



**Nombre de alumno: Fabiola Anahí López Cancino**

**Nombre del profesor: Paola Jacqueline Albarrán Santos**

**Nombre del trabajo: Actividad mapa conceptual**

**Materia: Psicología educativa**

**Grado: 2 Grupo: A**

Comitán de Domínguez Chiapas a 21 de enero de 2023

# MODELOS PARA LA NEUROEDUCACIÓN

## COMBINAR JUEGO Y EL APRENDIZAJE

El juego es un componente característico a través del cual se despierta el interés. Asimismo, ayuda a la obtención de una progresión de habilidades

- Entre los focos fundamentales encontramos:

Por ejemplo:

Placer para el niño

favorece la socialización

## APRENDIZAJE EXPERIMENTAL

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

- Uso de la metodología

Por ejemplo:

Sitios web

Medios interactivos

## INNOVACIÓN EN EL AULA

En el aula se tiende a crear, mejorar y conseguir una de las metodologías de instrucción primarias.

- Imaginación en el aula

Por ejemplo:

Proporcionar espacios

Aprendizaje innovador

# LA MOTIVACIÓN

## EN LA PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Explica y predice el comportamiento de los estudiantes, maestros y administradores en el entorno escolar.

- Explica y predice

Por ejemplo:

Comportamiento

Administradores

## FACTORES INTERNOS

Influyen mutuamente en la producción de comportamiento, y los factores externos también se influyen mutuamente.

- Factores externos

Por ejemplo:

Comportamiento

## MOTIVACIÓN DE LA COMPETENCIA

Tiene una larga y distinguida historia en psicología científica. De hecho, la motivación de la competencia ha sido el foco del trabajo teórico

- Epoca de James

Por ejemplo:

Psicología general

Psicología educativa