

# Mi Universidad

Nombre del Alumno: valeria trujillo yañez

Nombre del tema: infografía (la educación centrada en el cliente)

Parcial : 2

Nombre de la Materia : Orientación Educativa

Nombre del profesor: Oscar Carreri Romero

Nombre de la Licenciatura : psicología

Cuatrimestre: 8

# LA EDUCACIÓN CENTRADA EN EL CLIENTE



## PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

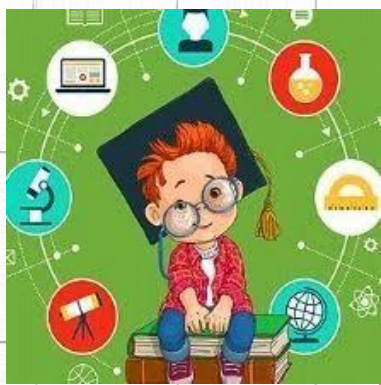
### APRENDIZAJE ACTIVO

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



### AUTONOMÍA

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



### RELACIÓN DOCENTE-ESTUDIANTE :

basada en la confianza, la empatía y la comunicación abierta



### ADAPTACIÓN AL RITMO DEL ESTUDIANTE :

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



### ROL DEL DOCENTE

En la educación centrada en el alumno, el docente actúa como:



Facilitador del aprendizaje :  
Proporciona orientación y recursos para que los estudiantes exploren y construyan su conocimiento



- **Promotor de la autoevaluación :**  
Fomenta que los estudiantes evalúen su propio progreso en lugar de depender únicamente de evaluaciones externas.

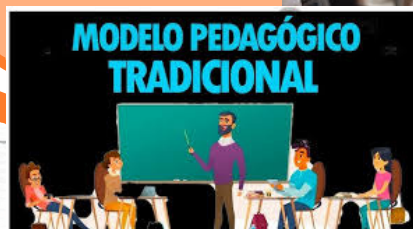


- **Diseñador de experiencias :** Crea ambientes y actividades que motivan y desafían a los estudiantes.

## RETOS DE IMPLEMENTAR ESTE ENFOQUE



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



Demandas de tiempo y recursos para diseñar actividades personalizadas.



Necesidad de formación docente en metodologías activas.



## MÉTODOS Y ESTRATEGIAS CLAVE

**APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP) :**

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



**APRENDIZAJE COLABORATIVO :**

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



# GAMIFICACIÓN :



Uso de elementos de juego para motivar a los estudiantes.



# EVALUACIÓN FORMATIVA :

Se utiliza para retroalimentar y mejorar el aprendizaje en tiempo real.

RETROALIMENTACION

