



Universidad de Concepción.
Facultad de Educación
Depto. de Investigación e Informática
Pedagogía en Matemática y Computación



Aplicaciones Educativas

“Hi5 ,Messenger y Ipod “

Nombre : Fabiola Espejo Burkart
Ada Escobar Peñaloza
Ingrid Martínez Salazar

Asignatura : Las nuevas tecnologías en
Educación.

Profesor : Pedro Salcedo

Fecha : 26 de Junio de 2009

INDICE

Introducción.....	3
HI5	4
Información Personal.....	4
Características.....	4
Lo que puede aportar Hi5 a la Educación.....	7
Los objetos de Hi5.....	8
El Messenger	10
Messenger es el complemento ideal para relacionarse en la adolescencia.....	13
Aplicaciones en la Educación.....	15
IPOD.....	16
Su origen.....	16
Características.....	17
Algunas críticas	18
Curiosidades	19
iPod y Educación.....	20
El Podcasting	21
Kindle, ¿el iPod educativo?.....	23
Conclusión.....	25

Introducción

Hoy en día, la mayoría de los jóvenes pasa mucho tiempo navegando por internet o escuchando música en sus reproductores portátiles. Es por este motivo, que se han empezado a desarrollar contenidos educativos en los formatos que consumen estas nuevas generaciones de estudiantes.

Estas nuevas tecnologías tienen un gran impacto en la sociedad y las metodologías educativas deben de hacer todo lo posible para integrarlas. Pero, ¿en qué consisten estas nuevas tecnologías? ¿Podemos aprender a través de ellas?

La respuesta a esta pregunta es afirmativa y la veremos en el presente trabajo.

HI5

Hi5 es una red social basada en un sitio web lanzada en 2003 y fundada por Ramun Yalamanchis, actual director general de la empresa Hi5 Networks. El número de usuarios ha crecido rápidamente y al finalizar el año 2007 tenía más de 70 millones de usuarios registrados, la mayoría de ellas en América Latina; además, es uno de los 20 sitios web más visitados del mundo.



El sitio hi5 es famoso por su interactividad, pues hace de una simple cuenta de usuarios una especie de tarjeta de presentación virtual; la cual está presente en 23 idiomas populares.

Información Personal

Al momento de crear o modificar una cuenta de hi5, el usuario puede configurar su propia cuenta, llenando los espacios de su información con la del usuario propio para que así toda la red de amigos pueda informarse.

Todos los usuarios que acceden a una cuenta podrán ver toda la información que se haya registrado. Cabe expresar que el usuario dueño del perfil, puede restringir el acceso al mismo, dejando libre entrada a "amistades" en su "red de amigos".

Características

Amigos

La cantidad de amigos que una cuenta de hi5 puede tener es ilimitada. Por lo general, en esta red la palabra amigo no significa otra cosa más que una cuenta asociada a otra, en

ocasiones los amigos no se conocen entre sí, pero pueda que se dé el caso de conocerse virtualmente. Además, de poder elegir hasta 15 amigos, como principales.

Comentarios

Otro elemento casi esencial del hi5. Los comentarios pueden ser de varios tipos:

- ✓ En perfil: Los comentarios de perfil aparecen publicados en la página principal de la cuenta del propietario, todos los que visiten su perfil podrán verlos. Los comentarios en el perfil son por lo general mensajes que describen qué tan buen amigo es. Y como cualquier otro comentario de hi5, también pueden ser acompañados con colores, imágenes o videos.
- ✓ En fotos: Los comentarios dejados en las fotos suelen hablar del contenido de la foto y van dirigidas al propietario de la foto, todos los usuarios que vean dicha foto podrán ver también todos los comentarios aprobados ahí. A veces, vienen acompañadas de adornos, tales como: colores, imágenes o hasta videos. Otra característica es poder etiquetar a los amigos que aparecen en cada foto y a uno mismo. Si el amigo etiquetado tiene una cuenta en hi5, la etiqueta enlaza a su perfil.
- ✓ En el diario: Si el propietario de una cuenta escribe una entrada en su diario, los visitantes pueden dejar sus comentarios en cada entrada, de manera similar a los comentarios en blogs.

Visitas

Este atractivo a diferencia de otros blogs, permite ver quien te visitó durante el día y muestra las visitas que has tenido a lo largo de la activación de tu cuenta. Sin embargo, esta característica se puede modificar en privacidad y así las personas no se dan cuenta de si usted la visitó o no.

Diario

En él se pueden dejar notas de tema libre el propietario de la cuenta, enlaces e imágenes relacionadas. Similar pero con menos funcionalidad que otros blogs dedicados (como Wordpress o Blogger).

iLike

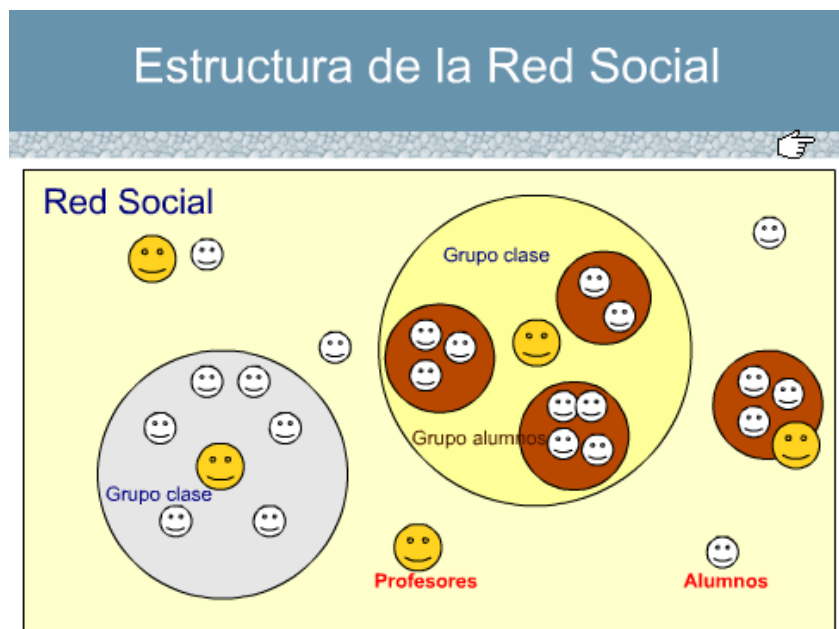
Nueva aplicación de una empresa de servicios de música en línea: iLike y Qloud. Se pueden añadir videos, artistas y canciones favoritas.

Artilugios

Entre estos se pueden elegir slideshows de fotos con música, videos de YouTube, fotos con efectos especiales, horóscopos, palabras con glitter, juegos y cuentas regresivas.

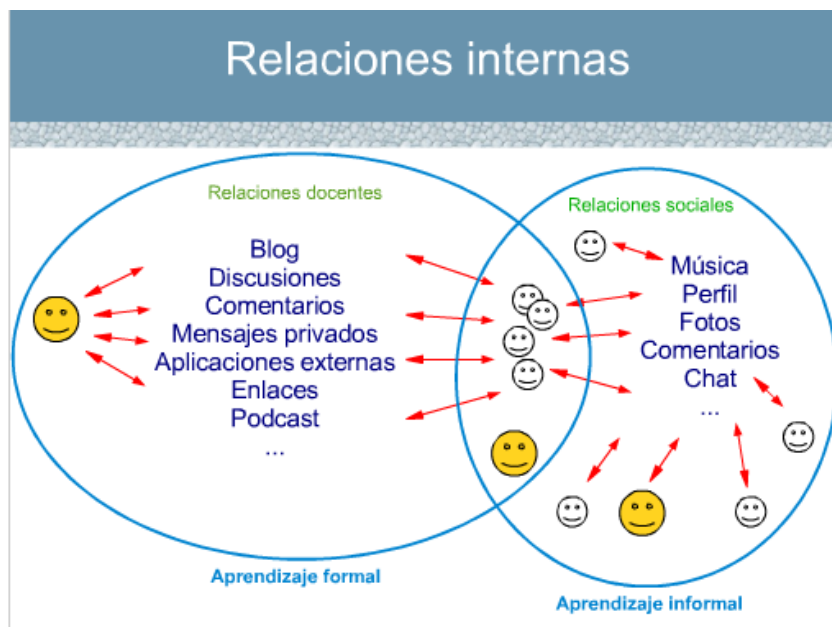
Un servicio de red social como hi5 se centra en la construcción y la verificación de las redes sociales online para las comunidades de personas que comparten intereses y actividades, o que están interesados en explorar los intereses y las actividades de otros, y que requiere el uso de software.

Características



Lo que puede aportar Hi5 a la Educación

Mejora el ambiente de trabajo Se produce un acercamiento entre la vida privada del alumno y la docente ya que el alumno puede crear y mostrar los objetos de su interés (descripción propia, música, vídeos, etc.) junto al trabajo escolar.



- ✓ Relaciones y pertenencia
 - Aumento del conocimiento entre profesores y alumnos.
 - Aumento del sentimiento de comunidad educativa.

- ✓ Aprendizaje
 - Espacio común para varias asignaturas que facilita el aprendizaje de todos: alumnos y profesores

- ✓ TIC
 - Incremento de la eficacia del uso práctico de las TIC, al actuar la red como un medio de aglutinación de personas, recursos y actividades. Sobre todo cuando se

utilizan las TIC de forma generalizada y masiva en el centro educativo.

✓ Eficacia en el trabajo

Facilita la coordinación y trabajo de diversos grupos de aprendizaje (clase, asignatura, grupo de alumnos de una asignatura, etc.) mediante la creación de los grupos apropiados.

✓ Relaciones sociales

Una parte de la actividad son puras relaciones sociales: hacer amistades, comentar otros.

Los objetos de Hi5

Grupos: Los grupos dan mucha potencia a la red social porque permiten el aislamiento del resto por parte de determinados colectivos.

Grupos de clase: Dentro del grupo hay información privada, sólo para sus miembros.

Grupos de alumnos: Los alumnos tienen sus propios grupos.

Página personal de un alumno: La página de los alumnos se transforma en una recopilación de sus preferencias personales, además de enlazar con toda su creación en la red, a excepción de la participación en los grupos privados.

Diario: El diario se puede transformar en un foro de discusión permita mantener debates, lanzar opiniones, consultar dudas, etc. También se puede usar como un blog.

Muro: El blog permite exponer públicamente texto, imágenes, vídeos y cualquier material multimedia. Su potencial es enorme, como el de cualquier otro blog.

Hay que tener presente que las redes sociales son generalistas, por lo que sus aplicaciones son muy amplias, por ejemplo:

- ✓ Grupos de clase para tutoría, donde el tutor dé avisos relacionados con la misma o se establezcan diálogos sobre los temas que se consideren oportunos.
- ✓ Grupos para asignaturas concretas, donde el profesor ponga los deberes, la cuenta de su clase (que puede ser externo o interno a la red), las notas de los exámenes o los alumnos hagan preguntas sobre la materia.
- ✓ Se pueden hacer grupos de unos pocos alumnos, para que estén en contacto mientras realizan trabajos temporales en alguna asignatura.
- ✓ Muchas más aplicaciones que cada uno pueda encontrar, pero sobre todo como centro de partida para la actividad TIC.

El Messenger

El avasallador e innovador avance de la ciencia y la tecnología nos han ubicado en una nueva etapa del desarrollo humano siendo las Tecnologías Informáticas de Comunicación (TICs) su más notoria expresión, de manera que la sociedad entera de grandes y chicos están sufriendo transformaciones puntualizando al conocimiento como uno de los principales valores que poseen los ciudadanos que la conforman, por lo que se puede decir, que él es la vía más eficaz para transformarla.



Es por eso que el MSN Messenger o Windows Live Messenger es el más popular programa de mensajería instantánea. Diseñado para sistemas Windows por Microsoft. Recientemente se introdujo el nombre "Windows Live Messenger" en su versión número 8.5. El cual nos permite hablar conectado en tiempo real con tus amigos y familia utilizando sólo un explorador Web. Utilízalo en cualquier equipo compartido: en el colegio, en el trabajo, en casa de un amigo o en cualquier lugar en el que no puedas instalar el software MSN Messenger.

Dentro de las TICs encontramos al MSN y éste los últimos años se ha tornado muy importante por su versatilidad de sus aplicaciones: mensaje instantáneo, envío de archivos, videos, conexión desde un aparato móvil, acceso directo a buscadores como Google, Yahoo, mensajes de entrada con la hora, etc., en fin una gran cantidad de utilidades que pueden ser aprovechadas por los estudiantes de hoy, todo esto en un tiempo real incluso más rápido que el mismo correo electrónico, por tanto los niños de las instituciones educativas públicas y privadas hacen uso de este medio para organizar sus tareas educativas, a parte de conversar sus anécdotas, aunque en otros casos por la falta de la supervisión de un adulto, los niños, le dan un mal uso.

Sin embargo, con una buena orientación desde casa y desde las instituciones educativas pueden ser elevadamente motivadoras en la medida que sus conocimientos,

capacidades y competencias de aprendizaje se desarrollen y logren grandes potencialidades significativas en su formación personal para luego ser también grandes aportadores en el desarrollo de la sociedad futura.

Hoy por hoy los niños van asumiendo el impacto de esta tecnología y se han apropiado completamente de este soporte y, se hallan sumergidos en sus encantos y en sus riesgos, por eso la urgente necesidad de conversión en herramienta de orientación educativa. Lo impresionante en estas innovaciones es que la utilización del papel y el lápiz esta quedando en desfase, lo que simboliza que los conocimientos adquiridos y los que enseñamos, sean obsoletos para el mañana, que habrán nuevos o simplemente cambiarán, significando esto, que lo que se enseña tiene fecha de caducidad.

La actualidad nos presenta nuevas formas de convivencia, debido a la Internet y a sus variadas aplicaciones y anexos, aunque hasta hace poco las personas sólo hemos tenido la posibilidad de repartir nuestro tiempo consciente entre dos mundos, ahora, especialmente desde hace poco más de 10 años, con la expansión de Internet, tenemos un tercer mundo y cada vez más estamos continuamente pasando del mundo real al mundo virtual de las pantallas, prácticamente es una verdadera revolución en los albores del siglo XXI “apuntes del futuro, hacia un nuevo paradigma de la enseñanza, XXI”,



El “boom” de la Internet está en todas partes: En los hogares, en las cabinas de la calle, en los teléfonos móviles de bolsillo, etc., en cualquier momento y lugar podemos comunicarnos con cualquier persona, acceder a la información que necesitamos, ver noticias o películas y hasta comprar, ni hablar de los estudiantes son los favoritos clientes que hacen uso de este medio, uno de los más usados es por ejemplo el MSN, y claramente con una orientación adecuada puede ser aprovechado en las instituciones educativas, bien con este esquema se puede comprender lo siguiente:

El saber utilizar correctamente Internet (como por ejemplo el Messenger) es una necesidad social, imprescindible en un futuro muy cercano, ¿qué se requiere para formar correctamente en el uso de Internet?. En primer lugar sería necesario plantear qué tipo de orientación deberían recibir los centros educativos y los profesores con respecto a cómo utilizar esta tecnología. Al profesor se le debería ayudar a encontrar un equilibrio entre ejercer la función docente de una manera atractiva y aplicarla a una estructura educativa todavía demasiado rígida.

El Internet no es sólo una herramienta útil, sino un instrumento imprescindible en la sociedad del conocimiento. Es necesario, sin embargo, introducir en las currículas escolares y en los planes de formación de adultos de contenidos docentes, que den a conocer los riesgos de un uso inadecuado de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Los retos del sistema de aprendizaje de las TIC se deberá al uso efectivo de esas herramientas y redefinir los roles de maestros y otros profesionales necesarios para alcanzar beneficios reales en el aprendizaje requerirán una administración creativa por parte de las instituciones de enseñanza y entrenamiento.

La ciudadanía digital se ha convertido en una prioridad para las instituciones educativas que ven la integración de la tecnología en el currículo regular como estrategia importante para la enseñanza y el aprendizaje que prepare a los estudiantes para vivir y trabajar en el Siglo XXI.

Internet y otras TICs se han convertido en nuevas herramientas poderosas en el aula de clase a medida que las naciones buscan preparar a los niños para su futuro en la era de la información.

El Messenger es uno de los desarrollos que nos permiten ilustrar nuevas estrategias de aprendizaje basado en el uso de los servicios y recursos de Internet. El acceso oportuno a la información no solo es un derecho fundamental, sino que también es una necesidad básica. Para dar mayor seriedad a esta herramienta de trabajo se requiere de convencimientos y compromisos previos de autoridades, el profesorado y la sociedad.

El mismo permite que puedas hacer preguntas y recibir contestaciones en el mismo Messenger. La experiencia es similar a estar conversando con un amigo lleno de conocimientos.

“Es por eso que nos parece una herramienta muy efectiva debido a que muchos adolescentes utilizan el Messenger y aprender de esta manera asemeja un tipo de juego.”

Messenger es el complemento ideal para relacionarse en la adolescencia.

Comprender a los jóvenes es muy difícil, por lo que el Messenger puede ser una importante herramienta para lograr esta interacción entre alumnos y profesores.

Ya que la mayoría de los jóvenes están familiarizados con el entorno de Internet. Conocen su semántica y se adaptan a la perfección a las nuevas tecnologías, y lo hacen con mayor destreza que sus propios padres. Uno de cada diez jóvenes se conecta al menos una vez a la semana, un aspecto a tener en cuenta pues la red influye en sus relaciones personales.

"El uso fundamental que hacen es el 'Messenger' (programas de mensajería instantánea), que constituye un medio de comunicación entre ellos que prolonga las relaciones que tienen en el colegio, en el instituto o en la calle". De hecho, *esta herramienta se ha convertido en el "medio tecnológico" que mejor les permite relacionarse en el mismo plano de igualdad.*

Respecto a la actitud de los padres, cree que, al igual que someten a sus hijos a un "tercer grado" cuando llegan el sábado a la noche a casa, "también hay que hacerlo en Internet". Por otro lado, puede darse el caso de padres poco alfabetizados que "piensen que Internet es la panacea", pero esto "también tiene sus riesgos y sus peligros".

En el estudio también se pone de manifiesto la escasa atención de los padres sobre el uso de Internet por parte de sus hijos, constatando que los adolescentes "valoran" que sus padres se fíen de ellos y a ellos "les parece normal la preocupación, el control y el interés de sus padres, aunque les moleste un poco."

Uno de los aspectos de mayor importancia son las "discusiones con los padres", si éstas se producen, "los jóvenes se refugian en su mundo de iguales, se marchan del espacio familiar, se van al cuarto y hablan por el Messenger con sus amigos".

PORQUE NO USAR ESTE MEDIO PARA PODER TENER UNA CERCANIA MAS A PAR CON TUS ALUMNOS SIN PERDER EL RESPETO Y LA FORMALIDAD DE LOS ROLES RESPECTIVOS.(Puede ser un factor importante en considerar para motivar el deseo e interés por educarse).



Aplicaciones en la Educación.

- ✓ Se pueden realizar foros a través del Messenger en donde grupos de alumnos y profesor sean los participantes de temas que están siendo tratados en las aulas. Lo cual puede ser una modalidad concreta de apoyo y aclaración de términos o conceptos no claros en clases.

- ✓ Se puede utilizar como herramienta de apoyo para los alumnos para realizar trabajos en grupos, en donde pueden intercambiar ideas y formas de trabajo con otros grupos, siendo este intercambio una forma enriquecedora de fortalecer los conocimientos.

- ✓ Puede utilizar como medio en donde el profesor responda tus preguntas y dudas.

Y así muchas otras cosas puede aportar el Messenger, en la entrega de la formación educacional.

IPOD

Su origen

El iPod es el nombre comercial de los reproductores de música y video portátiles diseñados por la compañía Apple. El iPod salió al mercado el 23 de octubre de 2001 y era compatible solo para ordenadores Mac. Un año más tarde se puso a la venta una segunda generación que representaba dos variedades, una para los usuarios de Mac, y otra para los usuarios de Windows. Con poco tiempo, gracias a la publicidad y a su diseño, Apple logro que su nuevo reproductor se convirtiera en el walkman de siglo XXI. Como declaro en su día Steve Jobs, presidente de Apple Inc.:”Con el iPod Apple ha inventado una nueva categoría de reproductor digital que permite llevar encima toda una colección de música para escucharla en cualquier parte. Con el iPod, escuchar música nunca volverá a ser lo mismo”. No obstante el prigen de este producto tecnológico debe buscarse unos años atrás. La inspiración no fue en su totalidad de Steve Jobs y sus creativos. Un vendedor de muebles ingles llamado Kane Kramer invento, en 1979, la tecnología en la que se ha basado el nuevo reproductor de música digital. Creo un dispositivo digital llamado XIX capaz de reproducir 3,5 minutos de música. En 1988 no consiguió la financiación necesaria para renovar su patente y su dispositivo fue olvidado. Su diseño consistía en un reproductor rectangular del tamaño de una tarjeta de crédito con una pantalla central y un botón de menú para navegar a través de una selección de pistas de música. Kramer está negociando con Apple para obtener una condensación por los derechos de autor. Pero en el año 2001, el graduado de la Universidad de Michigan, **Tony Fadell** presentó su idea a Apple luego de ser absolutamente rechazado en *Philips* y que en la empresa *RealNetworks* hayan aceptado la misma por un lapso de prueba de 6 meses que luego fue descartado. Después de 9 meses de desarrollo el iPod fue sacado a la venta el 23 de octubre de 2001, solamente para los ordenadores Mac de Apple. En el año 2002, la segunda generación fue introducida, en dos variedades: una para los usuarios de Mac, y una para usuarios de Windows.



Los grandes beneficios y premiaciones no tardarían en llegar, ya que en el año 2002, **Apple** recibió dos grandes premios que confirmarían la buena decisión de tomar a Tony Fadell entre su grupo de trabajo:

- 2002 *Design and Art Direction (D&AD) UK, Gold.*

- 2002 *IDEA Product Design Award, Gold, Business Week*



Dicho progreso, logró que las acciones de la empresa se fueran por las nubes y se convirtiera en la principal empresa proveedora de reproductores multimedia al mercado tecnológico. Tal es así que en el año 2004 pasó a ser Vice-Presidente de Ingeniería de iPod, para posteriormente, dos años luego, convertirse en Vice-Presidente Senior de Ingeniería en Hardware de Apple Computer

Características

Todos hemos oído hablar de este aparato y sabemos más o menos en qué consiste. Pero, ¿qué significa iPod? Esta palabra procede de la unión del prefijo i-, utilizada por Apple con otros productos, con la palabra Pod, nombre dado a las cápsulas blancas para actividades extra vehiculares (EVA) de la nave espacial Discovery de 2001: Una odisea en el espacio

La principal función de un iPod es almacenar y reproducir música pero con el tiempo sus posibilidades han evolucionado y, a día de hoy, realizan múltiples funciones entre las que destacan:

- Capacidad de 20 GB y 40 GB.
- Reproducción de 7 formatos de audio.
- Disponibilidad de juegos, calendario, agenda de contactos, notas, reloj, grabadora de voz (iTalk) y lector de noticias y de weblogs.
- Disco duro externo.
- Cámara digital.

Para organizar los archivos de música de los iPod se creó un software-conversor de música digital llamado iTunes. Debido al éxito de su reproductor, Apple puso en

funcionamiento, en 2003, su propia tienda de música on-line, la iTunes Music Store que contribuyó significativamente al éxito del iPod. Es significativo el siguiente dato: ya se han vendido más de 100 millones de iPods y más de 2.500 millones de canciones a través del portal iTunes.



Algunas críticas

Problemas con las baterías

La batería que en teoría fue promocionada en la mayoría de los modelos difiere con la práctica en el uso diario de éste. Por ejemplo, el iPod 5G (quinta generación) de 30GB se promociona con una duración de hasta 14 horas escuchando música. Un reporte de MP3.com dice que esto es virtualmente imposible bajo uso en condiciones normales, en una prueba realizada que dura menos de 8 horas de cualquier iPod. En el 2003 Apple Inc. fue demandado por la poca duración de la batería y que con el tiempo se degradaba aún más. Las demandas fueron negociadas dando Apple a sus clientes un crédito de USD50 (dólares americanos) o un cambio gratis de la batería en Estados Unidos.

Estas baterías no están diseñadas para ser cambiadas o removidas por el usuario, aunque algunos de estos han sido capaces de abrir el aparato por ellos mismos, usualmente siguiendo instrucciones de un vendedor intermediario que vende baterías de reemplazo para iPod. Apple inicialmente no reemplazaría baterías desgastadas. La política oficial era que el

cliente debería comprar una batería de reemplazo renovada a un costo casi equivalente a una nueva. Todas las baterías de Litio eventualmente perdieron su capacidad durante su tiempo de vida y esta situación llevo a nuevos y pequeños mercados de reemplazo de baterías.

Curiosidades

- ✓ Se puede instalar Linux y otros programas en el iPod, los cuales no sólo cambian la interfaz normal de éste, sino que aumenta su funcionalidad. Por ejemplo, con un iPod nano al cual se le haya instalado previamente Linux, se puede usar la calculadora, se pueden ver vídeos y hasta se puede jugar Doom, Pac-man, Tetris, Asteroids y otro juegos, que el firmware de Apple no proporciona.
- ✓ Microsoft lanzó para el 2006 la competencia del iPod, el cual se llama Zune. Se estima que los propietarios de un iPod gastan aproximadamente \$100 USD en accesorios para este.
- ✓ Cuando Apple dio a conocer que el iPod sería compatible con PC, tiempo después, se vendía un iPod cada segundo en los Estados Unidos de América.
- ✓ Mucha gente se puso a preguntar porque el ipod tenia mas volumen que un reproductor de MP3 normal, la respuesta que dio Apple era que al diseñar del iPod, Steve Jobs habría pedido ponerle más volumen ya que él es un poco sordo.

iPod y Educación

Hoy en día, la mayoría de los jóvenes pasa mucho tiempo escuchando música en sus reproductores portátiles. Por este motivo, se han empezado a desarrollar contenidos educativos en los formatos que consumen estas nuevas generaciones de estudiantes. Las nuevas tecnologías tienen un gran impacto en la sociedad y las metodologías educativas deben de hacer todo lo posible para integrarlas. Pero, ¿podemos aprender con un dispositivo como el iPod? La respuesta a esta pregunta es afirmativa y Apple está desarrollando productos educativos para ser utilizados con un iPod. Varios centros educativos norteamericanos están usando estos reproductores con fines educativos. Por ejemplo, en las clases de lengua los iPods incorporan vídeos y diccionarios digitales con los que el alumnado puede escuchar canciones y recordar vocabulario y gramática. Algunos maestros utilizan este recurso tecnológico en el área de Historia donde se visionan clips de vídeo sobre determinados acontecimientos para mejorar el aprendizaje de sus alumnos. En las bibliotecas de este país ha aumentando considerablemente la lista de libros, música y películas en formato digital que puede descargarse de forma totalmente gratuita. Con un simple código se accede a la intranet de la biblioteca donde podemos, elegir aquello que más nos interese y bajarlo a nuestro ordenador o reproductor portátil. Otro ejemplo de uso del iPod en los entornos educativos lo encontramos en la universidad norteamericana de Duke, una de las más prestigiosas de este país. Allí los alumnos reciben un iPod al matricularse con datos sobre la universidad y el calendario académico. Además, se ha creado una página Web donde se recopilan materiales curriculares en formato digital que pueden bajarse e incorporarse a este dispositivo electrónico para ser utilizados cuando el alumno los necesite.

En nuestro país también se están llevando a cabo, experiencias de este tipo. En el Instituto de Enseñanza Secundaria Ramón y Cajal de Huesca sus alumnos usan iPods para el aprendizaje de idiomas. Se trata de un programa pionero que se ha puesto en, marcha entre los alumnos de primero de Bachillerato. Los estudiantes pueden visionar vídeos de idiomas, canciones o realizar los tradicionales listenings.

En 2007 salió a la venta el primer juego educativo para iPod. Se trataba de “SAT Prep 2007”, un conjunto de tests, preguntas y juegos de lectura, escritura y matemáticas para preparar el examen SAT Reasoning Test, (siglas de Scholastic Aptitude Test) que permite el acceso a las universidades norteamericanas. En la línea del videojuego anterior se ha desarrollado iQuiz, un juego de preguntas tipo trivial. Los profesores interesados en este tema pueden crear sus propios cuestionarios, compartirlos e incorporar preguntas realizadas por otros compañeros. Para ello, pueden acceder a iQuizr.com (<http://iquizr.com>) donde hay una aplicación para generar tests de forma sencilla y guiada mediante un asistente. En esta página también podemos descargar tests que otros usuarios han creado con anterioridad. Este servicio es gratuito pero sólo está disponible para iPods de quinta generación.

El Podcasting

Pero, ¿qué es y en qué consiste? El podcasting consiste en la transmisión de material audiovisual empaquetado, ya sea en formato de audio o de vídeo. Se distribuyen vía RSS, es decir, mediante canales de publicación sencillos que pueden ser leídos por diferentes aplicaciones sin necesidad de acceder a una página Web, siempre y cuando sus usuarios se hayan suscrito. La principal ventaja del podcasting frente a la simple colocación de archivos en una página Web es lo que se conoce como sindicación: un programa que recuerda al usuario visitar las fuentes y comprobar si existen archivos nuevos que descargarse. En el caso del podcasting el usuario puede elegir descargar los enlaces recibidos y escucharlos en cualquier momento.

El término podcast fue propuesto por primera vez por Ben Hammersley, en el diario The Guardian, en 2004, para describir la posibilidad de escuchar audio en un reproductor portátil. Los podcasts han supuesto una revolución en el campo radiofónico comparable a la que tuvo lugar en Internet con la creación de los weblogs. Los podcasts son uno de los recursos educativos más útiles que un profesor puede utilizar con un iPod en clase, ya que pueden guardarse, organizarse y reproducirse a posteriori. Existe una amplia variedad de materiales educativos en forma de podcast. Día a día aumenta el número de profesionales

de la educación que descubren las posibilidades de este recurso tecnológico, ya que permite a los profesores implicar a los estudiantes, ampliar la enseñanza y el aprendizaje más allá de las horas de clase habituales y fomentar el autoaprendizaje y la formación permanente. Con este sistema, los alumnos puedan bajarse aquellos tutoriales que más les interese y les ayude en tareas de investigación o ampliación de contenidos. Dentro del sector educativo es en el aprendizaje de idiomas donde esta nueva metodología está teniendo una mayor aceptación, pero sus posibilidades son infinitas.

Podemos consultar varios ejemplos de programas educativos bajo este soporte en <http://www.apple.com/education>. Apple Computer ha puesto en marcha iTunes U, una sección de iTunes Store con contenido gratuito educativo (clases académicas, lecciones de lengua, prácticas de laboratorio, etc.) proporcionado por grandes universidades de Estados Unidos. Según sus creadores, con esta iniciativa, se pretende abrir a un número ilimitado de ciudadanos los conocimientos y las experiencias generadas por las grandes instituciones académicas. En este sentido también se ha puesta en marcha la Apple Learning Interchange (<http://ali.apple.com>), una red social para educadores interesados en el uso de las nuevas tecnologías. En su página Web existen una gran cantidad de recursos, catalogados por edades y formato, elaborados por los mismos docentes. Cuenta con un espacio habilitado para la discusión.

Llegado a este punto, mucha gente se habrá preguntado si los podcasts son un recurso educativo útil. La Universidad de Pennsylvania quiso averiguarlo y para ello llevó a cabo un estudio sobre el uso del podcast en Educación Superior (“Can You Hear Me Now? Pilot Study of Classroom Recording Technologies”). Grabaron varias clases y las colgaron posteriormente en Internet. Pasado un tiempo realizaron un encuesta entre su alumnado sobre el uso de estos archivos. La mayoría de los estudiantes escuchó las grabaciones en el ordenador mientras estudiaban la asignatura (un 60%), el alumnado lo consideró un recurso útil que les ayudó en su proceso de aprendizaje. Además, la existencia de este recurso online no influyó en la asistencia a las clases.

Kindle, ¿el iPod educativo?

La generación de contenidos educativos en formato electrónico es un tema que cada vez va tomando mayor relevancia. El m-learning va posicionándose con más fuerza y los teléfonos móviles o los iPods se perfilan como unos de los dispositivos con los que van a vehicularse los contenidos educativos en un futuro no muy lejano. Pero otros dispositivos electrónicos van a tener importancia en los próximos años. Éste es el caso del Kindle, el lector de libros electrónicos de Amazon que ha sido bautizado como el iPod de los libros. En noviembre de 2007, la compañía Amazon inició su comercialización en Estados Unidos y ya está mejorando una nueva versión para expandir la presencia de estos dispositivos en el sector educativo. La extensión de este nuevo gadget electrónico para estudiantes supondrá la implantación de una nueva metodología de estudio. Este aparato es algo más grande que una agenda electrónica y pesa unos 300 gramos. Además, cuenta con una conexión de Internet móvil de alta velocidad con la que podemos descargar un libro en menos de un minuto. Además su iluminación es variable y permite adaptar los cuerpos de letra al gusto y la vista de cada usuario. ¿Será Kindle el nuevo soporte para el libro electrónico? Sólo el tiempo lo dirá. Para con seguirlo se están llevando a cabo varias iniciativas como “See a Kindle in your City”, un programa para que los interesados en comprar uno de estos lectores de libros electrónicos puedan probarlo de mano de uno de los usuarios. A través del espacio web de “See a Kindle in your City” se pueden localizar a usuarios del Amazon Kindle dispuestos a enseñar su lector, a explicar cómo funciona y contar su experiencia a un potencial comprador. En cualquier caso, el mercado del libro electrónico ya es imparable y afectará a la producción de contenidos educativos en formato digital.

Para profundizar en este tema proponemos la lectura de “100 Ways to Use Your iPod to Learn and Study Better” (<http://oedb.org/library/beginning-online-learning/100-ways-to-use-your-ipod-to-learn-and-study-better>) publicado por la Online Education Database para convertir estos nuevos gadgets electrónicos en un verdadero recurso para la educación.

Finalmente, recomendamos la consulta de los siguientes websites:

- Apple iPod para Educación
(<http://www.apple.com/education/products/ipod/>).
- Apple iTunes para Educación
(<http://www.apple.com/education/products/ipod/>
- iPodinEducation site (<http://www.ipodined.org>).

Conclusión

A lo largo de este artículo hemos visto el fenómeno cultural que han generado el hi5, MSN y el iPod.

Estas tecnologías pueden tener grandes aplicaciones en el sector educativo. Los profesores tienen en su manos una herramienta con la que complementar su actividad en el aula, ya sea como apoyo de sus explicaciones o como una innovadora propuesta de actividad para su alumnado.

La combinación de estas tecnologías está ampliando las fronteras de la enseñanza más allá de las horas de clase. El desarrollo de contenidos digitales para ser utilizados mediante las tecnologías portátiles permite que los procesos de enseñanza-aprendizaje estén al alcance de más gente y se vuelvan más dinámicos y permanentes.