

## Uso de iPod en las escuelas: Ejemplo de proyecto. “Las computadoras en la Historia”.

### Objetivos didácticos del curso

#### 1. Objetivo general:

Describir los principales hallazgos los cuales contribuyeron a la llegada del computador a nuestra vida diaria.

#### 2. Objetivos específicos:

- Exploración de contenidos
- Crear una línea de tiempo de la evolución de las máquinas de calcular y los computadores.
- Ubicar geográficamente los hechos reseñados en la línea de tiempo.
- Describir los principales eventos o hallazgos.
- Creación de producciones multimedia con los contenidos.

#### 3. Actividades interactivas propuestas

##### *Exploración de los contenidos*

Actividad. Una primera sesión de investigación y de lectura dirigida, en la cual puedan fusionarse el uso de distintos medios como el uso de sitios Web, <http://www.elteclas.com/cuentos/pre1.pdf>, entre otros, libros, y revistas. Para la consulta Web pueden usarse tanto dispositivos móviles como cualquier tipo de computadoras.

Los alumnos se organizan y harán grupos de trabajo, las cuales pueden ir rotando por estaciones, una de libros, otra de revistas, otra con computadotes de escritorio y por último una con dispositivos móviles con videos y audio previamente descargados sobre el tema.

*Crear una línea de tiempo de la evolución de las máquinas de calcular y los computadores.*

Actividad. Los chicos deberán buscar los orígenes de las máquinas más utilizadas en la actualidad las computadoras. Ellos tendrán que hacer una línea de tiempo que podrán construir en un WIKI.

Ver los videos en youtube sobre el tema planteado:

<http://www.youtube.com/watch?v=OJx36OuvaUI>  
<http://www.youtube.com/watch?v=Gml3o3JJfZI&feature=related>  
<http://www.youtube.com/watch?v=vp2xztzNzGA&feature=related>  
<http://www.youtube.com/watch?v=jmHY80Nfw0Y&feature=related>

También puede seleccionar videos de otras fuentes o sitios Web como de Discovery Channel o History Channel, Películas en DVD, u otros medios que pueden ser convertidos en documentos para alimentar su biblioteca de películas de iTunes.

*Ubicar geográficamente los hechos reseñados en la línea de tiempo.*

Actividad. Partiendo de los resultados del WIKI los chicos usaran Google Earth y hará un recorrido o viaje virtual por el mundo de los descubrimientos de la actividad anterior. Dependiendo del tiempo, ellos podrán ubicar museos y hoteles, idiomas locales, todos aquellos datos necesarios para visitar esas ciudades y países.

*Describir los principales eventos o hallazgos.*

Actividad. Los alumnos crearan una historia sobre la evolución de estas, podrán hacer un cuento, un guión de radio. Pueden utilizar de nuevo como herramienta un WIKI.

*Creación de producciones multimedia con los contenidos.*

Actividad. Usando computadoras, podrán grabar sus historias y compartirlas luego en PodCast, los cuales pueden estar descargados en los dispositivos o en la Web.

Una vez culminados los trabajos podrán compartirlos con sus compañeros.

#### 4. Dispositivos y Paradigmas Empleados:

- Conexión a Internet. Las instalaciones el colegio cuentan con conexión a de banda ancha (ADSL) y

acceso WIFI.

- Siete ó más computadores. Los laboratorios de tecnología de la institución cuentan 18 equipos más proyector multimedia o video bean. Los laboratorios están en red, cada grupo de alumnos y a su vez cada uno de ellos posee una carpeta de trabajo en el servidor del colegio, en la cual puede almacenar sus trabajo y recursos. Por otra parte encontramos en la red del colegio varias unidades de almacenamiento compartidas con recursos como: guías de clase por grado y proyecto, recursos audiovisuales (efectos de sonido, imágenes).
- Cada profesor del área posee un computador portátil conectado a la red inalámbrica del colegio.
- Como usaremos en una de las sesiones de trabajo material biblio-hemerográfico. Contaremos con el apoyo de la biblioteca escolar y sus títulos, además del personal de la misma. La biblioteca cuenta con un catálogo en línea, a través del cual los usuarios de este sistema pueden hacer consultas desde cualquier parte de los textos, y demás materiales disponibles. Este espacio cuenta además con un laboratorio de computadoras (10 en total), más dos adicionales destinadas a la impresión de documentos de todo tipo. El área de impresión cuenta con dos impresoras láser, una de ellas a color, más una de tinta para impresiones en papel tamaño tabloide. Los alumnos pueden utilizar este espacio para acceder con sus equipos a la red inalámbrica del colegio, así como para consultar información usando los propios equipos de la institución.
- Entre 5 a 10 iPod Touch, sincronizados con el material y aplicaciones sugeridos en este documento. Apple dispone de una estación móvil de equipos, la cual transporta 10 iPod o 10 laptop, más un roter, impresora y módulo de carga de baterías.

El profesor podrá usar la herramienta gFlash para crear cuestionarios, ver más en

**Tips//Usando iPod en las escuelas. Ejemplo de un proyecto.**

Gabriel Francés/2009

<http://www.gwhizmobile.com/>, MiQuiz quien genera quices compatibles con cualquier dispositivo móvil o Pc, ver más en: <http://www.elteclas.com/elteclas/>

Ellos usarán las siguientes aplicaciones de iPod:

- **Google Earth** para buscar los países y ciudades donde se hicieron los descubrimientos y avances, pueden hacer una ruta de viaje que los lleve a navegar por el globo integrada con la línea de tiempo creada. Puede verse un demo de la aplicación en <http://www.appleismo.com/2008/10/27/google-earth-para-iphone-e-ipod-touch/>
- **MyHomework**, para llevar los registros de sus actividades e ideas del proyecto.
- **Itraslate**, para buscar el significado de aquellas palabras o textos que no estén disponibles en Internet, aunque la herramienta de traducción de Google es compatible con estos dispositivos.

Otra aplicación muy interesante que puede ayudar, es History Map of Word, muestra los mapas del mundo en diferentes períodos de la historia, si hay enlace con el área de estudios sociales y geografía sería interesante hacer comparaciones éstos y lo que tenemos a mano actualmente en Google Earth.

#### 5. Evaluación:

Podremos evaluar a los alumnos por medio de estas modalidades:

*Trabajo Individual*, por medio de un reporte en el cual el alumno especifique cuales fueron sus tareas durante el proyectos y los logros alcanzados. También sería valiosa una reflexión de auto evaluación. Esto puede ser enviado por mail al profesor.

*Trabajo en equipo*, a través del progreso de los trabajo en los Wiki, e interacción en las sesiones de trabajo.

*Co-evaluación*, los alumnos evaluarán a través de una escala de estimación las producciones creadas por los demás.