



**Mi Universidad**

## Mapa Conceptual

*Nombre del Alumno: Mariana Judith Ramírez Lugo.*

*Nombre del tema: Modelos para la neuroeducación y Motivación.*

*Parcial: I ero.*

*Nombre de la Materia: Psicología educativa.*

*Nombre del profesor: Paola Jaqueline Albarrán Santos*

*Nombre de la Licenciatura: Psicología.*

*Cuatrimestre: 2do B.*

## 1.11 Modelos para la neuroeducación.

Aprendizaje Experimental.

Reconocimiento de proyectos en clase.

¿Cómo se logra?

Se logra el aprendizaje de nuevas ideas de forma más autónoma, según su velocidad y sencillez, se apoya la imaginación y la inspiración.

Combinar el juego y el aprendizaje.

¿Qué es?

Es un componente característico a través del cual se despierta el interés y ayuda a la obtención de habilidades importantes en el avance mental.

Focos fundamentales

Como

- Potencia el interés y la inventiva.
- Genera intrepidez.
- Favorece la socialización.

La innovación en el aula.

Beghetto y Kauffman

Sus aportaciones

- Integrar la imaginación en las tareas continuas.
- Proporcionar espacios para la autodecisión, la investigación y la mente creativa.
- Estimular la inspiración innata en los alumnos.
- Establecer un clima de aprendizaje innovador.
- Inculcar y formar la inventiva en la sala de estudio.

## 2.1 Motivación

Es importante en la psicología educativa porque explica y predice el comportamiento de los estudiantes, maestros y administradores en el entorno escolar.

¿Qué es?

Bases etimológicas

Proviene del latín "movere" que significa "moverse".

La energización y la dirección del comportamiento.

Además

La motivación NO se puede observar pero se pueden observar sus efectos.

La

Motivación

Se

¿Cómo?

Divide

¿Por qué?

en

Representa la guía o canalización de la energización de una manera precisa.

Esta se centra en los objetivos específicos que se enfocan para dirigir el comportamiento.

Representa las razones subyacentes por la que un individuo está energizado o impulsado a participar en un cierto tipo de comportamiento.