



**NOMBRE DEL ALUMNO: B KAREN ALTAMIRANO
BONIFACIO**

NOMBRE DEL DOCENTE : ORCAR CARRERI ROMERO

NOMBRE DE LA MATERIA: ORIENTACIÓN EDUCATIVA

**NOMBRE DE LA LICENCIATURA: PSICOLOGÍA
GENERAL**

CUATRIMESTRE: 8VO

The bottom of the page features decorative elements: a light blue shape on the left, a pink ribbon-like shape in the center, and a green brushstroke on the right.



LICENCIATURA EN
PSICOLOGÍA

La educación centrada en el cliente

Orientación educativa

LA EDUCACIÓN CENTRADA EN EL CLIENTE



PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

AUTONOMÍA

Se fomenta que los estudiantes tomen decisiones sobre su propio proceso de aprendizaje.

ADAPTACIÓN AL RITMO DEL ESTUDIANTE

Reconocer que cada estudiante tiene un estilo, ritmo y necesidades únicas de aprendizaje.

APRENDIZAJE ACTIVO

Los estudiantes aprenden al hacer, explorar y reflexionar en lugar de solo recibir información pasivamente.

RELACIÓN DOCENTE-ESTUDIANTE

Basada en la confianza, la empatía y la comunicación abierta (Rogers, 1983).

ROL DEL DOCENTE

PROMOTOR DE LA AUTOEVALUACIÓN

Fomenta que los estudiantes evalúen su propio progreso en lugar de depender únicamente de evaluaciones externas.

EVALUADOR DEL PROCESO EDUCATIVO

No solo califica el rendimiento, sino que también analiza el progreso del estudiante y ajusta sus estrategias pedagógicas para mejorar los resultados.

MODELO A SEGUIR

Su actitud, valores y ética profesional influyen en la formación integral del estudiante, promoviendo el respeto, la responsabilidad y la disciplina.

DISEÑADOR DE EXPERIENCIAS

Crea ambientes y actividades que motivan y desafían a los estudiantes.

FACILITADOR DEL APRENDIZAJE

Proporciona orientación y recursos para que los estudiantes exploren y construyan su conocimiento.

RETOS PARA IMPLEMENTAR EN ESTE MODELO EDUCATIVO

Demandas de tiempo y recursos para diseñar actividades personalizadas.

Resistencia al cambio por parte de docentes y estudiantes acostumbrados al enfoque tradicional.

Necesidad de formación docente en metodologías activas

MÉTODOS Y ESTRATEGIAS CLAVE

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

EVALUACIÓN FORMATIVA

Se utiliza para retroalimentar y mejorar el aprendizaje en tiempo real

APRENDIZAJE COLABORATIVO

Se fomenta el trabajo en equipo para resolver problemas y compartir conocimientos

Los estudiantes trabajan en proyectos que responden a problemas del mundo real.

GAMIFICACIÓN

Uso de elementos de juego para motivar a los estudiantes