

## Niños en Internet. Cómo proteger a sus hijos en el ciberespacio

*Donna Rice Hughes*  
Oxford University Press  
México, 2000. 260 pp.

Este libro lo presenta la autora como una herramienta de conocimiento, un manual de aprendizaje y como un recurso que capacite a padres, maestros, bibliotecarios, autoridades, entre otros; para que se unan con el propósito de que Internet sea un medio seguro, educativo y divertido.

Como madre y defensora de los niños, Donna Rice Hughes, muestra su preocupación ante 2 problemas que existen en Internet: El primero es la facilidad con que los niños tienen acceso a pornografía de toda clase a penas ingresan en la red; y el segundo es que por medio de Internet, pedófilos y depredadores sexuales tienen fácil acceso a los niños. Por ello recomienda: «así como nuestros niños necesitan nuestra orientación en otras áreas de la vida, necesitan también nuestra participación, experiencia y buen juicio cuando entran en Internet».

**Los niños en Internet** está dividido en 8 capítulos, en ellos se recogen aspectos fundamentales para ayudar a superar la brecha tecnogeneracional que existe entre adultos y niños; así como el desarrollo de una guía que orienta a los padres para que sus hijos usen Internet y sepan como protegerlos de los peligros que son inherentes. Cada capítulo inicia con una serie de preguntas frecuentes que, a lo largo de la lectura, se van respondiendo. Otro aspecto interesante, es la narración de historias que ubican al lector en un hecho real y concreto, permitiéndole obtener una visión más clara de lo que se pretende abordar en el capítulo.

El capítulo 1 es una invitación al lector a superar la brecha tecnogeneracional que existe entre padres e hijos; ya que mientras los padres ven las computadoras y las telecomunicaciones como cosas emocionantes pero misteriosas, los hijos saben mucho más que ellos acerca de estas nuevas tecnologías. Además, manejan un segundo idioma natural que incluye palabras y frases como: motor de búsqueda. Web, grupos de noticias, Chat y correo electrónico; lo que agranda la brecha entre ambos. En este capítulo se responden preguntas como ¿Qué es Internet y porqué es importante para mis hijos y para mí?, ¿De dónde proviene Internet? y ¿Cuáles son las ventajas y los riesgos de conectarse?; en esta última se hace hincapié en mostrar lo peor de Internet, para ayudar a los padres a entender que deben supervisar a sus hijos cuando están en la red y emplear las herramientas de seguridad que están disponibles.

El capítulo 2, denominado **«Para los padres que desconfían de la red (Internet 101)»**, plantea las preguntas ¿Qué necesito para conectarme a la red?, ¿Cómo escoger una computadora? y ¿Cómo guío a mi hijo para que encuentre material apropiado en la red?. Este capítulo es ideal

para aquellas personas que tienen poco o ningún conocimiento de los elementos primordiales relacionados con Internet, que van desde definiciones de hardware y software, hasta cómo elegir un proveedor de servicios de Internet. Adicionalmente tiene una guía de cómo empezar una jornada de navegación en la red, y se tratan puntos como: direcciones web, enlaces de hipertexto, motores de búsqueda, páginas favoritas o marcadores y cómo guardar información de Internet. También se habla de la comunicación electrónica en la que se especifica el correo electrónico, listservs y usenet; finalizando con consejos de seguridad para principiantes.

**«Los graves riesgos del ciberespacio»**, es el nombre que recibe el capítulo 3, este pretende ayudar a entender mejor los riesgos que existen al entrar en la red y cómo los padres pueden hacerles frente. Aquí se explica como las computadoras se han vuelto la punta de lanza tecnológica para distribuir pornografía. Para la autora existen 2 maneras de acceso a la misma en Internet: acceso sin intención que puede ser por medio de búsquedas inocentes, imprecisas o mal dirigidas; URL equivocado, mal escrito o con alguna equivocación; correo electrónico no solicitado, mensajes instantáneos, entre otros. La segunda es el acceso intencional, el cual indica que a veces ni el mejor asesoramiento y supervisión de los padres podrán evitar que un niño vea pornografía en Internet si está determinado a hacerlo. Otro aspecto importante que se destaca, es el modo en que pedófilos y los depredadores cibernéticos se relacionan con los niños en Internet. Al revisar este capítulo los padres deberían descubrir la enorme responsabilidad que tienen; por ello se insiste en la necesidad de educarnos y conocer mejor los usos y riesgos de Internet.

El capítulo 4 recibe el nombre **«una luz sobre la oscuridad de la**

**pornografía».** En el encontrará, al igual que en los capítulos anteriores, resultados de investigaciones, estudios y estadísticas que dan pruebas sólidas entorno a la pornografía. Ante la pregunta ¿cuáles son los mitos entorno a la pornografía?, Donna Rice Hughes explica 8 mitos y reflexiona que la tarea de los padres de familia responsables y defensores de los niños es disipar esos mitos, sobre todo el concepto de que la obscenidad y la pornografía infantil son parte del derecho a la libertad de expresión. También indica que debemos prepararnos para combatir los efectos dañinos que la pornografía produce sobre nuestra sociedad y las implicaciones que tienen en nuestros niños. Otra interrogante que se responde en el capítulo es ¿de qué manera la pornografía daña a los niños? Para ello se analizan las diferentes maneras en que la pornografía puede ser nociva. También se hace la aclaratoria que no todos los niños que la vean serán afectados o, en el peor de los casos, traumatizados por la misma forma. Los efectos de la pornografía son progresivos y adictivos para muchas personas; así que no todos los niños que ven pornografía se convertirán en pervertidos o adictos sexuales. Sin embargo, ahora que la pornografía tiene nuevas puertas de entrada en casa, escuela y biblioteca por medio de Internet, es importante estar atentos y analizar todos los modos en que puede ser perjudicial para nuestros hijos.

En este sentido, la autora sugiere algunas directrices que pueden ser útiles para evaluar trastornos sexuales entre los niños, así como identificar los síntomas de daño psicológico resultado de la exposición a material sexual en Internet. Finalmente nos explica cómo ayudar a los niños que sufren traumas ocasionados por la pornografía.

En los capítulos 5, 6 y 7 se muestran algunas medidas de prevención y soluciones tecnológicas.

Específicamente, el capítulo 5 denominado «**La primera línea de defensa**», inicia con cómo establecer un ambiente de confianza; siendo uno de los aspectos fundamentales el estímulo, por parte de los padres, al diálogo, la discusión y el intercambio de ideas; mientras más empatía demuestre, más seguro se sentirá el niño cuando tenga que exteriorizar alguna experiencia desagradable que haya sufrido en Internet. También se responden las siguientes preguntas: ¿Cuándo están listos los niños para usar una computadora o conectarse a la red? ¿Qué debo decir a mis hijos acerca de los riesgos y peligros del ciberespacio? ¿Qué tipo de reglas y restricciones sobre la actividad en línea debo establecer para mis hijos?.

El capítulo 6 se centra en aspectos técnicos pero importantes para implementarlos en casa y proteger a los niños.

El capítulo 7 muestra cuáles son los problemas entorno al acceso de Internet desde la escuela y las bi-

bliotecas. Al mismo tiempo, se dan consejos de cómo actuar en esas situaciones y cómo poner en práctica reglas y soluciones de software que puedan hacer que el acceso a Internet sea tan seguro como en casa.

«**Todos debemos participar**» es el último capítulo del libro. Es una reflexión que busca una responsabilidad compartida entre el público (padres, educadores, bibliotecarios y otras personas que se ocupan de alguna manera de los niños), la industria tecnológica de punta y las autoridades, ya que cada uno proporciona una capa de protección para los niños que se conectan a la red, para así asegurar que tengan una experiencia segura, educativa y de entretenimiento mientras exploran las nuevas fronteras del ciberespacio, desde la casa, la escuela o la biblioteca.

---

**Maryianela Maita Guedez**

Universidad de los Andes Táchira  
Dr. Pedro Rincón Gutiérrez



---

## Flash MX. Guía de aprendizaje

Jaime Peña / M<sup>a</sup> Carmen Vidal  
McGraw Hill  
España, 2002. 315 pp.

Pocas aplicaciones en el competitivo mundo del software han tenido tanto éxito como Flash, aún más: es una de las pocas aplicaciones, de las muchas utilizadas en la creación de soluciones web, que ha logrado constituirse en un verdadero estándar dentro de la industria. Desarrolladores en todo el mundo han aprovechado su versatilidad y poder para lograr sitios en Internet realmente interactivos y que atrapan la atención de los usuarios; su uso se ha extendido de tal manera a lo largo de los años que, en la actualidad, las animaciones en Flash constituyen un elemento de casi obligatoria presencia en cualquier sitio web que quiera ser catalogado como «de buena calidad».

Concebido originalmente para crear animaciones para las páginas

web, el ya mencionado éxito obtenido por la aplicación, llevó a sus creadores a agregarle cada vez más elementos. En la actualidad, Flash no solo permite crear animaciones, sus capacidades han aumentado de tal manera que ofrece la posibilidad de construir todo un sitio en internet sin utilizar ningún editor de páginas web; además de aportar el consiguiente beneficio visual y estético, sus poderosas herramientas permiten conseguir efectos e interacciones altamente eficientes así como la creación de gráficos bien logrados y con un tamaño reducido, esto último debido a la inclusión de la capacidad para generar imágenes en formato vectorial.

Otro aspecto que llama poderosamente la atención cuando se utiliza Flash, es la existencia dentro de la aplicación de un lenguaje de programación propio: ActionScript. Actualmente en su versión 2.0, este lenguaje ha venido a incrementar de manera sustancial las muchas posibilidades que ya poseía Flash. Los pequeños programas (scripts), pueden insertarse en cualquier parte de la película para lograr resultados sorprendentes; éstos van desde la creación de múltiples nuevos efectos hasta la posibilidad de hacer que partes de la película se comuniquen e interactúen con otras aplicaciones y lenguajes (Dreamweaver y JavaScript, por ejemplo) y bases de datos, pasando por nuevos beneficios como la posibilidad de programar grandes partes de la película reduciendo así de manera sustancial el tamaño del producto final.

Macromedia, la empresa creadora de Flash, ha incorporado en las últimas versiones del mismo (Flash MX y Flash MX 2004) una serie de cambios que le han dado una nueva cara. Primero, ha dejado de lado la numeración que diferenciaba a cada versión de su predecesora y la ha reemplazado por la las siglas MX; en

segundo lugar la ha integrado a una suite que ha denominado «Macromedia Studio» y en tercer lugar, y este es sin duda el cambio más importante, ha modificado por completo la apariencia del entorno de la aplicación incluyendo una serie de paneles y nuevas ventanas que pretenden hacer más amigable e intuitivo el trabajo con Flash.

El libro que nos ocupa tiene como objetivo principal «explorar la mayor parte de las posibilidades» que ofrece Macromedia Flash. Para esto, los autores lo han dividido en dos partes: una primera parte orientada al trabajo básico con la aplicación, el entorno y las potencialidades de diseño y una segunda centrada en el estudio de las acciones y la interactividad que se puede lograr por medio de ellas.

Aunque la mencionada «división» no está señalada como tal dentro de la tabla de contenidos, los autores explican este detalle al final del capítulo 1, aún así se puede entender perfectamente su intencionalidad por los temas tratados en cada uno de ellos. De los veinte capítulos que componen el libro, los primeros once están dedicados a mostrar y orientar al lector (o al usuario de Flash) sobre los aspectos básicos de la aplicación.

Los capítulos 1 y 2 están dedicados a introducir al lector en la variedad de posibilidades ofrecidas por el programa. En las primeras páginas se indican aspectos tales como los requerimientos para la instalación y se ofrece una explicación detallada sobre cómo llevar a cabo ese proceso de forma exitosa. Un poco más adelante, se da un extenso y detallado recorrido por el entorno de Macromedia Flash MX. En este punto ya se empieza a vislumbrar una tendencia que se mantendrá a lo largo de todo el libro: las explicaciones son dadas por pasos, en forma de

tutorial, y son apoyadas por una gran cantidad de imágenes que facilitan la comprensión de los conceptos emitidos.

Las imágenes generadas en formato vectorial constituyen una poderosa herramienta, no solo dentro de Flash sino de cualquier aplicación orientada a la creación gráfica. A diferencia de las imágenes en formato de mapa de bits (y esto abarca casi todos los formatos existentes en la actualidad), las imágenes vectoriales pueden ser redimensionadas en grandes escalas sin perder resolución ni distorsionarse, además de que ocupan un espacio reducido de almacenamiento. Los capítulos 3 al 5 tratan sobre las herramientas de dibujo y pintura y las opciones para trazo, rellenos y colores. Este conjunto de herramientas son las que ofrecen al usuario la posibilidad de crear ese tipo de imagen. Con claros ejemplos y explicaciones precisas, los autores tratan de manera extensa las posibilidades ofrecidas por cada una de ellas y el papel que juegan en el dibujo de vectores.

En muchos sitios web es común encontrar, aparte de las ya mencionadas animaciones y películas Flash, textos artísticos y con comportamientos dinámicos que contribuyen a mejorar la navegabilidad de las página y enriquecen en gran medida el aspecto visual de la mismas. El capítulo 6 trata sobre la creación, edición y formato de este tipo de elemento y termina con un apartado donde se ofrecen una buena cantidad de ejemplos de textos artísticos muy fáciles de seguir y que pueden ser conseguidos aún con pocos conocimientos sobre la materia.

Las capas, los símbolos, las instancias de símbolos, las bibliotecas y las imágenes importadas constituyen conceptos de suma importancia cuando de crear animaciones y

películas se trata. Este conjunto de elementos constituyen el intermedio entre la creatividad del diseñador y el producto final y son de imprescindible conocimiento para obtener el mayor provecho de las herramientas tratadas en los capítulos anteriores. Los capítulos del 7 al 9 tratan estos temas de manera básica al principio, pasando luego a los aspectos más avanzados y apoyando todo el proceso con ejercicios planteados cuya elaboración está detallada por pasos e incluye recomendaciones y tablas para hacer más fácil el seguimiento de los mismos.

La creación de animaciones y películas se incluyen en los capítulos 10 y 11 respectivamente. Este par de elementos son la esencia de Flash y, con cada versión, se incluyen mejoras que contribuyen a facilitar el proceso creativo. Los autores han hecho uso de un par de ejemplos que se desarrollan a lo largo de los dos capítulos y que permiten visualizar a través de las imágenes incluidas, las diferentes fases por las que pasa un elemento para convertirse en una animación o en parte de una película. Termina este apartado con una serie de ejemplos que podrían considerarse trucos de fácil implementación para lograr elegantes y atractivos efectos en una página web.

La primera parte del libro termina en el capítulo 11, el capítulo siguiente introduce al usuario en los aspectos más avanzados de la aplicación, lo que constituiría, según se dijo en líneas anteriores, la segunda parte del libro. Así, el capítulo 12 trata sobre las Acciones y la interactividad; estos dos elementos se logran, en la mayoría de los casos aunque no de forma exclusiva, a través del uso de botones. A lo largo de las páginas de este capítulo se puede observar las diversas técnicas y métodos utilizados en Flash para crear y probar los más diversos tipos de botones y

la forma de lograr que los mismos interactúen con otros elementos y aplicaciones de manera eficiente.

La interactividad lograda con los botones se ve fuertemente potenciada por el uso de una de las herramientas más poderosas con que cuenta la aplicación: el lenguaje de programación ActionScript. Los capítulos 13 al 17 ofrecen al lector un extenso recorrido por este lenguaje, contemplando aspectos que van desde la sintaxis propia de los diferentes comandos y funciones hasta la utilización del código en modo principiante y experto, pasando por un interesante apartado donde se describen de manera profusa las funciones más utilizadas y se incluye el código de algunos interesantes scripts creados para solucionar aspectos típicos de navegación y algunos trucos para incrementar la interactividad.

Dos de los elementos esenciales en todo sitio web, como lo son la utilización de formularios y la inclusión de elementos multimedia, son tratados en los capítulos 18 y 19, respectivamente. Flash cuenta con una extensa galería de componentes que permiten la creación de formularios que son fácilmente compatibles con páginas web y también ofrece una amplia gama de posibilidades a la hora de incluir sonidos o vídeos en una película o animación. Como en capítulos anteriores, los autores se valen de sencillos pero muy bien logrados ejemplos para guiar al usuario en el logro de este par de soluciones. La implementación de elementos de este tipo en un aplicación para Internet hace un uso extenso de ActionScript por lo que, para seguir los ejemplos, se debe estar familiarizado con los conceptos planteados en los capítulos anteriores.

El último capítulo del libro, enseña al usuario todas las técnicas y métodos utilizados en Flash para la

publicación de una película. Este proceso es el que permite que el archivo, logrado a lo largo de todo el desarrollo creativo, se convierta a los diferentes formatos que permiten su inclusión en una página HTML; básicamente se trata de exportar la película o animación y, entre los diferentes formatos en los que se puede convertir el archivo, se puede optar por la creación de un archivo ejecutable (.exe) independiente de la aplicación o de un editor de páginas web. Termina el libro con un par de anexos de mucha utilidad, se trata de una Guía de referencia rápida de Flash y una Guía de referencia de ActionScript.

Como atractivo adicional, los autores incluyen un CD-ROM donde se encuentran todos los ejemplos desarrollados a lo largo de los veinte capítulos y una versión de evaluación por 30 días (para PC o Mac) de Macromedia Flash MX en español. En opinión de quien escribe, este material constituye una excelente guía de aprendizaje y material de apoyo para todos aquellos lectores interesados en dar a sus páginas web mayor interactividad y dinamismo y a la vez enriquecer el diseño gráfico de las mismas. Es posible que hasta los usuarios expertos en Flash, puedan encontrar ejemplos y trucos útiles dentro de los casi 200 ejemplos que se incluyen.

---

**Jorge E. Jaimes J.**  
Universidad de Los Andes Táchira  
Dr. Pedro Rincón Gutiérrez



## Crecer en la era de los medios electrónicos

**David Buckingham**  
Ediciones Morata y Fundación Paidea  
Madrid, 2002. 247 pp.

Las relaciones entre los jóvenes y las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) constituyen sin duda un área de interés en la educación; no en vano la sociedad se enfrenta a lo que se podría llamar la generación electrónica; un cohorte generacional con características articulares.

Es evidente que los jóvenes han adoptado las herramientas de las TIC tan rápidamente y en tal medida que se les puede catalogar como la primera generación electrónica o e-generación. Los jóvenes con edades entre 4 y 17 años representan un tercio de todos los usuarios de Internet y encabezan una transformación social de gran interés: la sociedad ha pasado de ser una generación catódica a una generación electrónica en un lapso de tiempo muy corto. La manera en la que los jóvenes usan y se acercan a las TIC es vital para escaparse de los peligros palpables, generados por esas tecnologías – en el caso de un mal uso o

inapropiado – en su desarrollo personal e, incluso, en su seguridad personal. Pero hay una pregunta que surge indiscutiblemente cuando se alcanza este punto: ¿Cómo lograr el uso apropiado de las TIC?

Desde la perspectiva personal y profesional, se abren nuevos espacios y roles para los docentes, a través de lo cual, se puede brindar una enseñanza donde la protección más eficaz, en el uso de las herramientas de la Informática Educativa, se basa en la barreras personales y en el control de la situación; en otras palabras: en un uso responsable de las TIC.

Este libro proporciona una revisión de los recientes cambios en la infancia y en el entorno de los medios, señalando sus implicaciones para los educadores mediáticos (Introducción: Capítulo I).

David Buckingham ofrece una visión lúcida y asequible de los cambios que en los últimos años han experimentado la infancia y el entorno mediático. Rechaza los discursos dedicados a atemorizar a la población acerca de la influencia negativa de los medios, así como el exagerado optimismo sobre las posibilidades de la «generación electrónica».

Basado en investigaciones exhaustivas, esta obra contempla con nuevos ojos las preocupaciones por los efectos que los medios producen en la infancia. Hace un nuevo y alentador planteo de las eternas inquietudes en estas temáticas y extrae conclusiones de vital importancia para quienes se dedican a la investigación, las familias, el profesorado, los profesionales de los medios de comunicación y los responsables políticos.

Crecer en la era de los medios electrónicos trata de ofrecer una visión general crítica de los estudios y los debates que se producen en este campo. Intenta discurrir por la difícil

línea media, entre la sombría desesperación que suele caracterizar al discurso sobre la «muerte de la infancia» y el optimismo embriagador que aplaude a la nueva autonomía de la «generación electrónica».

Su tesis es que, en efecto, la infancia está cambiando. Pero los medios electrónicos no son, ni mucho menos, la única causa de estos cambios: no son ni los destructores autónomos de la infancia ni sus libertadores. Si se quiere comprender la verdadera importancia que los medios tienen en la vida de los niños, se deben contemplar en un contexto más amplio.

Se debe considerar el estatus social cambiante de los niños, y las diferentes formas en que la infancia se ha definido a lo largo de la historia. En este intento de perfilar este contexto más amplio, el autor confía en que el presente libro interese no sólo a los especialistas en los medios electrónicos, sino también a todos aquellos que estudian a los niños y trabajan con ellos.

Se comienza (primera parte: Capítulos II y III) considerando dos análisis contrastantes de estos cambios: la tesis de «la muerte de la infancia» y la noción de la «generación electrónica».

Luego, se pasa a resumir temas recientes en el trabajo sociológico sobre la infancia (segunda parte: Capítulos IV, V y VI), prestando particular atención a la experiencia familiar, escolar y grupal de los niños, enmarcado en el análisis de paradigmas cambiantes.

La tercera parte del texto (Capítulos: VII, VIII y IX) ofrece un resumen paralelo de los cambios en el entorno de los medios, destacando las tecnologías, la economía, las formas textuales y las audiencias.

Se finaliza sometiendo a discusiones algunas de las implicaciones de

estos cambios, para aquellos profesionales relacionados con la educación mediática (Conclusión: Capítulo X).

Finalmente, es importante dejar para la reflexión, algunas inquietudes de incumbencia para la sociedad: ¿Cuál será el destino de la infancia en el siglo XXI? ¿Es que los niños vivirán cada vez más una «infancia mediática», dominada por la pantalla electrónica? ¿Su progresivo acceso a los medios «adultos» contribuirá a eliminar las distinciones entre infancia y madurez? ¿O la llegada de las nuevas tecnologías mediáticas ensanchará aún más las brechas generacionales? ¿Y cuáles son las implicaciones de estos avances desde la perspectiva de la política social, cultural y educativa? (p. 211)

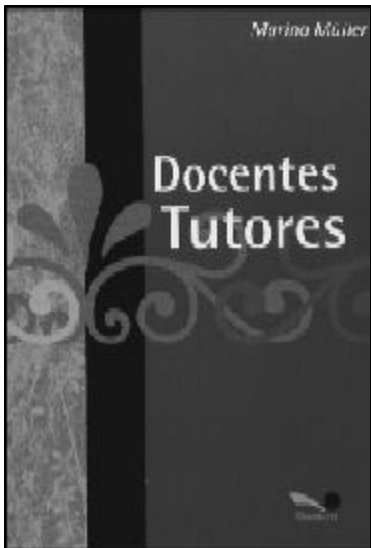
No se puede devolver a los niños al jardín secreto de la infancia, ni encontrar la llave mágica que les tenga por siempre encerrados entre sus muros. Los niños escapan hacia el mundo adulto más extenso, un mundo de peligros y oportunidades, en el que los medios electrónicos desempeñan un papel cada vez más importante.

Está concluyendo la época en la cual, cabía confiar en proteger de ese mundo a los niños. Se debe tener la valentía de prepararles para que sepan desenvolverse en él, comprenderlo y convertirse en partícipes más activos por derecho propio.

---

**Miguel A. Sánchez Arellano**

Universidad de Los Andes Táchira  
Dr. Pedro Rincón Gutiérrez



---

## **Docentes tutores: orientación educativa y tutoría**

---

**Marina Müller**  
Editorial Bonum  
Buenos Aires, 2001. 263 pp.

Marina Müller es doctora en psicología, especialista en adolescentes, jóvenes, temas de la mujer, orientación educativa, vocacional y profesional, tutorías, formación de formadores. Docente universitaria y de postgrado. Fundadora de la revista «Aprendizaje Hoy».

La Dra. Müller describe la obra con las siguientes palabras: «Es un manual para la formación de docentes tutores que procede de mi larga experiencia como psicopedagoga y psicóloga interesada por asesorar a docentes, padres y alumnos acerca de los aprendizajes, sus problemáticas, el mejoramiento de la calidad educativa, las elecciones y los cambios de estudios y de ocupación».

El libro está estructurado en nueve secciones: I. Una estrategia para promover la calidad educativa: Orientación vocacional y tutoría, II. Cómo orientar, III. Ética de la tutoría, IV. Las técnicas para la función orientadora y tutorial, V. Otras técnicas auxiliares en orientación educativa y tutorial. VI.

Problemas de aprendizaje, VII. Cómo ayudar a aprender, VIII. Lugar de la Psicopedagogía en la orientación educativa y IX. Prácticas para la reflexión personal(individual) o la realización de talleres(grupal).

**La sección I: Una estrategia para promover la calidad educativa**, hace referencia a los aspectos básicos a tomar en cuenta para el planteamiento de una estrategia que permita mejorar la calidad educativa entre las cuales tenemos: la realidad social, cultural e histórica de los pueblos la cual ha experimentado en las décadas recientes cambios muy profundos, reflejados en el nuevo modo de pensar, de vivir, de aprender, de niños, adolescentes, jóvenes y adultos. Observándose además, que cada día se vive vertiginosamente, en lo posible sin procurar objetivos demasiados lejanos, en búsqueda de la comodidad con el menor esfuerzo. También hay que considerar el avance científico-tecnológico y los cambios en el mundo laboral. Esto hace que el conocimiento sea el nuevo valor social imperante, lo que otorga importancia central a la actualización profesional. Así mismo, podemos encontrar una reflexión sobre cual sería el modelo de educación para la nueva sociedad ante las nuevas condiciones sociales y económicas. Todo esto acompañado con una descripción sobre los posibles problemas que acarrearán las nuevas demandas en la educación.

**II. Como orientar:** en esta sección se comienza con la interrogante: ¿Cómo preparamos a los alumnos y las alumnas para aprender a aprender, a conocerse a sí mismo, a descubrir y afianzar sus aptitudes, sus preferencias en el aprendizaje y en lo ocupacional, para aprender a elegir estudios y trabajos? Sin duda alguna una pregunta nada fácil de responder, pero necesaria. Aquí la autora menciona algunos aspectos fundamentales que ayudaran a en-

contrar respuestas favorables. Por ejemplo, se hace referencia a las características que debe tener todo orientador entre las cuales podemos mencionar: ser poseedor de un buen razonamiento abstracto, capacidad de observación e intuición personal, aptitud para la apertura y la comunicación, conocedor de la realidad educativa, entre otras. Y las posibles dificultades que debe afrontar.

**III. Ética de la Tutoría:** en esta sección la autora manifiesta la importancia de la ética para realizar adecuadamente la labor educativa. Se reflexiona acerca de los orígenes psíquicos de la moral y del proceso de humanización que se desarrolla mediante el ámbito educativo, así como también, sobre la internalización de las pautas morales y cómo debe obrar el ser humano. Menciona que la educación tiene como tarea que los jóvenes aprendan a defender sus intereses pero sobre todo en enseñarlos a distinguir y jerarquizar lo más importante de lo secundario. Y que ser feliz significa amistad y armonía consigo mismo. Además, recordar que la libertad, la igualdad, la vida y la paz nos obliga a todos a ser más justos, más solidarios, tolerantes y responsables.

En las secciones denominadas: **Las técnicas para la función orientadora y otras técnicas auxiliares:** la autora detalla ampliamente cada una de ellas para obtener el mayor beneficio de las mismas. Menciona que la finalidad de las técnicas suele ser el diagnóstico de un individuo, de un grupo, de una situación, es decir: investigar con economía de tiempo y de medios, qué está aconteciendo, con qué recursos disponemos para realizar la tarea educativa y los aprendizajes, cómo son el sujeto, el grupo, la institución, que dificultades presentan ante el proceso educativo, qué pronóstico de

aprendizaje y desempeño académico o laboral podemos efectuar.

En la sección VI titulada: **Problemas del aprendizaje:** se expone que los problemas del aprendizaje abarcan una amplia gama de situaciones que suelen exceder el campo estricto de lo cognitivo, ya que pueden relacionarse con diversos conflictos personales y de la vida de relación, carencias o peculiaridades socioculturales de los alumnos y las alumnas, o relacionarse con metodologías didácticas y de estudio disfuncionales. También podemos encontrar que las dificultades suelen desarrollarse durante los distintos ciclos educativos como de la misma relación institucional. En cualquiera de los casos, recomienda que lo conveniente es la prevención y promoción de mejores aprendizajes, para esto se requiere: conocer el estado de salud física y mental de la población, conocer el funcionamiento del sistema educativo, analizar las situaciones económicas, sociales y culturales, entre otros.

**VII. Cómo ayudar a aprender:** En esta sección no deben esperar los lectores una metodología para resolver los variados y complejos problemas de la educación y del aprendizaje, sino más bien una propuesta meta-metodológica. Allí se expresa, una concepción de la orientación y la tutoría ante los problemas del aprendizaje, con ideas de formación integral de los seres humanos (incluyendo en esta formación a los mismos orientadores, a los diversos tipos de educadores, a los padres y las madres). Entre las características más resaltantes de dicha propuesta podemos señalar: Ir más allá de retener el conocimiento, es decir, favorecer la producción de nuevos conocimientos, la investigación, la formación de un pensamiento crítico, entre otros.

**Lugar de la Psicopedagogía en la orientación educativa:** Corresponde a la sección VIII del libro en la que se explica qué es y cómo surge la psicopedagogía, presentándola como un campo aún no delimitado en todas sus posibilidades, que estudia y trabaja los aprendizajes sistemáticos y asistemáticos. Además, la autora considera que la psicopedagogía tiene una deuda pendiente: investigar sobre la discontinuidad cultural progresiva entre la escuela como institución educativa sistemática, y la acción educativa espontánea de las familias, de los medios de comunicación, de la tecnología electrónica e informática y de los complejos cambios sociales y culturales desplegados en las últimas décadas.

Por último la sección IX: **Prácticas para la reflexión personal(individual) o la realización de talleres(grupal):** Muestra varias vivencias que pueden adaptarse tanto a talleres para la formación de docentes tutores como al trabajo tutorial ( en grupos o individual ) con alumnos y alumnas.

En definitiva, esta obra quiere convertirse en una ayuda y un instrumento eficaz para la preparación docente en intervenciones tutoriales y orientadoras, en todos los niveles educativos.

---

Tania Peña Antolínez

Universidad Nacional Experimental del Táchira