



**Nombre del alumno: Susan Carroll
Mena Mena**

**Nombre del profesor: Alejandro de
Jesus Méndez López**

**Maestría: en Educación con
Formación en Competencia
Profesionales**

PASIÓN POR EDUCAR

**Materia: Aprendizaje, procesos y
estrategias**

Nombre del trabajo: cuadro sinóptico

El paradigma centrado en el aprendizaje y características del sujeto que aprende.

El aprendizaje como un proceso constructivo

- Paradigma predominante
- Depende de la calidad y cantidad de las estructuras

Ausbel = Aprendizaje significativo, comprender

1. Material estructurado lógicamente
2. Respetar la estructura psicológica del alumno
3. Motivar para aprender.

Vigotsky = Aprendizaje contribuye al desarrollo
Constructivismo: construcción del ser humano mediante interacción. Conocimientos previos, representación de nueva info, actividades realizadas

Aprendizajes previos y el aprendizaje significativo

- Relación entre material nuevo y existente
- Saberes previos

- a. Concepciones espontaneas
- b. Concepciones transmitidas
- c. Concepciones analógicas

Tendencias, enfoques y posiciones en torno al aprendizaje en diferentes contextos educativos

- Principales tendencias en la teoría del aprendizaje

- Conductismo: estímulo, respuesta, reforzamiento. Condiciones externas favorables

- Cognoscitvismo: Estructurar su entorno, expectativas.

Modelos de la American Psychological Association APA principios básicos del aprendizaje

Principio 1: Las percepciones afectan su aprendizaje y funcionamiento

Principio 2: Lo que los alumnos saben afecta su aprendizaje (bagaje).

Principio 3: El desarrollo cognitivo y aprendizaje no se limitan por los estadios generales del desarrollo.

Principio 4: El aprendizaje está basado en el contexto.

Principio 5: La adquisición de conocimientos y habilidades a largo plazo depende de la práctica.

Principio 6: Feedback es importante para el aprendizaje

Principio 7: La autorregulación ayuda a los estudiantes y se puede enseñar.

Principio 8: La creatividad puede fomentarse.

Principio 9: Los estudiantes con motivación intrínseca disfrutan del aprendizaje y tienen mejores resultados.

Principio 10: Adoptar metas de dominio en vez de rendimiento.

Principio 11: Las expectativas de los profesores afectan el aprendizaje de los alumnos, su motivación y resultados.

Evaluación de los centros docentes

Modelos de la American Psychological Association APA principios básicos del aprendizaje

- Principio 12: los objetivos proximales motivan más que los distales.
- Principio 13: E aprendizaje se encuentra situado dentro de múltiples contextos sociales.
- Principio 14: Las relaciones interpersonales y la comunicación son fundamentales.
- Principio 15: El bienestar emocional influye en el contexto educativo, el aprendizaje y desarrollo.
- Principio 16: aprenden de conducta e interacción social a través de una formación eficaz.
- Principio 17: Gestión eficaz: fijar y transmitir grandes expectativas, fomentar relaciones positivas, proporcionar apoyo.
- Principio 18: Tanto la evaluación formativa como la sumativa son importantes y útiles, pero se aplican e interpretan distinto.
- Principio 19: evaluar mediante procedimientos fundamentados en la psicología y estándares definidos de calidad e imparcialidad.
- Principio 20: para valorar correctamente los datos de la evaluación es necesario interpretarlos de manera clara, adecuada e imparcial.

Modelo de Brown y Campione (1996) principios de aprendizaje

Educación y convivencia como parte de la transformación social y cultural basado en el aprendizaje dialógico.

- Proyecto educativo en contexto institucional o aula.
- Estructura
- Construye cultura de aprendizaje
- Trabajo colaborativo
- Aprendices son sujetos y protagonistas
- Diferentes niveles de experiencia

El paradigma de la calidad.

- Reconocer la realidad de la escuela
- Replantear los modelos de gestión escolar.
- Poner en práctica en la medida posible para cada contexto social.

Principios y dimensiones del aula inteligente

- Aulas interactivas o digitales
- Ambiente colaborativo
- Desarrollo de la inteligencia y los valores
- Pc, computadoras, software, pizarrón interactivo, DVD, internet.