

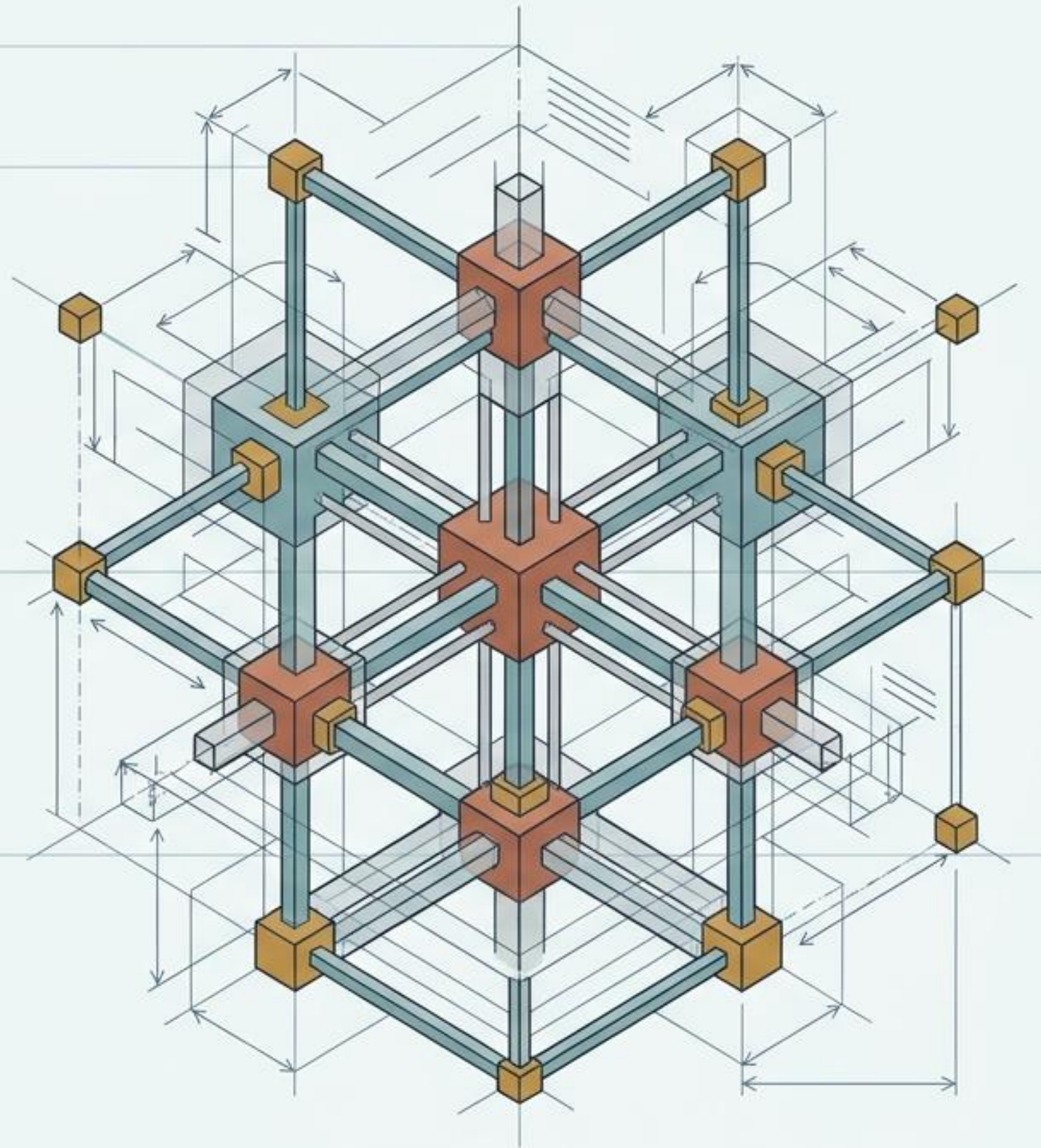
Diseñando el Ecosistema Digital de Aprendizaje

Integración de tecnologías con sentido pedagógico para el docente innovador.



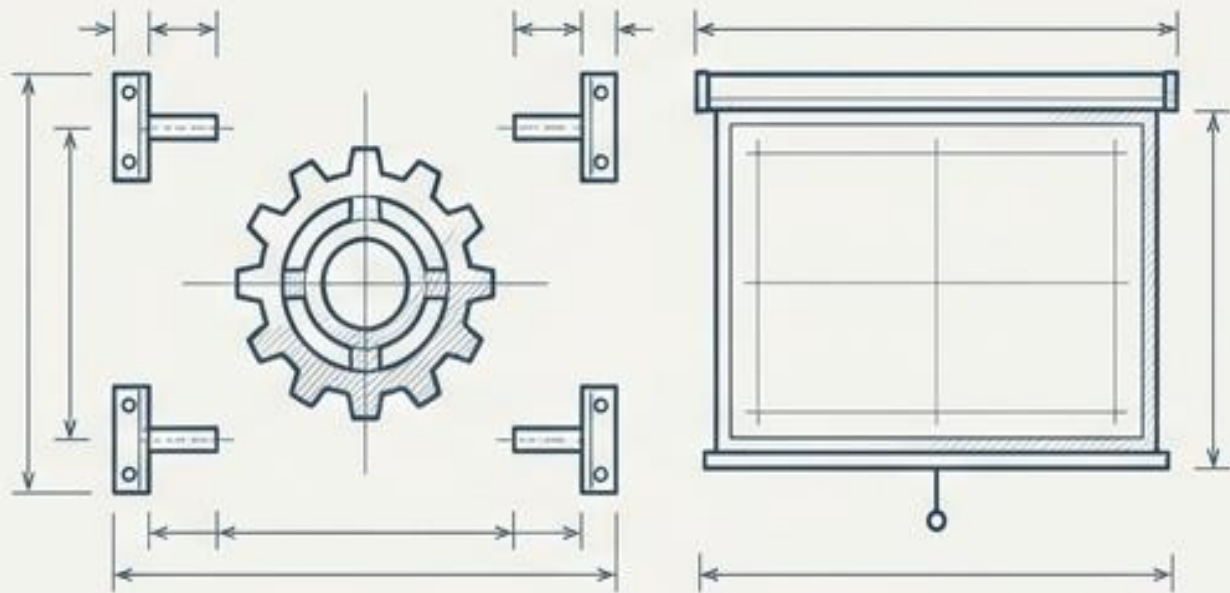
Dr. C. Liuván Nuñez Díaz

Posgrado en Innovación Educativa



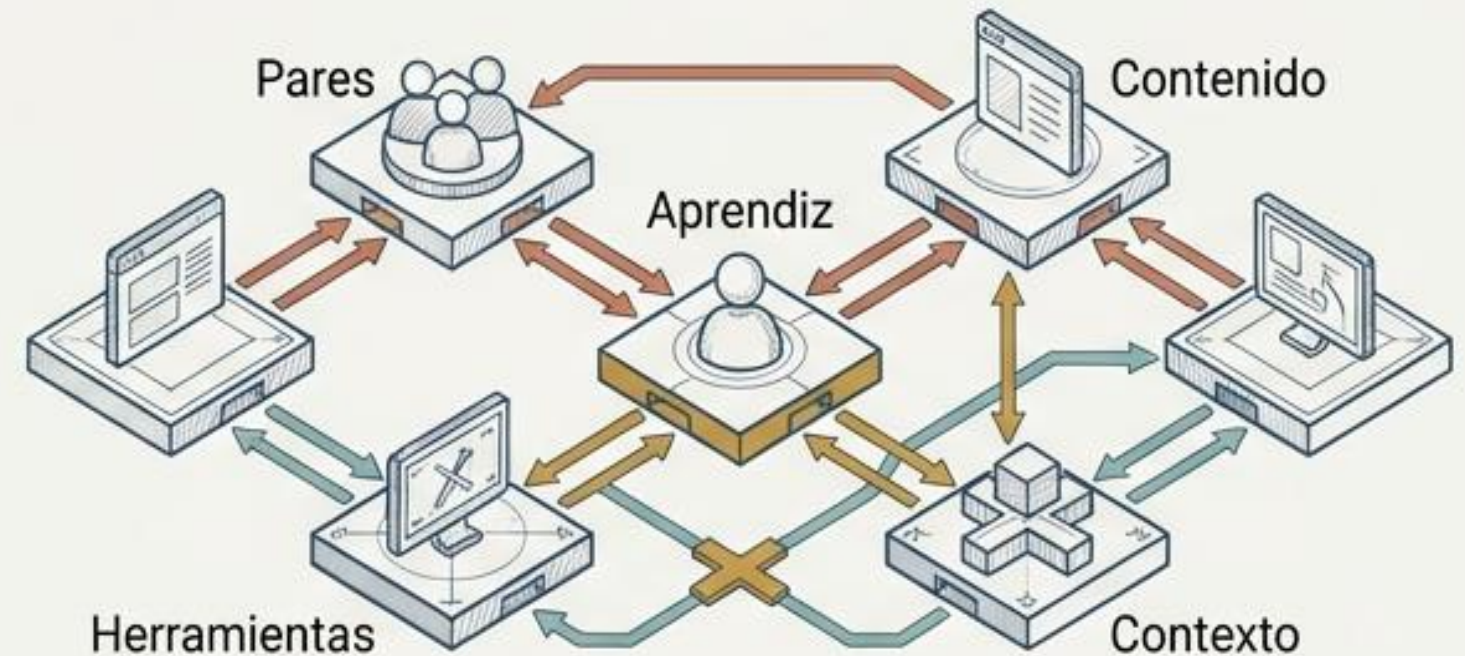
De la Herramienta Aislada al Ecosistema Vivo

Visión Instrumental



Riesgo del tecnocentrismo: La herramienta eclipsa el aprendizaje. Una pizarra digital usada solo para proyectar texto es un callejón sin salida.

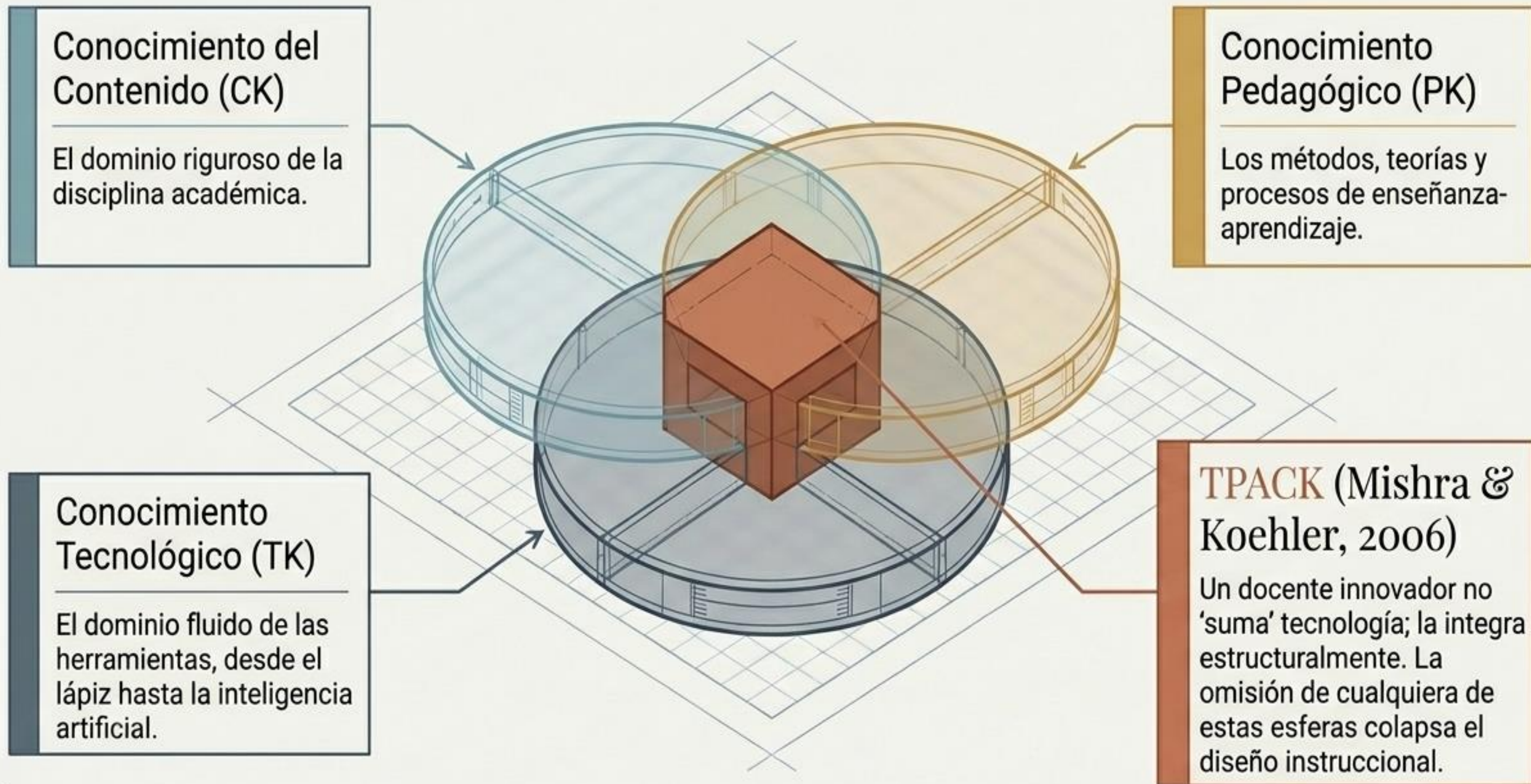
Visión Ecológica



La tecnología no mejora la educación por sí misma. Actúa como mediadora cultural (Vygotsky) y amplificadora cognitiva (Salomon).

“El verdadero cambio transforma al estudiante en una ‘persona-más’ (person-plus) mediante el diseño didáctico.” — Perkins (1992)

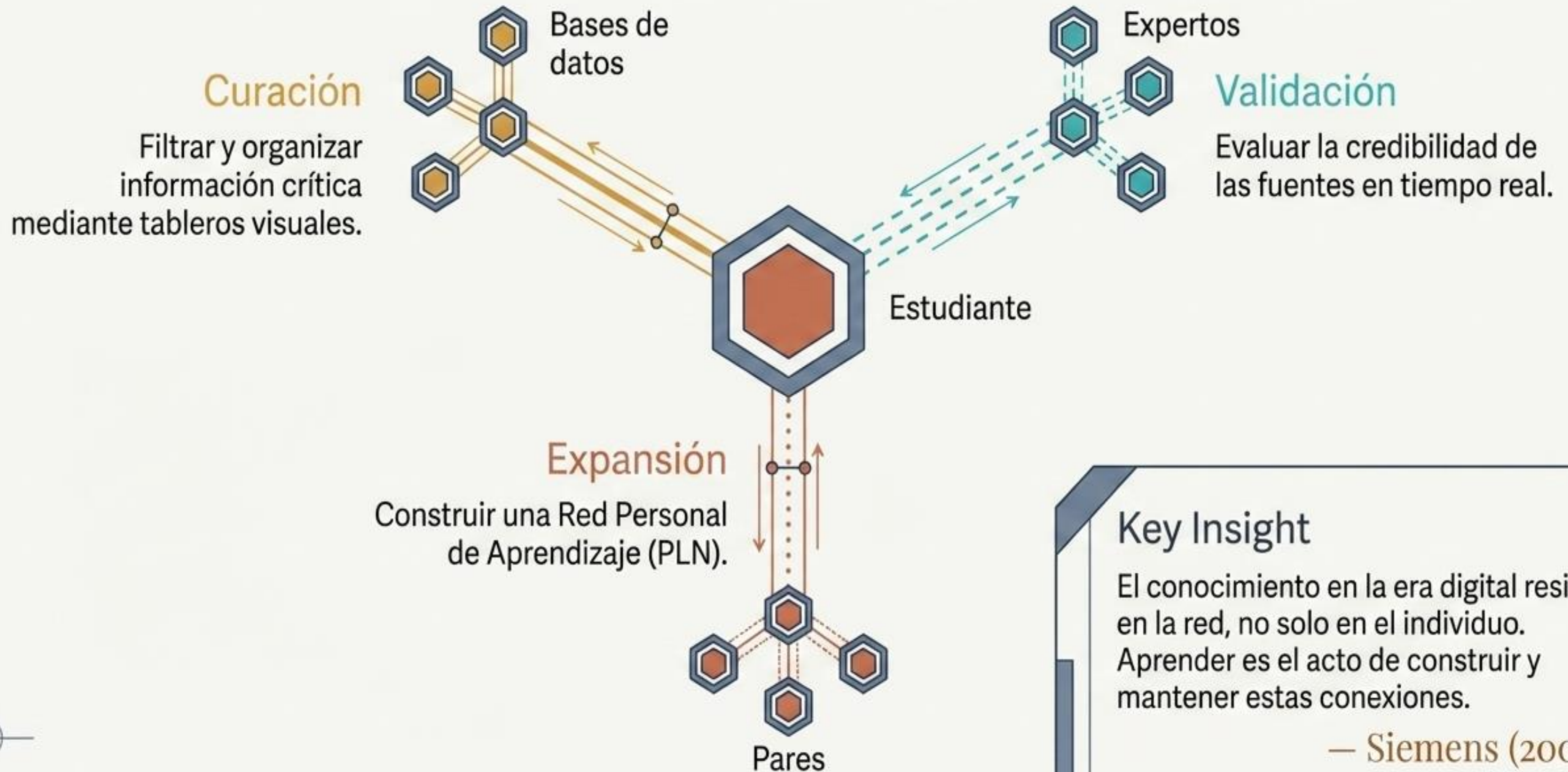
El Núcleo de la Innovación Didáctica



Elevando la Complejidad Cognitiva



Navegando el Conocimiento Distribuido



Key Insight

El conocimiento en la era digital reside en la red, no solo en el individuo. Aprender es el acto de construir y mantener estas conexiones.

— Siemens (2005)

Arquitectura de los Entornos Virtuales



Entornos Virtuales (LMS)

Ejemplos: Moodle, Canvas, Chamilo.

Propósito: Espacio estructurante. Gestión formal, diseño de secuencias didácticas y evaluación estructurada (Ej: coevaluación).

Control: Institucional / Alto.



Entornos Personales (PLE/PLN)

Ejemplos: Symbaloo, Netvibes, RSS.

Propósito: Curación individual. El alumno gestiona y agrega sus propias fuentes de conocimiento continuo.

Control: Estudiante / Total.



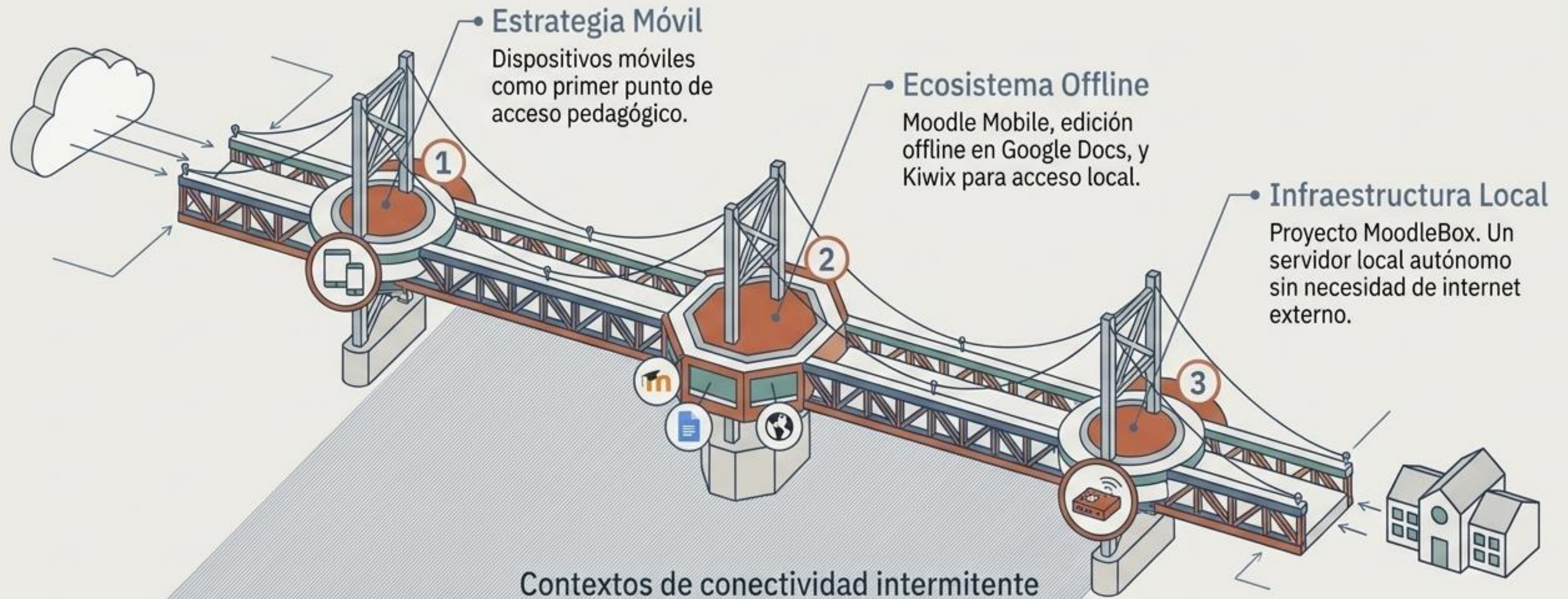
Redes Sociales Académicas

Ejemplos: X, LinkedIn, ResearchGate.

Propósito: Microdebates, seguimiento de expertos, difusión global. Producción cívica y responsable.

Control: Público / Abierto.

Tendiendo Puentes sobre la Brecha Digital



La falta de conectividad es un problema técnico, pero el diseño de alternativas accesibles es un imperativo pedagógico.

Diseño de Materiales: Reduciendo la Carga Cognitiva

Evitar

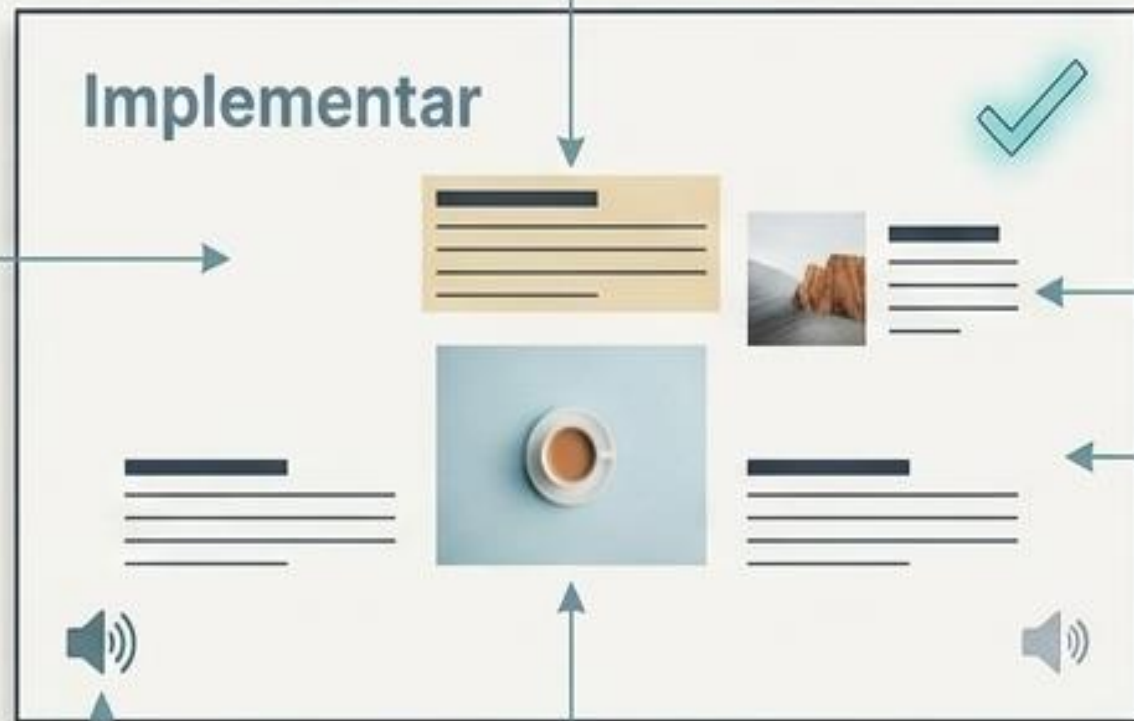


Coherencia:
Eliminar elementos decorativos irrelevantes.

Señalización:
Destacar visualmente la información esencial.

Contigüidad:
Integrar texto e imagen cercanos espacialmente.

Implementar



Modalidad:
Narración en audio + imagen es superior a texto denso.

Personalización:
Uso de tono conversacional (Canva, OBS Studio).

Invertir el Flujo: El Video como Activador



Diseño Efectivo:

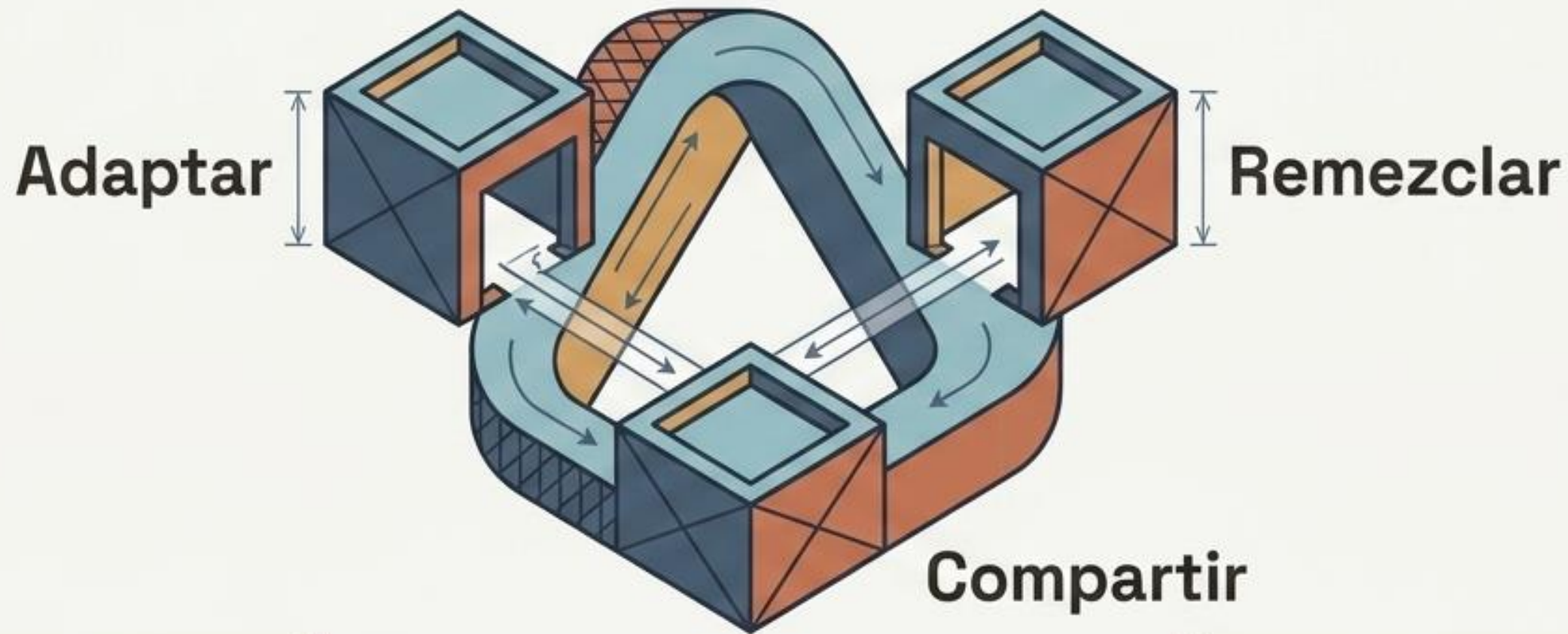
Duración óptima de 4-7 minutos para retención.
Estructura: Activar saberes -> Contenido nuclear -> Desafío.
Accesibilidad mediante subtítulos.

Herramienta Clave:

Edpuzzle. Permite insertar preguntas intercaladas en el video, transformando la visualización pasiva en recuperación activa de información.



Cultura de Cooperación: Recursos Educativos Abiertos



Definición:	
Materiales de enseñanza e investigación en dominio público o con licencia abierta (Creative Commons). (UNESCO, 2019)	

Repositorios Estratégicos:	
OER Commons, Procomún, Merlot, Khan Academy.	

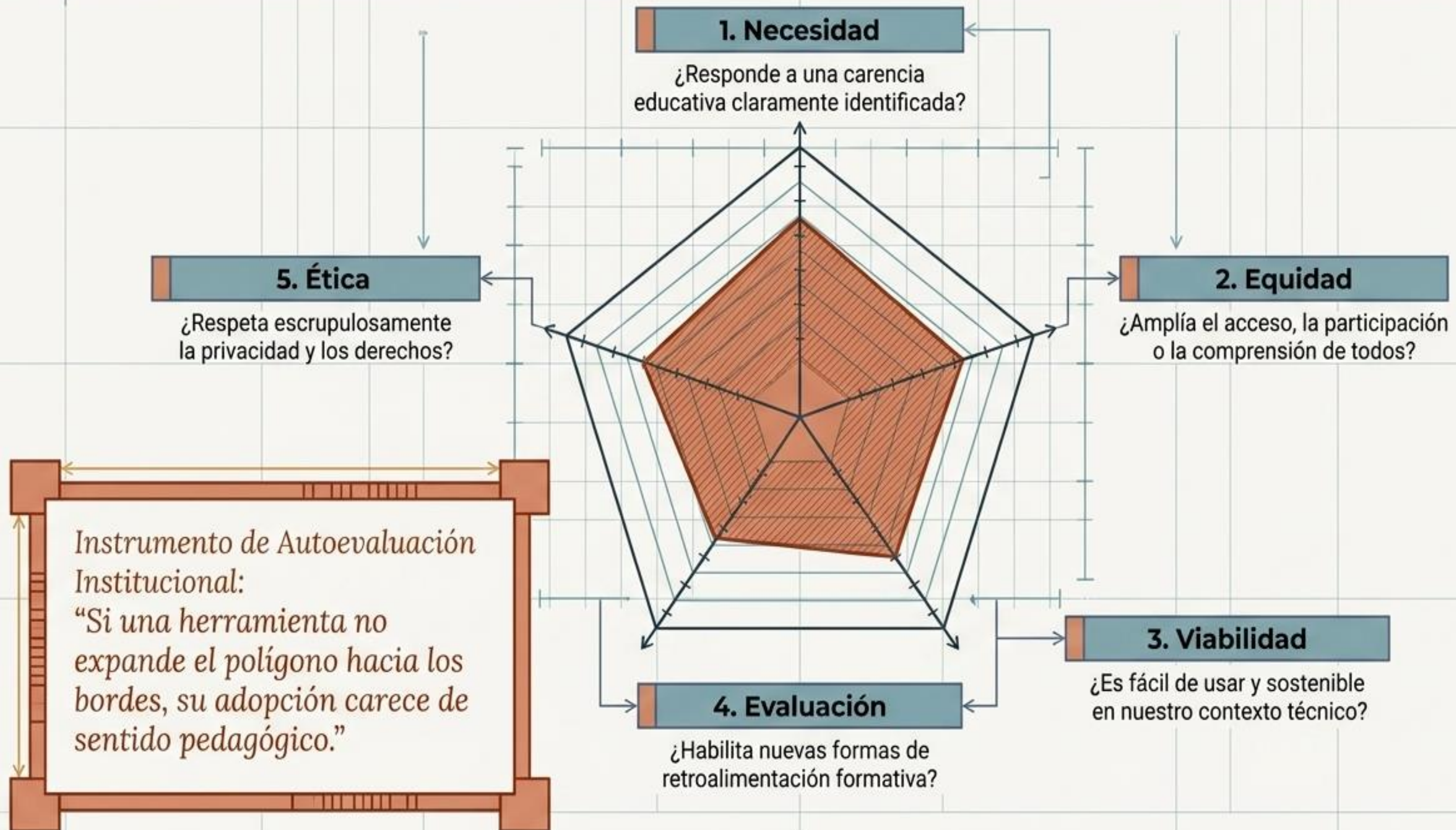
El Rol Docente:	
Transición del consumo pasivo a la curaduría crítica. El diseño instruccional moderno requiere ensamblar piezas abiertas existentes antes de construir desde cero.	

El Perímetro Ético: Habitabilidad y Ciudadanía Digital

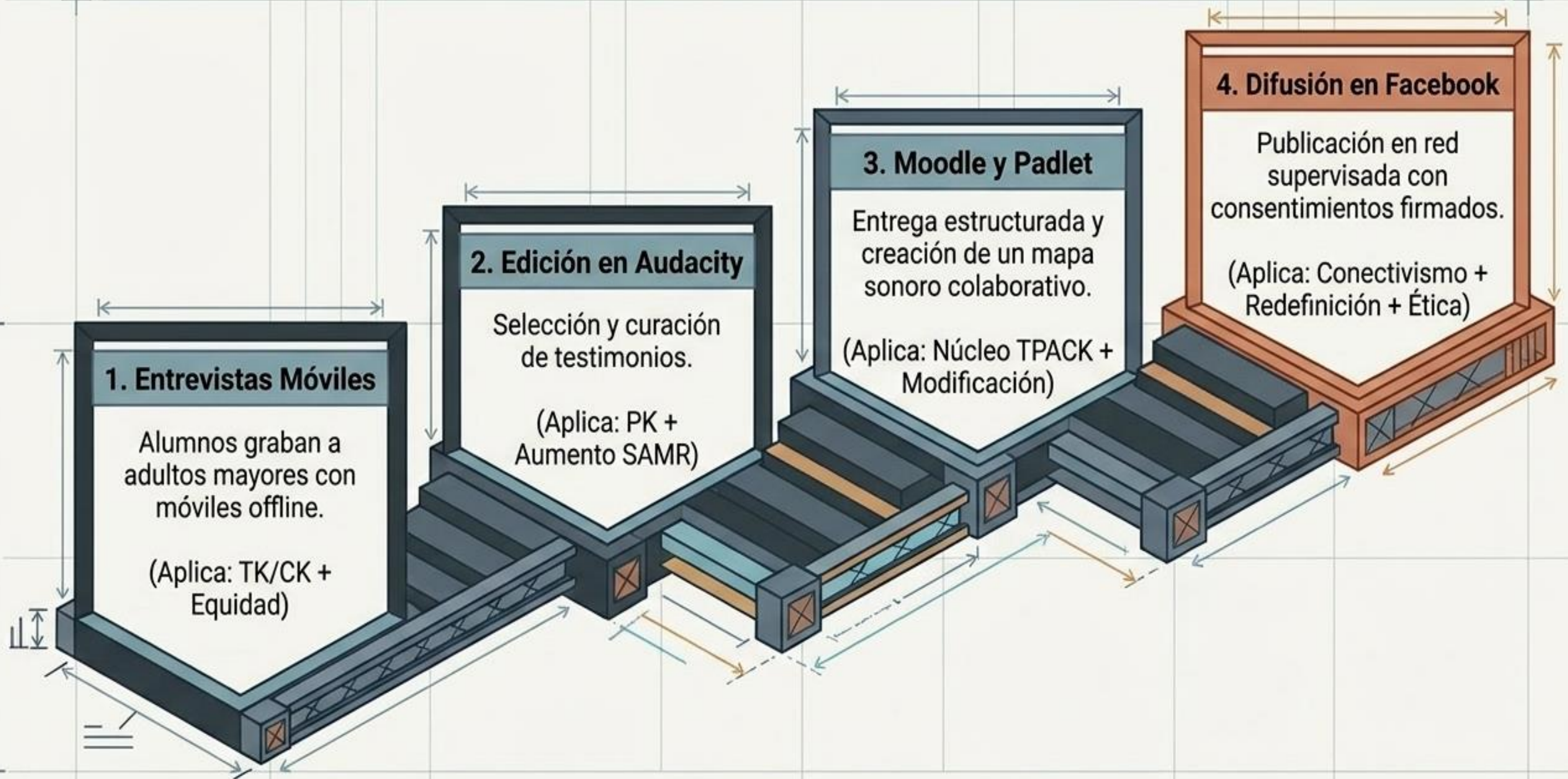


“ La ciudadanía digital exige pasar de **consumidores vulnerables** a **prosumidores críticos** que habitan la red con evidencia y empatía.

Matriz de Decisión: Evaluación de Tecnología



El Sentido Pedagógico en Acción



El Desafío del Arquitecto Digital

La tecnología solo transforma la educación cuando transforma la relación entre quien enseña, quien aprende y el saber.

El Reto:

Diseñar una secuencia didáctica que alcance el nivel "Modificación" o "Redefinición" (SAMR), integrando al menos un recurso offline estratégico y un espacio de interacción ética.