



Universidad
de La Laguna

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA:

El hipervídeo en la docencia universitaria

1. Datos Descriptivos de la Asignatura

Asignatura:

- Titulación: Educación
- Rama de conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas
- Departamento: Didáctica e Investigación Educativa
- Área de conocimiento: Didáctica y Organización Escolar
- Dirección Web de la asignatura: <http://campusvirtual.ull.es/ocw/course/view.php?id=99>
- Idioma: Español

2. Prerrequisitos para cursar la asignatura

Esenciales / Recomendables:

- Conocimientos básicos de navegación web
- Competencia básica de utilización del ordenador, teclado y ratón
- Ordenador con altavoces o con auriculares y, preferiblemente, cámara web
- Navegador Firefox (Popcorn Maker, la herramienta de hipervídeo, funciona con Firefox)
- Tener los complementos del sistema actualizados (Adobe Flash, Java, Firefox)

3. Profesorado que imparte la asignatura

Coordinación / Profesor/a 1: Paloma López-Reillo

- Departamento: Didáctica e Investigación Educativa
- Centro: **Facultad de Educación**
- Correo electrónico: preillo@ull.edu.es
- Dirección web del docente:

Profesor/a 2: Eduardo Negrín Torres

- Departamento: Didáctica e Investigación Educativa
- Centro: **Facultad de Educación**
- Correo electrónico: enegrin@ull.edu.es
- Dirección web del docente:

4. Contextualización de la asignatura

- Perfil Profesional: Tecnología educativa, Comunicación Educativa, Creación Audiovisual

5. Objetivos

Objetivos de la asignatura

- Reconocer conceptos relacionados con el saber hacer en el campo de la creación audiovisual hipermedia y transmedia
- Comprender la importancia de asumir un rol activo como emisor/receptor de conocimientos en el contexto de la sociedad líquida actual
- Trabajar distintos recursos didácticos para ejercer un rol activo en la generación de conocimientos en el

ámbito formativo, según indican las pautas del EEES (Bologna, 1999).

- Crear materiales audiovisuales interactivos de forma autónoma
- Generar uno o varios hipervídeos con contenidos audiovisuales propios y/o de otros creadores con la intención de aportar conocimiento sobre un tema de interés particular

6. Competencias

Competencias desarrolladas en la asignatura

- Desarrollo de la dimensión Información de la Competencia Digital: filtrar, organizar y reinterpretar la información en la red.
- Desarrollo de la dimensión Comunicación de la Competencia Digital: interactuar en las redes sociales de difusión de la información para comunicar apropiadamente aquellos conocimientos que se generan en el proceso de investigación y de creación.
- Desarrollo de la dimensión Creación de Contenido de la Competencia Digital: elaborar de forma autónoma y grupal creaciones audiovisuales originales, haciendo uso de distintas herramientas expresivas de comunicación disponibles en la web 2.0.
- Desarrollo de la Competencia Aprender a Aprender: crear entramados audiovisuales interactivos con el objetivo de poner en juego los conocimientos adquiridos durante un proceso de investigación y, paralelamente, para ofrecer a otros usuarios un recurso didáctico de aprendizaje.
- Desarrollo de la Competencia de Reciclaje e Interacción Web: cocrear, reciclar y difundir libremente conocimientos relevantes propios o ajenos, existentes o de nueva creación, en la web 2.0, con el objetivo de contribuir a la mejora social en la actual "sociedad del aprendizaje".

7. Contenidos de la asignatura

Módulo I

- Profesores: Paloma López-Reillo y Eduardo Negrín Torres
- Temas (epígrafes):
 1. La sociedad aumentada y las nuevas formas comunicativas
 2. La remezcla y la cocreación web: una oportunidad para la participación activa del ciudadano en la red
 3. El hipervídeo, un recurso didáctico para la creación audiovisual hipermedia y transmedia
 4. Narrativas no lineales y escenarios de aprendizaje: ¿cómo hago un hipervídeo didáctico?
 5. El Documento de Orientaciones Didácticas (DODA): guía práctica para pasar a la acción
 6. Tu opinión es importante: participación del alumnado virtual

8. Metodología

Este curso virtual se plantea de un modo eminentemente práctico. El objetivo es que el alumnado genere materiales audiovisuales interactivos útiles para su formación. Por ello, desde el principio se explica la relevancia actual que tienen estos formatos hipermedia y, en consecuencia, se orienta la acción formativa a la elaboración de un guión concreto para llevar a la práctica el diseño y desarrollo de los recursos audiovisuales y la obtención final de un hipervídeo específico para los fines de cada estudiante.

9. Bibliografía / Recursos

Area, M., & Ribeiro, M. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 19(38).

Baigorri, L., Bravo, D., Brunet, K., Cañada, M., Casacuberta, D., Cascone, K., ... Villar, D.

(2005). *Creación e inteligencia colectiva*. Sevilla: Zemos98.

Díaz, R., Echeberría Ezponda, J., Freire, J., Ingelmo Zaldívar, J., Ito, M., Lafuente, A., ...

Wesh, M. (2013). *Educación expandida*. Sevilla: Zemos98. Retrieved from

http://www.zemos98.org/descargas/educacion_expandida-ZEMOS98.pdf

Esteve, F. (2009). Bolonia y las TIC: de la docencia 1.0 al aprendizaje 2.0. *La Cuestión*

Universitaria. Retrieved from <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2950729>

Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital

Competence in Europe. Retrieved from <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC83167.pdf>

García-Valcárcel Muñoz Repiso, A. (2008). El hipervídeo y su potencialidad pedagógica.

Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 7(2).

Bibliografía Complementaria

Pérez Gómez, Á. (2012). *Educarse en la era digital*. Madrid: Ediciones Morata.

Reig, D., & Vílchez, L. F. (2013). Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas. *Fundación Telefónica*.

Recursos

Web de Mozilla Popcorn Maker: <https://webmaker.org/es/>

10. Sistema de autoevaluación

Valorar los productos generados, utilizando la guía de evaluación.

11. Cronograma/Calendario de la asignatura

Temas	Actividades
<ol style="list-style-type: none"> 1. La sociedad aumentada y las nuevas formas comunicativas 2. La remezcla y la cocreación web: una oportunidad para la participación activa del ciudadano en la red 3. El hipervídeo, un recurso didáctico para la creación audiovisual hipermedia y transmedia 4. Narrativas no lineales y escenarios de aprendizaje: ¿cómo hago un hipervídeo didáctico? 5. El Documento de Orientaciones Didácticas (DODA): guía práctica para pasar a la acción 6. Tu opinión es importante: participación del alumnado virtual 	<p>El diseño y desarrollo de un hpervídeo permite la realización de un itinerario flexible y adaptado tanto a los conocimientos previos de cada persona como a sus intereses y motivación. No obstante, la persona se está iniciando, se recomienda seguir la cronología marcada por los diferentes temas del entorno virtual.</p>