

Curso: Pedagogía e Innovación Tecnológica

Objetivo: Transformar de manera integral el entorno de aprendizaje universitario mediante la implementación sistémica de metodologías activas (como el aprendizaje basado en proyectos, el aula invertida y la gamificación) y la integración estratégica de herramientas digitales avanzadas. El propósito es trascender el modelo de instrucción pasiva para consolidar un ecosistema educativo que empodere al estudiante, potenciando su pensamiento crítico, su capacidad de resolución de problemas complejos y una colaboración real y efectiva que responda a los desafíos dinámicos del entorno profesional y social contemporáneo.

Sesión 1: El Modelo SAMR y la Arquitectura del Aprendizaje

- **Concepto:** La tecnología no es el fin, sino el medio. Diferencia entre "adornar" una clase y "transformar" el aprendizaje.
- **Contenido:** Los niveles de integración: Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición (SAMR). Cómo pasar de consumir información a producir conocimiento.

Sesión 2: Neuroeducación y Diseño Multimedia (Carga Cognitiva)

- **Concepto:** Cómo aprende el cerebro frente a estímulos digitales. El principio de "Menos es Más".
- **Contenido:** Los 12 principios de Richard Mayer para el aprendizaje multimedia (coherencia, señalización y redundancia). Evitar la distracción cognitiva para mejorar la retención.

Sesión 3: Gamificación y Aprendizaje Cooperativo en la Nube

- **Concepto:** El juego como estructura y la nube como espacio de co-creación.
- **Contenido:** Mecánicas de juego (narrativa, retos, feedback) aplicadas a contenidos serios. Uso de documentos compartidos para la "Interdependencia Positiva".

Sesión 4: Evaluación Auténtica y Portafolios Digitales

- **Concepto:** Evaluar competencias, no solo memoria. El fin de la "Caja Negra" del examen tradicional.
- **Contenido:** El E-Portafolio como evidencia del proceso de aprendizaje. Retroalimentación entre pares (co-evaluación) y rúbricas de desempeño digital.