

	CONDUCTIVISMO
AUTORES	Skinner Watson Pavlov Thorndike
CARACTERÍSTICAS	<p>Estudia el comportamiento observable (la conducta humana, la cual analiza científicamente).</p> <p>Considera el entorno como un conjunto de estímulos-respuestas.</p> <p>Skinner extrapola la pedagogía de la conducta mediante la enseñanza programada, que se caracteriza por una definición explícita de los contenidos, una presentación secuenciada y de dificultad creciente de los contenidos, participación del estudiante, refuerzo inmediato de la información, individualización y registro de los resultados y evaluación continua.</p> <p>El paradigma conductista funciona con éxito cuando se trata de adquirir conocimientos memorísticos que supongan niveles primarios de comprensión. Sin embargo, dicha repetición no garantiza que se vaya a asimilar la nueva conducta, solo su ejecución, desconoce cuándo deberá hacerlo y no podrá aplicar estos conocimientos al resto de conocimientos adquiridos previamente.</p> <p>El conductismo funciona durante las etapas de infantil y primaria para trabajar conductas y hábitos, o para reconducir conductas desajustadas durante la educación secundaria, a través del diseño de un entorno adecuado de estímulos y respuestas, castigos y refuerzos. Igualmente, puede funcionar en la educación musical a la hora, por ejemplo, de mejorar la velocidad.</p>
OBJETIVOS EDUCATIVOS	<p>Son establecidos por el docente, deben detallar la conducta observable que se espera medir.</p> <p>El alumno es una "tabla rasa" que está vacío de contenido.</p> <p>El aprendizaje es gradual y continuo, cuando logras que los estudiantes den las respuestas adecuadas en función del estímulo. Propone un cambio en la forma del comportamiento.</p> <p>Los objetivos del conductismo consisten en lograr que el alumno adquiera destrezas, hábitos o habilidades específicas ante situaciones determinadas ("saber hacer"), es decir, se trata de objetivos funcionales y prácticos, o mejor dicho, los objetivos son operativos.</p> <p>Este paradigma concibe que hay aprendizaje por parte del alumno cuando este memoriza y comprende la información, pero no se le exige en ningún momento que sea creativo o que elabore la información. El aprendizaje debe manifestarse a través de conductas medibles.</p>

	CONDUCTIVISMO
ROL DEL DOCENTE	Dirige todo el proceso de enseñanza-aprendizaje diseñando acciones de estímulo-respuesta y los refuerzos, castigos o estímulos adecuados. El docente es el sujeto activo del proceso de aprendizaje, puesto que es quien diseña todos los objetivos de aprendizaje, así como los ejercicios y actividades encaminados a la repetición y la memorización para la realización de las conductas correctas, en base a un sistema de castigos y premios.
ROL DEL ESTUDIANTE	El estudiante es el sujeto pasivo, se considera que es como una "tabla rasa" que está vacío de contenido, y que debe trabajar en base a la repetición para memorizar y repetir la conducta requerida por el docente. Su aprendizaje tiene un papel activo aunque es reactivo ante los estímulos recibidos.
INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES	Se basa en una relación de buen comportamiento, no de creación de conocimiento. Los estudiantes son seres autodisciplinados que responden ante los estímulos ambientales, cuyas tareas de interacción requieren de la aprobación del profesor, quien observa, mide y evalúa de forma directa.
RELACIÓN DOCENTE ALUMNO	La relación docente alumno es una situación asimétrica, en que el docente juega el papel activo de la instrucción, a través de una programación exhaustiva del entorno, los estímulos, castigos y refuerzos, así como de los objetivos didácticos y de los ejercicios y actividades que se realizarán para lograr aprender la conducta deseada. Mientras tanto, el alumno es el sujeto pasivo, que únicamente recibe la información y repite las actividades hasta que las memoriza, sin realizar ningún tipo de pensamiento creativo ni de conexiones con sus otros aprendizajes previos.
EVALUACIÓN	El aprendizaje se produce cuando hay un cambio en la conducta. Se evalúan aquellos fenómenos que son medibles y observables, resultado de un aprendizaje de estímulos y respuestas. No se tienen en cuenta durante el proceso de aprendizaje la motivación o el pensamiento, puesto que no son aspectos medibles ni observables. La evaluación se basa en pruebas objetivas, como tests y exámenes basados en los objetivos propuestos. El alumno habrá aprobado y obtendrá un premio por ello cuando se observe el cambio de conducta que se ha trabajado durante el curso.
APLICACIÓN DE LAS TICS	Propuesta digitalizada de la enseñanza programada, que presentan un temario y una serie de ejercicios y preguntas y respuestas encaminadas a verificar su comprensión y adquisición por parte del alumno, gracias a una fuerte carga repetitiva. Su origen radica en los supuestos de la enseñanza programada de Skinner basada en una rudimentaria presentación secuencial de preguntas y en la sanción correspondiente a las respuestas erróneas de los alumnos.
Versión: 210515	Construcción Miguel Angel Rojas como adaptación de http://teduca3.wikispaces.com