



Nombre del alumno: Belén Karen Altamirano Bonifacio

Nombre del docente: Paola Jaqueline Albarrán Santos

Nombre de la materia: psicología educativa

Licenciatura: psicología

Tema: Modelos para la neuroeducación

MODELOS PARA LA NEUROEDUCACIÓN

Es

Un programa cuyo objetivo es aportar a la construcción del enlace entre neurociencia y educación. Se basa principalmente en los mecanismos generales de aprendizaje y memoria, y su aplicación a estrategias educativas concretas.

Se clasifican
En

FACTORES QUE INTERVIENEN

Son

- 1- La plasticidad cerebral y neurogénesis. ...
- 2- Las neuronas espejo. ...
- 3- Emociones y aprendizaje. ...
- 4- Dislexia y trastornos del aprendizaje. ...
- 5 - Tanto la experiencia como la genética nos influye.

MOTIVACIÓN

Es un

"conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona". En otras palabras, se dice que cuando alguien está motivado, sus acciones y energías están dirigidas a alcanzar una meta concreta

La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta de la persona hacia una meta o fines

COMBINAR EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

Como

- Focos fundamentales en las aulas
- Movimiento placentero para los niños
- Potencia el interés y la inventiva
- Genera intrepidez
- Favorece la socialización
- Estimula el giro social físico y psicológico

En el momento que jugamos creamos expectativas y cuando estás se satisfacen o se superan, se activa una zona de la mente llamado núcleo accumbens

APRENDIZAJE EXPERIMENTAL

Como

Intenta desarrollar la capacidad de las personas para aprender de su propia experiencia, siempre dentro de un marco conceptual y operativo concreto y bien desarrollado

Con esta técnica los alumnos logran el aprendizaje de nuevas ideas de forma más autónoma.

INNOVACIÓN EN EL AULA

Como

Pasar de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, a las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento.

Las paredes son pizarras. El profesor puede utilizar las paredes como lugares donde mostrar mensajes y escribir esquemas relacionados con lo aprendido en la clase. ...
Pizarras digitales. ...
Resituar los pupitres. ...
Utilización de las ventanas y paredes.
Cuidar la iluminación. ...
Crear tendereros.