

**Álvarez, M. y Bisquerra, R. (Coord.) (2010). Manual de orientación y tutoría. Barcelona: Wolters Kluwer. Edición en CD nº 40.**

### **Recursos tecnológicos aplicados a la tutoría**

Antonio Pantoja Vallejo

Cristóbal Villanueva Roa

Primer cuatrimestre de 2010

El tutor tiene a su alcance una cantidad cada vez más amplia de recursos tecnológicos, pero, en muchas ocasiones, por desconocimiento de los mismos hace un uso limitado de ellos. Y esto, a pesar de que los centros educativos están cada día mejor dotados en TIC y su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje es ya una realidad. Por tanto, resulta de gran interés para los tutores saber qué se puede hacer con las TIC, cuáles son sus aplicaciones principales y disponer de un amplio repertorio que permita su utilización sin necesidad de una pérdida de tiempo excesiva. El presente artículo no pretende catalogar los recursos aplicados a la tutoría, sino presentar los ejemplos más característicos y extendidos, dentro de amplias categorías que los hagan fácilmente identificables.

## **1. INTRODUCCIÓN**

Tal y como se expone en el artículo «La acción tutorial ante el reto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)», aumenta cada día el número de herramientas disponibles para optimizar los procesos tutoriales, si bien es cierto que todavía son escasas las que han sido concebidas desde un primer instante para tal función. A lo largo de las líneas que siguen no se lleva a cabo un estudio pormenorizado de las mismas, sino que se analizan aquellas que, por sus características o por su tradición como parte de la labor tutorial, están teniendo más impacto en la actualidad.

La clasificación no resulta sencilla por la dificultad que implica englobar todos los recursos y que no quede ninguno importante sin citar. Se trata de una labor que excede los límites de este artículo. Lo que sí se ha intentado es que los bloques de agrupación sean amplios y que dentro de los mismos se analice en profundidad un recurso significativo, con la intención de que otros de similares características sean fáciles de aplicar.

Al iniciar la clasificación nos surgió la duda sobre utilizar temáticas como valores, prevención de drogas, entrevista con padres y madres, etc., o hacerlo según la naturaleza de cada recurso. Esta indecisión se disipó una vez que tuvimos recopilado todo el material. No se podían clasificar por temáticas, porque algunos recursos eran transversales y habría que comentarlos en más de una ocasión. Por tanto, optamos por utilizar como eje vertebrador la misma clasificación (Pantoja, 2004) que se vio en el artículo de esta misma obra anteriormente citado, pero en este caso de forma mixta, para facilitar al lector la comprensión:

- Básicas.

— Ordenador: aplicaciones como programas informáticos en formato digital y/o autoejecutables a través de internet.

— Vídeo, y de forma más concreta, cine comercial.

- Basadas en otras tecnologías.

— Redes telemáticas: internet y todas sus aplicaciones como plataformas educativas, videoconferencias, páginas web, *blogs*, *wikis*, etc.

— Consola de videojuegos: videojuegos ejecutables en el ordenador o en videoconsola.

El catálogo anterior se completa con una sección dedicada a diferentes opciones no recogidas previamente y un apartado dedicado a investigar en la red. A continuación se analizan las diferentes posibilidades, siguiendo el orden anterior.

## 2. PROGRAMAS INFORMÁTICOS

Con la incorporación de las TIC a los centros educativos, la aparición de *software* educativo no se ha limitado sólo a los contenidos propios de las diferentes asignaturas, sino que se elaboran y publican continuamente —tanto por parte de las diferentes Administraciones educativas como de editoriales, grupos de investigación, colectivos de orientadores y profesorado en general— diferentes programas que están dirigidos a los variados aspectos que componen la acción tutorial, desde la atención a la diversidad hasta la orientación profesional, pasando por la atención a las necesidades educativas especiales, prevención de drogas, salud, habilidades sociales, técnicas de estudio, educación en valores, etc.

El trabajo en las sesiones que se dedican a tutoría con programas informáticos permite que los estudiantes realicen de manera autónoma tareas de aprendizaje o que desarrollen proyectos colaborativos en grupo. En este caso, la labor del profesorado consiste básicamente en asesorar sobre cuestiones puntuales y supervisar el trabajo que realiza el alumnado.

El papel del estudiante es pues activo, y progresivamente más autónomo en la organización de sus actividades de aprendizaje. En un primer momento el aprendizaje debe ser dirigido por el profesorado, pero progresivamente irá cediendo protagonismo al alumno quien, a partir de una idea clara de los objetivos, establecerá la secuencia que debe seguir. Este proceso implica que el alumnado, dentro de la autonomía que el profesorado le va proporcionando, debe:

- Seleccionar y organizar información.
- Elaborarla (para comprenderla) e integrarla significativamente en sus conocimientos previos.
- Transferir y aplicar conocimientos a la vida real.
- Evaluar, contrastar los objetivos establecidos y los resultados obtenidos.

De esta forma, los alumnos, además de asumir los contenidos específicos que se hayan establecido, aprenden a aprender con autonomía.

Por otra parte, además del aprovechamiento de los materiales didácticos multimedia, las TIC se utilizan de manera intensiva por parte de profesores y alumnos como fuente de información.

Muchos de estos programas están en la web del centro, del Departamento de Orientación o de la propia Administración educativa. A continuación se analizan algunos de estos programas a modo de ejemplo.

### 2.1. *Orienta*

*Orienta* es un programa de uso muy extendido entre los Departamentos de Orientación a nivel nacional, que pretende ofrecer una detallada ayuda al alumnado para elegir con mayor conocimiento su opción de futuro. Está diseñado para que el propio alumnado pueda realizar su orientación académica y profesional.

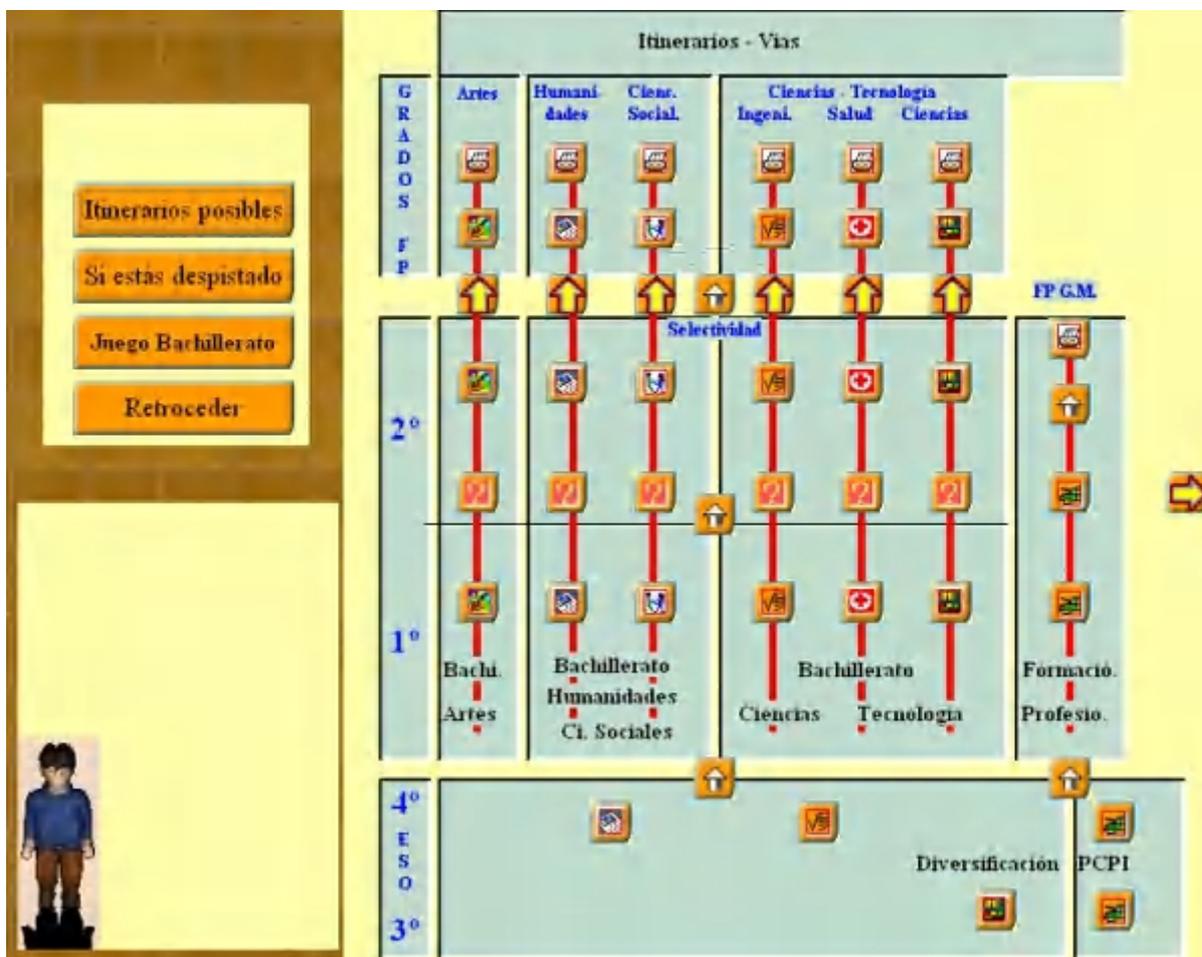


Sus destinatarios son alumnos tanto de ESO, como de Bachillerato como de Ciclos Formativos.



Se trata de un programa totalmente intuitivo y muy gráfico en el que, a través de un personaje y

con la ayuda del ratón, se pueden desplazar por un edificio con distintas puertas que representan las posibilidades de avanzar en el sistema educativo, con los diferentes itinerarios y los cambios que se pueden hacer de unos a otros.



Entre sus características más interesantes se pueden destacar:

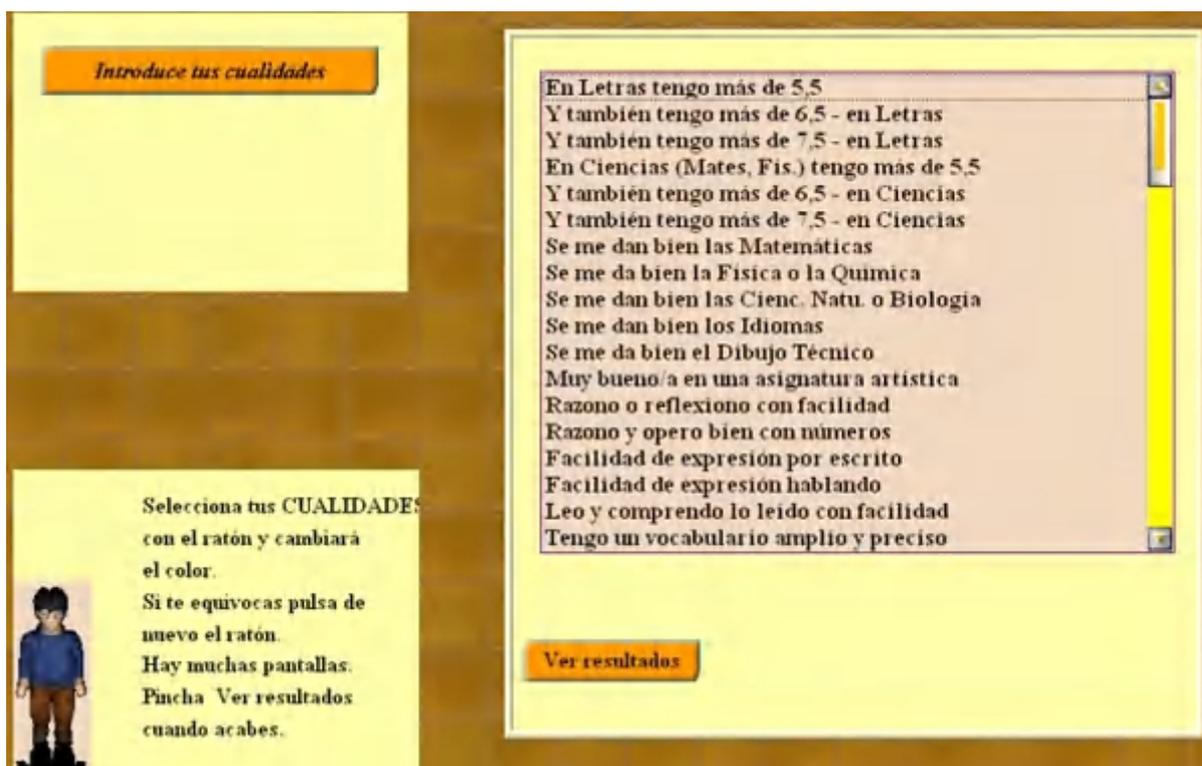
- Datos actualizados cada año.
- Información según normativa vigente.
- Selección de carreras en función de la nota de corte, Comunidad Autónoma, Bachillerato cursado, grado de dificultad, etc.
- Misma selección en FP para todos los títulos: Iniciación Profesional (PCPI), Grado Medio y Grado Superior.
- Varios cuestionarios de orientación escolar adaptados a la edad y al tipo de estudios.
- Cuestionario de profesiones, que completa la información sobre las perspectivas profesionales de nuestros alumnos.
- Traducido al valenciano-catalán, al gallego y al euskera.
- Apartado sobre el catálogo de títulos organizado en familias profesionales: su descripción, acceso, perspectivas, dificultad...
- Pensando en los alumnos de la ESO, que no desean seguir estudiando, se describen con detalle los llamados Certificados Profesionales.
- Dobles titulaciones: vistas a partir de cada título o por universidad.

- Viene en un CD o se puede bajar de internet. En ambos casos se puede copiar indefinidamente para entregar al alumnado.

Igualmente, a partir del programa de instalación, se puede crear un fichero para «colgarlo» en internet, lo que facilitará el problema de distribución de copias entre los alumnos.

No obstante, también se puede instalar el programa en los ordenadores del aula de Informática y llevar a los alumnos en grupos.

La siguiente imagen muestra uno de los diversos cuestionarios con los que cuenta el programa, a los que hemos hecho referencia anteriormente.



En definitiva, se trata de un programa muy útil, que facilita el trabajo autónomo del alumnado y está presentado de forma atractiva, sencilla e intuitiva.

Dado el continuo cambio al que está sometido el sistema educativo en general y la Educación Secundaria en particular, el programa se actualiza anualmente y suele estar disponible a partir de octubre con las mejoras y actualizaciones necesarias para cada curso. En la página web <http://www.elorienta.com/or/> se puede encontrar todo tipo de información. En concreto, la última versión de *Orienta* incorpora las siguientes actualizaciones:

- Universidad: se han incluido los nuevos títulos (Grados) en un capítulo aparte, dejando los viejos todavía como en cursos anteriores. Las notas de corte son las de junio de cada curso. No son las últimas, por lo tanto, pueden bajar algunas décimas.
- FP: se han sustituido los antiguos títulos por los nuevos, así como sus contenidos. Por ejemplo, «Cocina» se denomina «Cocina y gastronomía» para todas las Comunidades.
- Programas de Cualificación Profesional Inicial: a pesar de que la denominación es distinta en cada Comunidad, han intentado buscar un nombre que sirva para todas.
- Enseñanzas Artísticas Superiores: Artes Plásticas y de Diseño, Música, Danza, Arte Dramático.

## 2.2. Guía *Forma Joven*

*Forma Joven* es una estrategia de salud dirigida a promover entornos y conductas saludables entre los estudiantes. Basado en la acción intersectorial, en su desarrollo cooperan varias Consejerías de la Junta de Andalucía, así como otras instituciones y agentes sociales como Ayuntamientos y Asociaciones de Madres y Padres. En esencia, la estrategia consiste en acercar las actividades de promoción de la salud y de prevención de los riesgos asociados a la salud a los entornos donde conviven jóvenes y adolescentes. *Forma Joven* pretende capacitar a chicos y chicas para que elijan las opciones más saludables en cuanto a los estilos de vida: alimentación, actividad física, sexualidad, etc. y en cuanto a su bienestar psicológico y social, así como en la prevención de accidentes, el tabaquismo y otras adicciones. Se trata de aportarles instrumentos y recursos para que puedan afrontar los riesgos para la salud más frecuentes en estas edades.

Se desarrolla en los «Puntos Forma Joven», ubicados en los diversos espacios frecuentados por la población adolescente y juvenil como son institutos de Enseñanza Secundaria, escuelas taller, universidades, etc. Allí coinciden los actores fundamentales de *Forma Joven*: chicos y chicas, profesionales de la educación, profesionales de salud, y mediadores y mediadoras. Dependiendo del espacio de que se trate, adquieren mayor relieve profesionales de otros sectores, instituciones y organizaciones, pero siempre se mantiene el protagonismo de la población joven, con la que se desarrollan y se realizan actividades individuales y grupales sobre los temas más importantes relativos a la salud de la juventud.

La guía *Forma Joven* se apoya en las TIC, ofreciendo en su página web (<http://www.formajoven.org/>) contenidos en los que tanto el alumnado como el tutor o tutora pueden encontrar diversa información y un interesante material de trabajo sobre las diferentes temáticas que aborda. En definitiva, es un portal con el que se pretende dar soporte integral a la estrategia *Forma Joven* a través de información actualizada y variada (enlaces, documentos, artículos, noticias, material multimedia).

Algunas de sus principales características son:

- Facilidad en la navegación a través de ayudas y buscadores en cada sección según temas y/o destinatarios.
- Posibilidad de descargar materiales del programa y otros recursos de interés con fuentes explicitadas, fichas-resumen y criterios de selección.
- Posibilidad de compartir recursos y buenas prácticas entre los «Equipos Forma Joven».
- Proporciona acceso a datos de interés relacionados con los temas y áreas de *Forma Joven*.
- Proporciona información sobre la ubicación de «Puntos Forma Joven» y actividades formativas relacionadas con el tema.
- Facilita el registro de actividades que se desarrollan en los «Puntos Forma Joven» y la explotación de la información obtenida.
- Facilidad para actualizar información a través de un gestor de contenidos con bases de datos como sistema de almacenamiento.

Como se puede observar, entre sus diferentes apartados destacan los siguientes:

**Inscripción.** Enlace a las modalidades de inscripción e información del procedimiento o pasos para constituirse como «Punto Forma Joven». Existen dos modalidades para realizar la inscripción:

a) En el caso de tratarse de centros educativos, se accede a la aplicación informática de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía (Séneca).

b) Para el resto de universidades, escuelas taller, centros juveniles, asociaciones u otras instituciones, se accede al formulario gestionado desde la propia web. En ella se facilita información general sobre el Punto solicitado y, más concretamente, sobre el proyecto de actuación que se propone poner en marcha y que abarca la temática trabajada, la situación de partida, los destinatarios, los objetivos y actividades, la metodología, los resultados previstos y los recursos disponibles.

**Noticias.** Desde esta opción se accede a noticias en prensa y novedades relacionadas con *Forma Joven*. En cada caso se visualiza una breve descripción de lo seleccionado y se facilita un enlace directo. También se accede a un histórico de noticias. Cada novedad se ubica posteriormente en su localización concreta, es decir, se pasa a «Recursos», «Sitios Interés», etc.

**Preguntas frecuentes.** Este buscador permite localizar la respuesta a las preguntas más frecuentes que los adolescentes y jóvenes suelen hacer a los profesionales en las «Asesorías Forma Joven». La búsqueda se realiza por temática (adicciones, afectivo-sexual, salud mental, estilos de vida y mediación). Todas las respuestas se acompañan de las fuentes de las cuales han sido extraídas.

**Recursos.** En este apartado pueden realizarse descargas de materiales relacionados con *Forma Joven*, facilitados desde cada institución que participa en esta estrategia. Ofrece ayuda para realizar la búsqueda, que puede ser rápida o avanzada.

Forma Joven - [www.formajoven.org](http://www.formajoven.org) - [formajoven@juntadeandalucia.es](mailto:formajoven@juntadeandalucia.es) - Junta de Andalucía

Para cada recurso, y antes de su descarga, se facilita una ficha descriptiva del mismo como la que se muestra a continuación.

## TE ATREVES A PREGUNTAR?

<b>TEMA</b>
Otros temas: Didáctica
<b>FUENTE</b>
Material del Programa Forma Joven
<b>TIPO RECURSO</b>
Cartel
<b>UTILIDAD</b>
Material informativo
<b>PERSONAS DESTINATARIAS</b>
Jóvenes y mediadores y mediadoras, Familias
<b>LOCALIZACION</b>
Programa Forma Joven. Junta de Andalucía. 2007
<b>AUTORÍA</b>
Consejería de Salud, Junta de Andalucía
<b>IDIOMA</b>
Español
<b>DESCRIPCIÓN CONTENIDOS</b>
Cartel sobre el Programa Forma Joven. Material informativo que facilita la localización de la Asesoría Forma Joven (lugar y horario) y su utilidad.
<b>OBSERVACIONES</b>
Material de divulgación. Promociona la dirección de la web de Forma Joven
<b>VALORACION</b>
La valoración indicada para el recurso es de: 
<b>MATERIAL</b>
Documento: 200828121947609.pdf

[Volver](#)   [IMPRIMIR](#)

Forma Joven - [www.formajoven.org](http://www.formajoven.org) - [formajoven@juntadeandalucia.es](mailto:formajoven@juntadeandalucia.es) - Junta de Andalucía

**Sitios de interés.** Se oferta una selección de enlaces valorados atendiendo a una serie de criterios de calidad. Se pueden realizar búsquedas según el nombre del enlace (aproximado), destinatarios, temática y descripción aproximada.

**Cifras y datos.** Ofrece información sobre resultados de estudios variados, tanto sobre *Forma Joven* como datos demográficos de interés y estado de salud en adolescentes y jóvenes, entre otros. Previamente a su descarga se facilita una breve descripción.

**Buenas prácticas.** Sección que recoge y difunde las experiencias, actividades y proyectos considerados como «Buenas Prácticas» en *Forma Joven*. Ofrece las descargas de las experiencias de los «Puntos Forma Joven» presentadas en los encuentros de profesionales de *Forma Joven* desde el año 2003. Contiene, además, las bases del «Concurso de Buenas Prácticas» organizado desde *Forma Joven* y el formulario para participar en el mismo.

**Formación.** Instrumento que pretende dotar a los profesionales que participan en *Forma Joven*

de herramientas para la programación y desarrollo de actividades formativas. Proporciona programas, sesiones formativas, materiales docentes, bibliografía y recursos para la evaluación de las actividades. También facilita una red de profesionales docentes adscritos de forma voluntaria a la misma.

**Registro.** Acceso restringido al sistema de registro de las actividades de los «Puntos Forma Joven». Pone a disposición de los «Equipos Forma Joven» la descarga de los formularios del registro de asesoría individual y el registro de actividad grupal. También tiene enlace directo a páginas del portal de interés para los profesionales. Al clicar se abre la página de acceso al sistema de registro, que a su vez dispone de un «Manual de usuario/a de la aplicación de registro», descargable desde la página de entrada al mismo.

**Áreas de intervención.** Desde la página de inicio se puede acceder a todos los recursos, sitios, preguntas, etc., es decir, a las opciones ya descritas, pero ordenadas por áreas de intervención:

- Sexualidad y relaciones afectivas.
- Convivencia.
- Estilos de vida.
- Salud mental.

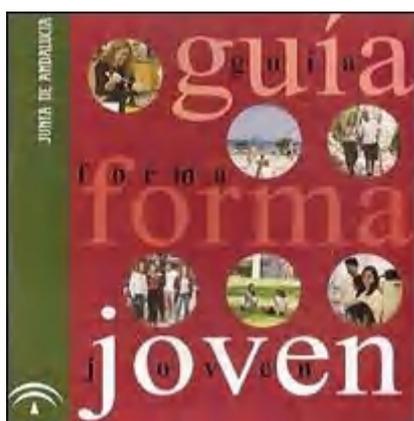
**Puntos de Andalucía.** Acceso a la información sobre la participación en Forma Joven ordenada por provincias. Enlaces a las instituciones participantes y de interés para *Forma Joven*:

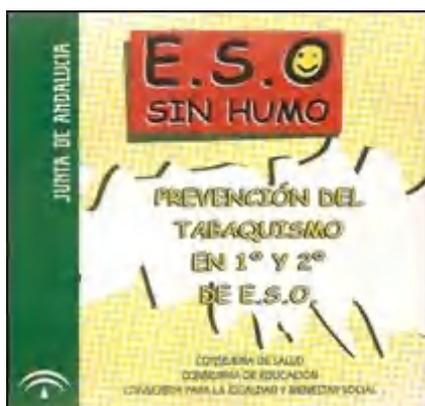
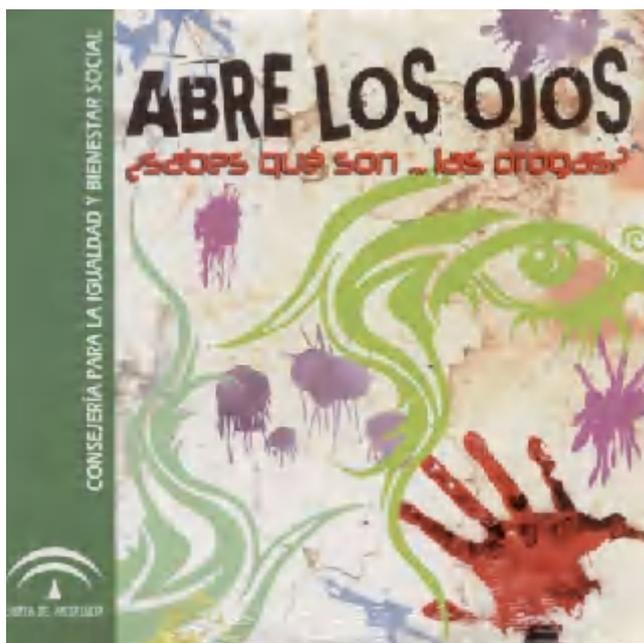
- Consejería de Salud.
- Consejería de Educación.
- Consejería para la Igualdad y el Bienestar Social.
- Codapa.
- Famp.
- Internet y Adolescentes.
- Sipes.
- Patio Joven (IAJ).
- Instituto Andaluz de la Mujer.
- Escuela Andaluza de Salud Pública.

**Otros:**

- Vídeo de bienvenida: para presentar el portal [www.formajoven.org](http://www.formajoven.org) se ha elaborado un vídeo de bienvenida al mismo de fácil acceso.
- Correo de «correspondencia» [formajoven.easp@juntadeandalucia.es](mailto:formajoven.easp@juntadeandalucia.es). A través de él, se pueden notificar incidencias y realizar todo tipo de sugerencias y peticiones sobre los contenidos del portal.
- Buzón de Aportaciones y Sugerencias: desde este buzón se facilita un formulario para el envío de sugerencias de mejora del portal, y se posibilita el envío de materiales, recursos y sitios web elaborados por los profesionales de *Forma Joven* que deseen publicarlos en el portal.

Los materiales que ofrece la guía *Forma Joven* llegan a los centros educativos también en soporte informático a través de CD que envía la Administración. A continuación se muestran ejemplos de algunos de los materiales en soporte CD que envía la Administración:

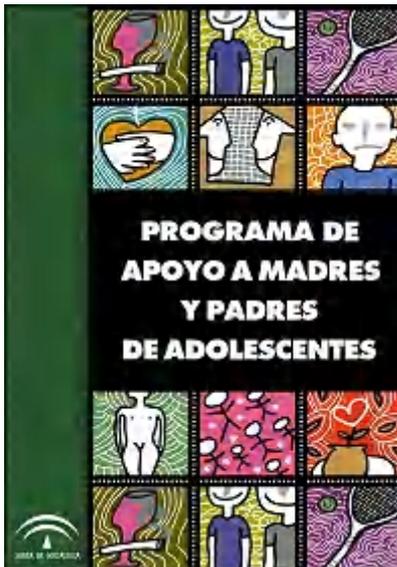




### 2.3. Programa de Apoyo a Madres y Padres de Adolescentes

Se trata de un programa de formación dirigido a padres y madres de adolescentes, así como a orientadores, tutores y otros profesionales del ámbito educativo o sanitario que trabajen con adolescentes y sus familias. Cuando se diseña un programa de formación de padres y madres, y a la hora de pensar en los destinatarios, normalmente se opta entre centrar la intervención en aquellos sectores sociales más necesitados —con la consiguiente estigmatización social que se produce al señalar a los que no son considerados buenos padres y madres—, o dirigir el programa a la mayoría de la población, con lo que es muy probable que la intervención no llegue a los grupos más desfavorecidos. En este caso, y convencidos de que todas las familias tienen ciertas necesidades de apoyo cuando sus hijas e hijos llegan a la adolescencia, se ha optado por proponer un programa potencialmente dirigido a todo tipo de familias.

El hecho de plantear un programa entre cuyos destinatarios sin duda existe una considerable diversidad, conlleva no pocas dificultades a la hora de afrontar el diseño y la elaboración de los materiales. Para atender esta diversidad es fundamental la selección que se haga de los contenidos y manejar bien las características formales, de manera que permita adecuar dichos materiales a las características, valores y nivel cultural de los diferentes grupos que componen una población tan amplia y heterogénea como es la de las madres y padres con hijos e hijas adolescentes.



### 2.3.1. Objetivos

El objetivo general del programa es proporcionar a madres, padres y tutores de adolescentes una fuente de apoyo que les permita desempeñar exitosa y eficazmente sus tareas y responsabilidades educativas. La intervención propuesta tiene la finalidad de influir sobre tres colectivos distintos:

- Las madres y los padres, para aumentar sus sentimientos de competencia y seguridad.
- Los profesionales, para proporcionarles materiales de apoyo en su trabajo con las familias de adolescentes.
- Los chicos y chicas adolescentes, promoviendo en ellos un desarrollo saludable.

La intervención sobre unos y otros debe repercutir en el sistema familiar, optimizando las relaciones y la dinámica cotidiana.

### 2.3.2. Contenidos

El programa está formado por las 10 sesiones de trabajo que figuran a continuación. Las cinco primeras son de carácter básico y están muy centradas en el funcionamiento familiar. Para las cinco restantes se han elegido temas que suelen preocupar a padres y madres de adolescentes.

1. Los cambios durante la adolescencia.
2. Cambios y evolución de la familia.
3. Estilos educativos I.
4. Estilos educativos II.
5. Resolución de conflictos.
6. Adolescencia y drogas.
7. La implicación de los padres y madres en la escuela.

8. Adolescencia y sexualidad.
9. Algunos problemas de ajuste durante la adolescencia: depresión y suicidio, trastornos de la alimentación y conductas de riesgo.
10. Ocio y tiempo libre.

La estructura de cada una de las sesiones es la siguiente:

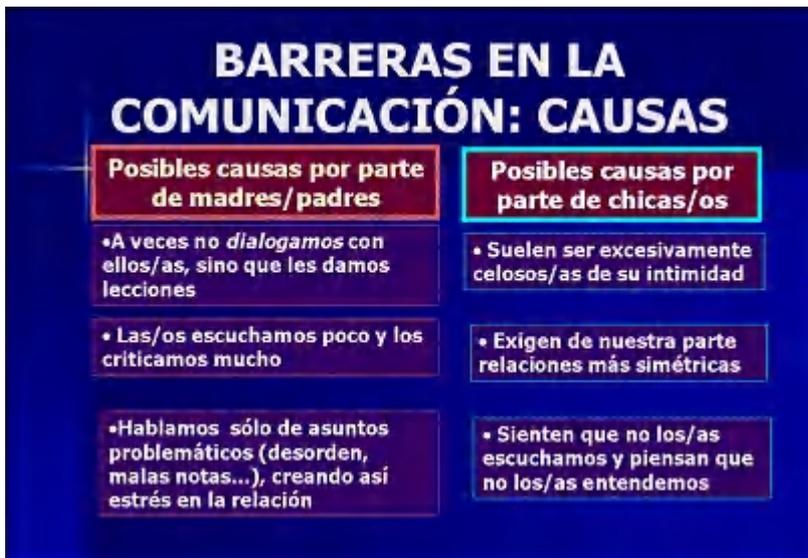
a) **Marco teórico.** Existe un marco teórico de cada una de las sesiones que se presenta como material de apoyo. Es lo suficientemente extenso para que el coordinador que lo necesite y desee tenga a su disposición la información básica para preparar el tema que va a trabajar con las madres y padres. Al final de cada marco teórico aparecen unas ideas clave.

b) **Objetivos generales.** Todas las sesiones comienzan con la indicación de los objetivos generales que se pretenden alcanzar con el desarrollo de las actividades.

c) **Actividades.** La presentación de las actividades incluye dos partes: una introducción expositiva que sirve para presentar el tema y dar alguna información básica que los padres deben conocer (se adjuntan las transparencias en PowerPoint para realizar esta exposición) y, a continuación, figuran un serie de actividades prácticas (entre 3 y 5, dependiendo de la sesión), basadas en distintas técnicas de formación y dinámica de grupos (estudio de casos, juego de roles, lluvia de ideas, discusión dirigida, trabajo en pequeños grupos, fantasía guiada y trabajo individual). Para cada actividad se incluye su duración aproximada, su desarrollo, los materiales necesarios y una síntesis con sus correspondientes transparencias para que el coordinador pueda sacarle el máximo partido.

d) **Anexos.** en los anexos se pueden encontrar las diferentes fichas de trabajo que los coordinadores usarán en las sesiones.

e) **Transparencias.** las transparencias se presentan en PowerPoint. Su contenido está centrado en las diferentes actividades y en el texto se detalla el lugar de utilización de cada una de ellas. El formato es informal y las expresiones utilizadas han intentado adecuarse al nivel educativo de todo tipo de padres y madres. A continuación se muestra como ejemplo una de las transparencias correspondientes a la sesión referente a estilos educativos.



En definitiva, estamos ante un material en soporte CD que resulta muy útil para tutores y orientadores tanto a la hora de trabajar con el alumnado como, sobre todo, a la hora de organizar y facilitar la formación para padres y madres.

## 2.4. Vidas sobre ruedas

Se trata de un programa de Educación Vial en el cual se abordan temas como el uso del casco, las drogas, los pasajeros y las normas de circulación.



Los contenidos se abordan a través de viñetas y preguntas interactivas en las que el alumnado tiene la posibilidad de elegir entre diferentes respuestas y ver las consecuencias de una elección errónea.

**Uso del Casco**

¿Qué haces con el casco?, ¿te lo pones?

- A** Claro que me lo pongo...en el codo. No quiero chafar mi pelo.
- B** Me lo pongo en la cabeza y me lo abrocho. Me puede salvar la vida.
- C** Si estoy cerca del sitio y voy a menos de 40 km/hora no es obligatorio.

## 2.5. Programa *ProAci*

Es un programa que facilita la creación de Adaptaciones Curriculares Individualizadas (ACI), elaborado por iniciativa de los Centros de Profesorado de la Provincia de Sevilla y editado por la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía.

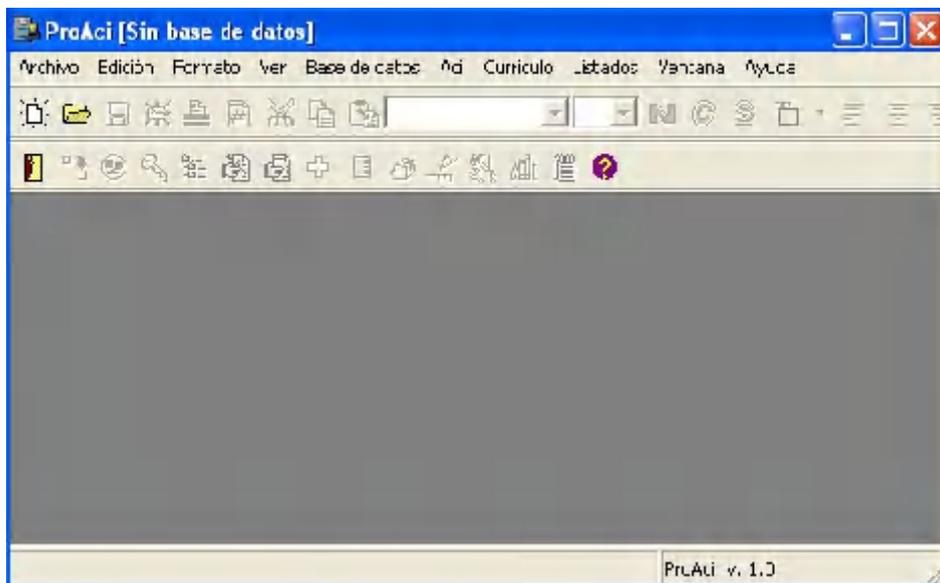
El programa informático *ProAci* funciona con una base de datos que gestiona elementos de distinta naturaleza, útiles para la elaboración de las ACI, que cada centro puede contextualizar. Se puede descargar de la página:

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/cepsevilla/novedades/proaci.htm>.

Los pasos que se siguen para la elaboración de Adaptaciones Curriculares Individualizadas (ACI) con este programa son:

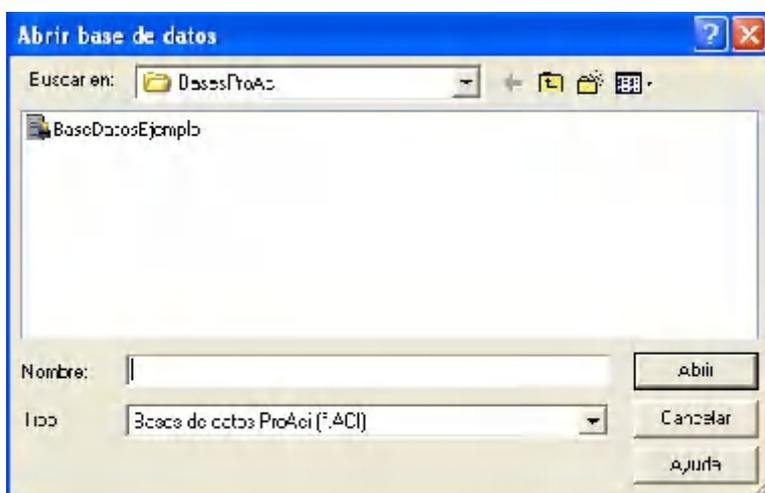
- a) Introducción y conceptos básicos.
- b) Instalación y comienzo del programa.
- c) Pasos previos a la confección de una ACI.
- d) Confección de la ACI.
- e) Generación de los documentos de la ACI.
- f) Apartados de la ACI.

A modo de ejemplo se comenta a continuación el **inicio del programa**. El programa va a crear en el ordenador un subdirectorío llamado «ProAci» donde quedará alojado. Una vez iniciado aparece una pantalla habitual, pero que no tiene activados todos los iconos de la barra de herramientas de datos.



En el botón del interrogante se podrá encontrar la totalidad de la ayuda del programa, que contiene, además, una serie de recursos adicionales que incluyen desde datos legislativos hasta datos sobre necesidades educativas especiales, bibliografía e internet. Asimismo, dispone de un sistema de ayuda de carácter contextual, es decir, en cada una de las ventanas de la aplicación existe un botón de ayuda que le permitirá saber qué hacer en cada momento.

Para utilizar el programa es necesario que tenga cargada una base de datos propia. El programa incluye una base de datos llamada «BaseDatosEjemplo». Para acceder a ella, debemos pulsar sobre el botón correspondiente y seleccionarla.



Es cierto que se puede crear nuestra propia base de datos en blanco, pero hay que tener en cuenta que la de ejemplo que trae el programa contiene bastantes recursos que pueden ser reutilizados.

Una vez realizada esta operación, el programa se activa en todas sus posibilidades. Como es habitual en la mayoría de programas que operan en el entorno Windows, existe una barra de menú desde la cual se pueden realizar todas las opciones del programa; y, además, contamos con las barras de herramientas, desde las que accedemos a las opciones más comunes.

Para más información existen numerosas páginas web donde podemos encontrar referencias y manuales de cómo funciona este programa. Por ejemplo, en <http://www.adelat.org/media/docum/proaci/>.

## 2.6. Materiales para la Educación en Valores

La mayor parte de las ONG tienen entre sus funciones la de sensibilizar a la población en general sobre aquellos temas a los que dedican sus esfuerzos y, como pasa con tantas otras áreas, en los centros educativos encuentran un lugar adecuado para desarrollar estas tareas. Por lo tanto, es muy común encontrar en las bibliotecas de las escuelas diferentes materiales en muy variados soportes que tanto ONG como diferentes Administraciones públicas han ido editando y enviando a los centros con la finalidad de trabajar la Educación en Valores y otros temas transversales (medio ambiente, coeducación, solidaridad, tolerancia, respeto, salud,

prevención de drogas, trastornos de alimentación, Educación Vial, etc.).

Presentamos a continuación las portadas y el interior de algunos de estos recursos en soporte CD que podemos encontrar en los centros. En primer lugar podemos se muestra una iniciativa de Ayuda en Acción.



Nos gustaría que conocieras personalmente cómo mejora la vida de las comunidades a las que das apoyo...

Nos gustaría que vieras que tu esfuerzo vale realmente la pena...

Nos gustaría que supieras que los gestos Solidarios de miles de personas están transformando el mundo...

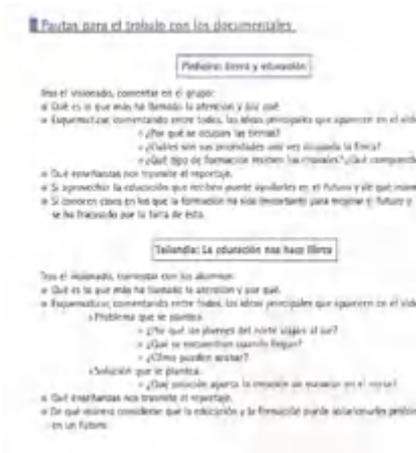
Nos gustaría tanto... que te acercáramos a caso algunas vivencias para que veas cómo su futuro está cambiando

**Gracias por estar ahí**



Y a continuación podemos ver la portada y el interior de un CD de Manos Unidas.

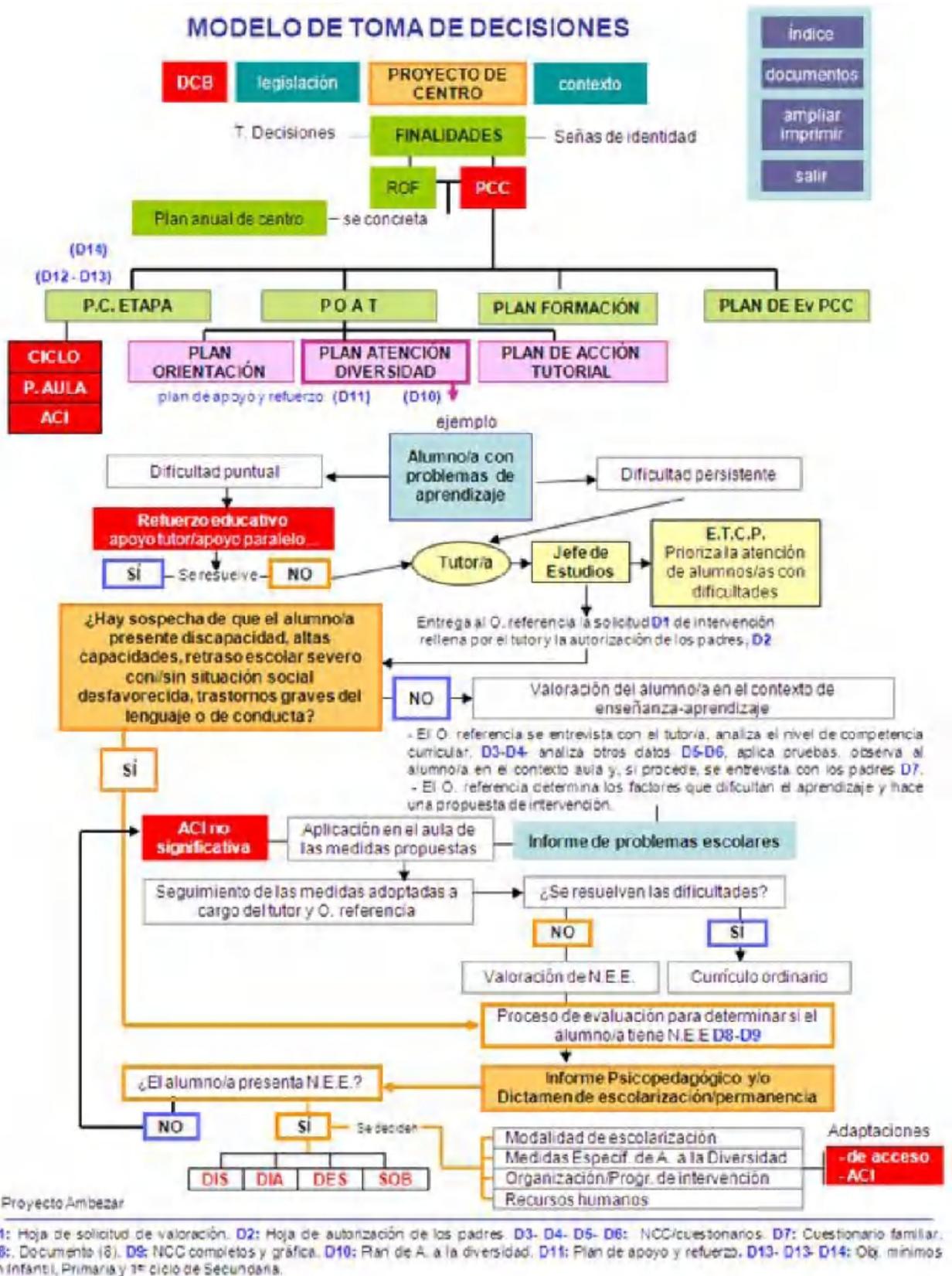




## 2.7. Atención a la Diversidad: Guía para la elaboración del Plan de Atención a la Diversidad y Documentos de Apoyo

Se trata de un CD que recoge recursos, instrumentos, legislación y modelos para realizar la atención a la diversidad en los centros educativos en todas sus variantes. Aunque el CD está pensado principalmente para el alumnado de Educación Infantil y Primaria, también contiene muchos recursos útiles para la ESO.

El material que incluye el CD parte, en el primer apartado del índice, de un esquema general que tomamos como referencia de modelo de toma de decisiones respecto a la diversidad y en el que se plasma el procedimiento que se debe seguir en cada una de las casuísticas que presenta el alumnado con necesidades educativas especiales (de las más leves a las más graves) y los documentos que se deben seguir en cada situación. Desde este esquema se puede acceder directamente al documento de interés clicando dos veces sobre el número de documento marcado en azul, excepto el Plan de Atención a la Diversidad, que se recupera clicando dos veces sobre el mismo.



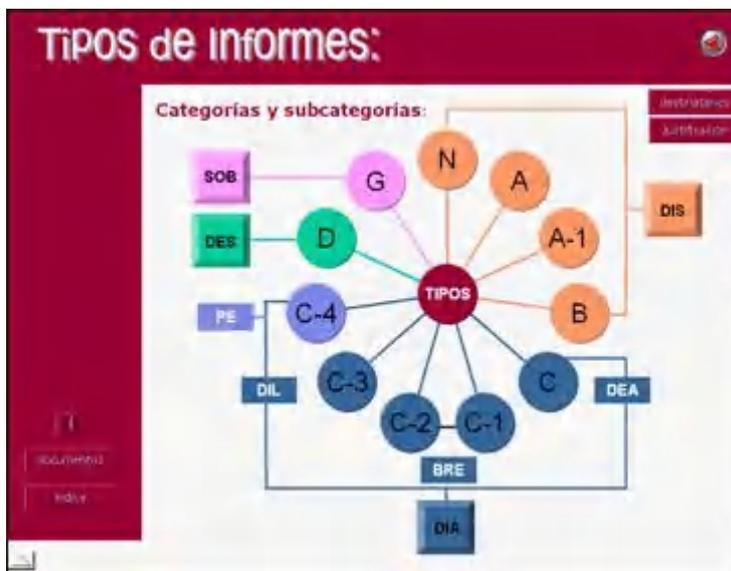
Los dos apartados siguientes hacen referencia, respectivamente, a la introducción y a los objetivos que pueden servir de referencia a la hora de elaborar el Plan de Atención a la Diversidad. Se accede a la información que contienen los botones clicando directamente sobre

cada uno de ellos.

El apartado que sigue hace referencia a la elaboración del Plan de Atención a la Diversidad. Se trata de un formulario que recoge todos los aspectos que incorpora dicho Plan y que permite optar, a través de contenidos desplegados, a los datos que se pueden ajustar a las características de un determinado centro en lo que respecta a la diversidad; en definitiva, el formulario conduce a la elaboración del Plan. A este formulario se accede desde el botón que se relaciona con este apartado y desde el esquema general, clicando sobre el Plan de Atención a la Diversidad.

El siguiente apartado incorpora documentos relacionados con la diversidad a los cuales se accede desde el botón del índice asociado a este apartado, o clicando sobre el documento seleccionado, o, también, desde el esquema general, haciendo lo propio sobre el documento de interés. No obstante, a algunos de ellos sólo se accede desde el índice.

Otro apartado del índice hace referencia a informes. La primera pantalla, que se abre al clicar sobre el botón correspondiente, se refiere a los tipos de informes y hace un despliegue de informes agrupados por las cuatro categorías que recoge el censo estadístico de alumnos con necesidades educativas especiales: DIS, DIA, DES y SOB (discapacidad, dificultades de aprendizaje, situación de desventaja socioeducativa y alumnado con altas capacidades).



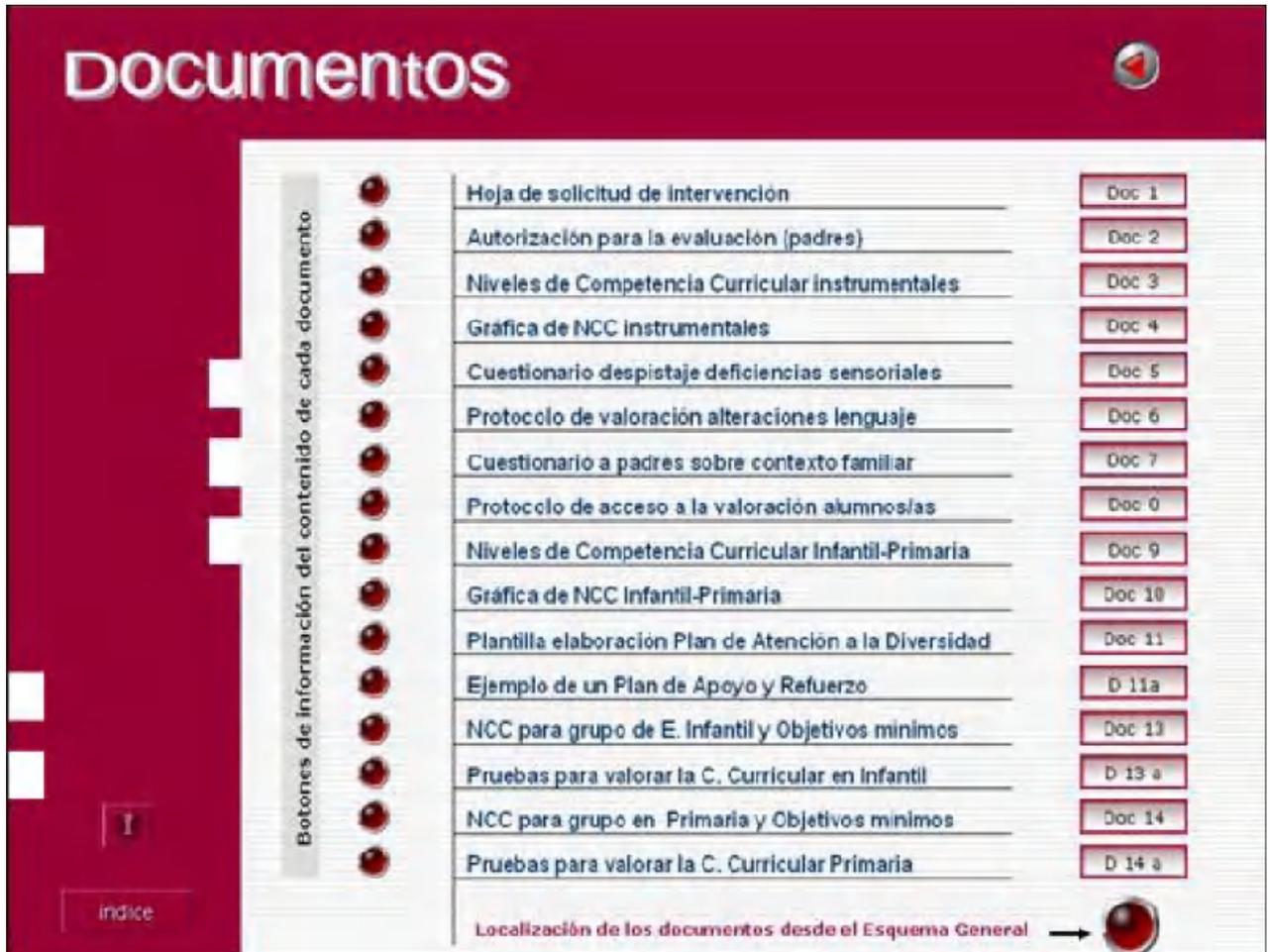
La categoría DIS incorpora cuatro subcategorías: N (alumnos con discapacidad de nueva escolarización), A (alumnos con discapacidad de Infantil evaluados con escalas), A1 (alumnos con discapacidad de Infantil evaluados con pruebas estandarizadas) y B (alumnos con discapacidad de Primaria). Se especifica un modelo de informe para cada una de estas subcategorías, porque su elaboración es diferente en función del alumnado al que va dirigido y, por ello, de los instrumentos de evaluación.

Para la categoría DIA se han ajustado a la nomenclatura expresada en el libro editado por la Consejería de Educación (2005, 2006) *Dificultades en el aprendizaje: unificación de criterios diagnósticos*, incluyendo las siguientes subcategorías: C4 (PE, problemas escolares: dificultades leves, que quedan fuera del censo), C (DEA, dificultades específicas de aprendizaje), BRE (bajo rendimiento escolar). Esta subcategoría la hemos dividido en dos: la primera, C1, objeto de valoración del lenguaje; y la segunda, C2, de valoración conductual. En el citado libro incorporan la subcategoría de «trastorno por déficit de atención con hiperactividad» (TDAH), pero el programa no la incluye porque dicho trastorno se recoge en el censo estadístico dentro de la categoría DIS (discapacidad).

Al clicar en cada una de las cuatro categorías se abre una pantalla que indica a qué alumnado va dirigido cada informe. A esta información también se accede a través del botón «destinatarios». Si se clicca sobre la subcategoría aparece una pantalla que indica: destinatarios

del informe, pruebas de referencia aplicables o documentos que se pueden utilizar, estructura de dicho informe, un modelo ejemplo del mismo y la portada que incorpora. Todos estos aspectos incluyen información a la que se accede clicando sobre el botón correspondiente.

También se puede acceder a la «justificación» desde la misma pantalla de Tipos de informes que incorpora comparativas entre informe psicopedagógico y ACI. Asimismo, desde esta página se puede acceder a los documentos.



El siguiente apartado es el de orientaciones. Al activarlo aparecen orientaciones generales a padres, madres y profesorado, orientaciones metodológicas, actividades de lectura y escritura y, por último, una relación de direcciones web vinculadas a estos dos aspectos. Se accede a la información que contiene cada apartado clicando en el botón correspondiente.

El apartado que va a continuación recoge la normativa existente en la Comunidad Autónoma de Andalucía y también la legislación de ámbito nacional respecto a la diversidad. Se accede a la información que contiene este botón clicando sobre el mismo.

Hay que señalar que, si bien es cierto que este material no está actualizado en cuanto a la última normativa, hay que reconocerle la valiosa utilidad para facilitar el trabajo de los tutores, orientadores y profesorado en general, que puede encontrar aquí numerosas herramientas y recursos que le faciliten el conocimiento y atención a la diversidad del alumnado.

## 2.8. Pruebas informatizadas

Sin necesidad de ser el tutor un especialista en el manejo de pruebas, sí es cierto que algunas

de ellas, por su sencillez en su aplicación e interpretación gracias a estar informatizadas, le ofrecen unas posibilidades muy interesantes para mejorar su conocimiento del alumnado y del grupo. A continuación se analizan algunos programas, con especial atención a los test sociométricos.

### 2.8.1. Evaluación

Existen editoriales, como es el caso de CEPE (<http://www.editorialcepe.es>), que ofrecen diversos instrumentos de evaluación, algunos de ellos para ser aplicados *on line*:

- PDP: Prueba de Diagnóstico de Primaria.
- BACEP: Batería de Contenidos Escolares de Primaria.
- PDS: Prueba de Diagnóstico de Secundaria.
- SOC: Batería de Contenidos Escolares de Primaria.
- IP: Intereses Profesionales.
- HE: Hábitos de Estudio.

Para utilizar las diferentes aplicaciones, el centro educativo o el profesional interesado debe solicitar el alta como usuario a través del teléfono de CEPE. Una vez que se haya producido el alta en la base de datos de la aplicación, se enviarán al correo electrónico de contacto las claves o códigos de acceso necesarios para acceder a las aplicaciones solicitadas:

- Código de centro. Permite el acceso de los alumnos a la realización de las pruebas, si previamente ha sido activada la aplicación por el profesor responsable.
- Código de activación. Este código queda reservado al responsable del centro. Permite activar la aplicación y acceder a todas las opciones.

Las aplicaciones tienen un funcionamiento muy similar. Al acceder a cualquier opción del menú para iniciar una sesión de trabajo es necesario, en primer lugar, identificarse como usuario autorizado, a través de la Clave de centro.

En segundo lugar, hay que activar la aplicación. El profesor, desde cualquier ordenador diferente a los que van a utilizar los alumnos, y antes de que estos accedan a la aplicación para realizar las pruebas, activará la aplicación con el Código de activación; de este modo permanecerá activa durante al menos una hora. Transcurrido ese periodo de tiempo, la aplicación se desactivará automáticamente.

Es necesario tener en cuenta que desde el ordenador que se ha utilizado para activar la aplicación se tendrá acceso a todas las funciones, por lo que, si lo van a utilizar los alumnos, es conveniente cerrar la página una vez realizado el proceso de activación, y volverla a abrir para su uso por el alumnado.

Una vez activada la aplicación, desde cualquier ordenador los alumnos podrán acceder la opción de «Iniciar Proceso de Evaluación», simplemente introduciendo el Código o Clave de centro.

Para acceder al resto de las opciones del menú, la aplicación solicitará la Clave de activación, que sólo la debe conocer el profesor o profesores responsables, para evitar el acceso a los datos por parte de personas no autorizadas.

En la primera sesión de trabajo se da el alta de grupos y/o usuarios. Para dar de alta a un alumno, la aplicación solicitará el Código de centro. Desde el menú «Gestión de Usuarios» se procederá a introducir el nombre del alumno o el listado de alumnos (cada alumno en una línea

diferente), y el grupo al que pertenece.

A través del menú «Iniciar Proceso de Evaluación» se selecciona el alumno que va a realizar la prueba y, a continuación, la prueba que se va a realizar. El acceso a esta función sólo requiere el Código de identificación de centro, si se ha realizado previamente el proceso de activación. La aplicación presenta dos listados: uno de grupos del centro y otro con el listado de los alumnos del grupo seleccionado. El usuario deberá seleccionar el grupo al que pertenece y, a continuación, elegir su nombre en el listado de usuarios del grupo. Tras pulsar el botón «Continuar» la aplicación le presentará las pruebas que puede realizar.

El programa exige la respuesta a todas las preguntas por lo que, en el caso de desconocer la respuesta, se deberá marcar la opción correspondiente. Una vez finalizada la prueba, es necesario enviar los resultados para su corrección a través del icono que aparece al final del cuestionario. El usuario podrá ver sus resultados en pantalla e imprimirlos o guardarlos en un archivo PDF.

Para la elaboración de informes se requiere el Código de identificación de centro y el Código de activación de la aplicación. A partir de ahí se puede acceder a los resultados individuales o de grupo. Puede llevarse a cabo de dos formas: la primera permite visualizar los resultados en la pantalla y la segunda crear un archivo en formato PDF, para guardarlo en el ordenador y/o imprimirlo a través del programa Acrobat Reader.

Para gestionar el acceso a esta función se requiere el Código de identificación de centro y el Código de activación de la aplicación. Desde el menú «Gestión de Usuarios» se procederá a introducir el nombre del alumno o el listado de alumnos (cada alumno en una línea diferente), y el grupo al que pertenece. De forma muy parecida se puede gestionar la baja de usuarios.

Otras opciones posibles son: borrar resultados de pruebas ya realizadas o comunicarse con la editorial para informar sobre los niveles que presentan los alumnos.

Por último, hay que añadir que existen otras editoriales como EOS (<http://www.teaediciones.com>) que, al igual que CEPE, cuentan con muchos recursos que permiten aplicar, corregir y elaborar informes de muchas pruebas informatizadas, algunas *on line* y otras en formato CD.

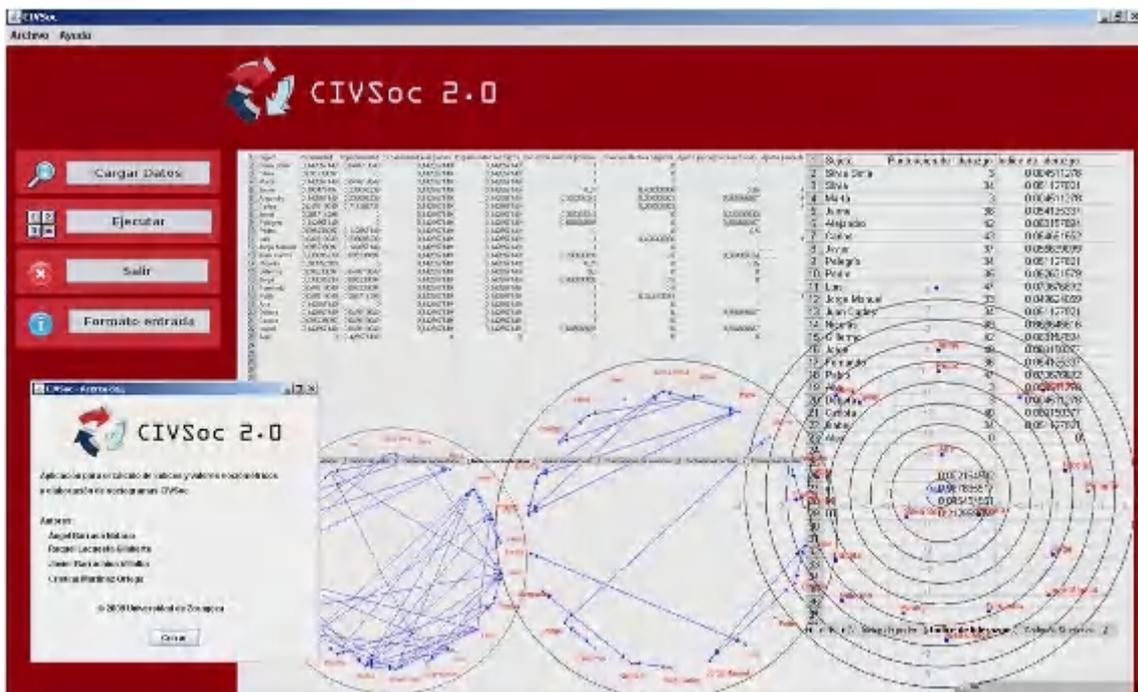
### 2.8.2. Test sociométricos

La sociometría tiene sus orígenes en los estudios de Moreno, allá por los años 50, pero a pesar de su antigüedad es escasamente utilizada por los tutores en sus tareas de conocimiento del grupo. Tal vez lo laborioso de su corrección e interpretación pueda haber influido en esto. No obstante, en los últimos años han surgido programas informáticos que facilitan notablemente esta labor, lo cual puede repercutir sin duda en un auge del uso de la sociometría en tutoría en los próximos años.

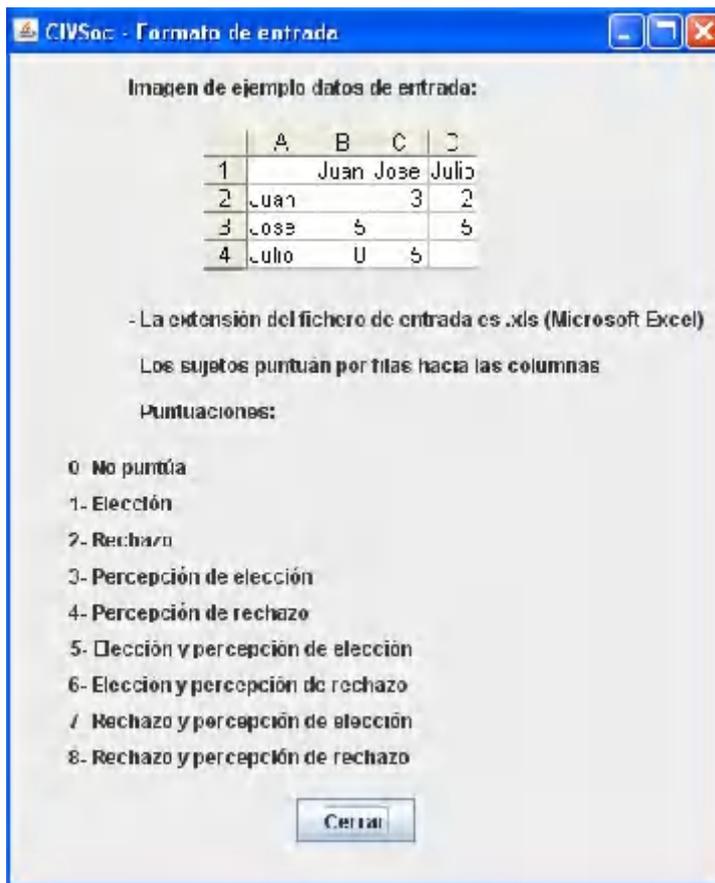
De acuerdo con Barrasa y Gil (2004), los programas informáticos desarrollados hasta el momento para el análisis de test sociométricos han contado con unas limitaciones notables, como es el caso del número de índices y valores sociométricos que permitían o los gráficos rudimentarios.

A continuación se analiza el programa CIVSov 2.0. Incorpora mejoras que le hacen superar los anteriores inconvenientes y facilitan notablemente el análisis de sociogramas. Ha sido desarrollado por Barrasa, Lacuesta, Barrachina y Martínez, profesores de la Universidad de Zaragoza, el primero de Psicología y Sociología y los demás de Informática e Ingeniería de Sistemas.

A continuación se puede observar la página de entrada a una demostración del programa, extraída de <http://www.unizar.es/abarrasa/civsoc/>:



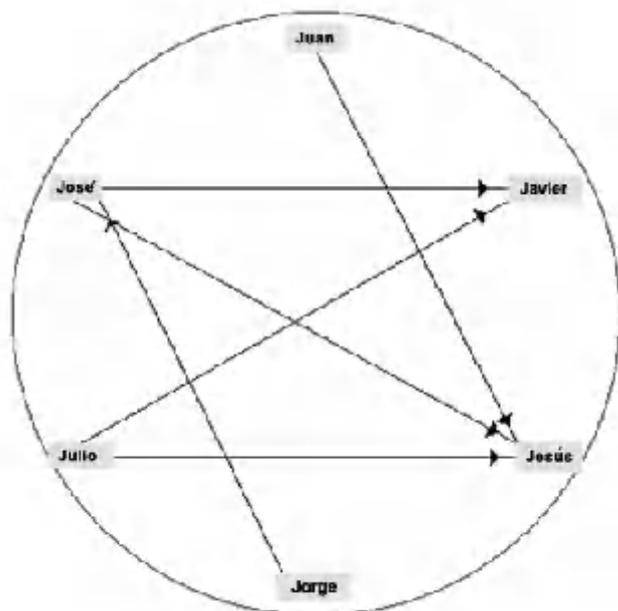
Para el comentario del programa seguiremos a Barrasa y Gil (2004). La introducción de datos es muy sencilla y se basa en una matriz que tiene 9 dígitos que señalan: elección, rechazo, percepción de elección, percepción de rechazo, elección y percepción de elección, elección y percepción de rechazo, rechazo y percepción de elección, rechazo y percepción de rechazo, diagonal, indiferencia.



El programa puede calcular valores e índices sociométricos individuales, distancia sociométrica entre sujetos, índices sociométricos grupales, estructuras grupales e índices de relación sujeto-grupo.

- **Valores sociométricos individuales:** son los valores que corresponden a cada uno de los sujetos del grupo en función de las elecciones, rechazos, percepción de elecciones y percepción de rechazos, e indican la posición sociométrica de los sujetos.
- **Índices sociométricos individuales:** son calculados a partir de los anteriores y permiten diferenciar a los sujetos en función de distintos criterios sociométricos.
- **Índices sociométricos grupales:** evalúan distintas dimensiones del grupo en su conjunto, como son los índices de cohesión (reciprocidad de elecciones), disociación (reciprocidad de rechazos), coherencia (correspondencia de elecciones recíprocas) e intensidad grupal (grado de emisión de elecciones y rechazos).
- **Índices sociométricos de relación del sujeto con el grupo:** en concreto, el índice de liderazgo y el de poder.

Como es de suponer, el programa genera sociogramas y lo hace, además, de forma muy sencilla. De este modo los resultados obtenidos por el test sociométrico son representados y entendidos con mayor claridad. Los sociogramas posibles son de elección, de rechazo, de percepción de elección, de percepción de rechazo y de elecciones y rechazos recíprocos. La siguiente imagen muestra un ejemplo de sociograma en función de las percepciones de rechazo emitidas.

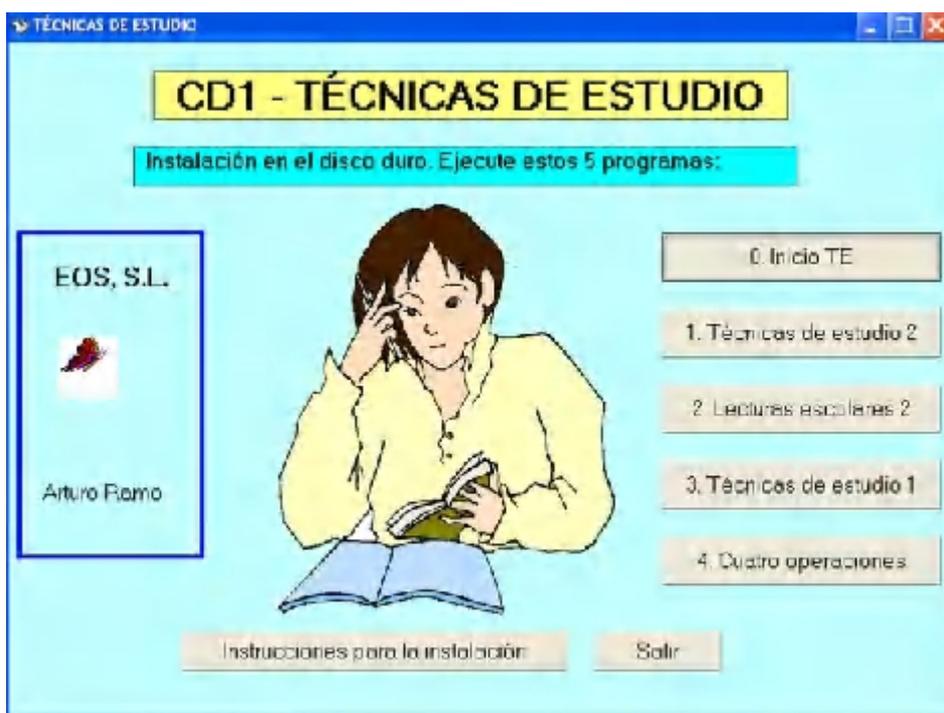


La versión de prueba del programa es gratuita para 10 usos y se descarga directamente de la página web <http://www.unizar.es/abarrasa/civsoc/>.

### 2.8.3. Técnicas de estudio

Existen en el mercado varios programas informáticos que permiten al tutor mejorar en sus alumnos el conocimiento de técnicas básicas para un estudio eficaz, a la vez que favorecen el aprendizaje autónomo mediante ejercicios de entrenamiento. Uno de ellos está editado por EOS (<http://www.eos.es>) en formato CD y se denomina *Técnicas de estudio*. Su autor es Arturo Ramo. Está indicado para Educación Primaria y Secundaria y consta de los siguientes módulos:

- Técnicas de Estudio 1 (10-18 años). Se presenta al alumnado información sobre las técnicas básicas: lectura, estudio, subrayado, esquemas, motivación, memoria, etc. A partir de aquí aparece un texto explicativo de la técnica y ejercicios que después se pueden corregir. El programa sugiere seguir una secuencia en el aprendizaje y entrenamiento con las distintas técnicas para evitar que el alumno dé saltos que le hagan perder el ritmo y le lleven al desánimo.
- Técnicas de Estudio 2 (10-18 años). Consiste en realizar distintos ejercicios autocorrectivos sobre textos que guardan relación con las técnicas de estudio vistas en el apartado anterior. En este módulo se trabajan cuestiones relacionadas con el área de Lengua, tales como reglas ortográficas, lectura comprensiva, acentuación, mayúsculas y signos de puntuación.
- Lecturas Escolares 2 (12-18 años). Se trabajan los mismos aspectos de Lengua que vimos en el apartado anterior, pero en este caso sobre lecturas concretas. Por ejemplo, un pueblo pintoresco, un castillo medieval, Francisco de Goya, etc. Su principal objetivo es mejorar la velocidad, comprensión y lectura eficaz.
- Cuatro Operaciones (6-10 años). Presenta sencillos ejercicios matemáticos relacionados con la suma, la resta, la multiplicación y la división, así como problemas en los que es preciso utilizar algunas de estas operaciones. También favorece el cálculo mental.

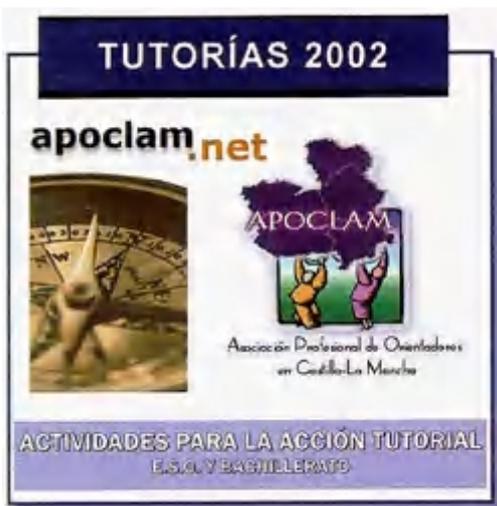


El programa permite la identificación de cada alumno en el sistema, de forma que pueda seguir un ritmo de trabajo adaptado a sus necesidades y tiempo disponible. De esta forma puede guardar la sesión de trabajo iniciada y acabarla más tarde.

A nivel técnico presenta algunas deficiencias, derivadas de estar basado en el antiguo sistema operativo MS-DOS, que como es sabido funcionaba con ordenadores de escasa potencia, pero ofrecía pocas posibilidades gráficas. Por este motivo, el programa informático tiene una interactividad muy básica, limitada a ofrecer respuestas a sencillos cuestionarios, tales como «bien», «mal», «estupendo», «has acertado». A pesar de esto, el sistema responde a la perfección a los objetivos para los que fue ideado. Incorpora sonido y gráficos en un entorno muy básico.

### 2.9. Actividades para la acción tutorial

El CD *Tutorías 2002* es el resultado de un trabajo realizado por APOCLAM (Asociación Profesional de Orientadores en Castilla la Mancha) con la cooperación y aportación del material de varios orientadores.



Se trata de una recopilación de materiales de diferentes autores, realizado con la intención de ofrecer a los tutores de centros de Secundaria un instrumento útil para el desarrollo de las actividades programadas en el Plan de Acción Tutorial. No tiene ninguna intención lucrativa.

presentación - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Herramientas Marcadores Herramientas Ayuda

file:///D:/tutorias2002/presenta/presenta.htm

presentación

**Este trabajo es una recopilación de materiales de diferentes autores, realizado únicamente con la intención de ofrecer a los tutores del I.E.S. un instrumento útil para el desarrollo de las actividades programadas en el Plan de Acción Tutorial. No tiene ninguna intención lucrativa.**

Ha sido elaborado por:

Fidel Jiménez	coordinador del IES "Los Navalmorales"	Los Navalmorales - Toledo
Pepe Zarza	coordinador del IES "Padre Juan de Mariana"	Talavera de la Reina - Toledo
Jesús Cañizares	coordinador del IES "Santiago Grisolis"	Cuenca

Como habrás observado, hay muchas actividades o sesiones por completar o mejorar. Este es un trabajo COLABORATIVO, te invitamos a completarlo aportando algunas sesiones que consideres interesantes, sólo tienes que enviarlas a cualquiera de los compañeros mencionados

Inicio    ¿cómo usarlo?    agradecimientos



actual lo han aprendido del cine y la televisión. La cantidad de información que los jóvenes reciben a través de los medios de comunicación supera a la que les llega del sistema escolar (la televisión no descansa los fines de semana, ni en fiestas o vacaciones). Ante esta cantidad de información, el sistema educativo debe preparar al alumnado para que sea capaz de elegir aquello que quiere ver y no dejarse llevar por la gran cantidad de telebasura que generalmente propone unos valores contrarios a los que desde el sistema educativo, en general, se trata de inculcar.

Tanto la televisión como el cine constituyen recursos con múltiples aplicaciones y ventajas. Partiendo de la motivación intrínseca que supone para el alumnado ver un *film*, el cine posibilita el aprovechamiento de los contenidos cinematográficos como recurso pedagógico, ya que nos permite desplazarnos en el tiempo y en el espacio recreando la historia de las distintas culturas y, por lo tanto, aprender contenidos de distintas áreas. También puede ser un elemento eficaz para la tutoría al facilitar la transmisión de valores; constituye un documento visual que permite la reflexión y el debate sobre temas de interés que nos acercan a las distintas problemáticas de la sociedad actual y que desde los centros educativos se pretenden abordar a través de los temas transversales.

A la hora de proyectar una película se han de considerar aspectos como la edad del alumnado (sobre este aspecto las películas adjuntan una recomendación), la sala donde realizaremos la proyección, el sonido, la visibilidad desde los distintos lugares de la sala e incluso la higiene postural que permita aguantar el tiempo que dure el visionado.

A partir de aquí, pretendemos presentar a modo de ejemplo una propuesta de trabajo con la que se persigue transmitir valores al alumnado, utilizando para ello la proyección de películas acompañadas de una serie de actividades previas y posteriores que resalten las escenas que nos interesen y centren la atención del alumnado sobre los aspectos que se desean destacar y sobre los que se centra nuestra actividad.

La dinámica para trabajar el recurso del cine debe basarse en la proyección de diversas películas a lo largo del curso escolar, que deben ser seleccionadas atendiendo a dos factores básicos: la edad del alumnado y su contenido en valores.

La elección de la película que se trabajará en el aula es muy importante, y no debe estar sujeta a ningún tipo de improvisación. El tutor o el equipo educativo, convertido en gestor de recursos, preparará una serie de actividades tras el estudio y análisis de los aspectos más destacados del *film*. A modo de ejemplo, se ha elegido *Buscando a Nemo*, una película de dibujos animados que presenta un conjunto de valores fácilmente identificables por el alumno.



#### DATOS TÉCNICOS DE LA PELÍCULA

**Título:** Buscando a Nemo **Dirección:** Andrew Stanton y Lee Unkrich

**País:** USA

**Año:** 2003

**Duración:** 100 min.

**Género:** Animación

**Personajes:** Nemo, Marlin, Dory, Gill, Bloat, Peach, Gurgle, Bubbles, Nigel, Crush, Coral, Chum, Pearl, Bruce

**Guión:** Andrew Stanton, Bob Peterson y David Reynolds; basado en un argumento de Andrew Stanton

**Producción:** Graham Walters

**Música:** Thomas Newman

**Fotografía:** Sharon Calahan y Jeremy Lasky

**Montaje:** David Ian Salter

**Diseño de producción:** Ralph Eggleston

La propuesta de trabajo tiene varias posibilidades. Como idea básica se amplía la práctica habitual de ver la película todos juntos y formular preguntas tras la visualización. Esto forma parte de una de las fases de trabajo, pero la clave está en la preparación que hace el tutor de diversos cortes de la película que permiten al niño identificar con más facilidad y sin perder la trama aquellos aspectos o hechos que sean de interés para la acción tutorial. A continuación se analiza la secuencia y se presentan algunos ejercicios.

• **Previo al visionado de la película.** El tutor tendrá en cuenta el valor cinematográfico, es decir, información sobre el director, los actores que intervienen en ella, la trama, características del rodaje, etc. Además, analizará los valores y actitudes a los que los alumnos deberán prestar una mayor atención durante la proyección, y que luego serán analizados y debatidos en las actividades posteriores.

— Actividad 1. Imagina que eres el dueño de una sala de cine y tienes que proyectar durante una semana esta película. Los carteles te han llegado rotos y no conoces bien el título. Estudia el cartel y ponle un nombre a la película.

— Actividad 2. Piensa en una familia de animales de dibujos animados que viven en el mar. ¿Crees que tendrían comportamientos y actitudes como los humanos?

• **Después del visionado** de la película en clase por parte de todo el grupo (esta fase se puede realizar también en la familia):

— Actividad 1. Describe al personaje que más te haya gustado y destaca algunas de sus cualidades.

— Actividad 2. Escribe algunas diferencias entre el carácter del padre y el del hijo.

• **Visionado de escenas seleccionadas previamente por el tutor** y trabajo sobre las mismas. A continuación se presentan algunos ejercicios relacionados con sus respectivos cortes en el *film*.

CORTE 1: LA FAMILIA Y LA REPRODUCCIÓN
Duración: 1 minuto.
Objetivos: reconocer la estructura familiar básica; diferenciar los distintos tipos de reproducción animal.
Actividad 1: Quién forma la familia de Nemo. Esta actividad consiste en reconocer la unidad familiar del corte de la película. Metodología: para llevar a cabo dicha actividad, tendrán que unir con flechas el nombre de cada individuo con la función familiar correspondiente (padre, hijo, hermano, etc.). Temporalización: una sesión de 10 minutos.
Evaluación: lámina donde el alumno tiene que unir con flechas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Marlin con Padre.</li> <li>- Coral con Madre.</li> <li>- Nemo con hijo.</li> <li>- Huevos con hermanos.</li> </ul>
Actividad 2: La familia de Nemo. Consiste en reconocer los tipos de reproducción de diferentes familias de animales. Metodología: para llevar a cabo esta actividad tendrán que unir con flechas cada animal con el tipo de

reproducción que le corresponde.  
 Temporalización: 1 sesión de 10 minutos.  
 Evaluación: observaremos que la reproducción de cada animal sea correcta.

#### CORTE 2: CLASES DE ANIMALES

Duración: 1 minuto 12 segundos.
Objetivo: reconocer las diferentes clases de peces.
Actividad 1: Animales marinos. Esta actividad consiste en reconocer las diferentes clases de peces del corte de la película. Metodología: deberán unir el nombre de cada pez con la foto correspondiente. Temporalización: una sesión de 10 minutos. Evaluación: para evaluar esta actividad observaremos que los nombres son correctos.
Actividad 2: Animales marinos, actividades de refuerzo. Esta actividad consiste en reconocer algunos personajes de la película y alguna característica de los mismos. Metodología: tendrán que indicar si la frase es verdadera o falsa (ficha). Temporalización: 1 sesión de 10 minutos. Evaluación: observaremos que las respuestas sean correctas.

#### CORTE 3: LAS PROFESIONES

Duración: 27 segundos.
Objetivos: reconocer la profesión de la persona que aparece; enumerar cinco profesiones que conozca; reconocer ciertas especies animales.
Actividad 1: Profesiones. Esta actividad consiste en reconocer la profesión del buceador que secuestra a Nemo y enumerar algunas profesiones más. Metodología: deberán escribir el nombre de la profesión y otras cinco profesiones que conozcan, si es posible que guarden relación con la visionada en la película. Temporalización: una sesión de 15 minutos. Evaluación: observaremos que los nombres estén correctamente escritos y pertenezcan a profesiones (ficha).

La mejor evaluación que puede hacerse de las actividades desarrolladas es a través de las entrevistas tutoriales con padres en las que se pueden abordar posibles cambios de actitudes y de comportamiento observados en los hijos y dar, al mismo tiempo, pautas para que realicen en las casas comentarios de películas que sean adecuadas a la edad de los niños.

Finalmente, se relacionan algunas páginas web con información interesante sobre el uso del cine en educación:

- <http://www.labutaca.net>
- <http://www.auladecine.es>
- <http://www.amnistiacatalunya.org/edu/pelis/prop-edualter.html>
- <http://www.edualter.org/material/pau/paz.htm>
- <http://www.aplicaciones.info/utiles/utilesp.htm>
- <http://www.prensajuvenil.org/>
- <http://www.videoseducativos.es/index.php?id=>
- <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/index.htm>

## 4. INTERNET

Ligadas a la red y a la telemática existen una serie de herramientas que posibilitan una sobredimensión de las relaciones, que dejan de estar supeditadas al tiempo y al espacio, y permiten prolongarse todo lo necesario.

En el artículo ya citado —«La acción tutorial ante el reto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)»— se han revisado cada una de las herramientas de comunicación síncronas y asíncronas, destacando las utilidades presentes en cada una de ellas. A continuación se revisarán recursos específicos que, por su potencia, permiten al tutor una mejora sustantiva de los procesos de atención a alumnado y padres. No están todos porque algunos de ellos, como el correo electrónico y los foros, están ya plenamente automatizados y apenas sí precisan explicación. Otros, como la videoconferencia, el *blog* o las *wikis*, están teniendo un auge importante en los últimos años, debido especialmente a las mejoras de la red.

Las páginas web constituyen la aplicación clásica y más utilizada de internet, pero de forma más concreta son las plataformas educativas especializadas las que mayores posibilidades ofrecen, al convertirse en auténticos Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), capaces de simular en tiempo real condiciones que se dan en un aula presencial, pero con características técnicas que permiten el desarrollo de estrategias interactivas y la construcción colaborativa del conocimiento (Pantoja y Zwierewicz, 2008b).

Tampoco nos olvidamos del buen uso que se puede hacer de la diversa documentación que hay en internet, útil para la acción tutorial. El trabajo con la misma puede realizarse a base de observación, lecturas, reflexión e investigación. Nos estamos refiriendo a las Cazas de tesoros y a las WebQuest, a los que se destina un subapartado independiente en este documento.

### 4.1. Páginas web

Ya en el artículo «La acción tutorial ante el reto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)» se hizo una breve descripción de las principales características de las páginas web, entendidas estas como archivo escrito, normalmente, en lenguaje HTML, que puede ser visualizado con un navegador. Además de contener texto, suelen contener imágenes y otros elementos multimedia (incluyendo enlaces que permiten acceder a otras páginas).

Dada la infinidad de páginas web existentes, la clasificación de las mismas se podría hacer atendiendo a diversos criterios; por ejemplo, atendiendo a su finalidad, podemos encontrar páginas web cuya finalidad es vender, otras pretenden ofrecer un servicio, facilitar el trabajo, divulgar experiencias, dar publicidad, etc. Es muy común ver en una misma página web diferentes apartados que atienden demandas variadas. A modo de ejemplo, en la página <http://www.profes.net/> podemos encontrar recursos para las diferentes áreas de las distintas etapas educativas, noticias, artículos, asesoramiento técnico y legal, diccionarios, intercambios, lecturas, información muy variada, viajes, etc.

Siguiendo a Marquès Graells (2000), una forma de clasificar las diferentes páginas web es atendiendo a su editor. De esta forma, podemos distinguir entre:

- **Webs personales**, cuyo propósito suele ser difundir información recopilada por los titulares del espacio, normalmente con la intención de facilitar el trabajo a los diferentes colectivos de la comunidad escolar.

— Tutor: <http://www.antoniopantoja.es>.

— Orientador: <http://www.orientared.com>.

• **Webs corporativas**, de empresas que quieren difundir su imagen corporativa y muchas veces también ofrecer sus productos y servicios.

— Editorial Santillana: <http://www.santillana.es>.

— Cuadernos de Pedagogía: <http://www.cuadernosdepedagogia.com/>.

— Sindicato de Enseñanza de CCOO: <http://www.fe.ccoo.es/>.

Dentro de las webs corporativas podemos incluir las de los centros educativos como sitios web creados por la comunidad educativa con la finalidad de facilitar la comunicación entre sus miembros, la mejora de los procesos de gestión y de enseñanza-aprendizaje, la difusión de sus actividades y su relación con el entorno.

En estas webs podemos observar que, en algunos casos, están diseñadas bajo una plataforma que les confiere un aspecto uniformado, similar a las páginas de otros muchos centros; en cambio, en otros casos, encontramos igualmente páginas muy completas pero sin las limitaciones que los modelos prediseñados les plantean. A continuación presentamos un ejemplo de cada uno de los casos mencionados:

— <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/23002413/helvia/sitio/index.cgi>.

— <http://www.juandevallajo.org>.

• **Webs institucionales**, que suelen informar de sus actividades y proporcionar información y servicios de interés para determinados colectivos.

— Facultad de Ciencias de la Educación (UAB): <http://www.uab.es/ciencias-educacio/>.

— Consejería de Educación y Ciencia de Asturias: <http://www.educastur.es/>.

— Instituto de Tecnologías Educativas: <http://www.isftic.mepsyd.es/>.

• **Webs de grupos** (colectivos, asociaciones, etc.), cuyo propósito fundamental es facilitar información de interés a los miembros del grupo y ofrecerles canales de comunicación interpersonal.

— Grupo de investigación IDEO: <http://www.ujaen.es/investiga/ideo/>.

— Asociación de Inspectores de Educación de Andalucía: <http://www.adideandalucia.es/index.php>.

— Confederación de Organizaciones de Psicopedagogía y Orientación de España: <http://www.copoe.org/>.

A nuestro juicio, el mayor inconveniente que presentan las páginas web a nivel educativo es que sólo sirven para consultar contenidos con unas posibilidades muy limitadas de interactuar, compartir, opinar, ampliar, etc. Esto está haciendo que cada día sean más numerosas otras aplicaciones educativas que, sin necesitar conocimientos informáticos tan avanzados para su elaboración como las páginas web, permiten el intercambio de información, como es el caso de los *blogs* y las *wikis*.

## 4.2. Recursos digitales en línea

Dentro de los recursos que se pueden encontrar en la página web del Instituto de Tecnologías Educativas (ITE) destaca un programa interactivo en línea denominado «*Aprender a estudiar*», cuyo autor es Raúl Martínez ([http://www.isftic.mepsyd.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2006/aprender\\_estudiar/index2.html](http://www.isftic.mepsyd.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2006/aprender_estudiar/index2.html)). Permite descargar partes de la página o su totalidad para ejecutarlo sin necesidad de

estar conectados a internet.



El programa está dirigido a alumnos de Educación Secundaria, pero muy bien podría valer para el tercer ciclo de Primaria. Tiene un funcionamiento muy sencillo, a base de pergaminos que se despliegan y ofrecen al usuario ejercicios que le permiten determinar su nivel de capacitación en cada una de las técnicas trabajadas.

### 4.3. Plataformas educativas especializadas

La inmensa mayoría de autores que se han referido a la problemática actual de la escuela y han aportado soluciones lo han hecho siempre teniendo en cuenta el paradigma emergente de la Sociedad de la Información y el uso de las TIC (Elboj *et al.*, 2002; Esteve, 2004; Pantoja, 2004; Martínez Rodríguez, 2005). Ahora bien, para hacer realidad algunos conceptos abstractos y basados en la economía o la ciencia hacen falta propuestas concretas, a ser posible procedentes de instancias públicas. Este es el caso de algunas plataformas educativas que han sido concebidas por diferentes Administraciones educativas para su uso por tutores y familias. En concreto nos referiremos a dos de ellas.

- **Pasen.** Forma parte de la propuesta educativa de la Junta de Andalucía a través de la Consejería de Educación, quien adopta así de forma específica medidas de impulso a la sociedad del conocimiento en la Comunidad Autónoma. La plataforma está a disposición de todos los centros y tiene como finalidad ocupar el papel de mediadora entre el tutor y los padres en la compleja tarea de conseguir una educación de más calidad. Se accede a los servicios de *Pasen* a través de <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/pasen/>.



Contacte

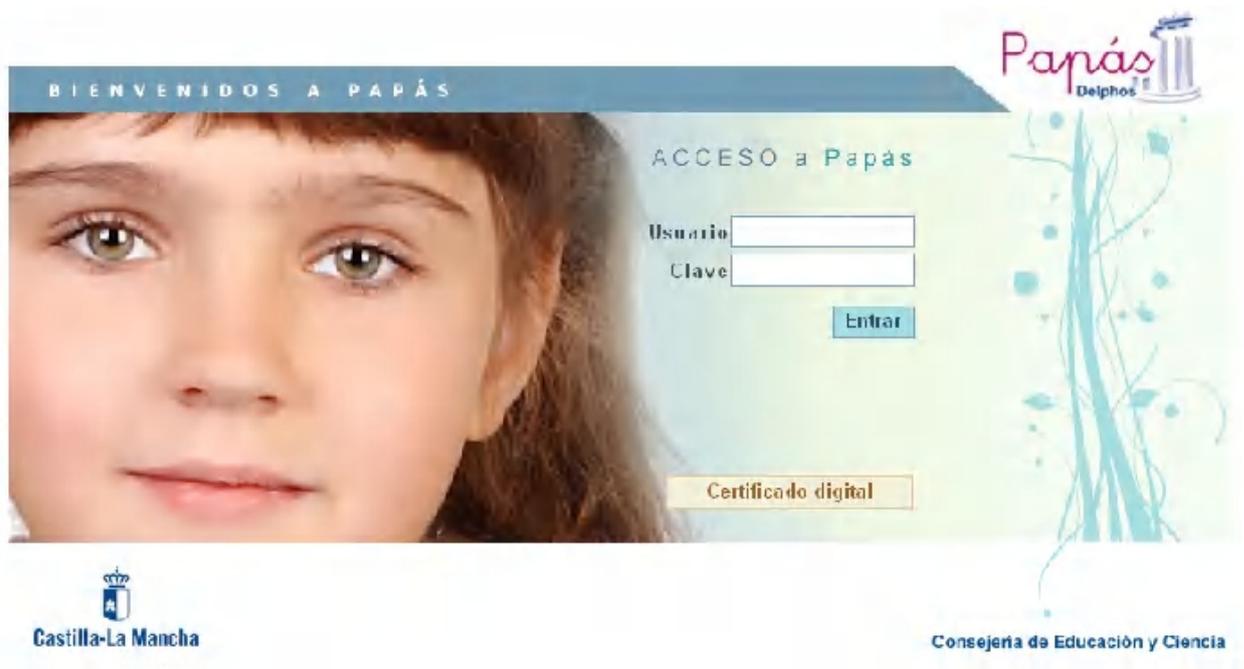
Entrar en  
**PASEN**

Registrarse  
en **PASEN**

Asómate a  
**PASEN**

Las informaciones ofrecidas por este medio tienen exclusivamente carácter ilustrativo, y no originarán derechos ni expectativas de derechos. (Decreto 201/98, artículo 4. BOJA 136 de 26 de Octubre)

- **Papás Delphos.** De forma similar a la anterior, esta plataforma depende de la Junta de Castilla-La Mancha. *Papás Delphos* constituye una innovadora iniciativa de la Consejería de Educación y Ciencia a través de la cual los centros que así lo deseen podrán ofrecer servicios por internet a padres y alumnos, abriendo un nuevo canal de comunicación entre el centro y las familias mediante el cual mejorar la atención a los padres y madres del alumnado. Al igual que *Pasen*, no tiene ninguna limitación de horarios, como es habitual en los recursos basado en la red. Se accede a la plataforma a través de <http://educacion.jccm.es/delphos-papas/>.



Ambas plataformas presentan características similares, por lo que a continuación no se tratará de hacer comparaciones entre las dos, sino de señalar aquellos aspectos que les son comunes, aunque en ocasiones existan pequeñas diferencias.

La idea básica compartida es la de favorecer la apertura del centro escolar al entorno social en el que está inserto, y así establecer nuevos cauces de comunicación entre todos los miembros de la comunidad educativa, de forma que se facilite el intercambio de ideas, metas e intereses y permita mayor diálogo y trabajo colaborativo. Los centros se convierten así en comunidades educadoras, que llevan a la práctica un Proyecto Educativo fruto de un trabajo colectivo y que, trascendiendo sus límites físicos, se proyectan hacia su entorno, con la intención de transformarlo y mejorarlo.

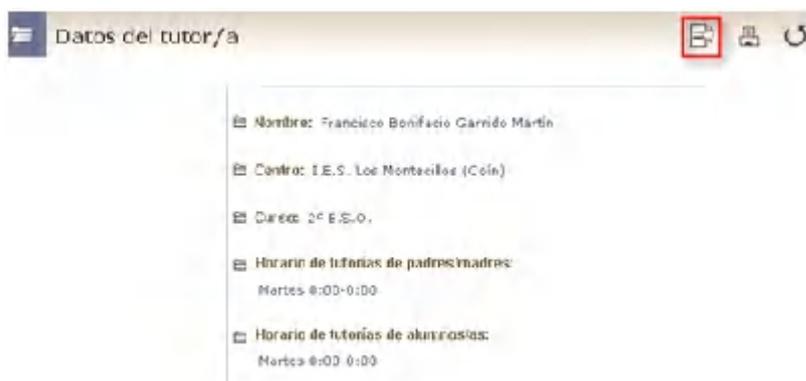
#### 4.3.1. Manejo de la plataforma

Las plataformas a las que estamos aludiendo en este apartado utilizan menús muy intuitivos y simples para facilitar la configuración del sistema a todo tipo de usuarios, facilitando así su manejo a personas poco familiarizadas con la informática y las redes. A modo de ejemplo, se analizan a continuación las principales funciones que tiene *Pasen*, la plataforma de la Junta de Andalucía.

El primer paso es que cada usuario concreto se dé de alta en el sistema; para ello, es preciso registrarse en el mismo, salvo en el caso del profesorado, que ya está dado de alta previamente. Se selecciona el perfil pulsando sobre las etiquetas «alumnos/as» o «padres/madres», y a continuación se muestra un formulario de recogida de datos. Seguidamente, el sistema pide a la persona que pretende acceder que se dirija a su centro para que le sea asignado tanto el nombre de usuario como la contraseña de acceso.

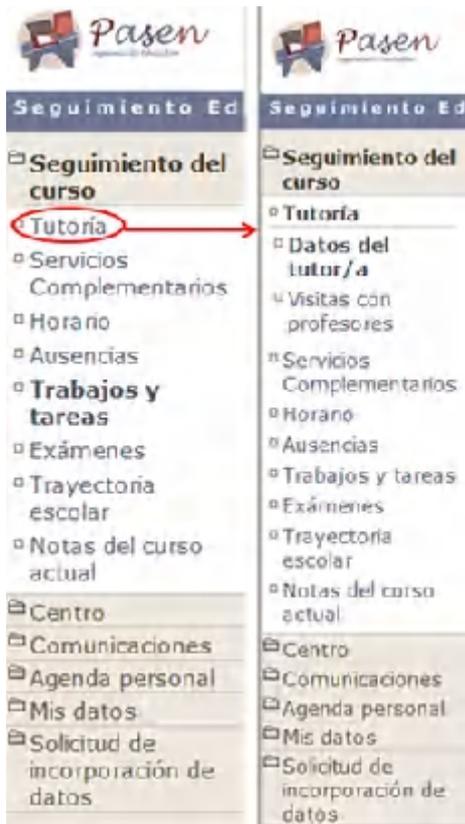
El paso siguiente es entrar en *Pasen*, para lo cual se clicke sobre el icono correspondiente. A partir de aquí se puede personalizar el sistema informático: claves, perfiles, etc. Al mismo tiempo, el acceso a los apartados es muy fácil y en ellos se encuentra todo tipo de información relevante para cada tipo de usuario.

Los padres y madres tienen un apartado dedicado a «Seguimiento del curso», donde existe un subapartado con información relativa al tutor.



Clicando sobre el botón «Escribir mensaje» podemos ponernos en contacto con el tutor. Dicho botón nos llevará directamente a la pantalla «Enviar mensaje» de la sección «Comunicaciones».

Como se aprecia en la imagen siguiente, esta sección de seguimiento ofrece a los padres la posibilidad de llevar un control de las visitas que se hayan concertado a lo largo del curso. Además, se incorporan otras consultas a servicios que ofrece el centro, situación del pago de recibos, horario escolar desglosado por módulos horarios, control de asistencia con detalles sobre motivos de ausencias y justificación de las mismas o calendario escolar.



Un apartado de sumo interés es el de «Trabajos y tareas», en el que los padres tienen una referencia clara de lo que hacen sus hijos, separando lo que ya hicieron y entregaron, lo que fue evaluado y lo que tienen pendiente. Con un sencillo clic sobre las filas de la tabla aparece toda la información relacionada, como muestra la siguiente imagen.



Estas opciones se completan con otras que son también de sumo interés para los padres, como es el caso del apartado dedicado a los exámenes, que incluye una descripción de los mismos, fecha de realización y calificación obtenida; la trayectoria escolar, es decir, el expediente del alumno desde su ingreso en el centro, incluidos detalles de las matrículas; y las notas obtenidas en el curso actual, con detalles de las evaluaciones realizadas.

Como ya se ha comentado, estos son algunos de los aspectos más destacados de la plataforma, que pueden resultar útiles para un conocimiento más directo de lo que los alumnos hacen en el centro y permiten establecer una vía de comunicación con las familias directa y personalizada, que facilita en gran medida la labor del tutor. Obviamente, existen diferencias en las utilidades que encuentran los usuarios, dependiendo de si son padres, alumnos o profesores los que entran en el sistema informático, pero todas ellas se complementan y van dirigidas a un objetivo único: facilitar el seguimiento de la educación de los hijos en los centros educativos.

#### 4.3.2. Usuarios

El acceso registrado mediante usuario y clave de los diferentes miembros de la comunidad educativa (alumnado, padres y madres, profesorado y equipos directivos) permite la utilización de una serie de herramientas y aplicaciones que facilitan la comunicación entre ellos y contribuyen a mejorar la tutorización y el seguimiento de los procesos de aprendizaje de los alumnos. Todo esto de manera confidencial y personalizada, con una línea directa permanente entre escuela y familia. Puesto que estos usuarios cuentan con diferentes opciones de acceso, nos referiremos a ellos de manera independiente.

**Profesorado.** La plataforma permite a los tutores estar en contacto con el resto de profesorado que interviene en el aula de la que es responsable o en los grupos de alumnado donde imparte docencia y, al mismo tiempo, estrechar las relaciones con el resto de la comunidad educativa de una forma ágil y sencilla.

Además de un sistema para gestionar el acceso y mejorar el perfil, existe un apartado importante dirigido al seguimiento del alumnado por parte del tutor, de forma que puede conocer mejor a sus alumnos, gestionar trabajos y tareas, y consultar las comunicaciones de ausencias. Otras posibilidades son la de enviar y recibir mensajes, gestionar un foro y participar en él y crear y mantener un tablón de anuncios. Asimismo, la plataforma cuenta con una potente agenda desde la que puede realizar un seguimiento minucioso de las citas. A modo de síntesis, a través de estas plataformas un tutor puede:

- Encargar tareas y trabajos al alumnado (a un grupo completo o a parte de la clase).
- Anunciar la fecha de pruebas escritas para que sean del conocimiento de padres y madres.
- Realizar un seguimiento de las tareas asignadas y de las pruebas escritas realizadas por un alumno específico.
- Recibir y enviar mensajes tanto al alumnado al que le imparte clases como a sus tutores.
- Conocer las ausencias anunciadas por los padres y madres de los alumnos.
- Conocer las noticias del centro.
- Gestionar sus citas a través de una agenda integrada.

**Centros.** El acceso como gestor de centro educativo permite que se den de alta los usuarios en el sistema, de forma automática o manual. Asimismo, es posible realizar todo tipo de comunicados a las familias, bien por correo electrónico o por mensaje corto de móvil. También se pueden añadir publicaciones, información sobre eventos, noticias locales, etc. en un tablón de anuncios virtual. Otra posibilidad es la consulta de los datos del propio centro, que se podrán actualizar e imprimir en papel o formato PDF.

**Alumnado.** A los alumnos las funciones de la plataforma les permiten:

- Consultar su horario de clases.
- Consultar sus faltas de asistencia.
- Conocer las fechas de las pruebas escritas.
- Consultar qué trabajos o tareas le han sido asignados y qué evaluación ha realizado el profesor.
- Consultar las notas del curso actual.
- Gestionar la agenda personal.
- Conocer las noticias del centro a través de tableros de anuncios.
- Comunicarse vía correo electrónico con sus profesores.

**Padres y madres.** En el caso de las familias, estas pueden recibir asesoramiento directo y comunicarse de forma ágil con los tutores de sus hijos. Además, tienen acceso a la gran cantidad de información que las plataformas pueden brindarles. En concreto pueden:

- Solicitar que se active el seguimiento de sus hijos.
- Conocer el horario de clase de sus hijos.
- Conocer las faltas de asistencia y comunicar las ausencias previsibles.
- Conocer las fechas de las pruebas escritas así como los trabajos y tareas asignados a sus hijos.
- Visualizar las notas del curso actual.
- Comunicarse vía correo electrónico con el profesorado que imparte clases a sus hijos.
- Conocer el AMPA de su centro y comunicarse con ellos.
- Acceder a los tableros de anuncios.
- Gestionar una agenda personal y visualizar los anuncios que ha recibido.
- Participar en foros.
- Conocer los datos del centro.
- Conocer el censo, las candidaturas y los resultados de las elecciones del Consejo Escolar.

Como complemento de estas funciones, también las **Asociaciones de Madres y Padres (AMPA)** pueden obtener beneficios de las plataformas virtuales, haciendo más transparente sus actividades para socios y familias en general:

- Actualizando los datos de la asociación, de su Junta Directiva y los documentos de funcionamiento («Funciones y objetivos» y «Plan de actividades»).
- Dando de alta a socios nuevos y accediendo a los datos grabados de los antiguos.
- Administrando su tablón de anuncios particular en la plataforma.
- Gestionando sus comunicaciones a través de la plataforma.

La realidad que actualmente vive la sociedad y la familia moderna pasa por saber utilizar de forma adecuada las TIC, toda vez que los jóvenes actuales pasan gran parte de su tiempo frente a equipos informáticos conectados a red que están cambiando sus hábitos y formas de vivir. Desde este punto de vista, un tutor puede utilizar la plataforma *Pasen* o *Papás Delphos* de la siguiente forma:

- a) En la reunión de comienzos de curso explica a los padres en un aula de informática (si es un centro TIC puede ser en la misma aula de sus hijos), el funcionamiento de la plataforma y sus posibilidades. Los emplaza a una sesión más completa.
- b) Sesión de manejo de la plataforma.
- c) Establece criterios de utilidad básica; por ejemplo, faltas de asistencia. Se puede acordar con los padres la importancia que tiene consultarlas de forma periódica y, en su caso, justificarlas; comunicar con antelación, si se conoce, la falta a clase de su hijo; ver los trabajos y tareas que tiene pendientes; pedir cita al tutor o tutora; etc.

#### 4.4. Chat y videoconferencia: conversar en directo o mensajería instantánea

Otra aplicación de las TIC que puede resultar útil para el desempeño de las funciones de tutor, particularmente en los casos en que por diferentes motivos haya que mantener comunicación a distancia, es el chat o comunicación realizada de manera síncrona a través de internet entre dos o más personas.

El chat es, sin duda, una de las aplicaciones más populares de internet. Originalmente se llevaba a cabo por medio de texto escrito en pantalla, y aunque este modo sigue siendo mayoritario, cada vez cobra más fuerza otro tipo de chat que se realiza transmitiendo la voz e imagen: nos referimos a la **videoconferencia**, que permite mantener una comunicación entre dos o más usuarios en tiempo real. Tanto el chat como la videoconferencia favorecen el intercambio de mensajes de texto o compartir archivos y programas.

En la red existen diversos programas de videoconferencia a disposición del usuario. A continuación se describe uno de los programas más extendidos de mensajería instantánea: Messenger.

**Windows Live Messenger** es un programa de mensajería instantánea que permite la comunicación en tiempo real con otras personas. Algunas de las tareas que el tutor puede realizar con Messenger son:

- Crear una lista de contactos de alumnos, padres y madres, y compañeros de trabajo que también utilicen Messenger.
- Saber si sus contactos están conectados y disponibles, y enviar y recibir mensajes de texto.
- Enviar imágenes o documentos a sus contactos.
- Enviar un mensaje de texto al dispositivo móvil de un contacto.

Para instalar el programa Windows Live Messenger se puede descargar en: <http://download.live.com/messenger>. Una vez que hemos descargado el fichero de instalación, lo ejecutaremos con un doble clic.

Una vez instalado el programa, para enviar mensajes instantáneos necesitaremos una lista de contactos. Estos contactos deben tener instalado MSN Messenger o bien Windows Live Messenger. Si se agrega alguna persona a la lista de contactos que no cumpla estos requisitos, existe la posibilidad de enviarle una invitación por correo electrónico. Esta invitación explica todo lo necesario para utilizar la mensajería instantánea.

Una vez que se ha instalado Messenger se ejecuta, tras lo cual nos aparecerá la siguiente ventana:

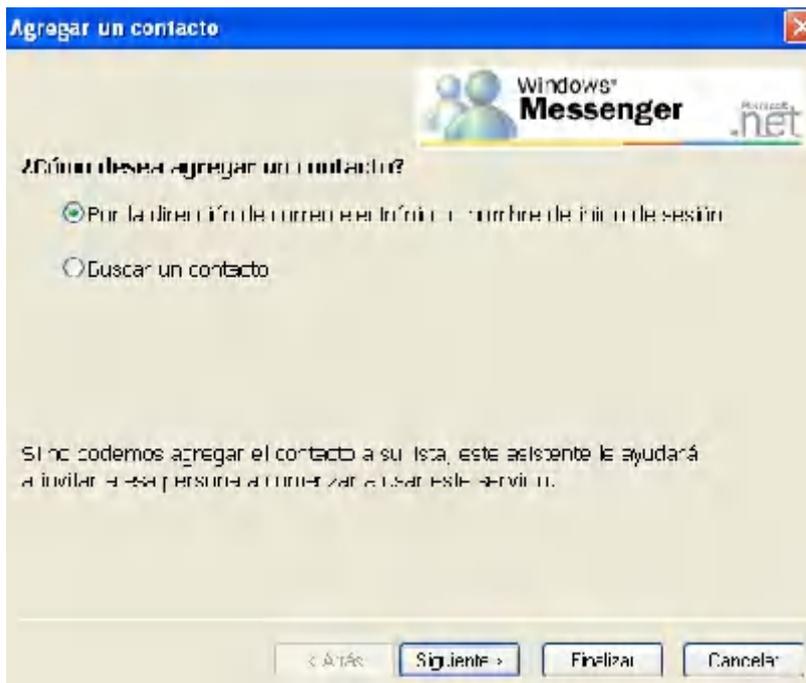


Se puede seleccionar la opción de recordar mi nombre y contraseña en el equipo. Esto será útil si sólo manejamos el ordenador nosotros, pero si estamos en un ordenador con acceso a más personas no hay que activarlo y bastará con poner el nombre y contraseña cada vez que accedamos al Messenger.

Se hace un clic para iniciar la sesión, para lo cual nos basta una cuenta de correo electrónico con la que hayamos activado el Servicio Microsoft Net Passport, con el cual podemos acceder a los servicios que ofrece Microsoft en internet. Aparecerá una nueva ventana, donde pondremos nuestra dirección y contraseña, si ya nos hemos registrado; si no es así, podemos registrarnos en el momento.

Una vez hemos entrado en Messenger, podemos crear una lista de contactos (alumnos, profesores, familiares, etc.).

Se puede elegir con quién se quiere utilizar el Messenger, añadiendo los contactos a una lista en la cual nos aparecerá información sobre ellos (si están conectados o no o la información que proporcione cada contacto). Asimismo, el programa nos avisa cada vez que se conecta uno de ellos. Para agregar un contacto a nuestra lista, con el menú Herramientas → Agregar contacto añadiremos su cuenta e-mail con la que tiene configurado el Messenger. También podemos agrupar los contactos en función de nuestra relación con ellos.



Una vez que se ha añadido un contacto a nuestra lista, le aparecerá un mensaje a nuestro amigo/familiar/conocido en el que se le pregunta si quiere agregarnos a su lista de contactos y de esta forma poder establecer conversaciones a través de Messenger.

La funcionalidad primordial de Messenger es la de **mensajería y charla instantánea**. Una vez que estamos conectados al programa podemos entablar con un contacto una conversación tipo chat e incluso añadir a nuestra conversación a otros usuarios formando una «sala de chat». De la misma forma, podemos enviar un correo electrónico o un fichero a nuestro contacto. En el caso de enviar un fichero, se ha de aceptar la transferencia. Para evitar la recepción de virus es recomendable la instalación de un buen antivirus y actualizarlo.

En la ventana del Messenger aparecerá si nuestro contacto está conectado o no y su estado (ausente, no disponible, etc.).



Messenger permite también **establecer llamadas por videoconferencia (con voz e imagen)**. Si disponemos de ordenador multimedia podemos charlar con un contacto en cualquier parte del mundo sin tener que pagar la llamada. Si, además, ambos interlocutores disponen de *webcam*, se puede hacer videoconferencia. Para ello tenemos que solicitar a nuestro contacto que acepte esta forma de comunicación.

El programa nos permite también **enviar ficheros (cuestionarios, presentaciones, información)** de una forma rápida e instantánea, sin necesidad de enviar un *e-mail*. El que envía el fichero solicita al receptor que acepte dicha transferencia, que se guardará en el directorio configurado en el Messenger. Una vez finalizada la transferencia el receptor podrá abrir el fichero a través de un link que aparece en la misma conversación.

Asimismo, podemos **recibir notificaciones** sobre la recepción de correo electrónico, ficheros y diferentes alertas que nos podemos configurar en Herramientas → Opciones → Alertas. También es posible solicitar asistencia remota, compartir aplicaciones e iniciar pizarra.

Teniendo en cuenta las funcionalidades a las que hemos hecho referencia, podríamos resumir las principales utilidades de Messenger para la tutoría de la siguiente manera:

- **Tutorías *on-line***. Con la evolución de los campus virtuales y el *e-learning* es importante estar dispuesto a realizar tutorías virtuales. Las plataformas educativas, como las analizadas en el apartado anterior, ya llevan incorporadas herramientas como foros, chat... pero en caso de ausencia de dichas plataformas, o como complemento, el Messenger es muy válido para cualquier tipo de consulta.
- **Pizarra**. Esta herramienta del Messenger permite que el tutor pueda explicar algo en un entorno similar a la pizarra en el aula. En caso de preguntas que requieran de la escritura para una mejor comprensión, nos encontramos con una herramienta muy útil.
- **Contacto permanente con otros profesores del equipo educativo, padres, madres y alumnado**. La posibilidad de comprobar si las personas con las que queremos comunicarnos están conectados a internet y disponibles para establecer una conversación es de gran utilidad, ya que sustituye al medio tradicional del teléfono y es más efectivo que el correo electrónico, que no siempre se consulta con la debida frecuencia.
- **Videoconferencia**. Los equipos de videoconferencia nos van a permitir utilizar todas las herramientas del Messenger con la posibilidad de imagen y sonido. Con una *webcam*, micrófono y altavoces podemos utilizar el Messenger para ver y oír a nuestros contactos. Esta posibilidad puede resultar particularmente útil en tutorías para realizar entrevistas *on line* con los padres y madres que por diferentes motivos no puedan desplazarse al centro.

#### 4.5. Blog

El *blog* supone una de las principales revoluciones del mundo digital en los últimos años. En educación presenta muchas utilidades, de manera especial la de facilitar la comunicación de los usuarios de la web de forma interactiva e inmediata. A ello se suma la sencillez en su creación y manejo.

Existen ya muchos servidores de internet que, de forma gratuita, ofrecen la posibilidad de crear un *blog*. Todos ellos son muy parecidos y presentan un formato muy sencillo. A modo de ejemplo, nos referiremos a Blogger (<http://www.gmail.com>). El siguiente paso es poner un nombre al *blog* y comprobar si existe o no disponibilidad.

Idioma: Español  
**Accede a través de tu cuenta de Google.**  
 Nombre de usuario (email):  Contraseña:   
  Recordarme (?)

**Crea un blog: es totalmente gratuito.**

**Tu blog:** comparte tu opinión, fotos y todo lo que quieras con tus amigos y con el resto del mundo.

**Fácil de usar:** publicar texto, fotos y videos desde la Web o desde un teléfono móvil es realmente sencillo.

**Flexible:** flexibilidad ilimitada para que personalices tu blog con temas, gadgets y mucho más.

Es muy sencillo y sólo te llevará un minuto.

**Más información:**

- Echa un [vistazo rápido](#).
- Ver un [tutorial en vídeo](#).
- Descubre [más funciones](#).
- Lee [Blogger Buzz](#).

**Blogs importantes**

- [On the Corner Street Style](#)

[Página principal](#) | [Funciones](#) | [Acerca de](#) | [Buzz](#) | [Ayuda](#) | [Debate](#) | [Idioma](#) | [Desarrolladores](#) | [Artículos](#)  
[Condiciones del servicio](#) | [Privacidad](#) | [Política de contenido](#) | © 1999 - 2010 Google

Seguidamente se elige la plantilla que ofrecerá la información del *blog* (colores, imágenes, formato del texto, etc.) y ya está creado y listo para ser visto en la dirección web correspondiente y utilizado por su creador. La creación de documentos es muy sencilla, ya que se lleva a cabo mediante un sistema de escritura parecido a cualquier procesador de textos y permite incluir imágenes. A modo de ejemplo, se muestran a continuación las imágenes de dos *blogs* diferentes utilizados en tutoría: el *blog* de Antonio Pantoja Vallejo (<http://blog.pucp.edu.pe/index.php?blogid=1058>).

# El cuaderno de bitácora de Antonio Pantoja Vallejo

Reflexiones sobre Universidad y Escuela

200508

## Ciberplagio, plagio digital ¿Un recurso para los malos estudiantes?

En estos momentos críticos del curso académico, cuando los errores cometidos, las pérdidas de tiempo y toda la acumulación de trabajo pesan en exceso en los maltrechos hombros de muchos estudiantes universitarios, cobra especial relevancia algo que por obvio en los últimos años ya lo tenemos muchos profesores casi asumido: el plagio o la copia parcial de trabajos.

**diariodemallorca.es**  
LA REVISTA DEL DIARIO DE MALLORCA

En un reciente estudio aparecido en el Diario de Mallorca con el título "El 76% de los universitarios ha hecho trabajos copiando de la web" se aborda esta cuestión de forma pormenorizada. Lo que me abochorna de las opiniones del alumnado entrevistado es que no llegan a reconocer que esta práctica sea reprobable de una forma, digamos, muy grave. Lo ven como una facilidad que tienen a su alcance y sería algo así como de tontos desaprovecharla. Otros lo ven como algo que hacen porque no les queda más remedio, incluso echan indirectamente la culpa a los profesores por "machacarlos" con trabajos y encima un examen.

Yo ya he sufrido en mis carnes la osadía de "pillar" en el engaño a algunos de esos alumnos listillos que se copian de sus compañeros de forma impune o premeditada, según los casos. En realidad no es el ciberplagio el que me preocupa, sino el "plagio digital", ese que ha puesto en nuestras manos el acceso a un acervo casi todo lo que se nos ocurre. Y si usas esta

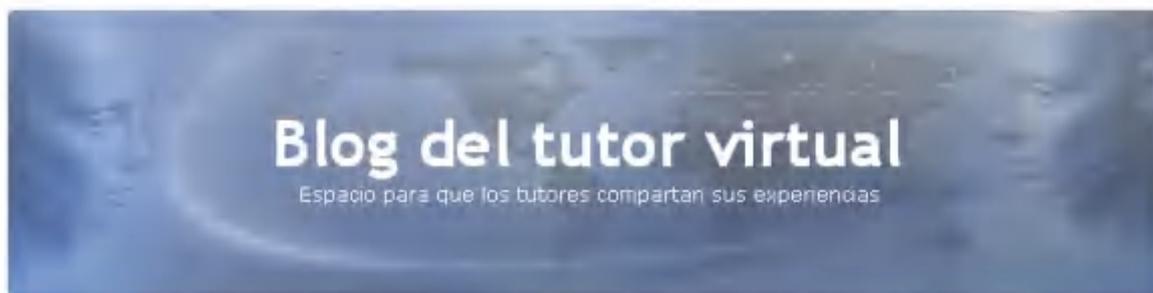


### Etiquetas

[educación](#) (1)  
[orientación](#) (1)

### Artículos

- ▶ 2009 (6)
- ▼ 2008 (9)
  - ▶ diciembre (1)
  - ▶ septiembre (1)



## ¿Por qué un blog para el tutor virtual?

marzo 02, 2009

El Tutor es aquel que implementa y ejecuta el diseño de un curso virtual... su responsabilidad es sumamente grande pues su principal función es la de acompañar al estudiante asegurando que el modelo educativo planteado se de como se había propuesto en la etapa de diseño.



[Leer más »](#)

Publicado en [General](#) | [Sin comentarios »](#) | Visto: 151 veces

## Recomendaciones para realizar las actividades de inducción

abril 29, 2008

Las actividades de inducción tienen por finalidad que el participante se familiarice con las herramientas del Campus Virtual PUCP. Éstas son actividades opcionales, no calificadas. No obstante, es recomendable que los participantes las realicen para que practiquen con las

### Mi Perfil

[Acerca del autor](#)

### Navegación

[Hoy](#)

[Administración](#)

### Buscar

### Calendario

<< marzo 2010 >>

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

### Categorías

[Todas](#)

[General](#)

[Links de ayuda](#)

[Links de interés](#)

[Los alumnos opinan...](#)

[Los tutores virtuales opinan...](#)

[Recomendaciones](#)

### Archivos

[marzo, 2009](#)

[abril, 2008](#)

[febrero, 2008](#)

[enero, 2008](#)

Otros *blogs* tienen un objetivo más educativo, como puede ser que el alumnado aprenda a observar. El *blog* «¿Tú qué ves?» ha sido premiado en el certamen *A navegar* de Educared ([http://blogs.educared.net/anavegar10/an10\\_149\\_1451/](http://blogs.educared.net/anavegar10/an10_149_1451/)). Tiene como finalidad potenciar la capacidad de observación del alumnado. En muchas ocasiones atención y observación van de la mano y constituyen uno de los temas que más preocupan a tutores y familias. Este original *blog* ofrece multitud de ejercicios que pueden contribuir a que los alumnos con una baja atención mejoren su capacidad de concentración. Las siguientes imágenes ilustran algunas de las propuestas del *blog* «¿Tú qué ves?».

## ¿Viene o va?

29 Mayo, 2009, por Inma Torres

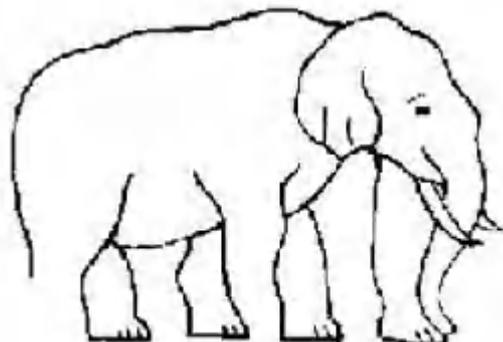


Después de un buen fin de semana, empezamos la semana con una rutina. Fusión óptica. Mira fijamente al hombre sobre el caballo y su perro, y dime ¿viene o se va?

## ¿Cuántas patas tiene el elefante?

28 Mayo 2003, por Yolanda

Un elefante normal tiene cuatro patas. Un elefante que haya sufrido un accidente podría tener menos, pero ¿cuánto las de este y me sa en...



A modo de resumen se recogen a continuación algunos *blogs* que pueden ser útiles para el tutor:

- Dificultades de aprendizaje e intervención psicopedagógica. <http://dificultadaprendizaje.blogspot.com/>.
- Espuelas de papel. <http://espuelasdepapel.blogia.com/>. Acción tutorial, atención a la diversidad y otro tipo de actividades.
- Atención a la diversidad. <http://ferminalcon.wordpress.com/>.
- Tutorías con alumnos de ESO. <http://laclintonera.blogia.com/2009/022601-tutorias-con-alumnos-de-eso.php>.
- IES Ruta de la Plata Calamonte, Extremadura. [http://orienta\\_calamonte.blogia.com/](http://orienta_calamonte.blogia.com/). Interesante *blog* en el que podemos encontrar un novedoso Plan de Acción Tutorial para ESO, con actividades basadas en vídeos, cortometrajes y enlaces a diversas páginas web.
- Orientación IES Norba Cesarina. <http://orientacioniesnorba.wordpress.com/>. Incluye recursos de orientación académica y acción tutorial. Por ejemplo, cuadernos de orientación para 4º de ESO y 2º de Bachillerato en formato PDF gratuitos.
- Departamento de Orientación IES Santa Eulalia (Mérida). <http://orientacion-iessantaaulalia.blogia.com/>. Facilita numerosos enlaces que aportan recursos e información sobre acción tutorial, atención a la diversidad y orientación académica y profesional.
- Departamento de Orientación IES Bartolomé J. Gallardo. <http://orientaiesbartolome.wordpress.com/>. Centrado en la acción tutorial para 1º, 2º y 3º de ESO.
- Grupo de trabajo: TIC y acción tutorial. <http://resmor.blogspot.com/>. Contiene gran cantidad de enlaces comentados.
- Cómo estudiar. <http://www.estudiantes.info/Blogs/tecnicas/como-estudiar.htm>. *Blog* en el que se trabajan técnicas, hábitos y métodos de estudio.

### 4.6. Wikis

Un *wiki* —o una *wiki*— es una de las aplicaciones más recientes aparecidas en el mundo de internet. La más conocida es *Wikipedia* (<http://www.wikipedia.org>), la enciclopedia libre creada y mantenida por los propios usuarios, que cuenta ya con miles de artículos que se amplían y

depuran día a día. Esta aplicación lleva a la red el concepto más auténtico de colaboración, puesto que se construye con aportaciones de todos. El nombre «wiki» se basa en el término hawaiano «*wikiwiki*», que significa «rápido» o «informal». En la misma *Wikipedia* se recoge la historia de los *wikis*, iniciada en 1995 cuando Ward Cunningham estaba buscando nombre para una aplicación que había diseñado que permitía que una comunidad diseminada de usuarios editara páginas web rápidamente usando un navegador y formularios web. Esta es su principal característica: un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador. Y aquí reside la mayor utilidad para la acción tutorial: su carácter colaborativo y la construcción colectiva del conocimiento.

Existen varias características que cabe destacar en la edición y el trabajo con *wikis*:

- Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten.
- Los textos o «páginas *Wiki*» tienen títulos únicos, de forma que si se escribe en algún lugar del *wiki*, esta palabra se convierte en un enlace a la página web.
- Favorecen en el alumno:
  - El pensamiento y la reflexión. El alumno parte de lo que lee y ve o escucha, lo que le lleva a dejar una aportación.
  - La investigación, puesto que la misma *wiki* le facilita escribir y buscar sin ningún tipo de traba.
  - Interacción con el trabajo de los demás, dejando comentarios, añadiendo enlaces, corrigiendo errores, etc.
  - Desarrollo del pensamiento crítico.
  - Contraste de la información. No dar por cierta cualquier información que recibe.
  - Compartir la investigación con los demás. El alumno puede elaborar un trabajo sobre un tema concreto o un texto descriptivo a partir de la investigación realizada, usando el texto y las imágenes que desee.

Tal y como se afirmaba al comienzo de este apartado, ha sido la enciclopedia *Wikipedia* la que ha lanzado a la fama el uso de las *wikis*. Se trata de una enciclopedia un tanto especial, porque permite la recopilación, el almacenamiento y la transmisión de la información de forma estructurada. Es un *wiki*, por lo que, con pequeñas excepciones, puede ser editada por cualquiera. También es de contenido abierto. Cualquier persona tiene la posibilidad de crear un artículo nuevo y casi cualquier visitante puede editar el contenido, a excepción de los artículos que se encuentren protegidos. *Wikipedia* fue creada con la idea de que la colaboración entre usuarios por la mejora de un artículo durante un tiempo produjera textos de calidad, a semejanza de los proyectos de desarrollo de aplicaciones libres.

Pero, ¿quién y cómo se puede montar una *wiki*? En poco tiempo se ha ido simplificando al máximo la creación y edición de *wikis*, de forma que ya no es preciso dominar la informática ni ser un experto en lenguajes de programación. Así, existen servidores como *Wikispaces* (<http://www.wikispaces.com>) que presentan de forma totalmente automatizada el proceso.

The screenshot shows the Wikispaces website homepage. At the top, there is a dark blue navigation bar with the Wikispaces logo (a red pot with a green plant) and the text "Wikispaces". To the right of the logo are links for "Features", "Pricing", "Tours", and "Private Label". Further right is a search bar with the placeholder text "Search Here".

Below the navigation bar, the main content area has a light blue background. On the left, the heading "Wikis for Everyone" is followed by a paragraph: "Nuestros wikis llenos de características ofrecen **uso ilimitado** y nuestro **editor visual estelar**. Revise nuestros **planes y precios**, y vea por qué nuestros clientes nos llaman el **mejor wiki que existe**." Below this is another paragraph: "Ahora alojando más de **4,250,000 miembros** y **1,590,000 wikis!** Hemos regalado más de 285,000 wikis para Educación Primaria (K-12). Aprende más y **crea tu propio wiki para el aula hoy**."

On the right side of the main content area, there is a "Get Started" section. It includes a link "¿Ya es miembro? **Acceda**." followed by three input fields for "Username", "Password", and "Email". Below these fields is a prominent red button with the text "Comience".

Below the main content area, there is a "Private Label" section. It features the heading "Private Label" and the subtext "Soluciones wiki para organizaciones Potente, confiable, seguro." To the right of this text are four icons in blue boxes: a building for "Business", a hand holding a leaf for "Non-Profit", an apple on a book for "K-12", and a graduation cap for "Higher Ed".

At the bottom of the page, there are three columns of content. The first column is titled "¡Nuestros Clientes Nos Aman!" and includes a quote: "Wikispaces is by far the most intuitive and user-friendly wiki out there!" attributed to "Oliver Hack". The second column is titled "Training & Customization" and includes the text: "Conozca acerca de nuestro desarrollo profesional, entrenamiento corporativo y servicio de personalización." The third column is titled "De nuestro blog" and lists two blog posts: "Greetings!, February 24" and "Oops! Restore Your Deleted Pages, February 23".

A modo de ejemplo, la página *Gleducar* (<http://www.gleducar.org.ar>) es una *wiki* educativa libre basada en un modelo de enseñanza de construcción colaborativa del conocimiento; con tal finalidad, la comunidad registrada comparte recursos y experiencias educativas de forma libre.

**¡Bienvenido a Gleducar!**

Gleducar es un **proyecto educativo libre**. Creemos que la enseñanza debe estar basada en la construcción colaborativa del conocimiento. Nos organizamos alrededor de la idea de compartir recursos y experiencias educativas de forma libre. Trabajamos especialmente en el campo de las Nuevas Tecnologías y el Conocimiento Libre aplicados a la educación.

El Proyecto Gleducar está conformado por una Comunidad de educadores y una ONG que respalda sus iniciativas. **Todo el mundo está invitado a participar.**

[Mas información...](#)

**GleduWiki: Recursos Educativos Libres**

**Listas de correo**

¿Quieres temas tratados en la lista de correo General?

- [8 posts] Recordando a Elirio
- [7 posts] Me presento / Proyecto en marcha
- [5 posts] Descartada

Finalmente, destacamos también la *wiki* «Convivencia escolar» (<http://convivenciaedu.wikispaces.com/Portada>), mantenida por diversos profesores, colectivos, centros y otros interesados en el tema de la convivencia en el aula.

Redireccionado desde la página home

☆ **Portada** Protected página historia notificación

Acciones

- Inicio de la wiki
- Cambios Recientes
- Administrar wiki

Busqueda

Navegación

- Introducción
- Objetivos
- La convivencia
- El conflicto
- Métodos de resolución pacífica de conflictos
- Matrimonio entre iguales
- Enlaces
- Experiencias
- Recursos
- Materiales para trabajar
- Técnicas y Dinámicas grupales
- Legislación

Este es un wiki dedicado a la convivencia en el aula con recursos, técnicas y dinámicas que ayuden y faciliten la convivencia en los centros educativos.

[Introducción](#)

[Objetivos](#)

[La convivencia](#)

[El conflicto](#)

[Técnicas](#)

[Enlaces](#)

[Experiencias](#)

[Recursos](#)

[Materiales para trabajar](#)

## 5. VIDEOJUEGOS

El tutor, lejos de dejar de lado el mundo de los videojuegos con los que el niño pasa horas y horas al día, debería incluirlos como parte de las tareas de clase, especialmente aquellos que tengan en su estructura o contenido una temática interesante para la tutoría.

La nueva generación de videojuegos permite superar algunas de las críticas negativas tradicionales, como el hecho de aislar al niño por pasar demasiado tiempo ante la pantalla e incluso llegar a perder parte de su mundo de fantasía. Los nuevos videojuegos enseñan a resolver problemas, estimulan la capacidad de reflejos hacia múltiples puntos de visión y, si se juega en familia o en línea, pueden mejorar la comunicación.

Las modalidades y temáticas son diversas, por lo que es conveniente que el tutor sepa elegir el más adecuado para poder utilizarlo en clase. Por su versatilidad, facilidad y posibilidades que encierra para modelar a la historia y los personajes, se tomará como ejemplo *Los Sims*, creado por Will Wright y distribuido por la empresa Electronic Arts (EA Games), que desde su aparición ha supuesto una nueva concepción del tiempo de ocio a través de imágenes y sonido. En su web oficial (<http://www.losims.com/>) se pueden encontrar todo tipo de detalles sobre este juego. Wright concibe algo más que un simple videojuego y se adentra en lo que se puede denominar la «simulación social», al ser el jugador el que domina la comunidad y las relaciones dentro de ella, algo que es de especial interés para la acción tutorial.

La idea básica es construir casas y hacer que vivan en ellas unos habitantes llamados Sims. Existen dos formas: elegir una familia ya predeterminada o bien hacer una propia familia. Para jugar hay que seguir los pasos siguientes:

- a) Construir los muros y pintarlos.
- b) Elegir los suelos.
- c) Situar puertas y ventanas.
- d) Comprar y colocar el mobiliario (iluminación, exteriores e interiores).
- e) Decorar la casa.
- f) Trasladar a tus Sims a la casa.
- g) Buscarles un trabajo mediante el periódico o el ordenador.
- h) Si tienen niños, llevarlos al colegio todos los días y hacer que estudien utilizando la biblioteca o el ordenador.
- i) Ir ascendiendo en el trabajo, mejorando sus características físicas, de estudio, carisma, lógica, etc.
- j) Intentar que vivan lo mejor posible.

En la actualidad existen tres generaciones del videojuego, que ha ido mejorando paulatinamente sus posibilidades gráficas, de sonido, las simulaciones, etc. En la versión 2 el juego se desarrolla en un ambiente totalmente realizado en 3D, y los personajes crecen y tienen una edad. Además, se puede configurar para darle más realismo a la vida de la comunidad, de forma que los niños no van a la escuela los fines de semana. Esta versión incorpora un medidor de aspiraciones, donde se ponen en juego los deseos y miedos de cada personaje. Cada personaje adulto, adolescente y anciano posee una aspiración específica: entre romance, familia, fortuna, popularidad y conocimiento. Otra novedad destacada es que los Sims crecen, avanzan de una edad a otra y mueren pasada su edad máxima. La descendencia de estos se parece a sus padres gracias al concepto de ADN. Los niños crecen y se hacen adultos y pueden tener sus propios hijos, con lo que es posible obtener generaciones y generaciones de una misma familia.

La versión más reciente, *Los Sims 3*, lleva poco tiempo en el mercado, y permite a los jugadores editar los objetos, casas y personas. Los trabajos son más variados que en las últimas dos entregas. De igual forma, ofrece infinitas posibilidades creativas para diseñar alrededor de un millón de Sims únicos y controlar sus vidas. Se puede personalizar todo, desde su apariencia, pasando por su personalidad, hasta incluso la casa de sus sueños. El jugador

puede enviar a los Sims a explorar nuevos lugares alrededor de la ciudad y a conocer a otros Sims en el vecindario. La siguiente imagen muestra una escena del juego.



Algunas características de esta última versión de *Los Sims* tienen relación con los valores y con las actitudes de convivencia, por lo que favorecerán su trabajo en tutoría. Por ejemplo, si un personaje viola una norma social, más adelante tendrá la opción de pedir disculpas por lo que ha hecho.

Los Sims es un juego que favorece la toma de decisiones, al ser el propio jugador el que debe:

- Crear una familia.
- Comprar la casa (elegirla entre varios diseños predeterminados o crear un estilo propio) y otros útiles personales.
- Buscar trabajo de acuerdo a las características personales.
- Iniciar y mejorar las relaciones con los vecinos.
- Planificar la vida de los personajes: horarios, comidas, aseo, arreglo de jardín, etc.

El juego no está exento de un cierto efecto malvado, que también será motivo para tratarlo con fines orientadores. Así, es posible dejar morir de hambre a una familia o crear disputas y peleas entre sus miembros.

## 6. OTRAS POSIBILIDADES

Existen diversas opciones relacionadas con las TIC no recogidas en los apartados anteriores. A continuación nos referiremos a dos de ellas: música y presentaciones digitales.

### 6.1. La música como recurso para la acción tutorial

Como ocurre con el cine, la televisión y las nuevas tecnologías en general, la música es un recurso muy motivador para nuestros jóvenes, un elemento que forma parte de su actividad diaria especialmente importante en algunas edades.

En nuestra opinión, la utilización de la música como recurso didáctico está más que justificada.

Son muchas sus aplicaciones en diferentes áreas como Lengua y Literatura o Lengua Extranjera, pero en el caso que nos ocupa —la acción tutorial— nos parece un recurso particularmente útil para trabajar la educación en valores y los diferentes temas transversales. En ocasiones encontramos ciertas dificultades para llegar a nuestros jóvenes, para establecer un lazo con las nuevas generaciones. Pues bien, dentro de este contexto la música es un elemento muy importante, ya que es algo por lo que la juventud siempre se ha mostrado interesada.

Además del elemento motivador, el uso de canciones como recurso didáctico cuenta con la ventaja del tiempo, ya que si lo comparamos, por ejemplo, con la visualización de películas, las actividades relacionadas con las canciones se pueden realizar en un tiempo mucho más reducido.

La música, las canciones, como otros tantos recursos, son útiles para realizar actividades de sensibilización, educar en valores y/o celebrar alguna efeméride. A modo de ejemplo, se puede proponer una actividad para conmemorar el día contra la violencia de género que puede consistir en que el alumnado proponga canciones relacionadas con dicho tema. Sin duda nos sorprenderá comprobar la cantidad de letras que eran desconocidas para nosotros y muy populares entre nuestro alumnado en las que se trabaja esa temática. Acto seguido se escuchan y se comentan las letras. Son muchas las posibilidades y dinámicas de trabajo.

Una vez que el alumnado ha realizado una propuesta de canciones, estas se pueden analizar como hacemos en el ejemplo siguiente.

**Canción: Salir corriendo**Autor: Amaral

Año: 2002

LP/CD: *Estrella de mar*

Web oficial: [www.amaral.es](http://www.amaral.es)

Edad a la que va dirigida: a partir de 14 años

Tipo de valores tratados: malos tratos a la mujer

**Letra de la canción**Nadie puede guardar toda el agua del mar en un vaso de cristal

¿Cuántas gotas tienes que dejar caer hasta ver la marea crecer?

¿Cuántas veces te ha hecho sonreír?

Esta no es manera de vivir

¿Cuántas lágrimas puedes guardar en tu vaso de cristal?

Si tienes miedo

Si estás sufriendo

Tienes que gritar y salir

Salir corriendo

¿Cuántos golpes dan las olas a lo largo de un día en las rocas?

¿Cuántos peces tienes que pescar para hacer un desierto del fondo del mar?

¿Cuántas veces te ha hecho callar?

¿Cuánto tiempo crees que aguantarás?

¿Cuántas lágrimas vas a guardar en tu vaso de cristal?

Si tienes miedo

Si estás sufriendo

Tienes que gritar y salir

Salir corriendo

**Procedimiento:** escuchar el tema con la letra delante.

**Técnica:** interrogación didáctica, lluvia de ideas y debate.

### Guión de interrogación didáctica a través de la letra:

- «Nadie puede guardar toda el agua del mar en un vaso de cristal».  
Dificultad de resistir el maltrato.  
Ausencia de necesidad por la que resistir el maltrato.
- «¿Cuántas gotas tienes que dejar caer hasta ver la marea crecer?».  
Cuándo se aprecia que el maltratador es tal, y que se es una víctima.
- «¿Cuántas veces te ha hecho sonreír?».  
Reflexión sobre la felicidad de la pareja ante el maltrato.  
Autoengaño de la víctima para no enfrentar la realidad.
- «Esta no es manera de vivir. ¿Cuántas lágrimas puedes guardar en tu vaso de cristal?».  
Búsqueda del límite o de la resistencia de la víctima ante el maltrato.
- «Si tienes miedo. Si estás sufriendo. Tienes que gritar y salir, salir corriendo».  
Necesidad y «obligación» de denuncia y alejamiento.
- «¿Cuántos golpes dan las olas a lo largo de un día en las rocas? ¿Cuántos peces tienes que pescar para hacer un desierto del fondo del mar?».  
Descripción de situaciones vinculadas a la víctima, cuántos golpes hay que sufrir, cuánto hay que perder hasta sentir que no se es nada y estar destrozada.  
Descripción de situaciones imposibles como que el maltratador cambie y sean felices como pareja.
- «¿Cuántas veces te ha hecho callar?».  
Una situación de maltrato psicológico (literalmente) y físico (figuradamente, callar a golpes).
- «¿Cuánto tiempo crees que aguantarás? ¿Cuántas lágrimas vas a guardar en tu vaso de cristal?».  
Resistencia de las víctimas por miedo, resignación, situaciones domésticas, ausencia de recursos propios, falta de autoestima...
- «Si tienes miedo. Si estás sufriendo. Tienes que gritar y salir, salir corriendo».  
Insistencia en la necesidad de separarse de la realidad y denunciar al maltratador.

### Guión de la lluvia de ideas:

- A través de la interrogación didáctica guiar una lluvia de ideas para la inclusión del máximo número de participantes.
- Tomar nota de las ideas.
- Ordenar las ideas trabajando en equipos.

### Guión del debate:

- Debatir en pequeños grupos las ideas anotadas.

- Debatir finalmente todos juntos las ideas trabajadas y hacer propuestas.

## 6.2. Presentaciones digitales

Hablar de presentaciones es hablar de comunicar, de transmitir ideas a un público. En informática, una presentación hace referencia a la utilización del ordenador para elaborar una serie de diapositivas que sirvan para exponer un tema o idea.

En general, una presentación es un conjunto de imágenes, pero pueden ir acompañadas no sólo de texto sino también de gráficos y de interactividad. Estas «imágenes», mostradas en forma de diapositiva, pueden llegar a ser pequeñas obras de arte audiovisuales.

A nivel didáctico, las presentaciones tienen la ventaja de que resultan motivadoras, permiten transmitir ideas, informaciones, experiencias, emociones, etc. y podemos encontrar infinidad de ellas, lo que nos permite usarlas como recurso pedagógico en diferentes áreas, niveles y contextos.

Como ocurre con todos los recursos, pero especialmente en las presentaciones, dada la cantidad y variedad que se pueden encontrar en la red, hay que tener muy presente a la hora de seleccionarla la finalidad que perseguimos y la edad y nivel madurativo de los alumnos a los que va destinada.

Utilizar presentaciones como apoyo a la labor educativa es un recurso que, bien utilizado, puede ser una gran ayuda para, por ejemplo, acompañar determinadas explicaciones de un material de apoyo que permita a los alumnos visualizar los conceptos a la vez que los escuchan. Constituye un apoyo no sólo práctico sino eficiente.

Por otro lado, el uso de editores de presentación por parte del alumnado es recomendable en actividades destinadas a compartir información que ellos han buscado o generado. Se trata de actividades que les obligarán a sintetizar y jerarquizar la información de la que disponen, organizándola de modo tal que facilite su transmisión. Este tipo de trabajo conlleva un tratamiento más complejo de la información que la simple exposición oral o la respuesta de cuestionarios. Los estudiantes se enfrentarán a la necesidad de definir claramente el tipo de comunicación que quieren realizar: descriptiva, argumentativa, persuasiva, etc. y el tipo de audiencia o público destinatario de esta presentación. Es decir, lo primero que deben definir con claridad es la finalidad de la presentación y hacia quiénes está dirigida.

Luego tendrán que seleccionar, organizar y jerarquizar la información, además de decidir la extensión de la presentación en cantidad de pantallas y el tipo de componentes textuales, gráficos y sonoros que utilizarán. Todo esto les hace reflexionar, decidir, compartir y, en definitiva, aprender siendo ellos los principales protagonistas de su aprendizaje.

Además de la infinidad de presentaciones que nos llegan a través del correo electrónico, muchas de las cuales pueden ser usadas como recurso educativo, en internet podemos encontrar páginas web, *blogs*, etc que contienen presentaciones para ser usadas con esta finalidad. Como ejemplo, se puede consultar la siguiente página web donde podemos encontrar varias presentaciones en PowerPoint, muchas de ellas muy útiles para trabajar diferentes valores: <http://presentaciones-powerpoint.com/content/category/5/20/41/>.

The screenshot shows the website 'Presentaciones-PowerPoint.com'. At the top, there is a search bar and navigation links like 'Inicio', 'Invita amigos!', 'Guardar', and 'CHAT'. Below the navigation, there are categories such as 'Entretención', 'Ejercicio Video', 'Rastreo de vuelos', 'Gasolina', 'Lotería', 'Hipotecas', 'MPG', 'Fútbol', 'Acciones', 'Sudoku', and 'Clima'. The main content area is titled 'Presentaciones Powerpoint' and features a table of presentations. A sidebar on the left contains a 'Menú Principal' with links like 'Inicio', 'Presentaciones PPS', 'Imágenes Diversas', 'Videos de Humor', etc. A sidebar on the right has a 'Búsqueda Avanzada' section and promotional banners for 'iBanesco: Hipoteca AZUL' and 'Power Point Viewer'.

Fecha	Título de Item	Autor	Leídas
05.03.2010	[PPS] Frases de Albert Einstein	Celeste	90
26.02.2010	[PPS] El lápiz	Celeste	456
22.02.2010	[PPS] Laminando por el bosque	Celeste	903
15.02.2010	[PPS] Solo en...	Celeste	1047
08.02.2010	[PPS] Los instantes perdidos	Celeste	1406
25.01.2010	[PPS] Iceland	Celeste	1904
16.01.2010	[PPS] Desiderata	Celeste	1966
11.01.2010	[PPS] Eres libre	Celeste	2294
04.01.2010	[PPS] Para entender el valor del tiempo	Celeste	2325
28.12.2009	[PPS] Sobre la felicidad	Celeste	2723
14.12.2009	[PPS] Detalles	Celeste	2814
04.12.2009	[PPS] Feliz año nuevo! 2010	Celeste	3304
30.11.2009	[PPS] Felicidades Año Nuevo 2010	Celeste	3374
20.11.2009	[PPS] Esencia de Navidad	Celeste	3217
13.11.2009	[PPS] Cuando un hijo te dice no te metas	Celeste	3816
04.11.2009	[PPS] Oso polar	Celeste	3312
02.11.2009	[PPS] La sangre	Celeste	3817

## 7. INVESTIGAR EN LA RED

El tutor puede utilizar internet como si fuera un inmenso libro de saberes y conocimientos que puede ser utilizado en cualquier lugar y momento. Desde esta óptica todas las actividades docentes y orientadoras se verán reforzadas directamente, al igual que la labor docente, que ahora se basa en las TIC e internet para plantear ejercicios, tareas o problemas para ser ejecutados de forma digital. Todo ello con el valor añadido de que el alumno puede continuar su trabajo fuera del aula o perfeccionarlo si fuera preciso.

En los últimos años han ido apareciendo algunas propuestas que ahondan en la facilidad que ofrece la red para obtener información y, a la vez, investigar y mejorar la capacidad divergente y el pensamiento crítico. Nos referiremos en este apartado a las Cazas de tesoros y a las WebQuest.

### 7.1. Cazas de tesoros

Si vamos de lo más simple a lo más complejo lo correcto es empezar por las Cazas de tesoros, que ya fueron definidas por Adell (2003) como una hoja de trabajo o una página web con una serie de preguntas y una lista de páginas web en las que los alumnos pueden buscar las respuestas. Para que todo el proceso tenga un sentido global y se ponga a prueba la capacidad de síntesis del alumno se termina con la denominada «gran pregunta», cuya respuesta no aparece directamente en las páginas web visitadas. Es decir, esta gran pregunta exige integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda.

Las Cazas de tesoros son estrategias útiles para adquirir información sobre un tema determinado y practicar habilidades y procedimientos relacionados con las TIC y con el acceso a la información a través de internet. Su grado de dificultad las hace asequibles a todo tipo de alumnado que sepa leer, incluso existen ya algunas dirigidas a niños pequeños en las que las instrucciones son leídas por el tutor. Se sitúan, pues, en un nivel por debajo de las WebQuest,

puesto que sólo persiguen la comprensión de la información existente en las páginas de referencia y no la resolución de ningún problema, ni la exposición de conclusiones finales.

Los apartados básicos de una Caza son:

- **Introducción:** donde se proporciona al alumno la información inicial de la actividad; en ella describiremos la tarea y las instrucciones para llevarla a cabo. Hemos de procurar motivarlo y despertar su interés mostrando la tarea atractiva y divertida.
- **Preguntas:** pueden ser de análisis, solución de problemas o toma de decisiones. Se hace un listado numerado de preguntas que deben ser contestadas por el alumno. Según su edad, las preguntas pueden ser:
  - Preguntas directas, en el caso de alumnos más pequeños. Para formularlas, deberíamos copiar y pegar las frases exactas que contienen la información relevante que queremos que encuentren (una de cada página web de la lista de recursos) y luego transformarlas en preguntas directas.
  - Preguntas que impliquen actividades más complejas para alumnos más mayores. Formularemos preguntas que impliquen actividades relacionadas con la lectura comprensiva, la inferencia, la recopilación y organización de información, la comparación, etc. Si planteamos pequeñas actividades, deben poderse realizar con cierta rapidez: leer un mapa, efectuar un cálculo, averiguar el resultado de una pequeña simulación, etc.
- **Recursos:** consisten en una lista de sitios web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a responder a las preguntas o realizar las actividades. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva.
- **La gran pregunta:** no es recomendable en alumnos pequeños, que tengan todavía poca capacidad de abstracción. Se trata de incluir una pregunta final, global, cuya respuesta no se encuentre directamente en ninguna página de la lista de recursos, sino que dependa de las respuestas a las preguntas anteriores y de lo que han aprendido buscando las respuestas. Idealmente, debería coincidir con un objetivo tutorial perseguido y puede incluir aspectos valorativos y de opinión personal sobre el tema analizado. Aquí podríamos trabajar normas, actitudes y valores pidiendo a los alumnos que reflexionen sobre las implicaciones personales, sociales, políticas, etc. del tema de la Caza (si se presta a ello).

Realmente hasta aquí sería el contenido mínimo de una Caza, pero hay autores que añaden algunos apartados más, como por ejemplo:

- **Evaluación:** se trata de hacer una descripción clara de qué y cómo se evaluará lo aprendido. En función de la edad de los alumnos o con la finalidad de darle a la Caza un carácter más lúdico, algunos autores prefieren denominar a este apartado «Conclusiones». En cualquier caso, la manera más sencilla de evaluar una Caza es en función del producto: es decir, de la cantidad y calidad de los aciertos de los estudiantes. Sin embargo, es interesante establecer algunos indicadores de la calidad del proceso: grado de elaboración de las estrategias de búsqueda, originalidad, trabajo en equipo, manejo de la tecnología, etc. Una práctica recomendable es corregir la Caza entre todos y dar la oportunidad de que aquellos alumnos que no han encontrado las respuestas o las han elaborado poco, la rehagan con la colaboración del profesor.
- **Créditos:** hace referencia al listado de las fuentes utilizadas en la Caza (imágenes, texto o sonido), proporcionando enlaces a la fuente original. Es importante expresar los agradecimientos a los proveedores de estos recursos o de algún otro tipo de ayuda.

Para el tutor, las Cazas suponen una estrategia sencilla de construir para llevar a los alumnos a interesarse y comprender conceptos tutoriales diversos. Algunos consejos antes de construirlas son:

- Identificar claramente el tema y el área de la Caza (esto ayudará posteriormente, sobre todo si la publicamos y la compartimos con otros docentes por internet).
- Procurar que las preguntas provoquen el pensamiento y la reflexión. Los estudiantes no deben limitarse a «copiar y pegar», deben pensar para responder.

- Menos es más. Nunca deberíamos incluir más de 10 vínculos. Con niños pequeños, lo ideal es uno o dos.
- Se debe fijar un límite de tiempo para la Caza del tesoro y monitorizar qué hacen los estudiantes: si se atascan con el navegador, si se distraen, si terminan muy rápidamente y sus respuestas iniciales son superficiales, si han entendido la tarea, etc.
- Se debe planificar cómo compartirán la información los alumnos; para ello, pueden tener a mano una presentación, un texto electrónico, etc.
- Finalmente, se debe comprobar si hay vínculos muertos: la web es muy volátil y lo que un día está, al siguiente ha cambiado.

Hay ya una gran variedad de páginas diseñadas para determinados aspectos de la acción tutorial. A modo de ejemplo, se puede destacar la Caza de tesoro «¿Discriminación racial?» ([http://www.juntadeandalucia.es/averroes/sanwalabonso/wqyct/ct\\_racismo/racismo.htm](http://www.juntadeandalucia.es/averroes/sanwalabonso/wqyct/ct_racismo/racismo.htm)), elaborada por Ana Hermoso y Fernando García, maestros del CEIP San Walabonso, de Niebla (Huelva).

**¿Discriminación racial?**

Una Caza del Tesoro para el Segundo y Tercer Ciclo de Primaria.  
**Actividades para el Día contra el racismo, la xenofobia y la intolerancia.**  
 Educación para la Ciudadanía.  
 Ana Hermoso Rodríguez y Fernando García Páez  
 CEIP SAN WALABONSO - Niebla (Huelva)

Introducción Preguntas Recursos La gran pregunta Conclusiones Créditos

CC BY-NC-SA  
 Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

**:: Introducción**

Todas aquellas acciones, conductas, actitudes que tenga por objeto la discriminación, distinción, exclusión o restricción a que toda persona se desarrolle en condiciones de igualdad de los derechos humanos, es un **acto de racismo**.

El racismo es una violación de los derechos humanos y de la dignidad humana, sin embargo es una situación que ha existido desde hace mucho tiempo y a la que hoy todavía

Algunas páginas que contienen Cazas de tesoros o recopilaciones de interés para la tutoría son:

- Zona TIC. Actividades de 3º, 4º, 5º y 6º de Educación Primaria.  
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/menendezypelayo/actividadestic/actividadestic.htm>.
- Actividades TIC del CEIP San Walabonso de Niebla (Huelva).

[http://www.juntadeandalucia.es/averroes/sanwalabonso/actividades\\_tic.htm](http://www.juntadeandalucia.es/averroes/sanwalabonso/actividades_tic.htm).

## 7.2. WebQuest

El modelo de WebQuest fue desarrollado por Bernie Dodge en 1995, que lo definió como una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la web. En su web (<http://webquest.org/>) se puede recoger información diversa sobre esta nueva filosofía de «indagar en la red».

Una WebQuest es una actividad enfocada a la investigación, en la que la metodología de aprendizaje está basada fundamentalmente en los recursos que proporciona internet, que incitan a los alumnos a investigar, potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, contribuyen a desarrollar diferentes capacidades, llevando así a los alumnos a transformar los conocimientos adquiridos.

Para la tutoría supone una forma de que los alumnos trabajen de forma colaborativa, adoptando diferentes roles. Implica poner a su disposición una gran biblioteca donde se busca información y se desempeñan funciones diferentes (Pantoja y Zwierewicz, 2008a). Este nuevo modelo de trabajo permite que el alumno:

- Elabore su propio conocimiento al tiempo que lleva a cabo la actividad.
- Navegue por la web con una tarea en mente.
- Emplee su tiempo de la forma más eficaz, usando la información y no buscándola.
- Utilice de forma educativa y cooperativa internet, posibilitando los procesos de investigación para aprender.

Su estructura es cerrada, con una secuencia que tiene los siguientes apartados:

• **Introducción:** ofrece a los alumnos la información y orientaciones necesarias sobre el tema o problema sobre el que tiene que trabajar. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes, de tal manera que los motive y mantenga este interés a lo largo de la actividad. Los proyectos deben plantearse a los estudiantes haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, parezcan relevantes para ellos debido a sus experiencias pasadas o metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución o divertidos por el papel que ellos pueden desempeñar en el desarrollo del proyecto. Si pretendemos realizar una WebQuest en el ámbito de la orientación y acción tutorial, la introducción debería hacer referencia a una situación problema que se le propone al alumno. Por ejemplo, a través de un enlace se indica al alumnado que acceda a una noticia publicada en prensa electrónica sobre un compañero que ha sufrido acoso escolar (*bullying*), y se le plantea: «¿Qué harías en su situación? ¿Cómo le ayudarías?».

• **Tarea:** es una descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la WebQuest. Podría materializarse en una presentación multimedia, una exposición verbal, una cinta de vídeo, una página web o una obra de teatro. Una WebQuest exitosa se puede utilizar varias veces, bien en clases diferentes o en diferentes años escolares. La actividad se puede ir modificando y redefiniendo, y se puede desafiar a los estudiantes para que propongan algo que vaya más lejos, de tal manera que cada trabajo sea más profundo que los anteriores. La tarea es la parte más importante de una WebQuest y existen muchas maneras de asignarla. Para ello, puede consultarse la taxonomía de tareas (Dodge, 2002), en la que se describen los 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para optimizar su utilización. Existen numerosos tipos de tareas, entre las que podemos destacar:

— Tareas de compilación. Por ejemplo, el alumnado deberá buscar información sobre el *bullying* utilizando varias fuentes de información.

— Tareas periodísticas. Por ejemplo, el alumnado tiene que investigar sobre la situación descrita, buscando información a través de varios medios.

- Tareas de diseño. Por ejemplo, el alumnado tiene que elaborar un plan de actuación en caso de violencia entre iguales.
- Tareas de construcción de consenso. Por ejemplo, se trabaja con el alumnado cada uno de los roles de los agentes implicados en la situación, para llegar a un consenso sobre cuál habría sido la reacción más asertiva y adecuada.
- Tareas de persuasión. Por ejemplo, a través de la elaboración de un póster o con una presentación en PowerPoint se pueden diseñar eslóganes a favor de la no violencia.
- Tareas de juicio. Por ejemplo, el alumnado, como juez de la situación, tiene que valorar qué actuaciones fueron correctas.

• **Proceso:** describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la tarea, con los enlaces incluidos en cada paso. Esto puede contemplar estrategias para dividir las tareas en subtareas y describir los papeles que serán representados o las perspectivas que debe tomar cada estudiante. La descripción del proceso debe ser relativamente corta y clara.

• **Recursos:** consisten en una lista de sitios web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a completar la tarea. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. No necesariamente todos los recursos deben estar en internet, y la mayoría de las WebQuest más recientes incluyen los recursos en la sección correspondiente al proceso. Con frecuencia, tiene sentido dividir el listado de recursos para que algunos sean examinados por todo el grupo, mientras que otros recursos corresponden a los subgrupos de estudiantes que representarán un papel específico o tomarán una perspectiva en particular. Algunos modelos para realizar WebQuest proponen en este punto la dirección o guía que el docente pueda brindar a sus estudiantes para explicarles la forma de administrar su tiempo a lo largo del desarrollo de la tarea. Mediante la construcción de ayudas visuales como mapas conceptuales o diagramas que sirvan como bitácora, se muestra al estudiante la forma de conducir la realización de la tarea.

• **Evaluación:** es un apartado añadido recientemente en el modelo de las WebQuest. Los criterios de evaluación deben ser precisos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de tareas. Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación. Esta se puede construir tomando como base el «Boceto para evaluar WebQuest» de Bernie Dodge, que permite a los profesores calificar una WebQuest determinada y ofrece retroalimentación específica y formativa a quien la diseñó. Muchas de las teorías sobre valoración, estándares y constructivismo se aplican a las WebQuest: metas claras, valoración acorde con tareas específicas e involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación.

• **Conclusión:** resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso de tal manera que extienda y generalice lo aprendido. En este apartado se pretende que el profesor anime a los alumnos para que sugieran formas diferentes de trabajar con el fin de mejorar la actividad.

Una WebQuest constituye una herramienta útil en los procesos de orientación y tutoría. En ella se transmiten contenidos conceptuales y procedimentales utilizando internet como recurso. Se pueden trabajar temáticas diversas relacionadas con la orientación académica y profesional, la interculturalidad, los valores, la violencia de género, el *bullying*, etc.).

A modo de ejemplo, la WebQuest «WebTour MultiColor», de Fina Dènia ([http://www4.ujaen.es/~apantoja/webquest/intercultu/webtour\\_multi/webtour\\_multi.htm](http://www4.ujaen.es/~apantoja/webquest/intercultu/webtour_multi/webtour_multi.htm)), propone un viaje en favor de la tolerancia y el respeto hacia otras culturas, todo ello investigando en equipo, compartiendo y discutiendo la información recogida.

**Web Tour MultiColor**  
*Un viaje en favor de la tolerancia y el respeto hacia otras culturas.*

- Introducción
- Tarea
- Proceso & Recursos
- Evaluación
- Conclusión
- Guía del profesora.

¿Negro o Marrón?  
¿Amarillo o Canela?

Todos tienen una larga historia. Todos comparten profundas tradiciones. Todos son deliciosos.  
¿Importa el color?

Finalmente, se recogen a continuación diversas páginas que incluyen repertorios de WebQuest con contenidos tutoriales:

- Gestor de recursos *on line* de Aragón. [http://catedu.es/gestor\\_recursos/](http://catedu.es/gestor_recursos/). Incluye actividades para su uso en la acción tutorial.
- *WebQuest. Una técnica de uso educativo de internet en el aula.* <http://platea.pntic.mec.es/~erodri1/BIBLIOTECA.htm>. Biblioteca de WebQuest ordenadas por materias
- *WQ.cat.* <http://webquest.xtec.cat/enlla/>. Recopilación de WebQuest por áreas y materias, entre las que se encuentran varias para la acción tutorial y para la educación en valores.
- Orientación y acción tutorial. Página profesional de Antonio Pantoja Vallejo. <http://www.antoniopantoja.es/webquest.htm>. Recoge mucha información sobre WebQuest y una recopilación de internet y otras realizadas por alumnado de Psicopedagogía y Magisterio de la Universidad de Jaén.
- <http://www.isabelperez.com/webquest/ejemplos.htm>. Recopilación de WebQuest que podemos utilizar para la acción tutorial en la línea de aprender a convivir.
- Recopilación de WebQuest del IES Azahar de Antas, Almería. [http://www.juntadeandalucia.es/averroes/ies\\_azahar/spip.php?article93](http://www.juntadeandalucia.es/averroes/ies_azahar/spip.php?article93). Contiene WebQuest con uso para la acción tutorial en temas de salud y convivencia.
- Actividades TIC del CEIP San Walabonso de Niebla (Huelva). [http://www.juntadeandalucia.es/averroes/sanwalabonso/actividades\\_tic.htm](http://www.juntadeandalucia.es/averroes/sanwalabonso/actividades_tic.htm). Incluye muchas WebQuest de diferentes áreas de la Educación Primaria, algunas de ellas relacionadas con la acción tutorial.

## 8. CONCLUSIONES

En muy poco tiempo hemos visto cómo ha evolucionado la informática inundándolo todo, y a medio plazo hay perspectivas de que mejoren las infraestructuras informáticas de los centros educativos y de los hogares, aumente la velocidad y la calidad de los servicios telemáticos y el profesorado adquiera formación adecuada. Por todo ello, las TIC son, y serán aún más, un recurso, un medio y un fin en los diferentes modelos de enseñanza-aprendizaje. El analfabetismo digital en las sociedades modernas no puede tener lugar.

Frente a una informática que, además de proporcionar un poderoso instrumento para el proceso de la información, facilitaba aprendizajes diversos mediante el uso de algunos

materiales didácticos interactivos, ahora internet añade la posibilidad de acceder a todo tipo de información y materiales didácticos y, sobre todo, abre un canal comunicativo casi permanente entre el profesorado, el alumnado (consultoría, tutoría...) y los padres de los estudiantes (tutorías virtuales).

Pero estos cambios no son sólo a nivel educativo; estamos en la era digital, las TIC forman ya parte de nuestra rutina diaria. El teletrabajo, la administración electrónica, la telemedicina, la prensa electrónica, la teleenseñanza y cada vez más tareas se van realizando a través de internet. Esto exige del profesorado una continua actualización e incorporación en su práctica docente y, por lo tanto, en su labor tutorial, de los recursos que las nuevas tecnologías le brindan.

A lo largo de estas páginas se han intentado mostrar algunos ejemplos de cómo aplicar los mencionados recursos que las TIC ofrecen a la acción tutorial con la intención de facilitar esta tarea que, como muy bien dice la LOE en su artículo 91, es función del profesorado.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adell, J. (2003). Internet en el aula: a la caza del tesoro. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 16. [En línea]. Dirección URL: <http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec16/adell.htm>. [Consulta: 22 de marzo de 2010].

Barrasa, A. y Gil, F. (2004). Un programa informático para el cálculo y la representación de índices y valores sociométricos. *Psicothema*, 16 (2), págs. 329-335.

Dodge, B. (2002). *WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks*. [En línea]. Dirección URL: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>. [Consulta: 22 de marzo de 2010].

Elboj, C. et al. (2002). *Comunidades de aprendizaje. Transformar la educación*. Barcelona: Graó.

Esteve, J.M. (2004). *La tercera revolución educativa. La educación en la sociedad del conocimiento*. Barcelona: Paidós.

Marqués Graells, P. (2000). Nuevos instrumentos para la catalogación, evaluación y uso contextualizado de espacios web de interés educativo. *Revista RITE*, 0, págs. 199-209.

Martínez Rodríguez, J.B. (2005). *Educación para la ciudadanía*. Madrid: Morata.

Pantoja, A. (2004). *La intervención psicopedagógica en la Sociedad de la Información. Educar y orientar con nuevas tecnologías*. Madrid: EOS.

Pantoja, A. y Zwierewicz, M. (2008a). As novas tecnologias de Informação e Comunicação e o paradigma da e-escol@. En A.M. Ribeiro y M.L. Zagalaz, *Atividades lúdicas em contextos culturais: interdisciplinaridade e incluso* (págs. 137-145). Capivari de Baixo (Brasil): Fucap.

Pantoja, A. y Zwierewicz, M. (2008b). Procesos de orientación en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 19 (3), págs. 282-290.