



**Ismail Hidayat**

## Breve CV

Izmir,  
Turquía

Entrenador y  
Cofundador

Estudio  
BICARA

Capacitación en  
Emprendimiento  
Juvenil

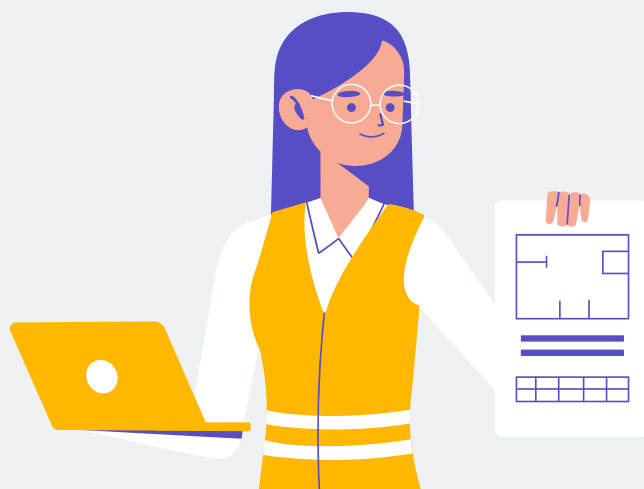


Co-funded by  
the European Union

# Itinerario Pedagógico

## Múltiples medios de representación

Proporcionar formas diversas y flexibles de presentar información y contenido. Esto puede incluir ofrecer materiales en diferentes formatos (texto, audio, video), usar ayudas visuales y multimedia e incorporar ejemplos y contextos del mundo real.



## Múltiples medios de participación

Fomente la motivación y el interés del alumno proporcionándole varias vías para interactuar con el contenido. Incorpore las opciones del alumno, ofrezca experiencias de aprendizaje auténticas y significativas y cree un entorno de aula inclusivo y de apoyo. Esto puede implicar el uso de herramientas tecnológicas, la incorporación de actividades interactivas, la promoción del aprendizaje colaborativo y la conexión del plan de estudios con los intereses y experiencias de los alumnos.

## Personalización y Diferenciación

Reconocer y abordar las necesidades individuales de los alumnos. Recopile datos sobre las fortalezas, los desafíos y las preferencias de los alumnos y utilice esta información para adaptar la instrucción y el apoyo. Proporcione rutas de aprendizaje personalizadas, ofrezca recursos o andamios adicionales para los estudiantes con dificultades y brinde oportunidades para que los estudiantes establezcan sus objetivos y supervisen su progreso.





# Tecnología

## Las plataformas LMS

Learning Management Systems como Moodle, Canvas o Google Classroom proporcionan un centro centralizado para organizar y entregar materiales del curso, tareas y evaluaciones.

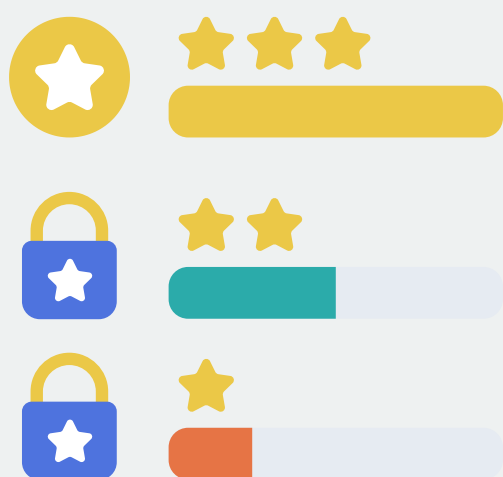


## Herramientas de creación multimedia

Herramientas como Adobe Spark, Canva o Piktochart permiten a los emprendedores crear contenido multimedia atractivo, incluidos vídeos, infografías, presentaciones y gráficos interactivos.

## Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR):

Los emprendedores educativos pueden aprovechar las herramientas de realidad virtual y realidad aumentada para crear experiencias de aprendizaje inmersivas que transporten a los estudiantes a entornos virtuales o superpongan contenido digital en el mundo real.



## Plataformas de gamificación

Los emprendedores educativos pueden utilizar herramientas de gamificación, como Kahoot, Quizizz o Classcraft, para agregar elementos similares a los de un juego al proceso de aprendizaje. Involucran a los estudiantes a través de cuestionarios, desafíos interactivos y recompensas, fomentando la motivación, la participación activa y la retención de conocimientos.



Co-funded by  
the European Union



# Como ser un EDUPRENEUR

## Conocimiento del panorama educativo

Los emprendedores educativos deben tener un conocimiento profundo del sistema educativo, incluidas las tendencias, desafíos y oportunidades actuales. Deben mantenerse actualizados sobre investigaciones, políticas y prácticas en educación, lo que les permitirá identificar áreas de mejora y soluciones innovadoras.

## Mentalidad empresarial

Los edupreneurs deben poseer una mentalidad emprendedora, caracterizada por la creatividad, la resiliencia, la adaptabilidad y la voluntad de asumir riesgos. Deben ser proactivos a la hora de identificar y aprovechar oportunidades de innovación y cambios positivos en la educación.

## Alfabetización Tecnológica

Los emprendedores educativos deben estar familiarizados con las tecnologías emergentes y sus posibles aplicaciones en la educación. Deben tener un buen conocimiento de las herramientas digitales, los sistemas de gestión del aprendizaje y las plataformas educativas para aprovechar la tecnología de manera efectiva y mejorar las experiencias de enseñanza y aprendizaje.

# Más info...



Co-funded by  
the European Union



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

