad Complutense. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/64934/1/T42353.pdf>

Fuentes, V., García, M. y Aranda, M. (2017). Grupos de clase; grupos de WhatsApp. Análisis de las dinámicas comunicativas entre estudiantes universitarios. *Prisma Social*, (18), 144-171.

Garaigordobil, M. (2018). Bullying y cyberbullying: Estrategias de evaluación, prevención e intervención. UOC.

Henández, Y. (2015). Fundamentos de Interacción Humano- Computadora (IHC) en Muñoz, J. y cols. (2014) Temas de diseño de interacción humano-computadora. Proyecto Latin. Pp. 13-27.

Hidalgo Toledo, J. A. (2014). Ética y redes sociales. En Del Prado Flores (ed) *Redes sociales digitales y sus implicaciones éticas*. (pp. 87-116) Universidad Anáhuac, Tirant Lo Blanch.

Hidalgo Toledo, J.A. (2020). Desafíos en la era digital: Identidad hipermedial, alfabetización mediática e inclusión digital. En: Suarez, J. y Marín, S. (2020) *Ética, comunicación y género. Debates actuales*. pp. 352-362.

INEGI. (2020). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2020. COMUNICADO DE PRENSA NÚM. 352/21 22 DE JUNIO DE 2021. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ENDUTIH_2020.pdf

Kraus, R., Zack, J. y Stricker, G. (2004) *Online Counseling A Handbook For Mental Health Professionals*. Elsevier Academic Press.

Lamas, M. y Lalueza, J. (2016). Innovar en el aula: Contradicciones entre nuevas herramientas y viejos roles como medio para transformar la

práctica. Estudios pedagógicos (Valdivia), 42(3), 243-258.
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052016000400013>

Lucas-Molina, B., Pérez-Albéniz, A. y Giménez-Dasí, M. (2016). La evaluación del cyberbullying: Situación actual y retos futuros. *Papeles del Psicólogo*, 37(1), pp. 27-35.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77844204004>

Luengo, E. (2012.) Interdisciplina y transdisciplina: aportes desde la investigación y la intervención social universitaria. Guadalajara: ITESO

Marks, I., Cavanagh, K. y Gega, L. (2007). *Hands-on Help. Computer-aided Psychotherapy*. Psychology Press.

Martínez, V., y Fabila, A. (2014). Nomofilia Vs. Nomofobia, Irrupción Del Teléfono Móvil En Las Dimensiones De Vida De Los Jóvenes. Un Tema Pendiente Para Los Estudios En Comunicación. *Comunicación y Ciudadanía*. 86. pp. 682-696.

Miranda, G. (2015). Marco Teórico. EDUSOL. Tensiones y Síntesis de una Comunidad. Pp. 29-24

Molina, A., Roque, L., Garcés, B., Rojas, Y., Dulzaides, M. y Selín, M. (2015). El proceso de comunicación mediado por las tecnologías de la información. Ventajas y desventajas en diferentes esferas de la vida social. *MediSur*, 13(4), 481-493. Recuperado en 03 de mayo de 2020, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2015000400004&lng=es&tlng=es.

Olweus, D.(1998).Conductas de acoso y amenaza entre escolares. Morata.

OMS. (2018). Clasificación Internacional de Enfermedades CIE-11. Organización Mundial de la Salud.

Oravec, J. (2000). Online counselling and the Internet: Perspectives for mental health care supervision and education. *Journal of Mental Health*, 9(2), 121-135.

Palazzo, M. G. (2012). Aspectos comunicativos del ciberdiscurso juvenil. Consideraciones teóricas. *Revista Argentina De Estudios De Juventud*, 1(3). Recuperado de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/revistadejuventud/article/view/1486>

Pereira, J. (2017). Foro Moodle o grupo Telegram, he ahí la cuestión. En *La innovación docente como misión del profesorado. Actas del IV congreso internacional sobre aprendizaje, innovación y competitividad, CINAIC 2017* (pp. 80-85). Universidad de Zaragoza. <https://zaguan.unizar.es/record/62860/files/014.pdf?version=1>

Preister, S. (1981). La teoría de sistemas como marco de referencia para el estudio de la familia. *Revista de trabajo social*, 34. <https://repositorio.uc.cl/handle/11534/6267>

Piñuel, I. y Cervera, M. (2016). Tratamiento EMDR del mobbing y el bullying. Una guía para terapeutas. EOS Psicología.

Ramírez, D. y Chávez, L. (2012). El concepto de mediación en la comunidad del conocimiento. *Sinéctica*, (39), 01-16. Recuperado en 04 de mayo de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2012000200004&lng=es&tlng=es.

Sandoval, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente?. *Pensamiento Psicológico*, 18(1), pp. 87-102. <https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi18-1.ctvp>

Selzer, M.(2018). Interacción humano computadora en ambientes virtuales. Tesis de posgrado. Repositorio digital de la Biblioteca Central - Nicolás Matijević - UNS. Recuperado de <http://repositoriodigital.uns.edu.ar/handle/123456789/4488>

Shannon, D. (2008). Online sexual grooming in Sweden—Online and offline sex offences against children as described in Swedish police data, *Journal of Scandinavian Studies in Criminology and Crime Prevention*, 9. pp. 160-80.

Soto, F., Franco, M., Monardes, C., y Jimenez, F. (2010). Internet y psicología clínica: Revisión de las ciber-terapias. *Revista de psicopatología y psicología clínica*. 15(1). 19-38. <https://doi.org/10.5944/rppc.vol.15.num.1.2010.4082>

Strayer, D. L., Drews, F. A. y Crouch, D. J. (2006). A comparison of the cell phone driver and the drunk driver. *Hum. Factors* 48, 381–391. <https://doi.org/10.1518/001872006777724471>

Terán, A. (2019) Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC). En: AEPap (ed.). Congreso de Actualización Pediatría. Lúa Ediciones 3.0; 2019. p. 131-141.

Valdez, M. (2015). Teoría General de Sistemas. Sinaloa: UAIM.



Psicología de la Interacción Humana

Wootton, R., Yellowlees, P., y McLaren, P. (2003) Telepsychiatry and e-mental health. Royal Society of Medicine Press Ltd.