



MICHAEL THOMAS BENNETT

TÉCNICO DE DESARROLLO PROFESIONAL EN IEDUCANDO

Michael Thomas Bennet forma parte del equipo de desarrollo profesional de ieducando como formador senior. Estadounidense de nacimiento, completa en España sus estudios de magisterio dedicándose desde entonces a la educación en la Comunidad de Madrid. Actualmente investiga sobre los aportes de la neurociencia al ámbito educativo y su aplicación. Dirige varias páginas web y blogs que tratan sobre metodologías activas y proporciona una amplia gama de recursos tanto para profesores como para alumnos y padres.

“Tengo interés en cómo potenciar el aprendizaje de mis alumnos. Mi misión es despertar tanto en ellos el don de la curiosidad. Gracias a la incorporación de elementos del mundo circense, la magia y el juego en mi mi repertorio docente creo experiencias apasionantes e inolvidables para mis alumnos.”

- Técnico de desarrollo profesional en ieducando
- Profesor de la asignatura 'Innovación educativa y TIC's aplicadas a la enseñanza de la lengua inglesa.'
- Universidad Rey Juan Carlos.
- Columnista Colaborador con la revista "Magisterio"
- Diplomatura de Magisterio de Lengua Extranjera - Inglés.
- Universidad Complutense de Madrid.
- Máster en Neurodidáctica. Universidad Rey Juan Carlos
- Google Certified Educator 1 & 2.
- Google Certified TrainerFormador en didáctica y metodologías activas en NIUCO.
- Profesor en Humanitas Bilingual School Tres Cantos, Colegio Internacional Aravaca y Centro Educativo Zola Las Rozas.
- Publicaciones
 - Flipped Playground www.flippedplayground.wordpress.com
 - Didáctica Mágica www.didacicamagica.wordpress.com
 - Origami - A gateway to project based learning www.mrorigamichael.com
 - El Principito Histórico - Gamificación y aprendizaje basado en proyectos <http://dmichaelthomasbenn.wixsite.com/principitohistorico>
 - <http://scenio.es/el-principito-historico-gamificacion-abp>
 - Vindrogames - Games and learning www.dmichaelthomasbenn.wixsite.com/vindrogames



1ER ENCUENTRO EDUCATIVO: LLÉVATE EL ÉXITO