



## Mi Universidad

**SUPER NOTA**

**Nombre del Alumna:** Karla Susana Vázquez Alamilla

**Nombre del tema:** Unidad I: desarrollo normal, Unidad II: introducción a la estimulación temprana.

**Parcial:** 1er parcial

**Nombre de la Materia:** Comportamiento social

**Nombre del profesor:** Mónica Lisseth Quevedo Pérez

**Nombre de la Licenciatura:** Licenciatura en psicología

**Cuatrimestre:** 4° cuatrimestre

*Pichucalco Chiapas a 14 de noviembre de 2022*

## DEFINICIÓN OPERATIVA

la psicología social es una disciplina científica que busca entender la naturaleza y las causas del comportamiento y del pensamiento individual en situaciones sociales

### Psicología Social



El efecto de reflector significa que pensamos estar en el centro del escenario, por lo que de manera intuitiva sobreestimamos el grado en que los demás dirigen su atención a nosotros.

## REFLECTORES

## AUTOCONCEPTO

El aspecto más importante de uno mismo es el propio yo.



## AUTOCONOCIMIENTO

El autoconocimiento consiste en conocernos profundamente a nosotros mismos, sabiendo entender nuestras emociones, defectos, cualidades y problemas en cualquier contexto.



La autoestima es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamientos dirigidos hacia uno mismo, hacia nuestra manera de ser.

## EL AUTOESTIMA

## JUICIOS SOCIALES

es una teoría de auto persuasión propuesta por Carolyn Sherif, Muzafer Sherif y Carl Hovland, definida por Sherif y Sherif como la percepción y evaluación de una idea comparándola con las actitudes actuales.



## AUTOSABOTAJE

Conductas inconscientes que nos bloquean y nos impiden conseguir lo que queremos. Se podría decir que es la propia persona "poniéndose obstáculos" que le impiden cambiar o conseguir algún objetivo.



Es la capacidad que presenta una persona para regular su propia conducta, pensamientos y sentimientos.

## AUTOCONTROL

## PERCEPCIÓN

Es la forma en la que el cerebro interpreta las sensaciones que recibe a través de los sentidos para formar una impresión inconsciente o consciente (si se le puede aplicar discernimiento) de la realidad física de su entorno.



## CREENCIAS SOCIALES

Nuestras creencias y juicios sí importan. Influyen en la manera en que nos sentimos y actuamos y, al hacerlo, pueden ayudar a generar su propia realidad. Cuando nuestras ideas nos conducen a actuar en forma que producen su aparente confirmación.



Las actitudes expresadas por las personas apenas pronosticaban sus diversas conductas.

## PREDICCIÓN DEL COMPORTAMIENTO

## CUANDO LAS ACTITUDES PREDICEN EL COMPORTAMIENTO

La razón por la que nuestro comportamiento y las actitudes que expresamos difieren es que ambos están sometidos a otras influencias, que son numerosas.





## PREJUICIO

El prejuicio es una actitud: una combinación de sentimientos, inclinaciones a actuar y creencias.



PREJUICIO: IMPLÍCITO Y EXPLÍCITO, PREJUICIO RACIAL, PREJUICIO RACIAL SUTIL, PREJUICIO RACIAL INVOLUNTARIO, PREJUICIO DE GÉNERO

## TIPOS DE PREJUICIOS

## FUENTES SOCIALES

El prejuicio surge de una infinidad de fuentes. Puede surgir de las personas que difieren en cuanto a su estatus social y que desean justificar y mantener tales diferencias.



## FUENTES MOTIVACIONALES

1. FRUSTRACIÓN Y AGRESIÓN: LA TEORÍA DEL CHIVO EXPIATORIO
2. TEORÍA DE LA IDENTIDAD SOCIAL: SENTIRSE SUPERIOR A LOS DEMÁS



Los estereotipos surgen menos por malicia de corazón que por la maquinaria de la mente.

## FUENTES COGNITIVAS

## CONSECUENCIAS

Una de las consecuencias de los prejuicios, en la persona que los recibe y que se siente discriminada por ellos, es la tristeza.



## AGRESION

La agresión es el comportamiento físico o verbal que pretende causar daño.



- Influencias neurales
- Influencias genéticas
- Aprendizaje observacional

## TEORIAS DE LA AGRESION

## INFLUENCIAS

Considere algunas influencias específicas: incidentes aversivos, estimulación, medios de comunicación y contexto grupal.



## VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son juegos electrónicos que se desenvuelven en un ordenador o en una videoconsola. El juego es creado en forma de programa informático



Los niños ensayan la violencia de modo activo, en lugar de verla pasivamente y repiten los comportamientos violentos una y otra vez

## INFLUENCIAS DE LOS VIDEOJUEGOS

## REDUCIR LA AGRESION

Algunas personas creen que estas expresiones de enojo deberían servir para reducir después la agresión. Si una persona "reprime su rabia, tenemos que encontrarle una salida. Tenemos que darle una oportunidad de desahogarse",

