

NOMBRE DE LA MATERIA

Hipermedia para internet

Nivel de formación	Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje		
Área de formación	Orientación en Diseño Instruccional	Carga horaria	96 hrs.
Seriación	N/A	Créditos	6

SENTIDO DE LA MATERIA EN EL PLAN DE ESTUDIOS

Actualmente, estamos usando la segunda generación del WWW más interactiva, participativa y colectiva que nunca; sus herramientas han incursionado tanto en nuestra vida cotidiana, que hoy es impensable la interacción social sin la ayuda de alguno de los medios del conocido como Web 2.0. Sus aplicaciones son muchas, y el potencial explotado y el aún no explorado para su uso educativo, es prácticamente infinito; así como el futuro que se avecina, llevándolo por el momento, hacia lo que se conoce como La Web Semántica, una nueva versión de Internet, en donde el manejo automatizado del lenguaje natural permite una mayor integración de los grandes cúmulos de información con el proceso cognitivo humano.

INTENCIONES DE LA MATERIA Y COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Este curso está diseñado para los estudiantes de la Maestría en Tecnologías del Aprendizaje en el Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas. Los graduados del programa aplicarán las habilidades y conocimiento ganados en el curso para el uso y manejo de las principales herramientas de la Web 2.0 para adquirir destrezas con herramientas de interacción social.

Competencia a desarrollar

Se espera que todo el conocimiento sobre el uso de las herramientas de interacción social que adquieras durante este curso lo puedas incorporar a la mejora de tu práctica docente, y que por lo menos cuentes con los elementos para esbozar la manera particular en la que los utilizarías.

Competencia general del perfil de egreso con que se vincula o a la que apoya

Utilizar las herramientas más comunes de la Web 2.0 para exponer un tema con fines educativos.

Producto integrador

Realizarán un proyecto donde abordarán un tema dirigido a una comunidad de aprendizaje (grupo de estudiantes, interesados en aprender algún tema específico), utilizando todas las herramientas de la Web 2.0 vistas en el curso, para lograr el/ los propósitos educativos que hayan definido al inicio de este proyecto. Necesitarán contar con una plataforma para montar estos recursos; utilicen aquella con la que se encuentren más familiarizados (Facebook, Moodle, otra).

Campo de aplicación profesional

El uso de las herramientas más comunes de la Web 2.0 con un enfoque educativo.

Logros esperados	
Conocimientos	El alumno concluirá este curso desarrollando un proyecto en equipo donde, utilizará alguna red social u otra plataforma para exponer un tema con propósitos educativos, incorporando el uso de todas las herramientas vistas en el curso.
Habilidades	Adquirir destrezas con herramientas de interacción social.
Actitudes	Aplicar el método científico en la búsqueda y generación del conocimiento (veracidad), y respetar el trabajo intelectual de otros aplicando correctamente el estilo APA en la redacción de sus escritos académicos.
Valores	Ética y responsabilidad

CONTENIDOS

Unidad	Finalidad	Contenido	Producto de la unidad
Hipermedia para internet - Introducción al curso	- Presentar al alumno el encuadre del curso	- Bienvenida - Encuadre General del Curso - Introducción General - Políticas generales y metodología - Políticas generales de evaluación - Cronograma de Actividades - Mapa del curso Página - Recursos del curso - Instrumento de evaluación del curso (Alumnos) - GUIA APA Foro DUDAS	- Introducción al curso
Unidad 1 - Adquiriendo un lenguaje en común	- Identificar los conceptos básicos relacionados con la Hipermedia e Internet, consultando la literatura especializada para adquirir un lenguaje en común.	1.1 Conceptos básicos: Hipermedia, Hipertexto y Multimedia. 1.2 Modelos de hipermedia: 1.2.1 Modelo de Dexter. 1.2.2 Modelo de Amsterdam. 1.3 La Web 2.0. 1.4 La Web Semántica (Web 3.0)	- Glosario. Un lenguaje en común - Reflexión mencionando la relación entre los conceptos. - Mapa mental - Crucigrama. Un lenguaje en común
Unidad 2 - Experimentando con la Web 2.0	- Experimentar con las herramientas más comunes de la Web 2.0, con el propósito de identificar sus características, diferencias y posibles usos en la educación.	2. Uso de la Web 2.0. 2.1 Blogs y microblogs. 2.2 Podcasts. 2.3 Wikis. 2.4 Mundos virtuales. 2.5 Redes sociales generales. 2.6 Redes sociales especializadas en contenidos.	- Creación de un blog personal - Uso del microblog - Uso de redes sociales - Uso de redes sociales especializadas - Creación de una wiki - Uso de unos virtuales - Creación de un podcast

BIBLIOGRAFÍA

- Apple Inc. (2005). Podcast Creation Guide. Recuperado de http://www.bucks.edu/old_docs/academics/facultywebresources/PodcastCreationGuide.pdf
- Apple Inc. (Marzo, 2008). Audio Podcasting tutorial. Recuperado de <http://ksjs1.sjsu.edu/ta141/AudioPodcastingTutorialdf.pdf>
- Borau, K., Ullrich, C., Feng, J. y Shen, R. (2009). Microblogging for Language Learning: Using Twitter to Train Communicative and Cultural Competence. Lecture notes in computer science, 5686/2009. DOI: 10.1007/978-3-642-03426-8_10). Recuperado de la base de datos de Springerlink.
- Capítulo 1 y 8 de: Cicco De, J. (s.f.). Youtube: el archivo audiovisual de la memoria colectiva. Revista de Ciencia y Tecnología, (8), 29-36. Recuperado de <http://www.palermo.edu/ingenieria/downloads/pdfwebc&T8/8CyT06.pdf>
- El uso de weblogs en la docencia universitaria. Revista latinoamericana de tecnología educativa, 4 (1). Recuperado de la base de datos de dialnet.
- GCFLearnFree.org. (s.f.). Facebook 101. Recuperado de <http://www.gcflearnfree.org/facebook101>
- Gewerc Barujel, A. (2005).
- Google. (2012). Manual de introducción a Blogger. En Blogger. Recuperado de <http://support.google.com/blogger/bin/answer.py?hl=es&answer=1623800>
- Grosseck, G. y Holotescu, C. (2008). Can we use twitter for educational activities? Trabajo presentado en the 4th International Scientific Conference e-learning and software for education. Recuperado de <http://www.cblt.soton.ac.uk/multimedia/PDFsMM09/Can%20we%20use%20twitter%20for%20educational%20activities.pdf>
- Hendler, J. (2009). Web 3.0 Emerging. IEEE Computer Society, 42 (1). Recuperado de la base de datos de IEEE.
- Holtz, S. y Demopoulos, T. (2006). Blogging for Business: everything you need to know and why you should care. Recuperado de la base de datos Ebrary.
- IE Business School. (s.f.). Web 2.0. Recuperado de http://openmultimedia.ie.edu/OpenProducts/web_2_0_e/web_2_0_e/index.html
- Instagram. (s. f.). Servicios de ayuda. Recuperado de <http://help.instagram.com/>
- Iribas Rudín, A. E. (2008). Enseñanza virtual en la second life: una opción online animada para las universidades y las artes. Trabajo presentado en la IV Jornada Campus Virtual UCM. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/7800/>
- J. Palazzo, G., Castaño Garrido, C. y Maiz Olazabalaga, I. (2008). Mindmapping en local y como servicio web. Revista de Innovación educativa, (1). Recuperado de la base de datos de dialnet
- Lara, T. (2005). Blogs para educar.
- Lázaro Galilea, L. (2012). Plataforma educativa informática: youtube teachers. Revista arista digital, (16). Recuperado de http://www.afapna.com/aristadigital/archivos_revista/2012_enero_0.pdf#page=62
- Mir Ruiz, J. (s.f.). Wordpress para novatos [Versión DX Reader]. Recuperado de <http://www.bubok.es/libros/172774/Wordpress-para-Novatos>
- Navarrete Terrasa, T. (2000). Modelos hipermedia. Recuperado de <http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/cursos/interact/treballs/navarrete/modelos.pdf>

- O'Reilly, T. (2007). What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Recuperado de http://mpra.ub.uni-muenchen.de/4578/1/MPRA_paper_4578.pdf
- Podcaster. (Marzo, 2007). Manual del Podcaster. Recuperado de <http://www.podcaster.cl/wp-content/uploads/ManualPodcaster2.pdf>
- Polo García, J.D. (2009). Twitter para quien no usa Twitter [Versión DX Reader]. Recuperado de <http://www.bubok.es/libros/16583/twitter-para-quien-no-usa-twitter-bn>
- Primo Gorgoso, D. (2007). Manual de Flickr: primeros pasos. Recuperado de <http://yolandarr.wikispaces.com/file/view/curso-web20-manual-flickr.pdf>
- Red de Centros Educativos Tic. (s.f.) Blogger: crear y publicar un blog. Recuperado de http://www.unirioja.es/facultades_escuelas/fle/practicg/Tutorial_Blogger.pdf
- Second Life. (2012). Guía rápida de Second Life. Recuperado de <http://community.secondlife.com/t5/Base-de-conocimientos/Gu%C3%ADa-r%C3%A1pida-de-Second-Life/ta-p/1246327>
- Universidad San Martín. (Enero, 2010). ¿Qué es Second Life? [Archivo de video]. Recuperado de <http://youtu.be/jsLNTyfcNR0>
- Usos de los blogs en una pedagogía constructivista. Cuadernos de comunicación e innovación, (65). Recuperado de <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articulocuaderno.asp@idarticulo%3D2&rev%3D65.htm>
- WikiSpaces. (2012). FAQ. Recuperado de <http://help.wikispaces.com/FAQ>
- Youtube. (s.f.). Introducción. En Acerca de Youtube. Recuperado de http://www.youtube.com/t/about_youtube

RÚBRICA

CRITERIO DE EVALUACIÓN	Porcentaje
Actividad Preliminar Unidad 1	4 pts.
Actividad 1	4 pts.
Actividad 2	4 pts.
Actividad 3	3 pts.
Producto integrador de la Unidad 1	4 pts.
Actividad Preliminar Unidad 2	4 pts.
Actividad 1 Unidad 2	4 pts.
Actividad 2 Unidad 2	4 pts.
Actividad 3 Unidad 2	6 pts.
Actividad 4 Unidad 2	5 pts.
Actividad 5 Unidad 2	5 pts.
Actividad 6 Unidad 2	6 pts.
Producto integrador de la Unidad 2	7 pts.
Producto final del curso	40 pts.
Total	100 pts.