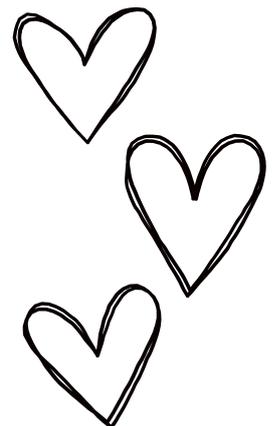
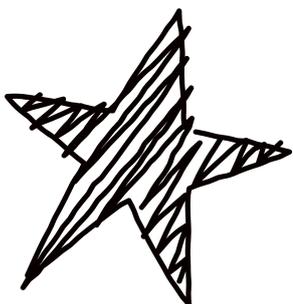


UDS

Mi Universidad

NOMBRE DEL ALUMNO: JOCELYN CITLALI RIBERA BALLINAS
NOMBRE DEL PROFESOR: PAOLA JACQUELINE ALBARRAN SANTOS
CUATRIMESTRE: 2DO
PARCIAL: 1RO
NOMBRE DE LA MATERIA: PSICOLOGÍA EDUCATIVA



El juego es un componente característico en el cual se despierta el interés, ayuda a la obtención de una progresión de habilidades importantes en el avance mental y social de los individuos



Aprendizaje experimental

Los alumnos logran el aprendizaje de nuevas ideas de forma más autónoma según su velocidad y sencillez

Innovación en el aula

La innovación es una marca límite de los individuos, a la que podemos recurrir en la medida de aprendizaje en la instrucción

Procedimiento

- Integrar la imaginación en tareas cotidianas
- Proporcionar espacios
- Estimular la inspiración
- Inculcar y formar la inventiva en la sala de estudio

Ventajas

- Potencia el interés
- favorece la socialización
- Genera intrepidez
- Estimula el giro social, físico y psicológico



Motivación

La motivación se define como la energización y la dirección del comportamiento, es importante porque explica y predice el comportamiento de los estudiantes, maestros y administradores en el entorno escolar.

Se centra principalmente en el "por qué, cómo" del comportamiento
"Por qué" representa la/las razones por las que el individuo está energizado o impulsado a participar en un cierto tipo del comportamiento
"Cómo" se centra en los objetivos en los que se enfocan para dirigir su comportamiento.

La motivación de enfoque no sólo implica prevenir nuevas situaciones negativas, sino que también implica escapar y rectificar situaciones negativas existentes

la motivación de la competencia ha sido el foco del trabajo teórico y empírico desde el surgimiento de la psicología como disciplina científica a mediados y finales de 1800.