



Gianluca Vagnarelli



CV

**Offida,
Italia**

**Investigador
EDUemprendedor
i-estrategias
Una puesta
en marcha
cívica**

**Narración de
la innovación
en la
investigación
para el
cambio social**

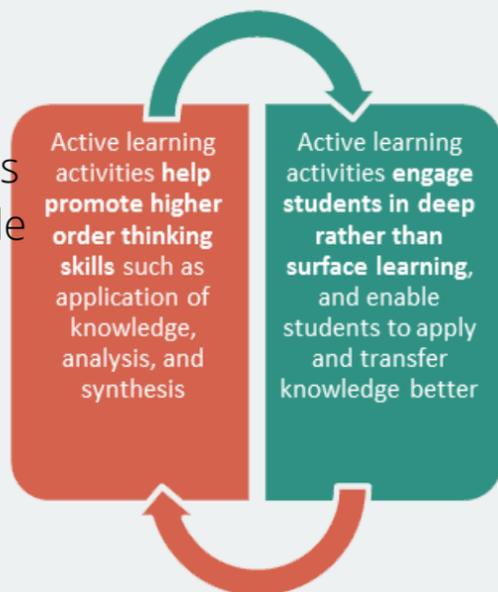
Itinerario Pedagógico



Aprendizaje activo

es una metodología de enseñanza que anima a los estudiantes a participar directamente y aprender "haciendo" y un método de instrucción en el que los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje, en lugar de sentarse en silencio y escuchar. Las experiencias de aprendizaje activo incluyen:

- discusión y debate
- grupo de trabajo y aprendizaje en equipo/basado en proyectos
- simulaciones y juegos de rol
- estudios de casos y presentaciones de estudiantes



Source: Queensu.ca/

Storytelling

Este enfoque permite llegar a un público más amplio a través de un modelo informativo que combina emociones, autenticidad y respeto. La creación de historias ofrece la oportunidad de construir, difundir y confirmar una identidad para una estrategia a largo plazo que pone a las personas y sus historias en el centro del mensaje.



Gamificación

Una metodología didáctica para experiencias más atractivas. Juegos educativos y narrativos creados para la formación en el sector turístico.



Source:
MIND Research Institute
E-learning Industry



i-strategies

¡Explora el juego i-strategies para experimentar el patrimonio inmaterial de la región de Las Marcas a través de historias locales auténticas y divirtiéndote!



Tecnología

La tecnología es un factor crucial en los enfoques de aprendizaje activo, ya que ayuda a los estudiantes a desarrollar nuevas habilidades en y a través de la tecnología y a construir nuevas carreras.

Herramientas digitales y de código abierto

- Kahoot
- Canva
- Magisto para edición de vídeo
- AudaCity para el aprendizaje activo



Canva

AudaCity fomenta la participación activa de los estudiantes y un aprendizaje más profundo a través de la creación de contenido (por ejemplo, podcasts) y les permite mostrar su comprensión a través de multimedia en lugar de exámenes o trabajos.



Correlación entre herramienta digital y vía de aprendizaje

No existe una herramienta digital perfecta: la elección de la herramienta más adecuada depende del proyecto educativo concreto (en términos de contexto y contenidos) que el educador quiera llevar a cabo.

TIC y herramientas digitales para un enfoque e interacción colaborativos

Es fundamental utilizar herramientas y tecnologías digitales (teléfonos, ipad, por ejemplo) que impulsen los grupos de trabajo y el enfoque de colaboración entre los alumnos para aumentar la comunicación, la formación de equipos y las habilidades de resolución de problemas.



CANVA para el Elevator Pitch dentro de i-strategies

En el marco de un proyecto de trabajo escolar financiado por la UE, los alumnos utilizaron Canva para crear sus presentaciones para una entrevista de trabajo que luego compartieron con las pymes locales para presentarse a posibles futuros empleadores.

Potenciaron sus habilidades digitales y comunicativas y aprendieron a afrontar una entrevista de trabajo.





Co-funded by the European Union



COMO SER UN EDUPRENEUR

1- Habilidades económicas, financieras y de estrategia empresarial

Estas competencias son esenciales para iniciar un negocio y gestionar los aspectos financieros de la nueva actividad económica.



2- Diseño instruccional, diseño de proyectos europeos y habilidades de redacción.

La capacidad de crear y planificar proyectos e itinerarios educativos a nivel nacional y de la UE es importante para un emprendimiento educativo exitoso.

3- Pensamiento Crítico

Se requiere la capacidad de "pensar fuera de lo común" para crear horizontes educativos nuevos e innovadores. ¡Ser creativo!



More info...



Co-funded by the European Union



Lanbide Heziketako ikastetxe publikoen sarea
Red de centros públicos de Formación Profesional



Project Number
2022-1-ES-KA220-VET-000089686

This project has been funded with support from the European Commission. This document and its contents reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use, which may be made of the information contained therein.