



Ana Paulino

Breve CV

Oporto,
Portugal

Especialista
en Educación

Consultoría
de
proyectos
educativos.



Co-funded by
the European Union

Itinerario Pedagógico

ENFOQUE CENTRADO EN EL ALUMNO

Un enfoque centrado en el alumno prioriza las necesidades e intereses de cada estudiante, reconociendo sus habilidades únicas. Permite a los estudiantes tomar posesión de su viaje de aprendizaje y fomentar una comprensión y un compromiso más profundos con la materia.



APRENDIENDO ESTRATEGIAS

Las estrategias de aprendizaje activo son esenciales, ya que brindan a los alumnos la propiedad de sus rutas de aprendizaje y hacen que la experiencia de aprendizaje sea más relevante y significativa para cada uno de ellos.

Cuando tienen acceso a diferentes estrategias que recuerdan su papel activo en el proceso de aprendizaje, la experiencia de aprendizaje ciertamente se optimiza para ellos, con un impacto positivo en la adquisición y expresión del aprendizaje.

PREFERENCIAS DE APRENDIZAJE

Los individuos tienen diferentes formas de procesar información y adquirir conocimientos. Al identificar estas preferencias, los educadores pueden optimizar la experiencia de aprendizaje de cada estudiante. Ya sea visual, auditiva, cinestésica o una combinación de modalidades, la instrucción personalizada puede mejorar la comprensión y la retención..





Tecnología

INSPIRACIÓN DE LOS ESPACIOS CREADORES

Los Makerspaces se inspiran en los principios del aprendizaje práctico, la creatividad y la colaboración. Están influenciados por el movimiento maker, que enfatiza el valor de retocar y experimentar para fomentar la innovación y las habilidades de resolución de problemas. Los Makerspaces están diseñados para brindar a las personas acceso a herramientas, tecnologías y materiales que fomentan la exploración y el desarrollo de habilidades prácticas, permitiéndoles convertir ideas en creaciones tangibles.



VREALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA

LA REALIDAD VIRTUAL (VR) Y LA REALIDAD AUMENTADA (AR) BRINDAN EXPERIENCIAS INMERSIVAS E INTERACTIVAS EN LA EDUCACIÓN.

LA REALIDAD VIRTUAL CREA ENTORNOS SIMULADOS, MIENTRAS QUE LA REALIDAD AUMENTADA SUPERPONE ELEMENTOS DIGITALES EN EL MUNDO REAL.

La realidad virtual y la realidad aumentada abordan diversos estilos de aprendizaje, haciendo que la educación sea más atractiva y personalizada. Estas tecnologías revolucionan el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes explorar y experimentar temas de maneras inimaginables, profundizando su comprensión sobre ellos.



HERRAMIENTAS DE CREACIÓN

Existen muchas herramientas digitales que permiten la creación de contenidos, brindando diferentes medios para expresar conocimientos, como documentos, hojas de cálculo, creación y edición de fotografías y videos, croma y software de dibujo y composición. Por ejemplo, Canva es una herramienta de diseño gráfico en línea de uso gratuito que los educadores y estudiantes pueden utilizar para comunicar información fácilmente y crear materiales visualmente atractivos e interactivos a partir de una amplia gama de plantillas para presentaciones, infografías, carteles y otras ayudas visuales.





Co-funded by
the European Union



COMO SER UN EDUPRENEUR

ESTRATEGIAS INNOVADORAS

Abordar el escenario educativo con una perspectiva innovadora o disruptiva que haga uso de estrategias pedagógicas innovadoras.



INSTRUCCIÓN BASADA EN EVIDENCIA

Utilice instrucción basada en evidencia para defender y difundir las estrategias y herramientas propuestas..

PENSAMIENTO ESTRATEGICO

Piense estratégicamente en cómo implementar mejor esas estrategias para lograr un impacto más amplio.



Más info...



Co-funded by
the European Union



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

