



**Universitat de les  
Illes Balears**

Facultad de Educación

**Memoria del Trabajo de Fin de Grado**

Creación, diseño y aplicación de un aula virtual para  
el desarrollo de las actividades del Programa de  
Competencia Familiar  
(PCF 12-16)

Gelabert Mayol, Emmanuelle

**Grado de Pedagogía**

2020-2021

Trabajo tutelado por: Dra. Bárbara Luisa de-Benito Crosetti

Departamento de Pedagogía Aplicada y Psicología de la Educación

La autora autoriza el acceso público a este Trabajo de Fin de Grado

Palabras clave del trabajo: Contenidos digitales, competencias familiares, entornos virtuales de formación.



## **RESUMEN**

*Contenidos digitales, competencias familiares, entornos virtuales de formación.*

El propósito de este trabajo fin de grado ha sido diseñar, desarrollar, aplicar y validar un entorno virtual de aprendizaje, con recursos didácticos y educativos para hacer las actividades en familia en el Programa de Competencia Familiar (PCF-AFECT 12-16). Para ello se han creado diferentes recursos que se han integrado en las actividades accesibles desde el aula virtual con la finalidad de trabajar las competencias familiares en casa de manera en línea. Se ha aplicado en un programa piloto para practicar lo que se ha aprendido en cada una de las 13 sesiones presencial del programa. Para llevarlo a cabo se ha usado la metodología de aprendizaje-servicio y de la Investigación Basada en Diseño.

## **ABSTRACT**

*Digital content, family skills, virtual education environments.*

The purpose of this memory has been to design, develop, apply and validate a virtual learning environment, with didactic and educational resources to do family activities in the “Programa de Competencia Familiar” (PCF-Afect 12-16). Because of this, different resources have been created and integrated into the activities accessible from the virtual classroom with the purpose of working family competences at home, online. It has been applied in a pilot program to practice what has been learned in each of the 13 face-to-face sessions. To carry it out, the learning-service and design-based research methodology has been used.

## ÍNDICE

<b>Introducción</b>	<b>4</b>
Justificación	5
Condiciones del trabajo fin de grado	5
Entidad colaboradora	6
<b>Estado de la cuestión</b>	<b>7</b>
Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento	7
Entornos virtuales de aprendizaje	8
Learning Management System	9
Aulas virtuales	11
Creación de actividades en línea	12
Uso de entornos virtuales en educación familiar	15
<b>Metodología</b>	<b>16</b>
Objetivos	17
Aprendizaje-servicio (APS)	17
Investigación Basada en Diseño (IBD)	18
Instrumentos de recogida y análisis de la información	21
<b>Desarrollo de los contenidos</b>	<b>24</b>
Definición del problema y solución	24
Descripción del problema	24
Análisis de los destinatarios	24
DAFO	25
Finalidad	26
Solución propuesta	26
Diseño	27
Diseño pedagógico y de contenidos	27
Diseño tecnológico	40
Desarrollo	51
Implementación	54
Validación.	56
<b>Conclusiones</b>	<b>60</b>
Puntos fuertes y puntos a mejorar de cara a la próxima aplicación	61
Expectativas de difusión y transferencia	63
Reflexión general de mi proceso de aprendizaje	63
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>65</b>
<b>Anexos.</b>	<b>69</b>
Anexo 1: Aplicaciones que permiten crear aulas virtuales	69
Anexo 2: Tríptico del manejo del entorno	69
Anexo 3: Transcripciones de las entrevistas	69
Anexo 4: Cuestionario de usabilidad y enlace al formulario	71
Anexo 5: Capturas de pantalla del aula virtual y sus actividades	74
Anexo 6: Enlace a la presentación visual del trabajo fin de grado	107

# Introducción

Hará más de un año que la COVID-19 nos hizo atravesar un período muy desafiante y sin precedentes en el siglo XXI. Todos hemos sentido el impacto de la pandemia mundial sobre nuestras vidas, lo que nos ha obligado a cambiar ciertas costumbres o hábitos de la noche a la mañana. Las restricciones de circulación y el aislamiento social han impactado directamente en nuestras prácticas de trabajo, en la manera de aprender y educar, y hasta en la manera de socializar. Desde el comienzo del primer confinamiento en España, la tecnología ha jugado un papel muy importante en la superación de estos nuevos desafíos que supone pasar por una pandemia en la segunda década de este siglo.

En este caso, han surgido muchas iniciativas digitales para solventar las nuevas necesidades. Por ejemplo, tenemos el incremento de plataformas de comercio en línea (hacer la compra de comida desde casa, venta de artículos propios...), soportes para descargar libros gratuitos, aplicaciones para realizar video llamadas ilimitadas y gratuitas, el surgimiento de TikTok y Twitch para realizar “streams” y tener un entretenimiento en directo e interactivo. En particular, los teléfonos inteligentes (smartphones) han sido una herramienta de mucha utilidad ya que ha ayudado a mantenernos informados de la situación mundial y a facilitar la comunicación con familiares, trabajo, centros educativos... Y todo esto en la palma de la mano.

En el campo educativo, las escuelas y las universidades nacionales e internacionales han tenido que adaptarse rápidamente y ofrecer sus cursos en línea o semi presenciales sin tener, la mayoría, experiencias previas en diseño, creación e implementación de recursos educativos digitales. No hay duda de que la tecnología seguirá jugando un papel clave en el período histórico de la post pandemia. Actualmente, sigue permitiendo crear entornos virtuales ideales para desarrollar contenidos audiovisuales más interesantes o bien crear metodologías basadas en la gamificación. Esto genera juegos interactivos más atractivos, hasta introduciéndonos en aplicaciones de realidad aumentada para generar una inmersión en el mundo virtual en tiempo real, y más personalizada que nunca. Paralelamente también surge la necesidad de aprender a distinguir información confiable en la red y saber equilibrar el uso de las tecnologías con la vida personal real para no llegar a una adicción a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

## Justificación

Se decidió llevar a cabo, el trabajo fin de grado, en la modalidad de desarrollo de medios o recursos didácticos y/o educativos, porque consideré que me podría aportar la oportunidad de ser creativa y desarrollar actividades y espacios virtuales útiles en la vida real y en el contexto de una pandemia mundial. En el momento donde nos hemos tenido que adaptar a las nuevas tecnologías para seguir aprendiendo, las aulas virtuales y demás entornos de aprendizaje en línea cobran realmente importancia entre las personas y más en la profesión de pedagoga. Por lo tanto mi pretensión era demostrar todo lo aprendido a lo largo de la carrera de manera teórica para exponerlo en el mundo educativo práctico.

## Condiciones del trabajo fin de grado

Las condiciones del presente trabajo se clasifican a continuación según:

- ❑ La relevancia del trabajo va en base al recibimiento que tenga entre las familias, para que se pueda cumplir esta condición se espera que sean receptivos a aplicar un nuevo modelo de aprendizaje, el en línea. Para eso se han planificado unas actividades sencillas pero atractivas.
  
- ❑ La coherencia del trabajo nos la da el grupo GIFES, el grupo detectó la necesidad de incorporar las TAC en su programa para adaptarlo al contexto del siglo XXI, más concretamente durante la pandemia mundial del COVID-19.
  
- ❑ La viabilidad del trabajo se considera positiva debido a que se parte desde el punto de que ya estaba programada la incorporación del aula virtual al Programa de Competencia Familiar (PCF), a más que desde GIFES siguen estando abiertos a escuchar nuevas propuestas para mejorar y contribuir al bienestar de la sociedad.
  
- ❑ La sostenibilidad del trabajo consistirá en conseguir que en la próxima aplicación del PCF se pueda seguir manteniendo el aula virtual y adaptarla a las futuras necesidades.

## Entidad colaboradora

Además, se ha elegido colaborar con el grupo de Investigación y Formación Educativa y Social (GIFES) y esto viene dado gracias a mis prácticas extracurriculares junto a ellos. En septiembre del 2020, empecé mis prácticas como técnica en investigación, dando apoyo en ciertas tareas de investigación del ámbito social y en la creación de presentaciones visuales, videos y fotos para publicar en sus redes sociales.

El grupo GIFES, al igual que otros grupos de investigación se vieron en la necesidad de involucrar las tecnologías en sus programas. Ellos y ellas se dedican a los ámbitos de familias, educación, envejecimiento, perspectivas de género, infancia, juventud y políticas sociales, pero invierten una gran parte de su tiempo en llevar adelante el Programa de Competencia Familiar (PCF) el cual es la adaptación española del Strengthening Families Program (SFP). Este programa recoge algunas de las ideas de la del SFP 7-17 y las adapta al contexto cultural español y al grupo de edad (adolescentes de 12 a 16 años).

GIFES hace la implementación del Programa de Competencia Familiar cada año, pero este 2021 se comprometió a incluir una parte de él en la modalidad en línea. De allí surgió la necesidad del grupo de contar con mi servicio, diseñar y crear un aula virtual y adaptar las actividades de los anteriores años en línea para que se puedan hacer desde los ordenadores, móviles o tabletas de las familias vulnerables que asisten al programa. En el mes de marzo de 2021, empezó la prueba piloto del Programa de Competencia Familiar con dos nuevas sesiones que tratan temas afectivo-sexuales y de drogas, por lo tanto el aula virtual debía estar operativa en ese momento. Además, tras haber implementado las actividades y creado el entorno virtual, se les aportó el servicio de gestión y apoyo del aula virtual y de sus actividades durante la prueba piloto que finaliza en junio.

El programa, según Orte et. al. (2016) con el que se ha trabajado para hacer la adaptación está basado en la evidencia científica de tipo multicomponente, con el objetivo de prevenir el consumo de drogas y de otros problemas de conducta en menores consiguiendo mejorar las relaciones familiares y las competencias, de los padres y madres, en habilidades sociales y en el comportamiento de sus hijos e hijas (dependiendo de la edad se pueden encontrar las versiones 7-11, 11-14 y 12-16 años). Cualquiera de las versiones del programa incluye tres subprogramas de aplicación simultánea: uno dirigido a los padres, otro a los hijos y el tercero

de trabajo conjunto con ambos. La propuesta de actividades para casa del PCF se suelen actualizar y adaptar a las novedades que incorpora el grupo GIFES. En este caso se han añadido como novedad las tareas de las sesiones sobre relaciones afectivo sexuales y drogas.

Así pues, a lo largo del trabajo fin de grado se va a exponer el proceso de diseño, desarrollo, implementación y evaluación para lograr el objetivo principal de adaptar las actividades que estaban pensadas para que las familias las hicieran en casa a partir de una hoja de actividades semanales, a una adaptación de esas actividades para hacer en línea desde sus hogares toda la familia junta mediante un aula virtual que a su vez pretende mejorar la alfabetización digital de las familias.

## Estado de la cuestión

### Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento

El aula como espacio educativo tradicional rara vez se ha visto afectado en los últimos siglos. Muchas veces se ha utilizado el argumento de que el costo de los recursos técnicos era elevado pero no se ha replanteado la probabilidad de que solo se tratara de una falta de capacitación por parte de los docentes. Para que los estudiantes usen la tecnología, el maestro debe promover el uso de la tecnología y la educación. La mayoría tiene dispositivos móviles, y esto cambia la forma de aprender y enseñar con métodos más audiovisuales e interactivos (Chan, 2004).

Hasta el momento, el sistema educativo se ha centrado en dotar a los estudiantes y a los docentes de formación para dominar las tecnologías. Para Lozano (2011) es, justamente, en este ámbito donde surge las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) las cuales pretenden orientar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia un uso formativo para aprender y explorar las posibilidades de las TIC con un objetivo didáctico. Lozano nos describe que las TAC “Plantea cambiar el aprendizaje de la tecnología por el aprendizaje con la tecnología” (p.46, 2011) ya que el paradigma de las TIC “es excesivamente informático, instrumentalista y poco motivador” (p.46, 2011) para los destinatarios actuales, ya que el modelo TAC se adapta mejor a la sociedad del siglo XXI.



Todas las personas estamos aprendiendo constantemente a lo largo de toda la vida, y en la sociedad de las TIC y las TAC, sean conscientes o no, tienen un entorno de aprendizaje. Castañeda y Adell (2013) exponen que todas las personas poseen una red social y de recursos básicos que les permiten aprender. Sin embargo, cuando Internet y las tecnologías Web 2.0 llegan a nuestras vidas, lo hacen también los teléfonos móviles, portátiles y tablets con acceso a la red y por ello, a mucha información, recursos de diferentes fuentes y formatos. Los fundamentos del PLE (Personal Learning Environment) son ese conjunto de elementos (herramientas, conexiones, fuentes de información y diversas experiencias de actividades) que se utilizan para la gestión del aprendizaje personal de forma habitual. Cuando generamos conocimiento, como bien exponen Adell & Castañeda (2010), estamos consolidando el nuestro propio. Todas esas herramientas, personas y recursos que una persona va utilizando para aprender genera a su vez más competencia digital y por lo tanto más rico es el PLE de cada persona. Además, como ya es bien sabido y según Marin et. al. (2014), si la persona está en continuo aprendizaje significa que los PLE están en construcción continua. Es importante saber gestionar el conocimiento a través de ejecutar la información y saber conectarla con otras informaciones, preferiblemente de manera colaborativa para poder aprender uno de otros.

Para organizar un PLE, según Salinas et. al. (2010), dependerá mucho de cómo la persona lo tenga interiorizado, algunas categorías de organización pueden ser: elementos de gestión de información, para adquirir conocimientos, compartirlos, crearlos, reflexionar, buscar, distribuir, publicar, mantener contactos con otros...

Cambiando el punto de vista, un IPLE, como bien expone Casqueto et. al. (2010) consistirá en un PLE que utilizan las instituciones educativas, de manera que cada servicio institucional pueda ser compuesto y flexible para relacionarse con las entidades externas útiles para que los alumnos puedan contar con ellas mientras aprenden. Introducir elementos del aprendizaje formal y el informal, según Marín et. al. (2014), tiene un impacto positivo en el PLE. De allí surge el presente trabajo fin de grado, con el afán de enseñar estrategias de aprendizaje tecnológico permanente en la sociedad actual, para acercar a las familias a las nuevas tecnologías y que puedan así, enriquecer su PLE.

Para Ortiz (2007) “el aprendizaje en red, la educación virtual, la teleeducación o el e-learning son todos términos que se refieren al tipo de formación mediada por las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (NTIC)” (p.2). El e-learning ha llegado a la sociedad diez años atrás invadiendo los espacios educativos de escuelas, empresas, asociaciones... Algunos con modelos educativos claramente tradicionales y de otras que han optado por probar los sistema de gestión del aprendizaje o Learning Management System (LMS) y según Ortiz “en el que pueden organizar y distribuir los materiales del curso, desarrollar foros de discusión, realizar tutorías, seguimiento y evaluación a los alumnos.” (p.2). Nos podemos encontrar, como exponen de-Benito & Salinas (2008), con instituciones que utilizan toda la tecnología de los LMS como manera de apoyar y reforzar la docencia presencial, las instituciones que la usan para explotar la educación a distancia, otras que la utilizan como estrategia mixta (o b-learning) y, finalmente, las instituciones que hacen un uso de soporte a la docencia e investigación universitaria. De allí, que surjan las Aulas Virtuales en las instituciones educativas.

Los LMS, según Ortiz (p.2, 2007) hacen grandes aportaciones de herramientas en el proceso educativo:

- Herramientas de gestión y distribución de contenidos. Permiten almacenar, organizar, recuperar y distribuir contenidos educativos y estructurarlos en contenidos de mayor complejidad y alcance temático.
- Herramientas de administración de usuarios. Facilitan el registro de los usuarios del sistema para el posterior control de acceso y presentación personalizada de los contenidos y cursos.
- Herramientas de comunicación. Chats, foros, correo electrónico, tableros de anuncios, permiten la comunicación entre estudiantes y tutores en una vía o en doble vía, sincrónica y asincrónicamente.
- Herramientas de evaluación y seguimiento. Apoyan la construcción y presentación de evaluaciones mediante la utilización de diferentes tipos de preguntas: abierta, falso o verdadero, selección múltiple, múltiple opción, completar y apareamiento entre otras. Algunas veces también permite la construcción de bancos de preguntas usados con frecuencia para seleccionar aleatoriamente preguntas para los estudiantes.

Muente (2020) nos expone las características que tienen los LMS:

- Interactividad: Implica interacción entre usuario-plataforma.
- Escalabilidad: El número de usuarios que van a interactuar con el LMS van a ir incrementando a medida que sea necesario sin perder la calidad de la enseñanza.
- Inclusión: Acceso a la educación a cualquier persona, sea cuales sean sus capacidades.
- Funcionalidad: Se puede adaptar a las necesidades de los usuarios.
- Flexibilidad: Se adapta a cualquier tipo de formato de educación, sea cuales sean las necesidades.
- Ubicuidad: El usuario encuentra lo que necesita para llevar a cabo las actividades de manera sencilla.
- Integración: Permite integrar herramientas o aplicaciones externas.
- Omnipresente: El contenido que se haya en la plataforma LMS está a la disposición del usuario en cualquier lugar y en cualquier momento con acceso a Internet.

Cuando elaboramos un curso en una plataforma en línea, es importante tener en cuenta la posibilidad de reutilización del contenido entre diferentes plataformas. A lo largo de la historia reciente, se han ido publicando diferentes estándares para tener la solución a la reutilización de los contenidos tales como: IEEE LTSC, IMS LD, SCORM o IMS LTI como bien exponen Pérez-Berengue & García-Molina (2016).

Para Boneu (2007) las características generales observables de las plataformas:

- Código abierto: se habla de software «Open Source», cuando este se distribuye con licencia para poder ver y modificar el código fuente base de la aplicación.
- Plataforma gratuita: el uso de la plataforma no supondrá ningún coste por adquisición o licencia de uso.
- Internacionalización o arquitectura multiidioma: la plataforma debería estar traducida, o se debe poder traducir fácilmente, para que los usuarios se familiaricen fácilmente con ella.
- Tecnología empleada: en cuanto a la programación, destacan en este orden PHP, Java, Perl y Python, como lenguajes Open Source, muy indicados para el desarrollo de webs dinámicas y utilizados de manera masiva en las plataformas GPL.

- Amplia comunidad de usuarios y documentación: la plataforma debe contar con el apoyo de comunidades dinámicas de usuarios, con foros de usuarios, desarrolladores, técnicos y expertos (p.7).

## Aulas virtuales

Habiendo concretado el concepto de LMS, pasamos a poner la lupa sobre las aulas virtuales como entornos centralizados en un espacio de aprendizaje. Pero el aula virtual no solo tiene un uso en la formación virtual completa sino que se derivan diversos modelos formativos. Los LMS de tercera generación hacen que el e-learning se materialice en el aula virtual. Salvat (p.72, 2018) nos expone como “actualmente conviven diversas modalidades formativas que utilizan los recursos digitales distribuidos en la red de forma abierta y/o en espacios virtuales cerrados dentro de las plataformas. De este modo, encontramos prácticas de formación presencial gestionada con apoyo del aula virtual”. El objetivo de este modelo es que el aula virtual sea complementaria a la actividad docente de enseñanza y aprendizaje. Este espacio virtual, para Zapata (2003) se utiliza para gestionar materiales y la organización del curso, por ejemplo, este espacio se aprovecha para subir contenido como apuntes, horarios, evaluaciones y tareas. Este modelo es el que mejor se adapta al presente trabajo.

Cuando usamos las TAC para crear un entorno virtual, según De Luca (2020), también se pueden incluir herramientas como las aplicaciones y diversos recursos didácticos como pueden ser mapas conceptuales de CmapTools, infografías hechas con Canva, líneas del tiempo creadas con Preceden. En estos entornos virtuales es posible el cambio de paradigma hacia maneras de aprender más constructivista y socioconstructivista a la vez que permite que el usuario sea el centro de enseñanza y se autodirija su aprendizaje. Las culturas juveniles deben de complementarse en una cultura institucional flexible y abierta a las TAC. La llegada de la tecnología a los espacios educativos requiere de la inclusión educativa de grupos de población vulnerables.

Pero hay que tener en cuenta que no todas las personas parten de las mismas bases para aprender, como bien nos expone De Luca (2020):

La primera paradoja podemos situarla en el campo del derecho de aprender y enseñar con TIC, que se tensiona con las desigualdades ampliadas por la digitalización que

afectan a todas las generaciones. Se está creando una interdependencia económica desequilibrada entre países y grupos sociales, que va aumentando día a día las diferencias sociales, económicas, educativas, etc., existentes con anterioridad. No es un problema generado por la tecnología; es un problema ampliado y amplificado por la tecnología (p.6).

#### Creación de actividades en línea

Las actividades más adecuadas son las que invitan a construir el conocimiento, las que permitan experimentar y resolver los problemas que se plantean. No hay que olvidar las que van dirigidas a relacionar los conocimientos anteriormente aprendidos con los nuevos contenidos de la formación en línea. Para Martín & López (2012) tienen que favorecer el aprendizaje autónomo y estimular la reflexión crítica, la negociación y la utilización de herramientas de comunicación para favorecer el aprendizaje colaborativo.

Todas las actividades que se crean con la finalidad de favorecer el aprendizaje de los destinatarios tienen que seguir unas características básicas, ya sean pensadas para ser en línea como presenciales como bien nos expone Cañal (2020): Han de ser actividades que fomenten, un rol activo y que ayude al destinatario a elaborar su propio conocimiento partiendo de las interacciones con otras personas y recursos digitales, actividades que inviten a expresar y organizarse y actividades que estén orientadas a estructurar la información obtenida. Tales como: resúmenes, relaciones, debates...

Para Silva (2017), el diseño de e-actividades tienen que tener como objetivo incrementar el aprendizaje autónomo, constructivo y promover un rol activo. Las actividades en línea han de ser cuidadosas para conseguir la implicación de los destinatarios. Los elementos a tener en cuenta, según Salinas, Pérez & de-Benito (2008), para conseguir un nivel de calidad es el diseño instruccional en línea, que trata de encontrar el diseño correcto de la organización interna de las e-actividades. Los diversos elementos se recogen en un esquema para organizar las actividades: “descripción, objetivo, tiempo, acciones, evaluación, producto, entre otros” (p.8).

Cabero, 2006, nos hace una propuesta de virtualización de contenidos. Primero remarca la importancia de la interactividad e hipertextualidad. Luego hemos de tener en cuenta lo siguiente (p.2):

Más información no significa más aprendizaje; ideas generales: actualidad, relevancia, pertinencia científica, transferencia a diferentes situaciones de aprendizaje; navegación libre; que ofrecen diferentes perspectivas; presentación de materiales incompletos; utilización de mapas conceptuales; dificultad progresiva; realizar materiales con una estructura hipertextual; y significación de los estudios de caso.

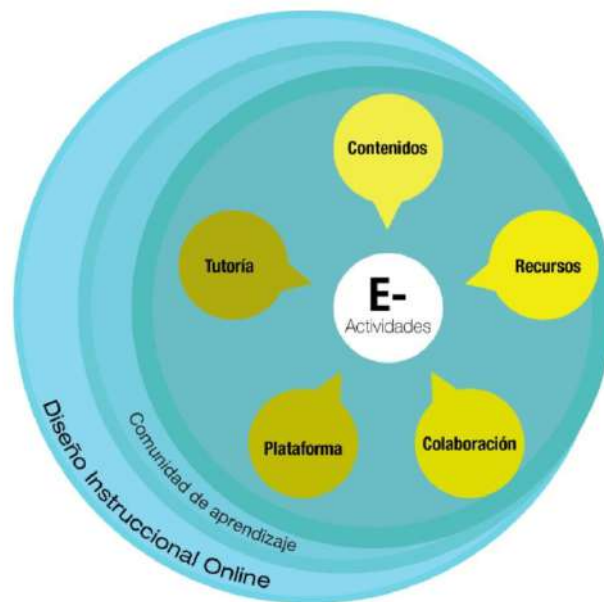


Figura 1: Modelo de EVA centrado en las e-actividades, por Silva, 2017.

La figura 1 que nos muestra Silva (2017) trata el modelo de las e-actividades de manera interrelacionada y la importancia de diversificar las tipologías: “búsqueda y procesamiento de la información, proyectos, estudios de casos, juego de roles, la resolución de problemas y el desarrollo colaborativo de productos, discusión” (p.9). A partir de las e-actividades se encadenan otros aspectos del proyecto tales como “contenidos, herramientas de la plataforma, recursos de aprendizaje, evaluación...” (p.10). Por otra parte, el servicio de la tutoría es muy importante para guiar el proceso formativo ya que cuenta con cuatro dimensiones: administrativa, técnica, pedagógica y social.

La organización de los contenidos, según Pérez-Berengue & García-Molina (2016), necesitan tener un formato de diseño y recomienda que contengan los siguientes apartados (p.14):

- Menú superior que nos permite acceder a cada una de las secciones de la unidad de aprendizaje. El desplazamiento hacia la sección se realiza mediante un deslizamiento hacia arriba.
- Cabecera con unos círculos que indican el nivel de progreso del alumno en cada sección.
- Secciones que engloban una parte del contenido docente de la unidad de aprendizaje. Cada sección se caracteriza por una imagen que completa todo el ancho de la pantalla y que contiene el título de la sección.
- Cada sección está compuesta por bloques de contenido que se distinguen el uno del otro por el color de fondo.
- Cada bloque contiene texto, imágenes, vídeos y animaciones interactivas.
- Información de ayuda que acompaña a todas las actividades y para orientar al alumno a la realización de las mismas.
- Un pie de página que cierra la maquetación.

Un concepto muy importante a la hora de pensar en el aprendizaje es el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA). La inclusión requiere dar la bienvenida a la diversidad, beneficiar a todos los alumnos, proporcionar igualdad de acceso a la educación a todos los destinatarios que están en la escuela, en el trabajo o en familia eliminando barreras tanto físicas como mentales para que puedan aprender. Es un proceso que se ocupa de la identificación y la eliminación de barreras, en el contexto para que la presencia, participación y progreso de todos los alumnos. A quienes tenemos en mente cuando hablamos de este concepto son a las personas con más riesgo de marginación, exclusión o bajo rendimiento. La accesibilidad al aprendizaje de estos grupos vulnerables es un punto muy importante recogido en UNE-EN 301549:2019. Se trata de una ley sobre accesibilidad a la web y a las aplicaciones para dispositivos móviles que todos deberíamos conocer. Según afirma Weeber (2020) el profesor y arquitecto Ronald L. Mace fue el propulsor de los principios básicos del diseño universal: información perceptible, tamaño y espacio para el acceso y uso, poco esfuerzo físico, tolerancia al error para no causar un problema mayor, un uso equiparable para que todos usen lo mismo, por lo tanto ha de ser simple e intuitivo para no tener que usar instrucciones y un uso flexible para acomodar a un amplio rango de preferencias y habilidades individuales. El diseño universal trata de identificar y minimizar las barreras para el aprendizaje y la participación y maximizar los recursos que apoyen y permitan ambos procesos. Las barreras al igual que los recursos para reducirlas se puede encontrar en todos los aspectos y estructuras del sistema. Se ha de

eliminar las barreras de cualquier estudiante escuchándolo y viendo qué características tienen para adaptar el ambiente a él. Por lo tanto, para aplicar el DUA en las tecnologías hay que tener en cuenta poner la fuente de letra fácilmente legible como podría ser Verdana, Arial..., compartir las presentaciones o documentos con antelación, acabar las frases con un punto.

#### Uso de entornos virtuales en educación familiar

Focalizando en los destinatarios del presente TFG, se han encontrado ciertas iniciativas de programas de apoyo parental en línea, o e-parenting, entre ellas “Educar en Positivo”. Según Pérez & Villalba (2017) el proyecto asume el objetivo de aplicar las TAC en el ámbito de la intervención familiar en línea. Este proyecto cuenta con una página web donde los padres pueden encontrar información sobre temas educativos, gracias a diversos recursos como noticias, vídeos y píldoras. Una de sus propuestas es que la familia disfrute y para eso cuenta con una agenda de actividades, juegos y herramientas en línea creativas para compartir en familia. Con esto pretende educar a los padres en una nueva manera de relacionarse con sus hijos, desde el afecto, el apoyo, el acompañamiento en actividades compartidas y el reforzamiento positivo de comportamientos para dejar atrás la obediencia ciega y el control sobre sus hijos. El objetivo es conseguir que los padres vigilen por el interés superior del menor y el derecho a crecer en un ambiente positivo. También impulsa la colaboración de la familia en las tareas domésticas y cotidianas sin olvidar los espacios de ocio en la familia. Para ello, ofrece un modelo de aprendizaje experiencial, ya contrastado en los programas de apoyo parental presenciales, cuyo objetivo es dotar un espacio didáctico para que la familia aprenda un conocimiento aplicable y flexible basado en la autonomía formativa. Las familias necesitan llevar a cabo actividades creativas utilizando herramientas en línea (construcción de viñetas, uso de pósteres o diagramas). Una vez que los elaboren pueden compartirlos entre las familias para favorecer el aprendizaje en red ya que permiten una construcción colaborativa del conocimiento y de las experiencias. El programa “En positivo” utiliza un entorno de aprendizaje mixto donde se puede aprender a partir de los materiales estructurados que les brinda el programa y también a través de los productos creativos que las familias desarrollen. Para ello se han utilizado los siguientes formatos: vídeos teatralizados de escenas educativas en las que los padres y madres pueden observar otras formas de actuar, vídeos de expertos y testimonios que presentan algún contenido en particular, animaciones con actividades interactivas en la que los participantes pueden decidir acerca de su propia actuación en su rol,



diarios para escribir las experiencias y su evolución, podcast con información, foros con grupos de apoyo...

Es interesante consultar qué formato presentan los programas que usan un entorno virtual y que son dirigidos a familias, para ello Pérez (2018) nos expone un formato de programa para familias reconstruidas. Las actividades presentan una estructura básica común: primero se presenta el título de la sesión y de la actividad, después se presenta el objetivo de la presente actividad, luego pasa a describirse la actividad y finalmente se acaba con una breve actividad de valoración personal del grado de satisfacción con la actividad realizada. Las actividades se organizan mediante una o más tareas que persiguen cumplir los objetivos profundizando en los contenidos. Algunas de las actividades más comunes son el diario personal como herramienta para ver su propia evolución en el programa y el uso de foros.

## Metodología

Para conseguir la finalidad del presente trabajo, el servicio que he realizado viene sustentado por la creación de la memoria del TFG donde he aprendido los recursos tecnológicos necesarios para la adaptación de tareas presenciales a modalidad a distancia con un soporte en línea, al igual que la gestión del conocimiento necesario y la creación de actividades.

La metodología llevada a cabo para la realización de este estudio ha comenzado realizando una búsqueda exhaustiva por varios archivos de la Biblioteca de la Universidad de las Islas Baleares, Google Académico, Web of Science, Scopus... con el objetivo de obtener información de fuentes fiables y saber qué temas abordar y cómo. Luego se ha profundizado en la bibliografía recomendada de la asignatura de Gestión del Conocimiento y Aprendizaje en Red. El marco teórico ha sido fiel al método de la pirámide invertida para clasificar la información de los contenidos de la investigación. Teniendo así una base teórica y viendo lo que se ha hecho hasta ahora se ha podido observar lo que no se ha hecho. Luego se ha pasado a diseñar el entorno y las 13 actividades que usan distintos recursos tecnológicos pensados para promover la participación y respetando la libertad de expresión.

# Objetivos

## **Objetivo general**

Diseñar un entorno virtual que permita la adaptación de actividades presenciales a una modalidad no presencial basado en un aula virtual, actividades y recursos digitales.

## **Objetivos específicos**

1. Identificar las características para la adaptación de las actividades digitales
2. Proponer un entorno virtual para las actividades
3. Diseñar y elaborar las actividades digitales e interactivas
4. Crear una breve guía para enseñar a las familias cómo interactuar con el aula virtual
5. Valorar la usabilidad del aula virtual

## **Aprendizaje-servicio (APS)**

El presente trabajo fin de grado tuvo su inicio con la metodología de APS para que todo lo que se llevará a cabo fuera útil para la vida práctica. El aprendizaje se refleja a lo largo de la memoria del Trabajo Fin de Grado, el cual está enfocado a mejorar, indagar y fundamentar con contenidos teóricos el servicio que permitirá que el trabajo sea adaptado a la realidad ante una necesidad del grupo (GIFES). La principal motivación para llevar a cabo esta metodología es poder estar cerca de la realidad de mi entorno. De esta manera podía acercar las nuevas tecnologías a familias vulnerables para lograr reforzar los objetivos del Programa de Competencia Familiar.

De acuerdo con Batlle (2012) nos ofrece una definición sobre la metodología de aprendizaje servicio:

Es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado en el que los participantes se forman en trabajar en necesidades reales del entorno con el fin de mejorarlo (...) es una metodología educativa inspirada en la filosofía de las pedagogías activas. (p.2).

Para Verger et. al. (2016) esto significa identificar nuevas situaciones y brindar a los estudiantes un espacio donde puedan desarrollar habilidades, desarrollar conocimientos teóricos y enfrentar situaciones que requieran acción. De manera similar, en estas situaciones, los estudiantes pueden brindar servicios sustanciales a su entorno inmediato (comunidad, universidad...) y esforzarse por mejorar sus propios estándares. Finalmente, es necesario aclarar la relación entre el aprendizaje formal y su capacidad para resolver problemas en el marco de las futuras competencias profesionales.

Escofet (2017) se centra en la metodología aprendizaje servicio relacionado con las nuevas tecnologías. Desde esta perspectiva, presta atención a los intereses y preocupaciones cotidianos de los jóvenes. Una vez más, esta puede ser una forma de superar la brecha digital para superar la desigualdad tecnológica, pero centrado en el capital social y educativo. Cada vez más, para vivir en la sociedad actual, necesitamos desarrollar métodos democráticos positivos e incluir a los jóvenes y los niños. La integración de los programas de aprendizaje de servicios con la tecnología digital también ayuda a lograr el desarrollo de una ciudadanía responsable y conscientemente.

## Investigación Basada en Diseño (IBD)

Por otro lado, la parte del aprendizaje de la metodología anterior se ha fundamentado en la metodología IBD. Silva-Weiss (2019) trata la Investigación Basada en Diseño (Design-based Research) como una manera de investigar y poder innovar en los procesos de la enseñanza y aprendizaje que nace en la década de los noventa. Como el propósito del IBD no está en replicar las implementaciones, sino en mejorar el diseño innovador generando pautas a partir del análisis sistémico y colaborativo. La investigación educativa desarrolla conocimiento a través del proceso de investigación colaborativo e iterativo.

Armstrong et. al. (2018) define tres objetivos del método IBD:

1. Comprender contextos
2. Diseñar sistemas efectivos
3. Realizar cambios significativos para los sujetos de sus estudios

Las características de la Investigación Basada en Diseño (Brown (1992), Collins (1992) y Reeves et. al. (2002) como se citó en de-Benito y Salinas, 2016) pueden definirse de la siguiente forma:

- Centradas en amplios problemas complejos en contextos reales.
- Implica colaboración intensiva entre investigadores y practicantes.
- Integrar principios de diseño reconocidos e hipotéticos con las potencialidades tecnológicas para proporcionar soluciones realizables a estos problemas complejos.
- Poner en marcha estudios rigurosos y reflexivos para probar y refinar entornos de aprendizaje innovadores, así como para definir nuevos principios de diseño.
- Requiere implicación a largo plazo que permita el refinamiento continuado de protocolos y cuestiones.
- Mantiene un compromiso tanto con la construcción y ampliación teórica, como con la resolución de problemas del mundo real (p.5).

Por lo tanto la IBD pretende dar respuesta a las necesidades reales de la práctica educativa, crear procesos, documentos, estrategias, teorías, resultados... que brindan a los docentes información útil para que comprendan el significado de su práctica profesional y resuelvan problemas que se encuentran en su entorno educativo. El propósito de este tipo de investigación no es obtener una generalización de resultados, sino establecer un modelo de un posible sistema de andamiaje que conduzca a acumular resultados de aprendizaje (de-Benito y Salinas, 2016).

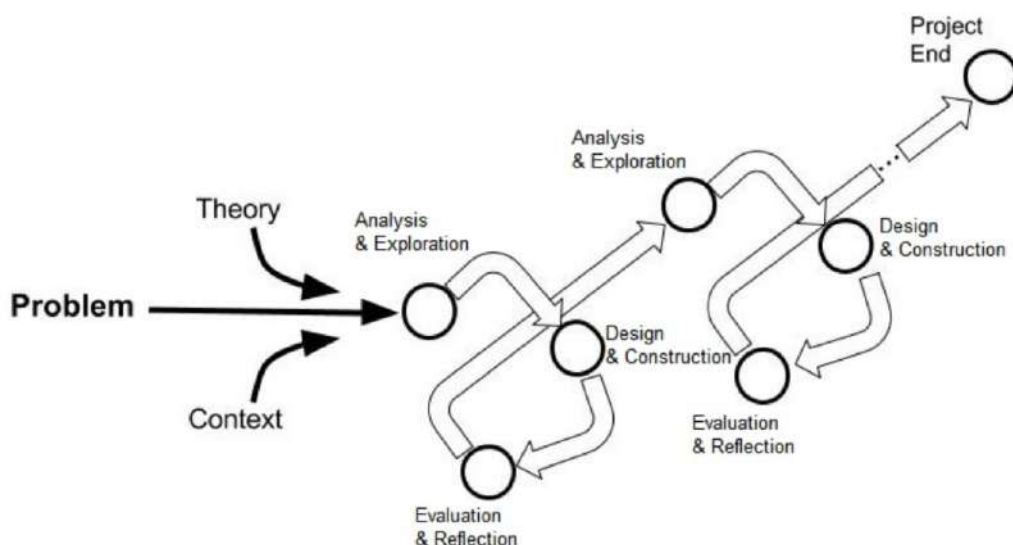


Figura 2. El proceso iterativo de la investigación basada en el diseño. Amstrong (2018)

La figura 2 muestra el proceso de la IBD llevada a cabo. Como se puede observar se parte de una problemática y, por tanto, de una necesidad aportada por el contexto o por la teoría. El primer paso trata de analizar y explorar la problemática, que en el presente caso ha venido principalmente por el contexto de GIFES y de la pandemia. Para esta fase se necesitó un mes de recogida de datos. En este caso se ha utilizado la técnica de DAFO y dos entrevistas abiertas online con GIFES. Esta información se procesa para poder analizar bien a los destinatarios y las necesidades. Además, se dedicó dos semanas para el apartado del marco teórico que ha facilitado conocer mejor el contexto. El análisis es un aspecto clave de IBD y se ha usado durante todo el proceso. Es importante comprender y definir el problema a resolver, esto se lleva a cabo en el apartado de diseño de la presente memoria.

El segundo paso trata de diseñar y construir una solución para acabar evaluando y reflexionando sobre ella, esta fase tuvo una duración de tres meses. Este proceso implica proponer una gran variedad de opciones para solucionarlo para luego proponer diversas ideas. La primera implementación corresponde a una fase de control, que marca una línea de base. Una vez completada esta etapa, comienzan la evaluación. La reflexión permite establecer conexiones entre acciones y resultados para dedicar tiempo a analizar qué cambios los han hecho exitosos o fracasados para que tanto la teoría como la práctica puedan beneficiarse de ellos. Este segundo paso, en el presente trabajo se trata en los apartados de diseño pedagógico, tecnológico y de contenidos, los tres componentes son sumamente importantes a la hora de diseñar y crear, en este caso, el aula virtual, y es por ello que se dedica gran parte del presente trabajo a este apartado que se desarrollará más adelante. Para esta fase se contó con tres entrevistas online con las encargadas del proyecto desde GIFES donde retroalimentaban las propuestas de manera en que se ciñeran a las necesidades partiendo de sus experiencias pasadas en la implementación del programa. Para completar el apartado de diseño y construcción, se realizó un documento de trabajo con varias propuestas de actividades (teniendo en cuenta los tres componentes anteriores) correspondientes para evaluarlas junto a GIFES y elegir la que mejor se adapta a la necesidad encontrada. Como observamos, no es un proceso lineal, ya que necesita recibir una retroalimentación, para mejorar el prototipo creado y para ello volvemos a hacer un análisis para explorar, rediseñar y construir para hacer otra evaluación y reflexión.

Tras el ensayo y error de las propuestas de actividades y de plataformas, se pasó al segundo ciclo de la figura 2, se tomaron notas del feedback para mejorar y pasar a redactar las actividades definitivas del apartado de diseño pedagógico. En este punto se pasó a la fase de diseño y creación del segundo ciclo que duró un mes. Para la parte de diseño tecnológico se empezó abriendo una cuenta en NEO LMS con el rol de administrador para pasar a diseñar el espacio y decorarlo con la estética de los documentos del programa, tuvo una duración de 1 semana. Una vez que el aula y las actividades fueron creadas, se realizó una videollamada con las coordinadoras para enseñarles el entorno. Aquí se llevó a cabo otra evaluación del espacio para que finalmente el proyecto fuera entregado el 14 de marzo del 2021 para su aplicación inmediata al programa que empezaba en Esporles.

Una vez implementada el aula, se pasó a desarrollar el apartado de evaluación continua y final. Esta consta de tres puntos, una evaluación continua recogiendo las incidencias, una evaluación final por parte de GIFES a modo de entrevista con las coordinadoras y la evaluación de la usabilidad para los destinatarios. Esta parte tuvo una duración de un mes. En el siguiente punto y en el posterior apartado de validación se expone más detalladamente.

## Instrumentos de recogida y análisis de la información

Primeramente se ha usado la técnica DAFO, según Varela (2021), es un instrumento de análisis de necesidades, con ella se ha estudiado los efectos positivos y negativos relacionado con los factores internos y externos del proyecto. Para Olivera (2011, p.1) el objetivo de esta técnica es la “planeación estratégica, proporcionando la información necesaria para la implementación de acciones y medidas correctivas, y para el desarrollo de proyectos de mejora.” La palabra DAFO, corresponde a las cuatro partes que se evalúan en el desarrollo del análisis: las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades. En el presente caso se ha usado para la creación del aula virtual y la adaptación en línea de las actividades basadas en la información dada por GIFES y el análisis del contexto.

Para recoger la evaluación final de las colaboradoras de GIFES se les realizó una entrevista en línea, estructurada para conocer su perspectiva sobre el producto final del aula virtual. Las preguntas que se les plantean son lo más naturales posibles, con un vocabulario adaptado a las

entrevistadas, sin preguntas abstractas. A continuación se muestran las siguientes preguntas que quedarán contestadas en el apartado de validación:

¿Cómo describirías tu experiencia general con la creación del aula virtual?
¿Crees que el aula virtual creada cubre las necesidades iniciales?
¿El aula virtual tiene un diseño atractivo y adaptado a la temática del PCF?
¿Cuáles son las tres características que más te gustan del aula virtual?
¿Cuáles son las tres características que menos te gustan del aula virtual?
¿Qué opinas sobre la acogida del aula virtual por parte de las familias?
¿Según su criterio, qué hace falta mejorar en el aula virtual?
¿Encuentras que las actividades han sido bien planteadas desde el punto de vista pedagógico?

Por último, se realizó un cuestionario de usabilidad para las 11 familias que han participado en el programa. Las 8 preguntas (7 cerradas y 1 abierta) se encuentran en el anexo 3 y se crearon para evaluar la usabilidad del aula virtual. Se partió de lo que Cancio & Bergues (2013) nos exponen sobre que la usabilidad de la Web empezó debido a la interacción humano-computadora para permitir a los usuarios utilizar fácilmente cierto software que atraiga a los usuarios y tenga calidad. Para el presente trabajo es importante resaltar los objetivos de la evaluación de la usabilidad:

- Obtener retroalimentación para mejorar el diseño.
- Valorar si se cumplen los objetivos marcados frente a los destinatarios y a GIFES

Cabe destacar que para llevar a cabo el cuestionario de usabilidad se cogió el ejemplo de UMUX (Usability Metric for User Experience) de Lewis et al. (2013) quienes proponen 14 preguntas para evaluarlo. Este modelo se ha adaptado a las necesidades específicas de la

presente aula virtual como por ejemplo el hecho de ser más breve para mejorar la adherencia y motivación de las familias.

Una forma de medir la usabilidad de manera sencilla se basa en contestar una colección de preguntas que deben ser respondidas en un rango determinado de respuestas cerradas para que haya una uniformidad en las respuestas y sea más sencillo codificar las respuestas y el que sea un número impar va a permitir tener una categoría neutral o intermedia. Para ver si se han cumplido los objetivos se llevará a cabo un cuestionario con un Formulario de Google (se encuentra en el anexo).

Según González et. al. (2010) los grandes indicadores son la eficacia, eficiencia y satisfacción. Para medir la usabilidad se usan los siguientes específicos (p.4):

1. General: Comunica su propósito, objetivo y funciones de manera inmediata
2. Identidad: Muestra la información sobre la organización a la que pertenece
3. Lenguaje: Amigable, claro y preciso
4. Color: No deben molestar ni irritar la vista
5. Búsqueda: En la página de inicio debe aparecer un cuadro de búsqueda visible y sencillo
6. Ayuda y documentación: Mejor que el sistema se pueda usar sin documentación, sinó hacer una guía.
7. Error: El usuario debe saber cuando ocurre un error qué hacer al respecto.
8. Edición: Mantener uniformidad y estética en el servicio.
9. Organización de la información: Considerar la capacidad del sistema para hacer visibles todo el contenido. Encontrar la misma información desde diferentes vías.
10. Navegación: El usuario se mueve a través de diferentes páginas dentro de la aplicación.
11. Esquema de página: Enlaces, independencia del navegador, tamaño y actualización de las páginas.
12. Tipografía: Tipo de formato de letra recomendable para usar en las páginas web.
13. Gráfico: Imágenes impactantes, que transmitan mejor que un texto.
14. Accesibilidad: Texto alternativo, contraste de color, opciones de cambio de fuentes, compatibilidad con otros navegadores, acceso a través del uso de otros dispositivos.



Para conocer cómo ha funcionado la solución y si se puede mejorar en un futuro, quedará recogido en las conclusiones del presente trabajo.

## Desarrollo de los contenidos

### Definición del problema y solución

#### Descripción del problema

El grupo GIFES detectó una discrepancia entre sus competencias en tecnología y las actuaciones y actualizaciones que tenían que llevar a cabo con su programa de Competencia Familiar que iban a aplicar durante la pandemia mundial sin estar seguros de si se podría aplicar presencialmente al completo o necesitarían algún soporte en línea para poder llevarlo a cabo donde poder realizar videoconferencias con las familias y proponerles actividades completamente virtuales. Así pues se me encargó como alumna en prácticas, competente en tecnología para la educación gracias a las asignaturas de este ámbito del grado de Pedagogía, identificar estas necesidades detectadas para proponer una solución a su necesidad expresada.

#### Análisis de los destinatarios

Si pasamos a analizar los destinatarios que harán uso del aula virtual y realizarán las actividades, observamos que se tratan de familias diversas (monoparentales, reconstruidas...) con uno o más descendientes y que estos son jóvenes entre 12 y 16 años. Conocemos que son familias que asisten al Programa de Competencia Familiar, y este se trata de un programa selectivo, por lo tanto estas familias asisten porque han sido detectadas como vulnerables socialmente. Estas familias cuentan con dificultades para comunicarse entre los miembros de la familia y tener una relación familiar saludable y equilibrada. Los destinatarios suelen ser padres, madres e hijos, aunque en las anteriores aplicaciones se ha dado el caso de que asistan abuelos y abuelas en representación de los padres. Conocemos que en esta prueba piloto, las familias viven en Esporles, por lo tanto ese es un punto que tienen en común al igual que lo puede ser la lengua hablada. La principal motivación de los destinatarios es mejorar las relaciones familiares, por lo tanto quieren aprender ciertos conocimientos y habilidades

sociales para lograrlo. La asistencia al programa y por lo tanto la participación en las actividades para casa ha sido o bien provocada por terceros (los servicios sociales de Esporles) o bien de manera no obligada. Desde un principio se prevé la participación de unas 12 familias, pero más adelante, por el mes de octubre del 2021 se prevé aplicar el programa a más destinatarios de diferentes pueblos y ciudades de Mallorca, por lo tanto contamos con una fluctuación irregular de usuarios y usuarias al igual que una posible variación del número inicial de familias debido a abandonos.

## DAFO

- ❑ La **fortaleza** del proyecto es introducir un entorno virtual en el contexto en el que nos encontramos del incremento de las TAC que pueden generar un espacio para trabajar en casa de una manera más cómoda lo que hayan aprendido en la sesión. Otras fortalezas, por ejemplo es la experiencia previa del producto que se ha ofrecido ya que está basado en un prototipo que se hizo en paralelo en la asignatura de Conocimiento y aprendizaje en red. Además se ha dado una atención personalizada ante las dificultades técnicas que podían surgir durante la implementación. También contamos con el acceso y manejo de la tecnología para crear el aula virtual.
- ❑ Las **debilidades** pueden ser que al ser la primera vez que se introduce un aula virtual en un PCF y todavía no sabemos qué impacto puede tener sobre la eficacia del programa. Una dificultad interna es la interoperabilidad del aula virtual ya que NEO necesitaría facilitar pasar la información colgada a otras plataformas. Por otra parte, se partía desde un presupuesto nulo, lo que ha provocado que se creen las actividades desde versiones gratuitas y limitadas a recursos originales. También se partía de una vaga definición de los destinatarios ya que no se conocían con exactitud sus características de antemano.
- ❑ Las **oportunidades** del proyecto son que contamos con destinatarios jóvenes que pueden enseñar a sus padres competencias digitales para llevar a cabo las actividades juntas, reforzando así un vínculo familiar saludable. El aula virtual da la oportunidad a los padres de aumentar su alfabetización digital. En el momento de la creación de recursos, muchos de ellos se pueden realizar de manera gratuita sin perder la calidad.

Puede resultar una oportunidad para implementar las aulas virtuales en otros programas semblantes y llegar a evolucionar en un programa completamente en línea. Otra gran oportunidad ha sido la pandemia por el COVID-19, ya que ha permitido cambiar el pensamiento de la presencialidad y las tareas en papel tradicionales a abrir un mundo de oportunidades de nuevas actividades digitales. Además, el grupo de destinatarios de la presente aplicación son personas empadronadas en Esporles, un pequeño pueblo en la Serra de Tramuntana. Este lugar tiene unas características generales socioeconómicas pero que se caracteriza por tener una buena fuente de recursos. Por lo tanto, muchas de las familias que están en el programa son de clase media, con poca interculturalidad e inmigración y además están siendo atendidas por los servicios sociales del lugar.

- ❑ Las **amenazas** pueden venir dadas por la situación socioeconómica de algunas pocas familias ya que algunas de ellas puede ser que no tengan acceso a un portátil o ordenador en sus hogares. O bien que no cuenten con una conexión a internet suficiente para acceder al aula virtual a pesar de contar con una biblioteca municipal con acceso a internet gratuito. Como en anteriores situaciones, el PCF puede perder a destinatarios por abandono, por falta de motivación e implicación y de por sí reducir la interactividad con el aula hecho que no se puede controlar más allá de la entrevista motivacional que se les pueda hacer desde los formadores del programa. También cabe tener en cuenta que a largo plazo pueden surgir nuevas aulas virtuales que se adapten mejor a las necesidades del programa.

## Finalidad

Por lo tanto, el propósito y finalidad principal para realizar el presente trabajo fin de grado es poder crear y implementar el entorno virtual de aprendizaje para que se pueda aplicar a estas familias objetos del PCF, y que cubran una necesidad real de la sociedad actual como son las adaptaciones digitales de actividades, que se solía impartir de manera presencial.

## Solución propuesta

Por lo tanto, la solución que se propone empieza con el diseño, creación e implementación de un aula virtual mediante una plataforma en línea donde están colgadas las actividades para que las familias hagan en casa. Además el aula virtual ha de permitir tener un espacio de comunicación permanente con los formadores y formadoras. Por otro lado necesitan que se acceda con unas credenciales para que cada familia tenga su propia sesión, una por familia (no por miembro ya que han de hacer las actividades juntos). La plataforma debe dar la opción de ser configurada en español, ya que es la lengua vehicular del PCF. Además debe ser apta para ser visualizada en cualquier dispositivo ya que desconocemos desde dónde pueden acceder a las actividades.

Al contar con unos destinatarios de los cuales desconocemos su grado de alfabetización digital tanto la plataforma como las actividades deben ser muy intuitivas. Este hecho, provocará en paralelo reducir la brecha tecnológica que separa a las familias de un acceso y uso adecuado de las TIC a pesar de que los jóvenes del programa entenderán mejor el uso de la plataforma y de las aplicaciones incluidas debido que en los centros educativos a los que acuden y tras un periodo de clases en línea completas han adquirido cierto manejo. En cambio los padres, madres y demás miembros pueden tener dificultades para relacionarse con el entorno virtual y las actividades en línea, así pues se propone la solución de dar a las familias, en la primera sesión un tríptico informativo del proceso de acceso a los recursos a modo de guía breve y didáctica para que las familias aprendan los pasos necesarios para acceder y navegar por la plataforma y realizar las actividades.

## Diseño

### Diseño pedagógico y de contenidos

Para empezar, el diseño pedagógico que se ha a llevar a cabo se basa en proponer actividades saludables en familia con los objetivos de:

1. Fortalecer el vínculo y valorar la familia y a cada uno de sus miembros.
2. Fomentar hábitos saludables.

3. Practicar Nuestro Tiempo (tiempo de calidad juntos).

4. Organizar conjuntamente las actividades.

Las actividades educativas en familia permiten la mejora de las relaciones y capacidades del conjunto de la familia y representan un potencial educativo desde la perspectiva del desarrollo académico y personal de los jóvenes. Según corrobora Orte (2021) los contenidos de las actividades para casa tienen las finalidades siguientes:

Compartir tiempo positivo en familia

- Observar, valorar y compartir lo positivo
- Observar y reconocer a los demás
- Identificar y hablar de los valores familiares
- Identificar o establecer rituales o tradiciones familiares

Comunicarse con afecto y comprensión

- Escucha activa y asertividad
- Mantener la calma: incorporar habilidades para el manejo del estrés y el enfado
- Decidir y atender rutinas familiares
- Identificar y cumplir las reglas de la familia
- Organizar y compartir las responsabilidades familiares

Gestionar la organización y las reglas familiares

- Decidir y atender rutinas familiares
- Identificar y cumplir las reglas de la familia
- Organizar y compartir las responsabilidades familiares

Por lo tanto, los contenidos presentan la siguiente estructura:

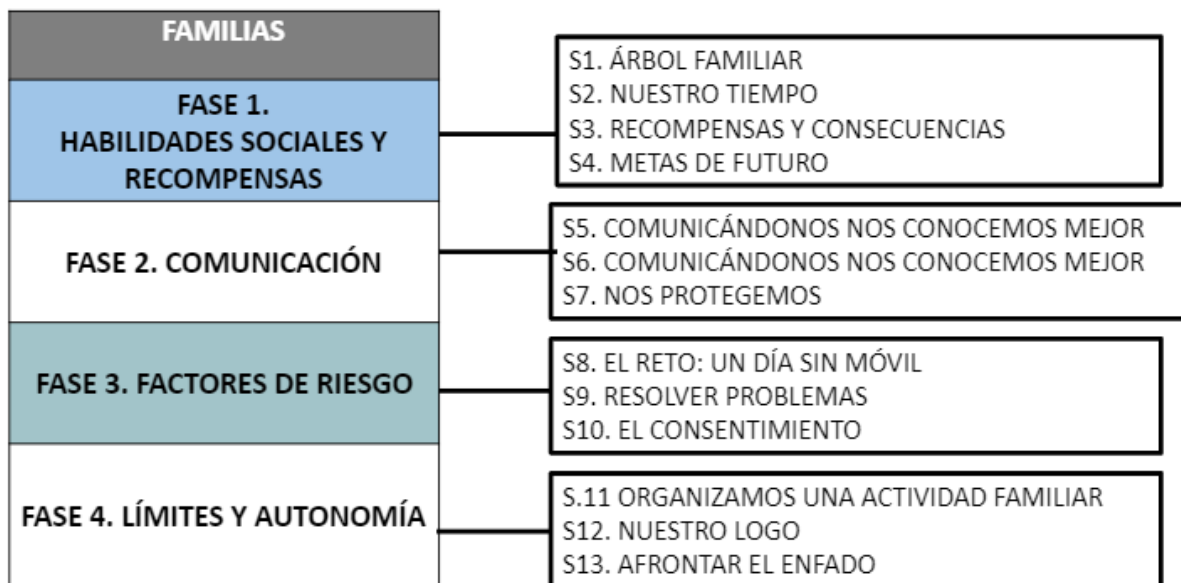


Figura 3: Estructura de las fases y sus sesiones. Elaboración propia

La metodología que usa el PCF con las familias para llevar a cabo estos objetivos trata de una exposición oral seguida de dinámicas de grupo que se realizan de forma presencial por los formadores. Tras estas sesiones presenciales se pasa a reforzar los contenidos aprendidos mediante actividades para casa. Así pues, este diseño pedagógico se basa en coger el objetivo de la sesión y crear un material de aprendizaje para reforzar y poner en práctica lo aprendido presencialmente en formato actividad, es por esta razón por la cual no se crea el contenido de la sesión, porque viene dado por el manual del programa, sino que nos limitamos a adaptar la actividad propuesta a una forma en que se pueda realizar de manera en línea en el aula virtual.

En la siguiente tabla se muestran las propuestas pedagógicas para la adaptación en línea del contenido de las actividades y la metodología de manera detallada. Como se puede observar se cuentan con 13 actividades que corresponden con las sesiones de formación presenciales que llevan a cabo esa misma semana. Las actividades pretenden reforzar los contenidos y habilidades aprendidas en la formación y hacer pasar a las familias tiempo juntos realizando las actividades a la vez que aprendiendo habilidades de manejo con de un aula virtual y unas actividades en línea.

En la primera columna los nombres de las sesiones y sus objetivos. En la segunda columna se exponen las actividades dadas por GIFES pensadas para hacerse de manera manual sin nuevas

tecnologías. Por último en la tercera columna se explican las actividades adaptadas para hacerse en línea a través del aula virtual y su metodología y evaluación, ya que una vez entregadas según el formato que se expone, los formadores lo recibirán y revisarán para que en la siguiente sesión se expongan las dificultades que hayan mostrado a través de su tarea.

Esta última columna fue revisada, consensuada y aceptada por GIFES ya que verificaron que cumpliera con sus expectativas y objetivos como parte de la evaluación inicial y continua.

<i>FASE / SESIÓN/ OBJETIVOS</i>	<i>Descripción actividades en casa PRESENCIALES</i>	<i>Propuesta de actividades en línea</i>
<b>FASE 1</b>	<b>RELACIONES POSITIVAS Y OBJETIVOS</b>	
S1 Presentación	<p><b>Fortalezas de la familia:</b></p> <p>Hacer un “árbol familiar”.</p> <p>En la guía tendrán una plantilla de árbol desplegable (1,5 metros) con hojas en las que pondrán los nombres de cada uno y en las que podrán pegar <i>postits</i>.</p> <p>Durante la semana irán anotando, en los <i>postits</i>, las fortalezas personales y familiares que vayan descubriendo de los otros.</p> <p>El árbol puede colgarse en una pared de la cocina o del comedor.</p>	<p>La primera tarea que hay en el aula virtual consiste en, o bien descargar e imprimir en formato PDF el árbol y que las familias lo rellenen o bien animar a las familias que dibujen su propio árbol con papel y rotuladores y realicen la misma tarea, anotar las fortalezas personales y familiares de todos los miembros en las hojas del árbol.</p> <p>Se les sugiere que lo cuelguen en la nevera o lugar similar para que lo vean.</p> <p>Al acabarlo han de subir una foto del árbol en el foro.</p>

		Una vez subidas las fotos en el foro, se recomienda que el formador o formadora haga un collage con las fotos para llevarlo a la siguiente sesión presencial. Se puede realizar con la herramienta Picsart (app móvil) o con Photovisi (programa en línea sin necesidad de descarga)
<p>S2 ATENCIÓN DIFERENCIAL</p> <p>Identificar y potenciar factores de protección familiar en afrontamiento: “escuchar y hablar” y la atención diferencial</p>	<p><b>Nuestro tiempo:</b></p> <p>Buscar un momento para que la familia esté toda junta (las cenas, por ejemplo) y hablar sobre las cosas buenas que han hecho o han pasado durante este día.</p> <p>Recordarles que han de recompensar la conducta positiva, cuando el hijo/a hizo o dijo algo que les gustó.</p>	<p>En esta actividad se hablará sobre las cosas buenas del día, se propone que las familias cuenten anécdotas divertidas de sus familias.</p> <p>Para ello, pueden mirar fotos antiguas, videos de la familia...</p> <p>Luego responderán un breve cuestionario que se encuentra en el aula virtual donde se les preguntará si han realizado la actividad, qué cosas han hecho, cuántas veces lo han practicado y qué creen que pueden mejorar, qué les ha funcionado.</p>
<p>S3 RECOMPENSAS</p> <p>Aprender destrezas de comunicación.</p> <p>Practicar los refuerzo positivo, interrupción,</p>	<p><b>Recompensas y consecuencias I:</b></p> <p>Hacer una lista en común de cosas que les gustaría que sus hijos/as y padres/madres hicieran (tareas de casa, comportamiento...) y de posibles</p>	<p>Se les mostrará a las familias un ejemplo de tabla (ink al ejemplo de tabla:</p> <p><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1cJbfgOxYIIBrVmWHp2NaaCBJidxIVVvKXSTCnbpbt1LU/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/presentation/d/1cJbfgOxYIIBrVmWHp2NaaCBJidxIVVvKXSTCnbpbt1LU/edit?usp=sharing</a> ) donde en una columna</p>



<p>elogio y las recompensas sociales.</p>	<p>recompensas (puede haber más de una y no deben ser recompensas materiales) para cuando las hagan y consecuencias cuando no las cumplan. Recordar que deben ser cosas muy completas (no vale decir: portarse bien)</p>	<p>puedan escribir los comportamientos y en la otra columna las recompensas que se realizarán.</p> <p>En el aula virtual habrá un espacio con un cuestionario para poner sus conductas y sus recompensas allí.</p>
<p>S4 METAS Y OBJETIVOS</p> <p>Fijar metas y objetivos de comportamiento</p>	<p><b>Recompensas y consecuencias II:</b></p> <p>Que sus hijos hagan un póster o mural de papel que refleje en quién y en qué se convertirán.</p>	<p>Hacer una propuesta de póster que pueden hacer los hijos e hijas para que se inspiren y darles la opción de realizarlo o con papel y rotuladores o bien darles el link a Canva, aplicación para crear pósters.</p> <p>Luego harán una foto/video (mediante TikToK si lo prefieren) y lo colgarán en el aula virtual.</p> <p>Propuesta si no fuera posible acceder a la plataforma: Realizar el póster de manera manual.</p>
<p><b>FASE 2</b></p>	<p><b>COMUNICACIÓN</b></p>	
<p>S5 COMUNICACIÓN: ASERTIVIDAD</p>	<p><b>Comunicación:</b></p> <p>Pedir a sus hijos e hijas que les expliquen cómo funciona su</p>	<p>Esta semana se mirará un video que trata de una recopilación de lo más interesante del 2020 en el mundo de las redes sociales y Youtube.</p>

<p>Aprender sobre la asertividad</p> <p>Aprender a decir “no”.</p> <p>Conocer el sistema de recompensas para autonomía familiar en mantenimiento de cambios</p>	<p>videojuego preferido y qué representa para ellos.</p> <p>Poner en marcha las instrucciones de una comunicación positiva.</p>	<p>A los jóvenes, se les propone que expliquen las referencias que se muestran y presenten a sus padres las personas que aparecen (<a href="https://youtu.be/h4NJCc4AQxw">https://youtu.be/h4NJCc4AQxw</a>).</p> <p>También pueden mostrar a sus padres el videojuego preferido o el youtuber que más le gusta, explicar qué representa para ellos y comentar juntos sus contenidos. Han de poner en marcha las instrucciones de una comunicación positiva.</p> <p>Al acabar el video los padres tendrán que escribir en el foro lo que han aprendido sobre los gustos de su hijo/a, qué les ha parecido el video...</p>
<p>S6 COMUNICACIÓN: EMPATÍA</p> <p>Empatizar para reducir la agresividad en la comunicación y los niveles de conflictividad familiar y/o social.</p> <p>Potenciar el afecto familiar</p>	<p><b>Comunicándonos, nos conocemos mejor:</b></p> <p>Explicar a sus hijos e hijas algo que les guste (pelí, libro, videojuego...) y lo que representa para los padres.</p>	<p>Esta sesión serán los padres y madres quienes explicarán a sus hijos e hijas algo que les guste (youtubers, libros que han leído, canciones que les guste, un trailer de película...) y lo que representa para ellos.</p> <p>Tendrán que encontrar un momento para mantener una conversación y aprovechar la ocasión para usar las instrucciones de una comunicación positiva.</p>

		Finalizada la conversación, los hijos/as subirán al fórum el video, libro o canción comentados y harán un comentario de qué han aprendido de sus padres, el porqué les gusta, que les hace sentir...
<p>S7 REUNIONES FAMILIARES</p> <p>Aprender destrezas comunicativas.</p> <p>Dar importancia de las reuniones familiares y del tiempo familiar compartido</p>	<p><b>Reunión familiar / presión de grupo:</b></p> <p>Pedir a los padres y madres que piensen sobre su propia actitud en relación al alcohol y otras drogas, y que encuentren un momento para hablar con sus hijos sobre sus actitudes y sus expectativas hacia ellos.</p> <p>Pedirles que escriban esas expectativas en la lista de las estrategias de protección de las Familias (en el caso de que no estén ya escritas).</p> <p>Comentad entre todos/as estas Estrategias de Protección de vuestra Familia y pensad si añadiríais algo.</p>	<p>Los padres y madres han de pensar formas de proteger a sus hijos frente al alcohol y otras drogas y que las añadan a la lista de estrategias de protección de las familias</p> <p>En el aula virtual habrá un cuestionario para que completen las Estrategias de Protección de su familia que han de rellenar juntos .</p>
<b>FASE 3</b>	<b>FACTORES DE RIESGO</b>	

<p>S8 FACTORES DE RIESGO</p> <p>Introducir a los factores de riesgo de las conductas adictivas y de la falta de educación afectivo-sexual.</p> <p>Potenciar los factores de protección de la comunicación e interacción familiar</p>	<p><b>Identificar problemas:</b></p> <p>El día sin móvil: La familia ha de proponer una actividad con toda la familia que dure todo el día y sin que nadie lleve móvil.</p> <p>Después han de hablar de cómo se han sentido.</p>	<p>Les planteamos a las familias un reto, guardar los teléfonos en una caja y no tocarlos en un día y poner a qué hora acaba el reto junto a los móviles.</p> <p>Luego rellenar el cuestionario con las siguientes preguntas ¿habéis logrado el reto?, ¿cuánto tiempo habéis logrado estar sin móvil?, ¿cuántos mensajes o notificaciones recibisteis mientras tanto?, ¿habéis aguantado?, ¿ha sido muy difícil?, ¿cómo habéis superado la tentación de cogerlo?, ¿cómo os habéis sentido?</p>
<p>S9 TICS</p> <p>Manejar y afrontar las situaciones- problema en menores, progenitores y en el conjunto familiar con las tecnologías</p>	<p><b>Resolver problemas y dar instrucciones:</b></p> <p>Escribir en una hoja o en algún sitio que puedan colgar en la pared/nevera... las reglas para resolver problemas.</p> <p>Elegir algún problema que hayan tenido recientemente y pensar cómo lo podrían solucionar aplicando estas reglas.</p>	<p>Esta semana dedican tiempo a hablar sobre los problemas que tienen ahora y cómo los podrían solucionar aplicando las siguientes reglas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Define el problema</li> <li>2. Decide qué es lo que quieres que pase.</li> <li>3. Haz una lista de todas las cosas que se te ocurran para resolverlo.</li> <li>4. Haz una lista de lo que podría suceder (consecuencias) para cada idea.</li> </ol>

		<p>5. Escoge la mejor idea, basada en lo que pueda pasar.</p> <p>6. Trata de arreglar el problema (hazlo)</p> <p>7. Mira si el problema se ha resuelto, si no, vuelve al paso 5.</p> <p>En el aula digital encontrarán un cuestionario donde podrán escribir los problemas que hayan tratado y la solución que ofrecen.</p>
<p><b>S10 SEXUALIDAD</b></p> <p>Expresar demandas y peticiones. Técnicas de resolución de problemas.</p> <p>Adquirir destrezas de comunicación familiar sobre la sexualidad juvenil.</p>	<p><b>El consentimiento:</b></p> <p>Ver juntos el vídeo de la “taza de té” y discutir sobre el consentimiento.</p> <p>Aquí tenéis el enlace del vídeo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=E4WTnJCMrH8">https://www.youtube.com/watch?v=E4WTnJCMrH8</a>)</p>	<p>Se crea un Edpuzzle con el video de la taza de té, durante el video hay pausas donde se plantean unas preguntas cerradas que contestaran en la misma aplicación sobre el contenido del video:</p> <p>Link al video interactivo: <a href="https://edpuzzle.com/media/5feb45a412c4b842623922b5">https://edpuzzle.com/media/5feb45a412c4b842623922b5</a></p> <p>Después resolverán las preguntas en el cuestionario de la actividad: ¿qué os ha parecido?, ¿os ha gustado?, ¿de qué pensáis que habla?, ¿a qué conclusiones llegamos?</p> <p>Además, nos centraremos en una cuestión: ¿cómo se puede aplicar este mensaje a las relaciones</p>

		afectivo-sexuales?, ¿qué significa el consentimiento?
<b>FASE 4</b>	<b>PROTECCIÓN, LÍMITES Y AUTONOMÍA</b>	
<p>S11 PROTECCIÓN Y LÍMITES</p> <p>Establecer límites</p> <p>Generar un intercambio comunicativo familiar sobre emociones y sentimientos</p>	<p><b>Organizamos una actividad familiar:</b></p> <p>Planificar una salida familiar divertida durante una reunión familiar semanal y han de usar las habilidades de resolución de problemas y negociación</p>	<p>Esta semana aprovechan una reunión familiar para planificar juntos una salida familiar divertida.</p> <p>Con el fin de atender las distintas propuestas y gustos, se les propone que usen las habilidades de resolución de problemas y negociación.</p> <p>Estos son algunos ejemplos de actividades divertidas: ir al cine, ir al teatro, ir de excursión, ir a un espectáculo, un parque atracciones, ir a tomar un helado, comer fuera de casa.</p> <p>Las familias juntas rellenaran el siguiente planning o bien lo copiaran a mano para organizar lo que se llevará a cabo y cuando, luego subiran una foto en el espacio:</p> <p><a href="https://www.canva.com/design/DAEWHmkvrME/CuDAy25vqaAWKRrbaH1_9Q/view?utm_content=DAEWHmkvrME&amp;utm_campaign=desig">https://www.canva.com/design/DAEWHmkvrME/CuDAy25vqaAWKRrbaH1_9Q/view?utm_content=DAEWHmkvrME&amp;utm_campaign=desig</a></p>

		<a href="#">nshare&amp;utm_medium=link&amp;utm_source=sharebutton</a>
<p>S12</p> <p>AFRONTAMIENTO CRÍTICA</p> <p>Establecer límites y afrontar la crítica.</p> <p>Fomentar la interacción familiar.</p>	<p><b>Valores familiares, nuestro logo:</b></p> <p>Han de dibujar un escudo familiar con tantos valores familiares como miembros y han de escribir un lema que represente estos valores (Esto se podría hacer dando una plantilla de letreros y cosas que pudieran aferrarse con los valores.). El resultado lo pueden imprimir y colgar.</p>	<p>Van a dibujar un logo familiar que represente los valores de la familia.</p> <p>En el dibujo habrá tantos valores familiares como miembros y se harán una foto sosteniendo el logo..</p> <p>En la plataforma encontrarán una nube de palabras (en la aplicación de mentimeter) y las familias tendrán que escribir los valores de su logo, para juntos crear una nube conjunta con todas las familias.</p> <p>Las familias subran sus valores a la nube de palabras de mentimeter: <a href="https://www.mentimeter.com/s/8d0e4082fc893fec8b04fc34b300660a/184bb22aa827">https://www.mentimeter.com/s/8d0e4082fc893fec8b04fc34b300660a/184bb22aa827</a></p> <p>Se propone que los formadores recojan esas fotos para enseñarlas el último día a las familias..</p>
<p>S13</p> <p>AFRONTAMIENTO ENFADO</p>	<p><b>Afrontar el enfado:</b></p> <p>Practicar el juego "Un paso fuera de la ira. Pasa del enfado" con la música para reducir los arrebatos</p>	<p>Esta semana se les propone que en la reunión familiar hablen sobre el enfado, sus motivos y la forma de manejar y expresar el enfado.</p>

<p>Adquirir destrezas de afrontamiento del enfado.</p>	<p>de ira recurrentes. Hablar de la ira y el enfado.</p>	<p>En la plataforma tendrán un vídeo interactivo y unas actividades sobre el enfado que han de hacer todos juntos.</p> <p>Las familias realizaran las actividades de este video interactivo de la plataforma Edpuzzle: <a href="https://edpuzzle.com/media/5f20d60fbfc2913f0e45aea4">https://edpuzzle.com/media/5f20d60fbfc2913f0e45aea4</a> sobre la ira.</p> <p>Y luego harán un cuestionario respondiendo las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Qué conductas nos hacen enfadar</li> <li>2. Cómo lo expresamos</li> <li>3. Cómo lo manejamos</li> </ol>
<p>S14 MANTENIMIENTO AUTONOMÍA</p> <p>Mantener el comportamiento deseado.</p> <p>Garantizar adecuada aplicación de las destrezas adquiridas en el programa (potenciar autonomía familiar)</p>	<p>Haced un repaso a todas las actividades propuestas y seguid poniéndolas en marcha si han sido eficaces.</p>	<p>Finalmente se decidió desde GIFES no hacer ese repaso y debido a que es el último día y se cierra el programa con una graduación.</p>



## Diseño tecnológico

Pasando a explicar el diseño tecnológico, se expone la elección de la plataforma que permite crear aulas virtuales.

Para poder seleccionar la plataforma, se han establecido unos criterios que tienen que cumplir para poder llevar a cabo de manera satisfactoria el objetivo de crear actividades para hacer en casa. Los criterios para incluir las plataformas son los siguientes:

1. Plataformas que permitan un acceso gratuito, a pesar de contar con restricciones, para poder conseguir unos costes nulos sin perder las funcionalidades necesarias.
2. Da la opción de elegir el idioma, principalmente debe poder ponerse en español, pero dar la opción de mostrarse en otros idiomas para mejorar la accesibilidad a todas las personas sin depender de su idioma.
3. Ha de tener una interfaz atractiva e intuitiva tanto en el acceso como en la navegación. Es decir, que facilite la facultad de las personas de comprender las cosas instantáneamente, sin necesidad de un gran razonamiento.
4. Permite tener una conversación mediante foro o chat entre familias-formadores en todo momento.
5. Ha de contar con un acceso con credenciales, por lo tanto, que no sea público. Tiene que dar la opción de registrarse con un usuario y contraseña.

En el siguiente link se encuentra una biblioteca de links que he creado para exponer las plataformas elegidas junto a un video que explica las posibilidades de cada una de ellas:

<https://www.symbaloo.com/shared/AAAABpqGbcwAA42ADOmHGA==>

A continuación se presenta la tabla comparativa, la columna de la izquierda muestra el listado de las principales plataformas, y la primera fila muestra los anteriores criterios de selección además de una apartado de comentarios a tener en cuenta que describen más ventajas y desventajas de las plataformas:

	Acceso gratuito	Elegir el idioma español o catalan	Interfaz atractiva e intuitiva	Foro o chat	Permite acceso con credenciales	Comentarios
Edmodo	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Tiene el estilo de facebook o twitter. Permite acceder mediante Google o Office 365 y crear evaluaciones.
Google Classroom	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Permite colgar cualquier enlace y documento. No tiene un chat o foro directo en la plataforma.
Wordpress	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Está pensada para ser una web, no un aula virtual concretamente, por lo tanto puede necesitar un técnico en programación. Necesita instalación por lo tanto consume recursos a nivel de memoria y CPU.
Moodle	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Necesita crear un servidor.
NEO LMS	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Es gratuita para un máximo de 400

						alumnos. Permite hacer evaluaciones. Tiene la aplicación móvil. Permite sincronizar con Google, Office 365
Khan Academy	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Permite sincronizarlo con GoogleClassroom, está más enfocado a la enseñanza reglada
Schoology	Sí	No	No	Sí	Sí	Tiene un aspecto de red social poco atractiva
Lesson Plans de Symbaloo	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Más que un aula virtual, es más útil para crear un aprendizaje personalizado ya que permite crear itinerarios de aprendizaje personalizado.
Twiducate	Sí	No	No	Sí	Sí	No permite adjuntar archivos directamente de cualquier tipo

Tabla 1. Comparación de aulas virtuales. Elaboración propia

Tras identificar las necesidades, compararlas y contrastarlas, se decidió utilizar la plataforma de NEO LMS ya que la plataforma de Moodle presenta dificultades a la hora de tener que crear un servidor. Según Cypher Learning (2021), la empresa de NEO LMS, que lleva esta plataforma, se trata de una plataforma de aprendizaje para crear, administrar actividades y organizar recursos educativos. Además, como se ha explicado en el estado de la cuestión, se trata de un LMS (learning management system). Es una plataforma muy intuitiva y visualmente atractiva. Además cuenta con la opción de verlo en más de cuarenta lenguas distintas. Es accesible en todos los dispositivos, desde el ordenador no necesita instalación

pero en móviles y tablets pueden o bien acceder a través de internet o bien descargarse la aplicación. Una vez en la plataforma, ésta cuenta con herramientas indispensables para cualquier diseño del aula como pueden ser un chat, herramientas de cuestionarios, adjuntar archivos, colgar videos, calendarizar actividades, libreta de calificaciones, catorze tipos de evaluación, gamificación de las actividades... Gracias a esto, los destinatarios están más interesados ya que se les da una experiencia interactiva y atractiva. Por otro lado, la plataforma ofrece ayuda en línea con un foro de soporte, una biblioteca de videos instructivos, guías e infografías a las personas que vayan a empezar a crear y administrar aulas virtuales. Además no tiene tarifas de instalación ni de almacenamiento y la parte gratuita es más que suficiente para cubrir las necesidades del Programa de Competencia Familiar el soporte técnico está incluido en todos los planes premium.

Además la plataforma cuenta con un apartado, como se ve en la imagen (clicando en ella se accede a la comparación completa), de comparación de su plataforma con las demás plataformas parecidas en el mercado, y sin duda, sale ganando NEO:

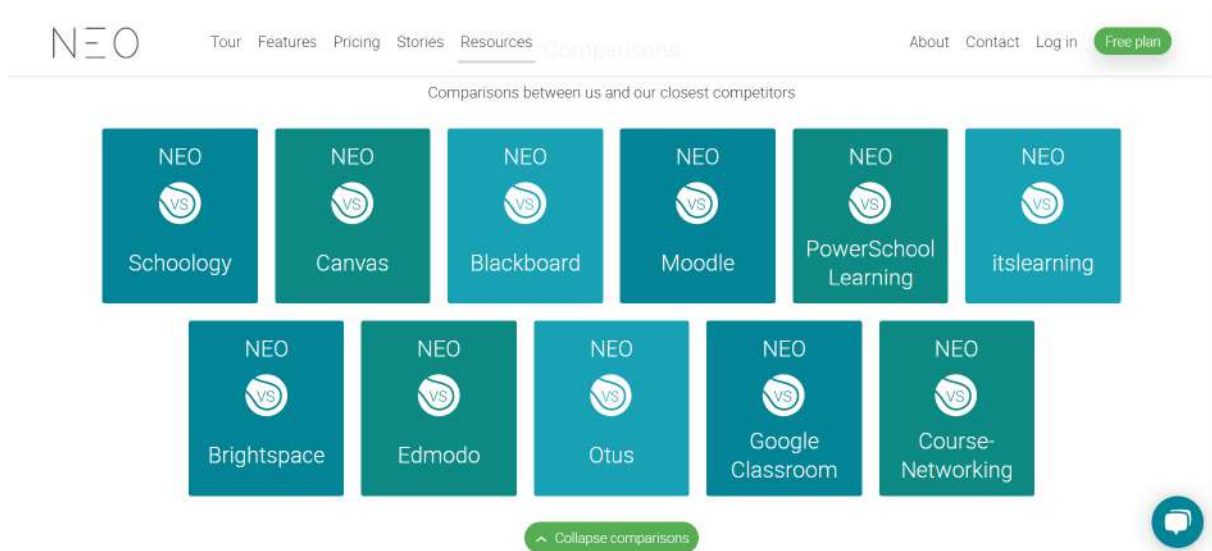


Foto 1: Comparación de Neo con otras plataformas

Una vez seleccionada la plataforma, pasamos a exponer el diseño de carácter instruccional. La interfaz que usaran las personas destinatarias, sigue unos criterios de sencillez, claridad, interactividad y originalidad y para lograr hacer la mayoría de las actividades más atractivas, se usaron aplicaciones externas a NEO ya que desde el aula virtual no se podían crear todos los recursos necesarios para las actividades planteadas, pero una vez creados los recursos en

algunas aplicaciones externas se creaba una sección en blanco y se insertan los códigos html o se subían los pósters y una vez expuesto el material se habilitaba el espacio para entregar la tarea o realizar una prueba en la plataforma como herramienta de interacción.

Para empezar, se hizo uso de la aplicación de Bitmoji para crear un emoticono personal. Ésta se trata de una aplicación creada por SnapChat y se suele descargar en un teléfono móvil para virtualizarte a ti mismo y tener emoticonos con tu aspecto para mandar en chats y correos electrónicos. Éste emoticono permite cambiar las posturas, los objetos que aparecen, los fondos... lo que permite tener cientos de posibilidades de emoticonos personalizables y adaptables de una manera más juvenil. Así pues, se aprovechó esta herramienta para ser utilizado como una figura que sirve de guía a través de las actividades para personificar más el aula virtual y tener una imagen más cercana como de formadora virtual. Por lo tanto, cada actividad cuenta con uno de esos emoticonos que se adapta al diseño de la actividad. A continuación se enseña una muestra del tipo de emoticono:



Otra aplicación que se ha usado es Canva. La aplicación Canva permite crear pósters, infografías, presentaciones... de manera sencilla y gratuita. Por lo tanto, es una buena herramienta para plasmar información de manera atractiva. En la plataforma de NEO, Canva se ha usado para que tras la explicación de la actividad, las familias tengan un ejemplo sobre cómo lo han de hacer. Además en una actividad se les da la opción a las familias y sobre todo a los jóvenes a crear con un canva un póster sobre su futuro. Muchas escuelas usan Canva para enseñar y para que los alumnos creen contenido escrito y visual, por lo tanto sabemos que es una aplicación educativa e intuitiva para que puedan hacer uso los jóvenes y enseñar a su familia su uso y posibilidades. En concreto, con Canva se han creado un póster, un planificador y un logo, como se muestra a continuación:



Foto 2: Recursos de ejemplos para las familias. Elaboración propia

Por otro lado se ha usado la aplicación de TikTok. Se trata de una aplicación, principalmente de móvil, donde se ven y se comparten videos de personas desconocidas de corta duración. Esta aplicación cuenta con un algoritmo que te muestra los videos de los temas que más te interesan. Además también puedes ser creador de contenidos variados y editar estos videos cortos con variedad de herramientas.

Ésta se ha usado de dos maneras en la plataforma y las actividades, para empezar se les da la opción a las familias que en la actividad sobre “metas de futuro” graben un video con la plataforma de TikTok que les permita poner filtros, música y edición a la actividad sobre pensar y expresar cómo quieren verse los jóvenes en un futuro, ya que TikTok permite grabar videos y descargarlos. Por otro lado, se ha usado TikTok como herramienta de creación de video. Se usó la posibilidad de poner un filtro sobre la cara de un emoticono que se adapta a la cara y a sus movimientos, y este coincide con el Bitmoji que se usa de guía, como se ha explicado anteriormente. Así se han creado un video explicativo para cada actividad para poder ofrecer el enunciado de la actividad de una manera audiovisual para los destinatarios y a continuación del video se mostrará prácticamente la misma información, de manera resumida, pero esta vez por escrito, así conseguimos llegar a los destinatarios por la vía visual y la auditiva. Así se grabaron en la aplicación de TikTok, se descargó y se subió a la plataforma de Vimeo para luego insertarlo en la actividad, ya que la plataforma de NEO no permite subir videos de un tamaño superior a 30 megabytes. Clicando en la siguiente imagen podréis ver en Vimeo un ejemplo de unos de los videos donde se explica la actividad:



Foto 3: Ejemplo del video explicativo. Elaboración propia

Para las actividades de las sesiones “El consentimiento” y “Afrontar el enfado” se hizo uso de la aplicación Edpuzzle que permite crear videos interactivos. Para ambas actividades se les pide que vean un video y para que este tuviera un carácter más educativo y entretenedor se

usó la aplicación de Edpuzzle para interrumpir brevemente el video en varias ocasiones para plantearles preguntas sobre el contenido del video. Las preguntas se responden de manera breve mediante respuestas de opción múltiple. A continuación se puede clicar encima de las imágenes y les llevará a ver los vídeos interactivos “El consentimiento” y “Afrontar el enfado”.

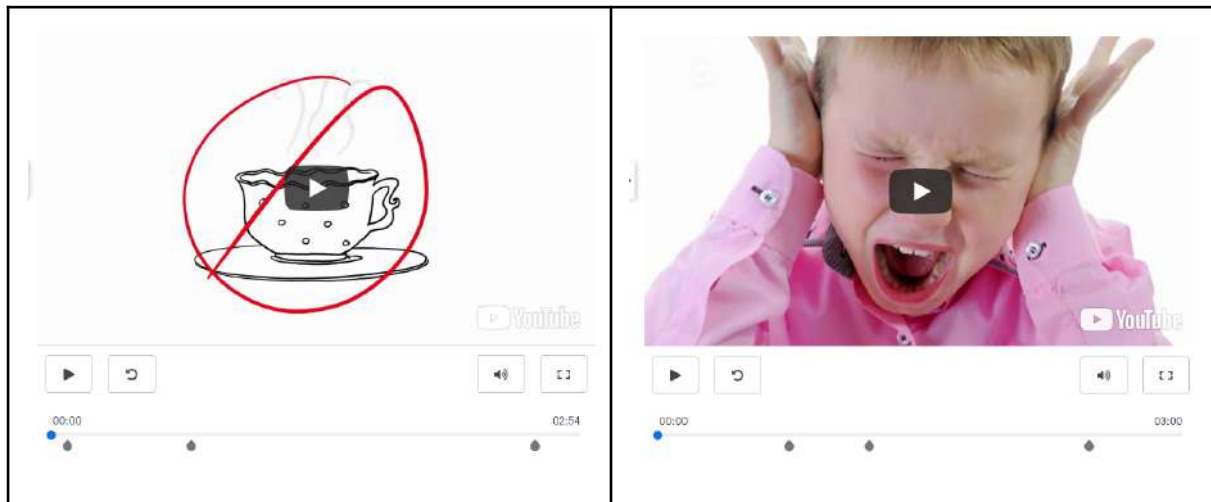


Foto 4: Ejemplo de los videos interactivos. Elaboración propia

Por último, se utilizó la aplicación de Mentimeter la cual crea presentaciones con encuestas en tiempo real. Ésta ha sido utilizada en la actividad “Nuestro logo” para crear una nube de palabras con los valores familiares que las familias elijan para su logo, así todas las familias pueden ver los valores de las demás familias y hacer la actividad de una manera constructiva y participativa. Por lo tanto, esta aplicación permite ver en NEO la nube de palabra en directo como se muestra a continuación:





Foto 5: Ejemplo de la nube de palabras. Elaboración propia

La herramienta de comunicación para el apoyo a las familias que se ha usado ha sido la creación de un chat que te permite crear la propia plataforma de NEO, se ha customizado usando el emoticono personalizado para remarcar que se usa para dudas y se ha añadido un horario donde los formadores estarán atentos a las notificaciones de mensajes, clicando en el recuadro gris se abre la ventanita del chat que como se ve a continuación:

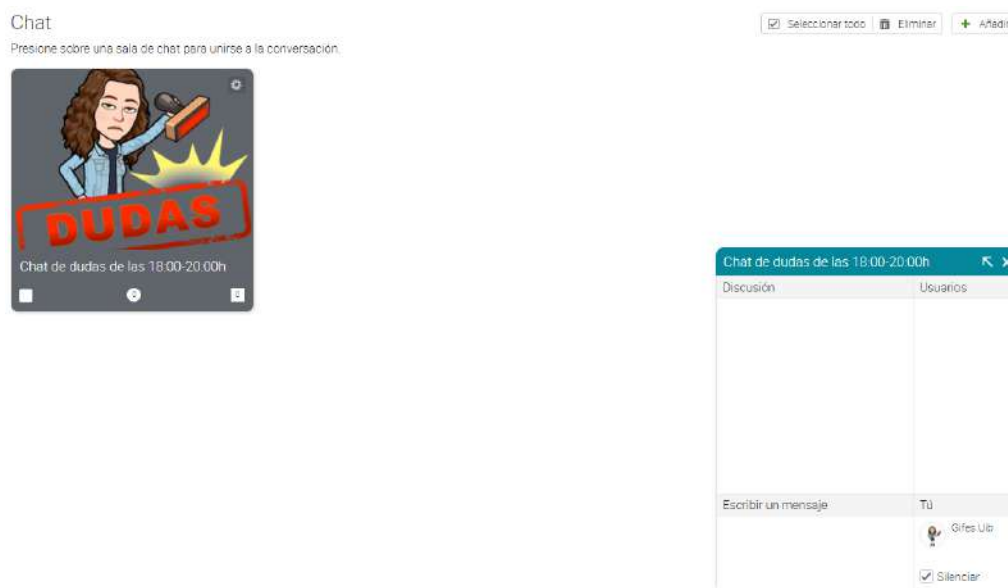


Foto 6: Ejemplificación del chat. Elaboración propia

En cuanto a la navegación se ha vigilado para que sea lo más intuitiva posible para adaptarnos a los destinatarios. Las actividades se han planteado de manera en que se demuestre si se ha realizado la actividad y para ello se han usado herramientas propias del NEO para entregar la actividad como son adjuntar archivos, responder cuestionarios y comentar en el foro. Además, se ha creado el siguiente esquema que sirve cómo resumen del diseño de las actividades y como esquema general de navegación, fijándonos en la rama en línea se puede observar de manera resumida el nombre de la sesión, la actividad y la forma de la entrega. Así pues se ve que sigue una secuencia de navegación muy simple, además de que todas las sesiones no se muestran a la vez sino que cada semana solo verán la actividad de esa semana en primer lugar a parte de poder ver las entregadas anteriormente como se puede ver a continuación:

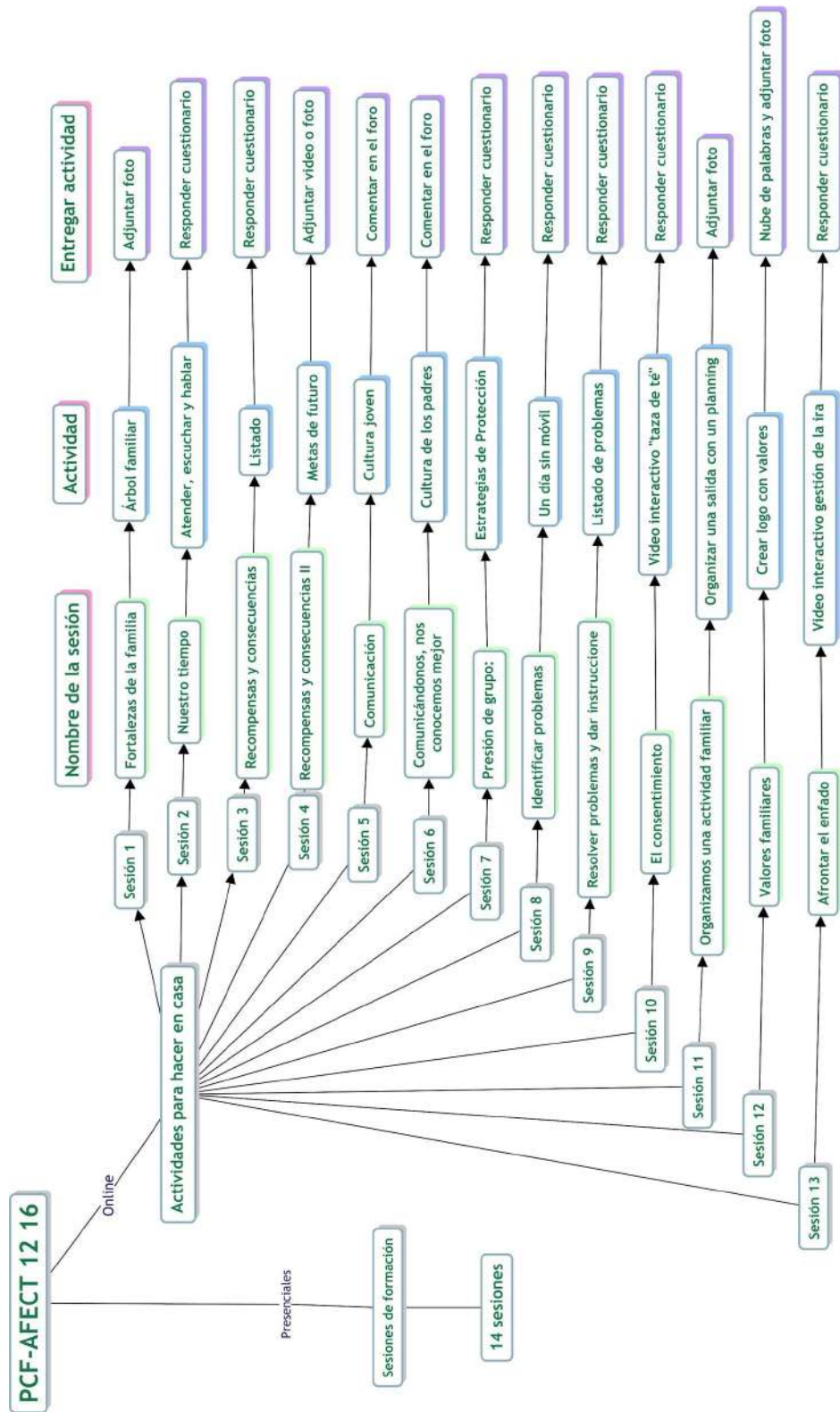
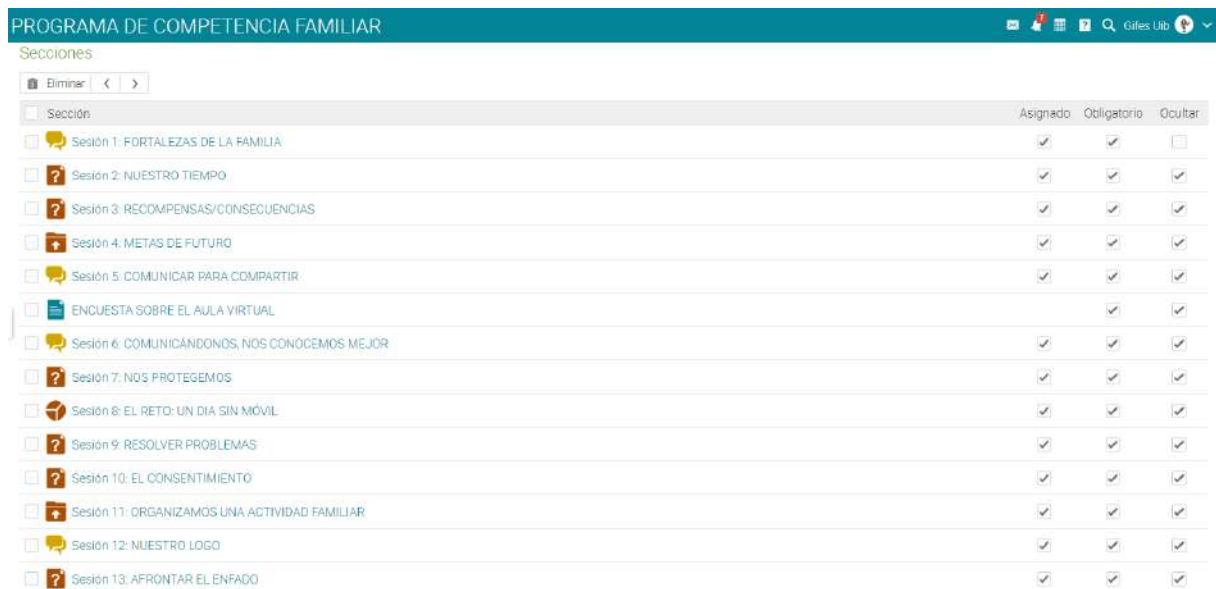


Foto 7: Mapa del orden de las actividades. Elaboración propia

## Desarrollo

Pasando a la fase desarrollo, se empieza exponiendo la fase más técnica del proceso de elaboración. Lo primero que se realizó fue crear una cuenta en la plataforma de Neo. Una vez iniciada la cuenta como administradora se pasa a personalizar el diseño de la interfaz y con ello la estética del aula, permitiendo elegir un tema de colores, añadir logos, habilitar una lección. Además le eligió la opción de no necesitar un código para acceder a la plataforma, para simplificar el proceso de inscripción de las familias y mejorar la usabilidad y navegación.

Empezando con la administración de las actividades, al clicar en lección se abre un apartado para ir añadiendo secciones donde cada sección es una tarea. En el anexo 5 se hallan todas las capturas de pantalla de todas las actividades y de la estética del aula que os invito a pegar un vistazo para poder tener una visión holística de la plataforma y actividades creadas. Por otro lado, en este apartado de desarrollo nos centraremos en exponer cómo se fue creando el espacio para cada tarea y explicando el porqué de ese formato. A continuación se muestra el menú en versión administrador de todas las actividades que se fueron creando en orden numérico y configurando la sección según la modalidad de entrega que se ha expuesto anteriormente.



Sección	Asignado	Obligatorio	Ocultar
<input type="checkbox"/> Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sesión 2: NUESTRO TIEMPO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sesión 4: METAS DE FUTURO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ENCUESTA SOBRE EL AULA VIRTUAL		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sesión 6: COMUNICÁNDONOS, NOS CONOCEMOS MEJOR	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sesión 7: NOS PROTEGEMOS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sesión 8: EL RETO: UN DÍA SIN MÓVIL	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sesión 12: NUESTRO LOGO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Foto 8. Menú de las actividades. Elaboración propia

Todas las actividades están redactadas en Arial tamaño 14 para facilitar la lectura y están justificadas a la derecha para que en la versión móvil se pueda visualizar sin cortes. A

continuación deo una captura de video breve de cómo luce una actividad vista desde un teléfono móvil: <https://youtu.be/NXvnhSkSt7I>

Cada actividad cuenta con un video tutorial en primer lugar. Este video fue grabado en TikTok para poner el filtro en el rostro para luego ser subido a la plataforma de Vimeo para poder mantener el formato alargado que sirve para ser visualizado mejor en un dispositivo móvil y a su vez no salen anuncios (si hubiera sido subido a YouTube saldrían anuncios y recomendaciones al final del video explicativo). Por lo tanto una vez subidos a Vimeo se copió el código en html y se pegó en “insertar código fuente” en el modo edición de la actividad.

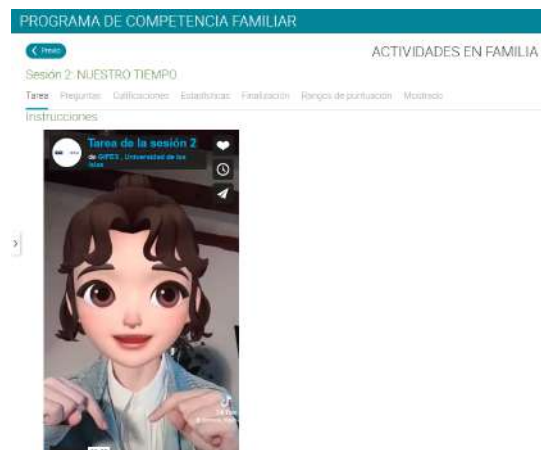


Foto 9: Estética de la actividad. Elaboración propia



Foto 10: Estética de la actividad. Elaboración propia

Tras el video siempre aparece un recuadro con los pasos a seguir, un paso por cada recuadro junto a su numeración. Se trata de un resumen de lo que se ha expuesto en el video con el objetivo de reforzar cómo hacer la actividad y así llegar por más canales a los destinatarios.

Después de mostrar los pasos por escrito, en algunas actividades se añade un recuadro a modo de recordatorio sobre el contenido teórico aprendido en la lección presencial que deben tener en cuenta para hacer la actividad. Suelen ser notas muy breves y con las palabras claves en negrita para agilizar la actividad.

Para reconocer estos recuadros y diferenciarlos de otros como el de los pasos de la actividad, se añade el emoticono, como se ve en la imagen, que se presenta con una comunicación no verbal pensativa.

En las actividades que lo requieren se les añade otro apartado, en este caso se puede ver que se añadió en formato recuadro pero en otras actividades puede ser directamente un video, un póster... y estos muestran ejemplos de cómo hacer la actividad para que tengan una guía a la hora de hacer la actividad juntos.



Ejemplos de "recompensas sociales"	
Jaime, me gustó la manera en que jugaste con tu hermana pequeña cuando se puso a llorar	Gracias por ayudar a tu padre a limpiar el coche, María

Foto 11: Estética de la actividad. Elaboración propia



Programa de Competencia Familiar (PCF) 12-16

Todas las actividades acaban con el mismo formato, un emoticono realizando alguna actividad ligada al ejercicio y de acuerdo con la temática de la actividad y bajo él un logo del PCF en formato alargado que cierra el espacio de la actividad.

Foto 12: Estética de la actividad. Elaboración propia

## Implementación

La implementación será llevada a cabo por GIFES ya que tienen contacto presencial con las familias, así pues, como administradora les habilite a los formadores (miembros de GIFES) el rol de profesor en el aula virtual para que en las sesiones presenciales puedan enseñar la plataforma y ver las actividades. A las familias se les explica que hay dos maneras de acceder al aula virtual, la primera a través de un ordenador, entrando a internet y introduciendo el link al aula. Por otra parte, la otra opción es descargarse en el dispositivo móvil o tablet desde la tienda como Google Play o App Store la aplicación de Neo.eu totalmente gratuita, acceder con sus credenciales y realizar las actividades desde el móvil o tablet. De esta manera no hace falta que las familias tengan que tener un ordenador en sus casas, es suficiente un teléfono móvil que se suele tener más a mano y se puede realizar prácticamente desde cualquier lugar, preferiblemente conectado a una red wifi para mejorar la calidad de la señal de internet.

Además, para facilitar la implementación y sobre todo el primer contacto con la plataforma a familias que quizás no conozcan este tipo de entornos virtuales, realice el siguiente tríptico que también se encuentra en el anexo 2 como enlace para poder visualizarlo mejor e imprimirlo. Hay que tener en cuenta de que este tríptico se ha creado para ser impreso en una hoja tamaño A4 a color y luego doblarla en formato tríptico para que las familias se lo lleven a casa de una manera cómoda.

Así podrán encontrar en la primera cara la guía breve para registrarse en el aula virtual creando una sola cuenta por familiar, ya que las actividades se realizan juntas. En la otra cara de la hoja se encuentran las instrucciones de cómo manejarse en el aula con el ejemplo de cómo entregar la primera actividad. A continuación se muestra el tríptico expuesto:




**Programa de Competencia Familiar**  
PCF APECT 12-16

**Gifes**  
Realiza con Educación Training and Research (www.gifes.es)

# GUIA BREVE PARA ACCEDER AL AULA VIRTUAL

Y HACER LAS ACTIVIDADES PARA CASA



- 1


Descargarse la app de Neo LMS en la Playstore o App Store

Estar conectado a internet

Entrar a Google y poner el siguiente

<http://pcf1216.neolms.eu>


O bien podéis escanear con vuestro móvil este código QR




A continuación clicaréis aquí para registraros por primera vez.

**IMPORTANTE:** Basta tener 1 cuenta por familia


2


- 3

**1 MIEMBRO DE LA FAMILIA LO RELLENA**


- 4

Clicar en "catálogo"



## CÓMO HACER LAS ACTIVIDADES

- 5

Clicar aquí


- 6

Clicar en inscribirse


- 7

Clicar aquí



**LISTO**  
Ya podéis empezar con la actividad

**Siempre encontraréis un video explicando la actividad**

**Y luego se explica por escrito**

**Clicad aquí para participar en la actividad**

**Cuando sea el caso aquí podéis subir enlaces a videos de Youtube**

**Cuando sea el caso aquí podéis subir fotos**

**Escribid vuestras aportaciones**

**Cuando sea el caso aquí podéis subir vuestros videos**



Foto 13: Tríptico. Elaboración propia





Mi función durante la implementación fue de apoyo y de habilitar cada miércoles de cada semana la visualización a los usuarios de la actividad que corresponda a esa semana en el momento adecuado desde el mes de marzo 2021 hasta el mes de junio del 2021. Además se ha hecho un registro de incidencias durante la implementación para tenerse en cuenta a la hora de los resultados finales.

El día que se llevó a cabo la segunda sesión presencial en Esporles, asistí como apoyo a los formadores y familias. En la última parte de la sesión, cuando los formadores exponen la tarea, expliqué a las familias cómo acceder a la plataforma y cómo navegar por ella, indicando los botones principales y entregándoles el tríptico.

Validación.

Registro de incidencias de uso durante la implementación.

Incidencia	Solución propuesta	Prueba
<p>En la sesión 1, la tarea requiere subir una foto del árbol a la plataforma. A una familia no les dejaba subir la foto en la plataforma desde el teléfono móvil.</p>	<p>Se volvió a realizar la operación junto a la madre y su móvil y se observó que aparecía un mensaje de error de la base de datos el cual no podía solucionar.</p> <p>La solución propuesta fue que subiera la foto desde el ordenador.</p>	

<p>En la sesión 2, una madre me enseñó que al abrir la aplicación no llegaba a abrirse y se quedaba cargando.</p>	<p>Al ser un móvil antiguo quizás su procesador tardaba más en cargarlo o bien no disponía de conexión a internet. La solución propuesta fueron 2: O bien realizará las actividades mediante un ordenador o bien desinstalar la aplicación y volverla a instalar usando la red WiFi</p>	
---	---	---

### Entrevista a GIFES

Desde GIFES, dos investigadoras han sido las responsables de retroalimentar la creación del aula virtual y hacer de puente entre el Programa de Competencia Familiar y el entorno virtual.

De estas dos entrevistas, se ha hablado sobre si el aula virtual creada cubre las necesidades iniciales y obtenemos una respuesta satisfactoria. La propuesta responde de forma óptima a la necesidad de adaptación al programa de actividades previstas y ha contribuido a la mejora de éstas en el sentido de ajustarlas al formato virtual y las posibilidades de participación y aprendizaje que este formato ofrece. Pero sin olvidar que el aula virtual es un complemento del programa, pero de por sí sola, su objetivo no era cubrir las necesidades de todo el programa, sino cubrir las necesidades de las tareas para la casa, es decir, las que suponen una adaptación de las actividades en familia del PCF al formato en línea. Según las entrevistadas, la propuesta del aula virtual permite trasladar a un dispositivo móvil, tablet o portátil la realización de actividades que, hasta el momento, se habían realizado de forma sólo vivencial y a través de las instrucciones escritas en las guías didácticas.

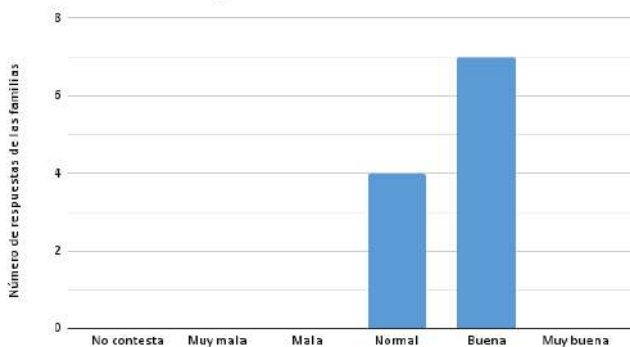
Destacan en positivo que el diseño del aula virtual ha sido muy atractivo y adaptado a la temática del PCF. Por otro lado comentan que en ocasiones han encontrado difícil acceder a ella mediante la aplicación de móvil ya que se instala en inglés como primer idioma, a pesar de que después te permite cambiar el idioma. Otra aportación ha sido que había muchas

funciones en el menú derecho vertical que aparecen en el aula virtual que no las necesitaban pero que la plataforma no permite cambiar. También nos comentan que se podría haber mejorado en el momento donde se presentan las actividades, mediante el ordenador, aparecen las actividades alineadas a la izquierda y no centradas. Por otra parte, se nos sugiere la mejora de los apartados con formato académico porque no agradan tanto a las familias ya que recuerdan a los espacios de tareas académicas del alumnado. La percepción de los formadores es que el uso de carácter más académico (cuestionarios, preguntas, etc.) no resulta tan atractivo como un uso como red interna de comunicación y con un carácter más lúdico.

### Cuestionario de usabilidad

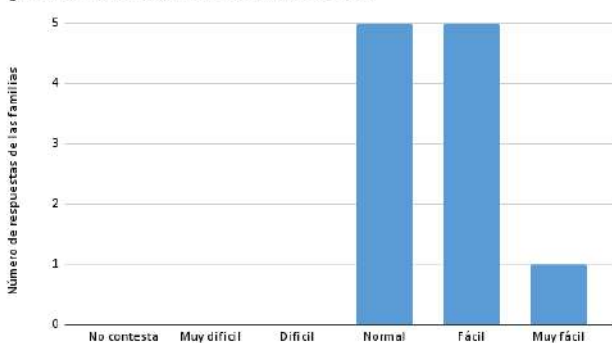
Teniendo en cuenta los indicadores que se han expuesto en la metodología se han utilizado para crear las ocho preguntas del cuestionario de usabilidad que mejor encajan con el aula virtual creada, ya que esta tenía el propósito de albergar las trece actividades para hacer en casa. En los siguientes gráficos se muestran los resultados de los cuestionarios resueltos por 11 familias.

¿Cómo considera la organización del aula virtual?



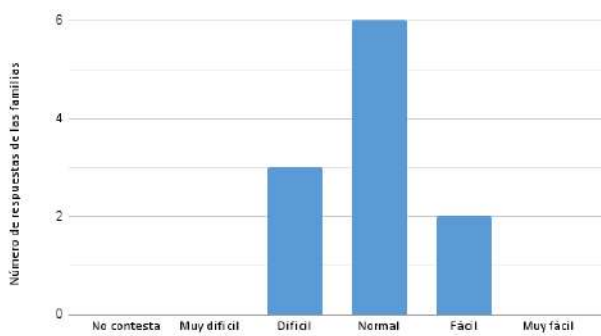
En este primer gráfico observamos como a la pregunta planteada sobre la organización del aula que hace referencia a la localización y ordenación de los contenidos cuenta con unos valores dentro de la normalidad.

¿Las actividades son fáciles de entender?



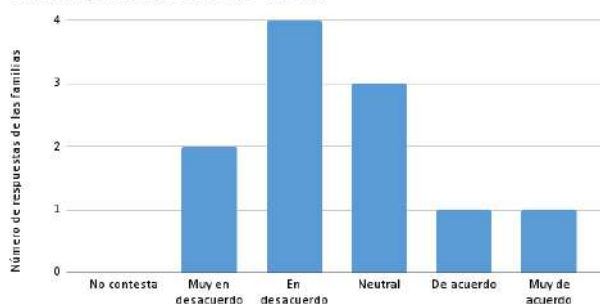
En cuanto a la facilidad para entender las actividades contamos con unas respuestas muy elevadas y parecidas que muestran unas valoraciones entre fácil y neutral, lo que lleva a pensar en la necesidad de seguir trabajando para hacer las actividades cada vez más sencillas.

**¿Le ha sido fácil acceder a las actividades?**



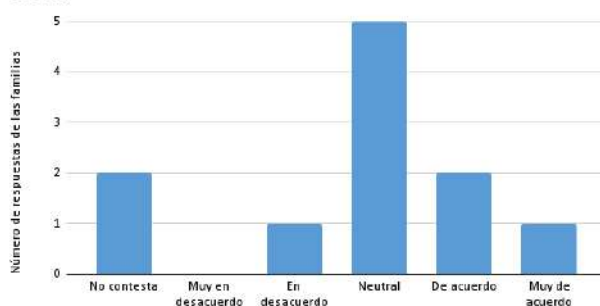
En este gráfico se observa cómo ha generado un poco de dificultad para 3 familias acceder a las actividades mientras que dos de ellas lo han encontrado fácil. Quizás se puede deber al ser una plataforma que llevaban poco interactuando.

**Creo que necesitaría ayuda de una persona con conocimientos técnicos para usar esta aula virtual.**



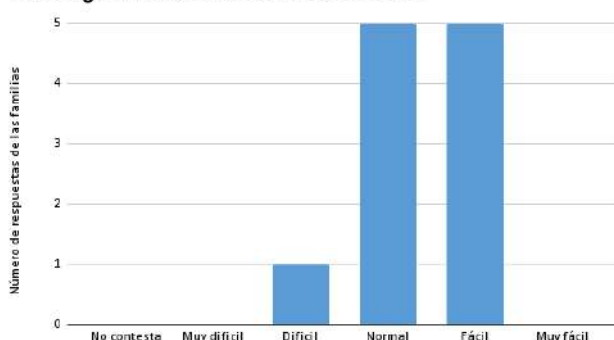
En cuanto a la afirmación vemos, a diferencia de los anteriores, una variedad de respuestas. La que más respuestas ha tenido han sido 4 familias que indican que no están de acuerdo y que por lo tanto no encuentran que necesiten ayuda externa mientras que ha habido dos familias que afirman la oración.

**Encuentro que a la mayoría de la gente le cuesta usar esta aula virtual.**



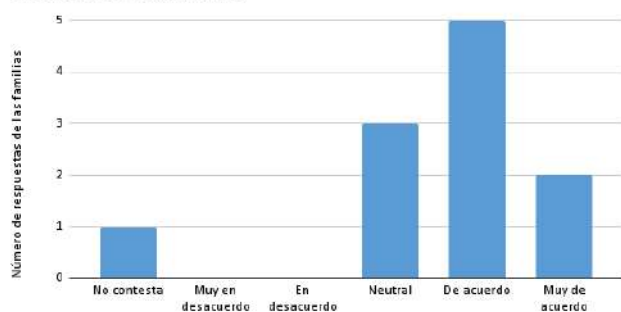
Podemos ver que una gran mayoría de familias no se posicionan ante esta pregunta pero podemos ver que una gran parte les cuesta usar el aula virtual. Y según los comentarios recogidos es debido al proceso de poner el link al aula virtual en sus ordenadores e iniciar sesión desde allí o bien descargando la app.

**La entrega de las actividades me ha resultado**



En cambio vemos como una gran parte de familias no han considerado difícil la manera de entregar las tareas. De todas maneras observamos que debería ser más sencillo entregarlas.

**Los videos, imágenes y tablas resumen han sido útiles para entender las actividades.**



En el último gráfico vemos una buena respuesta ante los recursos creados ya que observamos que han sido de utilidad.

Por último, la última pregunta del cuestionario tenía una respuesta abierta. Se les preguntaba qué mejoraría del aula virtual. Encontramos respuestas diversas desde que “está perfecta” hasta “No hacerlo virtual, menos tecnología”. Según las familias, las aportaciones que más se repiten son que cabe mejorar el acceso directo al curso, es decir, que fuera más fácil acceder.

## Conclusiones

Llevar a cabo la presente memoria del TFG en el ámbito de la educación en línea durante la pandemia ha sido toda una oportunidad. La implementación de la educación en línea en el ámbito familiar ha ocurrido de manera repentina y que no podíamos prever hacía unos años. Este hecho ha conllevado a adaptarse a un nuevo escenario poco conocido y eso ha provocado un gran esfuerzo por parte de la comunidad educativa, incluidas las familias.

La crisis de la pandemia ha puesto en evidencia un sistema educativo presencial anticuado, que no se ha esforzado en recopilar recursos y formación para que la comunidad educativa pueda vivir en el siglo XXI. Con el presente proyecto se pretendía acercar a las familias a ese mundo de la tecnología para el aprendizaje y la comunicación, puede ser que haga falta mucho más tiempo para que la sociedad se familiarice y normalice los entornos virtuales para el aprendizaje. Todavía sigue creando confusión e incertidumbre entre algunos destinatarios que no son considerados nativos digitales ni han adquirido formación en este ámbito. Por lo tanto es normal que se cometan errores que provienen de los hábitos adquiridos en la educación presencial. El primer paso para solucionarlos es, evidentemente, conocerlos y de allí que se haya realizado una evaluación del aula virtual creada e implementada.

No podemos negar que son pequeños pasos para intentar renovar una industria. Sin duda uno de los cambios más radicales e interesantes ha sido la adopción tecnológica, haciendo realidad cambios que se tenían pensado que sucedería dentro de muchos años y han ocurrido en apenas unos meses. Aunque todavía es pronto para valorar el impacto de la pandemia y las tecnologías en la sociedad a largo plazo, sí que ha replanteado ciertos paradigmas que, en algunos casos, están relacionados con las necesidades reales de ciertas acciones que realizamos todos los días, en el tema que nos atañe, sabemos que las tecnologías han venido para quedarse para cubrir ciertas necesidades ahorrando tiempo y recursos, obteniendo así beneficios e incluso impacto en el medio ambiente y nuestra calidad de vida.

Se puede observar que se ha cumplido el objetivo general de diseñar un entorno virtual que permitiera la adaptación de actividades presenciales a una modalidad no presencial basado en un aula virtual, actividades y recursos digitales. Se han podido identificar las características de los destinatarios y de su contexto y se ha propuesto un entorno virtual para ellos diseñando y elaborando actividades digitales e interactivas junto a una breve guía para enseñar a las familias cómo interactuar con el aula virtual. Finalmente se ha podido valorar la usabilidad del aula virtual y la opinión de las coordinadoras. Por lo tanto se puede ver que los objetivos han quedado cubiertos.

## Puntos fuertes y puntos a mejorar de cara a la próxima aplicación

Partiendo de la evaluación realizada se puede entender que los resultados obtenidos tanto del cuestionario, como de la entrevista como del registro de incidencias... es que la parte del diseño pedagógico ha sido todo un acierto. Esto ha sido posible gracias al conveniente trabajo de adecuación de la adaptación de los objetivos pensados para hacer las actividades en papel a un formato digital.

Además el trabajo sobre el diseño estético ha sido desarrollado satisfactoriamente ya que ha respetado los tonos de colores del programa y por los emojis personalizados que le daban una estética desenfadada a la vez que personifica el aula virtual.

Por otro lado, los aspectos de mejora internos recogidos han sido prácticamente todos a nivel de software, a pesar de que NEO LMS tiene una interfaz sencilla y parecida a Moodle, tiene

aspectos que no son editables por parte del administrador, sino que se tiene que editar mediante una hoja de estilos en cascada (CSS) y se hubiera necesitado requerir a un técnico en página web. Es verdad que la plataforma de NEO LMS tiene variedad de posibilidades para facilitar el aprendizaje, como por ejemplo la gamificación por insignias, que no han sido usadas pero que igualmente aparecen en la pantalla a pesar de no tener interactividad ya que no están activadas.

Por otra parte, otra dificultad que se ha recopilado ha sido la falta de formación por parte de los docentes y destinatarios. Es decir, al ser la primera vez que las familias tienen que interactuar con un aula virtual y que para los formadores también ha sido su primera vez usando NEO LMS ha ocasionado empezar desde cero a aprender a como interactuar con ella y esto supone invertir un tiempo explorando su funcionamiento. Estas dos dificultades pueden ser resueltas de cara al futuro buscando las nuevas plataformas de e-learning que vayan surgiendo con una interfaz que sea más editable y que los destinatarios ya estén familiarizados o bien contar con algún especialista en informática para poder formar un aula virtual desde cero.

Para la próxima aplicación del programa se tiene que plantear la utilidad de la misma. Por ejemplo, replantearse el entorno virtual como complemento de la actividad presencial y el espacio de comunicación de las actividades entre familias. También cabe pensar en los límites de la dimensión académica y la dimensión lúdica para potenciar el aprendizaje de las personas sean cuales sean sus características. ya sean adultos o jóvenes. Además se puede buscar mejorar la interoperabilidad del aula virtual, concretamente, creando objetos pedagógicos estructurados, con el objetivo fundamental de facilitar la portabilidad del contenido de aprendizaje para poder compartirlo y reusarlo (por ejemplo con SCORM).

Por eso, desde GIFES, se propone mantener el mismo contenido ya que ha sido bien planteado a nivel pedagógico, pero simplificando el aula a nivel de la estructura de software porque quizás esto ha planteado dificultades a las familias para no acceder a ella. Sin olvidar que dadas las circunstancias de esta aplicación, ha habido una incorporación tardía a la plataforma por parte de algunas familias que no ha permitido un aprovechamiento suficiente de la herramienta. Pero, las entrevistadas nos aclaran que quienes la han utilizado lo han valorado positivamente.

## Expectativas de difusión y transferencia

En Octubre del 2021, GIFES presentará su trabajo sobre la práctica en casa como elemento clave en la educación familiar para la prevención: Adaptación y pilotaje de la práctica en casa en el programa Programa de Competencia Familiar PCF-AFECT en centros educativos en el noveno International Congress of Educational Sciences and Development. En este congreso se presentarán las investigaciones teóricas sobre las actividades propuestas como actividades para hacer en casa además de enseñarles el aula virtual creada en este trabajo fin de grado como forma para poder transferirlo a otros contextos similares. Por lo tanto, como meta de futuro, es exponer ante el congreso virtual una gran parte del trabajo realizado y el resultado final del aula virtual, con el fin de hacer llegar al máximo de personas la idea de adaptarse a las necesidades de la sociedad actual de usar ciertas plataformas en línea para el aprendizaje en la educación familiar.

## Reflexión general de mi proceso de aprendizaje

Mediante el presente trabajo fin de grado he podido demostrar mis conocimientos y habilidades como pedagoga, aprendidas a lo largo del grado y más concretamente, las adquiridas mediante las tres asignaturas enfocadas a las tecnologías para la educación y las asignaturas del enfoque didáctico como por ejemplo bases didácticas y planificación de la intervención educativa, entre otras más.

Desde primero de pedagogía me había gustado diseñar, crear e implementar actividades y talleres para destinatarios diversos, por lo tanto las asignaturas de tecnología para la educación me abrieron la puerta a hacer eso mismo pero añadiendo herramientas innovadoras que me permiten crear y adaptar materiales siguiendo el Diseño Universal de Aprendizaje y llegar a más personas mediante la flexibilización del aprendizaje individual y colaborativo.

Al empezar a crear el aula virtual y sus actividades, todavía no había empezado la asignatura de Gestión del Conocimiento y Aprendizaje en Red, pero a medida que se iba desarrollando la asignatura, en paralelo iba nutriendo y guiando la memoria del presente TFG. Empecé sin tener ningún referente más que dos asignaturas de tecnología educativa y muchas ganas de crear recursos tecnológicos. A medida que iba avanzando en la creación, me iba dando cuenta de las competencias que iba adquiriendo en las TAC. He observado que mis habilidades para



buscar, obtener, procesar y transformar el conocimiento han aumentado sobre todo en la diversificación de los soportes para aprender y comunicarse, provocando así que mi PLE aumentará considerablemente.

Además, el TFG ha fortalecido mi valor de la inclusión basado en el Diseño Universal de Aprendizaje, ya que en todo momento he intentado tener en cuenta la diversidad de destinatarios haciendo que los contenidos se diversifiquen de manera oral, impresa, audiovisual, multimedia... Provocando que aumentara mi sentido crítico, detallista y creativo a la hora de pensar en tener en cuenta los detalles textuales, numéricos, icónicos, visuales, gráficos y sonoros.

En definitiva, he visto un aumento de mi competencia digital, en el uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles para resolver problemas reales de una manera efectiva y eficaz. Es por esta razón que no solo el TFG, sino que el grado de Pedagogía ha logrado formar una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica, reflexiva y motivada en aplicar diferentes herramientas tecnológicas para la educación de personas diversas.

# Referencias bibliográficas

Adell, J., & Castañeda Quintero, L. J. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje.

Armstrong, M., Dopp, C., & Welsh, J. (2018). Design-Based Research. In R. Kimmons, *The Students' Guide to Learning Design and Research*. EdTech Books.

Batlle, R. (2012). Raons per fer Aprentatge Servei. *Educat, Revista de Psicopedagogia*, núm. 12 (Marzo y Abril 2012). Disponible desde <https://roserbatlle.files.wordpress.com/2009/02/raons-per-fer-aps.pdf>; (Consultado el 2 de abril de 2021).

Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 4(1),36-47. Disponible desde: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78040109>

Cabero Almenara, J. (2006). La calidad educativa en el e.Learning: sus bases pedagógicas. *Educación Médica*, 9(Supl. 2), 7-12. Disponible desde [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1575-18132006000700003&lng=es&tlng=en](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1575-18132006000700003&lng=es&tlng=en).

Cancio, L. P., & Bergues, M. M. (2013). Usabilidad de los sitios Web, los métodos y las técnicas para la evaluación. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud (ACIMED)*, 24(2), 176-194.

Casquero, O., Portillo, J., Ovelar, R., Benito, M., & Romo, J. (2010). iPLE Network: an integrated eLearning 2.0 architecture from a university's perspective. *Interactive Learning Environments*, 18(3), 293–308. <https://doi.org/10.1080/10494820.2010.500553>

Castañeda, L. y Adell, J. (eds.) (2013). *Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil. Disponible desde: <http://www.um.es/ple/libro/>

Cañal, P. (2000). Las actividades de enseñanza. Un esquema de clasificación. *Investigación en la Escuela*, 40, (5-21).

Chan Núñez, M. E. (2004). Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje digitales. Disponible desde <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2667>

Cypher Learning. (2021). NEO LMS España. Introducción. Disponible desde <https://www.neolms.com/span>

de-Benito, B., & Salinas, J. M. (2016). La investigación basada en diseño en Tecnología Educativa. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*. Disponible desde <https://revistas.um.es/riite/article/view/260631>

de-Benito, B., & Salinas, J. (2008). Los entornos tecnológicos en la universidad. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (32), 83-100. Disponible desde <https://www.redalyc.org/pdf/368/36803206.pdf>

de Luca, M. P. (2020). Las aulas virtuales en la formación docente como estrategia de continuidad pedagógica en tiempos de pandemia. Usos y paradojas. Análisis Carolina, (33), 1.

Escofet, A. (2017): Aprenentatge servei i tecnologies digitals. Fund. Jaume Bofill. Disponible desde [https://aprenentatgeservei.cat/wp-content/uploads/guies/aps\\_tecnologies\\_digitals\\_web.pdf](https://aprenentatgeservei.cat/wp-content/uploads/guies/aps_tecnologies_digitals_web.pdf)

González Ricardo, A. D., Acosta González, Y., & Moyares Norchales, Y. (2010). Propuesta de un manual de usabilidad y accesibilidad para el desarrollo de personalizaciones de la plataforma de teleformación moodle. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (34), a151. Disponible desde <https://doi.org/10.21556/edutec.2010.34.425>

Lewis, J. R., Utesch, B. S., & Maher, D. E. (2013). UMUX-LITE: when there's no time for the SUS. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 2099-2102).

Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento. Anuario ThinkEPI, 5(1), 45-47.

Marín, V.I.; Lizana, A.; Salinas, J. (2014). Cultivando el PLE: una estrategia para la integración de aprendizajes en la universidad. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. 47. Disponible desde <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/127>

Marín, V., Salinas, J., & de-Benito Crosetti, B. (2014). Research results of two personal learning environments experiments in a higher education institution. Interactive learning environments, 22(2), 205-220. Disponible desde <https://doi.org/10.1080/10494820.2013.788031>

Martín Sánchez, M., & López Meneses, E. (2012). La sociedad de la información y la formación del profesorado. e-actividades y aprendizaje colaborativo. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 15(1), 15-35. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.1.15.775>

Muente, G. (2020). Plataforma LMS: ¿cómo funciona y para qué sirve?. Rock Content - ES. Disponible desde [https://rockcontent.com/es/blog/plataforma-lms/ \(04/04/2021\)](https://rockcontent.com/es/blog/plataforma-lms/ (04/04/2021))

Olivera, D., & Hernández, M. (2011). El análisis DAFO y los objetivos estratégicos. Contribuciones a la Economía.

Orte, C. (2021) El programa. Programa de competencia familiar. Disponible desde [https://competenciafamiliar.uib.es/ \(18/04/2021\)](https://competenciafamiliar.uib.es/ (18/04/2021))

Orte, C., Ballester, L., Amer, J., Pascual, B., Oliver, J. L., Pozo, R., ... & Gomila, M. A. (2016). Intervención educativa en familias vulnerables con hijos adolescentes: El programa de competencia familiar (12-16).

Ortiz, L. F. (2007). Campus Virtual: la educación más allá del LMS. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 4(1), 25-46. Disponible desde <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/ortiz.pdf>

Pérez, A. y Villalba M. (2017). Análisis del discurso de los padres en el programa educar en positivo (Trabajo Fin de Grado). Universidad de la Laguna. Tenerife.

Pérez-Berenguer, D., & García-Molina, J. (2016). Un enfoque para la creación de contenido online interactivo. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (51). Disponible desde <https://revistas.um.es/red/article/view/275151>

Pérez, B. T. (2018). Un programa on-line como recurso de apoyo para las familias reconstituidas. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 3(1), 343-350. Disponible desde <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2018.n1.v3.1292>

UNE-EN 301549:2019. Requisitos de accesibilidad para productos y servicios TIC. [Consulta 18/04/2021]. Disponible desde <https://www.une.org/encuentra-tu-norma/busca-tunorma/norma?c=N0061677>

Salinas, J., de-Benito, B., Marín, V., Moreno, J., & Morales, M. E. (2010). Herramientas y sistemas de gestión del conocimiento para el desarrollo de metodologías centradas en la colaboración y el intercambio. In *Eduotec 2010. E-learning 2.0 : Enseñar y Aprender en la Sociedad del Conocimiento.* (p. 13). Bilbao. Disponible desde <http://gte.uib.es/pape/gte/sites/gte.uib.es.pape.gte/files/Herramientas%20y%20sistemas%20de%20gestion%20de%20conocimiento%20para%20el%20desarrollo%20de%20metodologias.pdf>

Salinas, J., Pérez, A. & de Benito, B. (2008). Metodologías centradas en el alumno para el aprendizaje en red, Madrid: Síntesis. Disponible desde [https://www.researchgate.net/publication/232242470\\_Metodologias\\_centradas\\_en\\_el\\_alumno\\_para\\_el\\_aprendizaje\\_en\\_red](https://www.researchgate.net/publication/232242470_Metodologias_centradas_en_el_alumno_para_el_aprendizaje_en_red)

Salvat, B. G. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 69-82.

Silva, J. (2017). Modelo de EVA centrado en las e-actividades (figura). *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 17(53). Disponible desde <https://revistas.um.es/red/article/view/290021>

Silva-Weiss, A. C., Espinoza, M. Q., & Lorca, A. P. (2019). Investigación basada en diseño para la mejora sostenida del aprendizaje auténtico. *Revista Gestión de la Innovación en Educación Superior*, 4(1), 07-33.

Varela, L. (2021). Análisis DAFO del quehacer profesional de la Educación Social en los servicios sociales: posibilidades y límites. *Revista Complutense de Educación*, 32 (2), 217-226.

Verger, S., Negre, F. y de-Benito, B. (2016). La metodología Aprendizaje/Servicio. Disponible desde <https://drive.google.com/file/d/1rowzIk5Uzbb-paDsErN5Bi89uir4eqKc/view>

Weeber, J. E. (2020). Ronald L. Mace. *Encyclopedia Britannica*. Disponible desde <https://www.britannica.com/biography/Ronald-L-Mace>

Zapata, M. (2003). Sistemas de gestión del aprendizaje – plataformas de teleformación. Revista de Educación a Distancia (RED), 3. Disponible desde <https://revistas.um.es/red/article/view/25661>

---

## Anexos.

- Anexo 1: Aplicaciones que permiten crear aulas virtuales

En el link siguiente encontrará las plataformas elegidas con una breve explicación con los siguientes criterios: gratuitas, en español, intuitivas y con credenciales/ de código cerrado::

<https://www.symbaloo.com/shared/AAAABpqGbcwAA42ADOmHGA==>

- Anexo 2: Tríptico del manejo del entorno

[https://www.canva.com/design/DAEWxjJ3YEU/svYivkRO5MGulxG8BJP6HA/view?utm\\_content=DAEWxjJ3YEU&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAEWxjJ3YEU/svYivkRO5MGulxG8BJP6HA/view?utm_content=DAEWxjJ3YEU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton)

- Anexo 3: Transcripciones de las entrevistas

### Entrevistada 1

**¿Cómo describirías tu experiencia general con la creación del aula virtual?** Amb la creació no ho sé, la vares crear tu.

**¿Crees que el aula virtual creada cubre las necesidades iniciales?** En principi no. És un complement.

**¿El aula virtual tiene un diseño atractivo y adaptado a la temática del PCF?** Si, això sí, tot i què a vegades ho trobo complicat entrar. I m'imagino que als participants també. Primera, que està en anglès, i segona que hi ha moltes cosetes que no les necessitam.

**¿Cuáles son las tres características que más te gustan del aula virtual?** La part visual, tot i què a mi personalment m'hauria agradat que emplenés tota la pantalla. Jo sols ho veig tot concentrat al cantó esquerra.

**¿Cuáles son las tres características que menos te gustan del aula virtual?** El menu de la dreta és un poc confús perquè hi ha moltes coses que no es necessiten.

**¿Qué opinas sobre la acogida del aula virtual por parte de las familias?** Vaja, no gaire bona. Molt poca gent hi entra.

**¿Según su criterio, qué hace falta mejorar en el aula virtual?** Hauria de ser més senzilla. Amb el mateix contingut però més "simple".

**¿Encuentras que las actividades han sido bien planteadas desde el punto de vista pedagógico? Sí, molt**

Entrevistada 2:

**¿Cómo describirías tu experiencia general con la creación del aula virtual?**

Satisfactoria. La propuesta responde de forma óptima a la necesidad de adaptación al programa de actividades previstas y ha contribuido a la mejora de éstas en el sentido de ajustarlas al formato virtual y las posibilidades de participación y aprendizaje que este formato ofrece.

**¿Crees que el aula virtual creada cubre las necesidades iniciales?**

Cubre esas necesidades ya que supone una adaptación de las actividades en familia del PCF al formato on-line. La propuesta del aula virtual permite trasladar a un dispositivo móvil, tablet o portátil la realización de actividades que, hasta el momento, se habían realizado de forma sólo vivencial y a través de las instrucciones escritas en las guías didácticas.

**¿El aula virtual tiene un diseño atractivo y adaptado a la temática del PCF?**

El diseño y adaptación a la temática son muy satisfactorios

**¿Cuáles son las tres características que más te gustan del aula virtual?**

El diseño es atractivo y yo destacaría la propuesta de audiovisuales breves explicativos de la práctica y la propuesta de actividades de carácter más lúdico.

**¿Cuáles son las tres características que menos te gustan del aula virtual?**

Los apartados con formato académico no agradan tanto a las familias ya que recuerdan los espacios de tareas académicas del alumnado.

**¿Qué opinas sobre la acogida del aula virtual por parte de las familias?**

Dadas las circunstancias de esta aplicación, la incorporación tardía a la plataforma por parte de algunas familias no ha permitido un aprovechamiento suficiente de la herramienta. Quienes la han utilizado lo han valorado positivamente.

### **¿Según su criterio, qué hace falta mejorar en el aula virtual?**

En vistas a la mejora del aula, deberíamos pensar en: utilidad de la misma (complemento de la actividad presencial, espacio de comunicación de las actividades entre familias, dimensión académica vs dimensión lúdica, participación de adultos y jóvenes...). Además, la percepción de los formadores es que el uso de carácter más académico (cuestionarios, preguntas, etc.) no resulta tan atractivo como un uso como red interna de comunicación y con un carácter más lúdico.

### **¿Encuentras que las actividades han sido bien planteadas desde el punto de vista pedagógico?**

Actualmente, se ajustan a los contenidos del programa. Desde este punto de vista son completas y bien formuladas.

- **Anexo 4: Cuestionario de usabilidad y enlace al formulario**

1. **¿Le ha sido fácil acceder a las actividades?**

Muy fácil

Fácil

Neutral

Difícil

Muy difícil

No sé/ no contesta

2. **¿Las actividades son fáciles de entender?**

Muy fácil

Fácil

Neutral

Difícil

Muy difícil

No sé/ no contesta



3. Los videos, imágenes y tablas resumen han sido útiles para entender las actividades.
  - Muy de acuerdo
  - De acuerdo
  - Neutral
  - En desacuerdo
  - Muy en desacuerdo
  - No sé / no contesta
  
4. ¿Cómo considera la organización del aula virtual?
  - Muy buena
  - Buena
  - Regular
  - Mala
  - Muy mala
  - No sé/ no contesta
  
5. La entrega de las actividades me ha resultado:
  - Muy fácil
  - Fácil
  - Neutro
  - Difícil
  - Muy difícil
  - No sé/ no contesta
  
6. Encuentro que a la mayoría de la gente le cuesta usar esta aula virtual.
  - Muy de acuerdo
  - De acuerdo
  - Neutral
  - En desacuerdo
  - Muy en desacuerdo
  - No sé / no contesta
  
7. Creo que necesitaría ayuda de una persona con conocimientos técnicos para usar esta aula virtual.

Muy de acuerdo

De acuerdo

Neutral

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

No sé / no contesta

8. ¿Qué mejoraríais del aula virtual?

Respuesta abierta

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeg1ZWuAG9CgMQJc529r1xvM14rYnHvpsJj9yk3II3ovpecg/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeg1ZWuAG9CgMQJc529r1xvM14rYnHvpsJj9yk3II3ovpecg/viewform?usp=sf_link)

- Anexo 5: Capturas de pantalla del aula virtual y sus actividades

Programa de Competencia Familiar 12-16

Inscrito en Grupos Noticias

Inscrito en

Inicio  
Catálogo  
Usuarios  
Mis Clases

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR  
ACTIVIDADES PARA HAZER EN CASA  
Durando: 26 Feb - 31 Jul 2021  
28% Resumen ▶ 1 lección

Catálogo Inscríbete

Feb 2021

S	M	T	W	T	F	S
31	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	1	2	3	4	5	6

calendario completo ocultar

Pendientes +  
Establecer descripción d...  
10 fechas de entrega

Anuncios  
Ningunos

Minimizado  
BIENVENIDOS

Contacto Español > Soportado por NEO LMS

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Lecciones Noticias Calendario

Lecciones

Los lecciones y las secciones pueden ser realizadas en cualquier orden.

Comenzar

Temas  
Recursos  
Profesores  
Estudiantes  
Chat

Mis Clases

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

1. ACTIVIDADES EN FAMILIA  
Aquí se encuentran las tareas semanales para hacer toda la familia junta.  
28% Resumen ▶ 14 secciones

Progreso 28%

Pendientes  
10 fechas de entrega

Anuncios  
Ningunos

Estado dar de baja  
Inscrito en: 10 Feb 2021

Contacto Español > Soportado por NEO LMS



PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Emma B

Progreso 28%

1. ACTIVIDADES EN FAMILIA

- ✓ Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA
- ✓ Sesión 2: NUESTRO TIEMPO
- Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS
- Sesión 4: METAS DE FUTURO
- ✓ Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR
- ✓ ENCUESTA SOBRE EL AULA VIRTUAL
- Sesión 6: EMPLAZANDONOS NOS CONOCEROS MEJOR
- Sesión 7: NOS PROFESIONAMOS
- Sesión 8: EL RETO UN DIA SIN MOVIL
- Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS
- Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO
- Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR
- Sesión 12: NUESTRO LOGO
- Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO

### Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA

Instrucciones **Discusión**

Discusión

[Suscribirse](#)

Publicaciones

No hay publicaciones todavía.

Contacto Español Soportado por NEO LMS

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Emma B

Progreso 28%

1. ACTIVIDADES EN FAMILIA


- ✓ Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA
- ✓ Sesión 2: NUESTRO TIEMPO
- Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS
- Sesión 4: METAS DE FUTURO
- ✓ Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR
- ✓ ENCUESTA SOBRE EL AULA VIRTUAL
- Sesión 6: EMPLAZANDONOS NOS CONOCEROS MEJOR
- Sesión 7: NOS PROFESIONAMOS
- Sesión 8: EL RETO UN DIA SIN MOVIL
- Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS
- Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO
- Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR
- Sesión 12: NUESTRO LOGO
- Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO

### Sesión 2: NUESTRO TIEMPO

Instrucciones **Presentaciones**

Instrucciones

**Tarea de la sesión 2**  
de GITEC - Universidad de las Islas



00:23 vimeo

1. Encontrar un momento en que estéis todos juntos (la cena, por ejemplo)
2. Hablar sobre las cosas buenas del día, anécdotas...

**Tarea**

- 📄 Tipo: Test
- 🕒 Comenzar: 27 Ene
- 📅 Fecha límite: 14 Mar
- ❌ No se permiten más presentaciones

**Comentario del Profesor**

**Presentación** detalles

Enviado: 11 Feb, 6:24 pm  
 Tiempo tomado: 2 m, 18 s.  
 Intentos: 2  
 Intentos máximos: 2  
 Permitir entregas fuera de plazo: ✓

**Comentarios**

Presentación 1 @ 7:05 pm 10 Feb 2021  
 Presentación 2 @ 6:24 pm 11 Feb 2021

**B / U / I / L / E / A / S**

Publicar

Contacto Español Soportado por NEO LMS

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR ERRRO G

Progreso 28%

1. ACTIVIDADES EN FAMILIA

- ✓ Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA
- ✓ Sesión 2: NUESTRO TIEMPO
- Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS
- Sesión 4: METAS DE FUTURO
- Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR
- ✓ ENCUESTA SOBRE EL ALA VIRTUAL
- Sesión 6: COMUNICACIONES/ NOS CONECTAMOS MEJOR
- Sesión 7: NOS PROTEJEMOS
- Sesión 8: EL RETO: UN DÍA SIN MOVIL
- Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS
- Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO
- Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR
- Sesión 12: NUESTRO LOGRO
- Sesión 13: AFRONTAR EL ENFREDO

Sesión 2: NUESTRO TIEMPO

Instrucciones Presentaciones

3. Esta actividad la podrás hacer tantas ocasiones como puedas.

4. Rellenad el cuestionario de abajo a la izquierda



Nota para los padres: recordad la importancia de recompensar la conducta positiva, cuando vuestro hijo/a haga o diga algo que os guste.

Ejemplos de "recompensas sociales"	
Jaime, me gustó la manera en que jugaste con tu hermana pequeña cuando se puso a llorar	Gracias por ayudar a tu padre a limpiar el coche, María

Tarea

- Tipo: Test
- Comenzar: 27 Ene
- Fecha límite: 14 Mar
- No se permiten más presentaciones

Comentario del Profesor

Presentación [detalles](#)

Enviado: 11 Feb, 6:24 pm  
Tiempo tomado: 2 m, 18 s.  
Intentos: 2  
Intentos máximos: 2  
Permitir entregas fuera de plazo: ✓

Comentarios

Presentación 1 @ 7:02 pm 10 Feb 2021

Presentación 2 @ 6:24 pm 11 Feb 2021

B / I / U / L / P / M / E

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR ERRRO G

Progreso 28%

1. ACTIVIDADES EN FAMILIA

- ✓ Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA
- ✓ Sesión 2: NUESTRO TIEMPO
- Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS
- Sesión 4: METAS DE FUTURO
- Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR
- ✓ ENCUESTA SOBRE EL ALA VIRTUAL
- Sesión 6: COMUNICACIONES/ NOS CONECTAMOS MEJOR
- Sesión 7: NOS PROTEJEMOS
- Sesión 8: EL RETO: UN DÍA SIN MOVIL
- Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS
- Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO
- Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR
- Sesión 12: NUESTRO LOGRO
- Sesión 13: AFRONTAR EL ENFREDO

Sesión 2: NUESTRO TIEMPO

Instrucciones Presentaciones

Ejemplos de "recompensas sociales"	
Jaime, me gustó la manera en que jugaste con tu hermana pequeña cuando se puso a llorar	Gracias por ayudar a tu padre a limpiar el coche, María



Programa de Competencia Familiar (PCF) 12-16

Este test no tiene restricción de tiempo, es posible hacer una pausa y continuar en cualquier momento. Si usted cancela el test, sus respuestas serán eliminadas y no contarán como enviadas.

[Retornar cuestionario](#)

Tarea

- Tipo: Test
- Comenzar: 27 Ene
- Fecha límite: 14 Mar

Comentario del Profesor

Presentación [detalles](#)

Enviado: 11 Feb, 6:24 pm  
Tiempo tomado: 2 m, 18 s.  
Intentos: 2  
Intentos máximos: 5  
Permitir entregas fuera de plazo: ✓

Comentarios

Presentación 1 @ 7:02 pm 10 Feb 2021

Presentación 2 @ 6:24 pm 11 Feb 2021

B / I / U / L / P / M / E

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Progreso 28%

ACTIVIDADES EN FAMILIA

Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS

Instrucciones

Instrucciones



1. Haréis una lista en común
2. Pensar en comportamientos que os gustaría que cambiaran
3. Pensar en recompensas para cuando se dé un progreso.

Tarea

- Tipo: Test
- Comenzar: 27 Ene
- Fecha límite: 21 Mar

Comentario del Profesor

Presentación

Enviado: Pausado

Intentos: 0

Intentos máximos: 2

Permitir entregas fuera de plazo: X

Comentarios

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Progreso 28%

ACTIVIDADES EN FAMILIA

Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS

Instrucciones

1. Haréis una lista en común
2. Pensar en comportamientos que os gustaría que cambiaran
3. Pensar en recompensas para cuando se dé un progreso.

Ejemplo de la lista:

 **Lista**

Cosas que os gustaría que nuestros hijos/as hicieran (para las cosas, comportamiento...)

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-

Recompensas (puede haber más de una y no deben ser recompensas materiales) para cuando los hagan y consecuencias cuando no las cumplan.

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-

Tarea

- Tipo: Test
- Comenzar: 27 Ene
- Fecha límite: 21 Mar

Comentario del Profesor

Presentación

Enviado: Pausado

Intentos: 0

Intentos máximos: 2

Permitir entregas fuera de plazo: X

Comentarios

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Progreso 28%

ACTIVIDADES EN FAMILIA

Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS

Instrucciones

Recordad que deben ser cosas muy concretas como:

- "recoger la mesa"
- "cerrar bien la puerta"
- "hacer la cama"
- No vale decir cosas como "portarse bien".

4. Hacerlo primero con boli y papel

5. Al acabar de hablarlo podéis rellenar el cuestionario que está abajo a la izquierda.

Programa de Competencia Familiar (PCF) 13-16

Este test no tiene restricción de tiempo, es posible hacer una pausa y continuar en cualquier momento.

Reanudar la prueba

Tarea

Tipo: Test

Comenzar: 27 Ene

Fecha límite: 21 Mar

Comentario del Profesor

Presentación

Enviado: Pausado

Intentos: 0

Intentos máximos: 2

Permitir entregas fuera de plazo: X

Comentarios

B / I / U / L / A / B / C / E

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Progreso 28%

ACTIVIDADES EN FAMILIA

Sesión 4: METAS DE FUTURO

Instrucciones

Instrucciones

1. Los padres deberéis escuchar atentamente, preguntar de vez en cuando, no interrumpir y recompensar.

2. Los hijos/as responderéis:

Tarea

Tipo: Espacio en la nube para subir archivos

Comenzar: 28 Ene

Fecha límite: 4 Abr

Comentario del Profesor

Presentación

Intentos: 0

Intentos máximos: 2

Permitir entregas fuera de plazo: ✓

Comentarios

B / I / U / L / A / B / C / E

Publicar



PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Progreso 28%

Actividades en Familia

Sesión 4: METAS DE FUTURO

Instrucciones

2. Los hijos/as responderéis:

- ¿Cuáles son tus metas?
- ¿Qué quieres ser y hacer en un futuro?
- ¿Qué os gustaría ser o hacer cuando tengáis 10 años más?
- ¿En qué os gustaría convertirlos?

3. Realicéis, junto vuestros padres, un póster o un video que represente vuestras metas de futuro.

4. Luego subireis aquí abajo a la izquierda el video o foto del poster para ver el resultado

- Piensa en hablar sobre:

- trabajo/profesión
- estudios
- tiempo libre y ocio
- relaciones
- salud y forma física

Si optate por hacer un pósterinfografía podéis hacerlo en papel o si lo preferís con Canva: <https://www.canva.com/>

Si no sabéis utilizar Canva, os dejamos un tutorial a continuación:

Tarea

Tipo: Espacio en la nube para subir archivos

Comenzar: 28 Ene

Fecha límite: 4 Abr

Comentario del Profesor

Presentación

Intentos: 0

Intentos máximos: 2

Permitir entregas fuera de plazo: ✓

Comentarios

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Progreso 28%

Actividades en Familia

Sesión 4: METAS DE FUTURO

Instrucciones

Aquí tenéis un ejemplo del póster que tenéis que crear junto a vuestros padres:

De mayor quiero ser...

Deporte

Me gustaría hacer yoga dos veces por semana

Formar una familia

Creo que no quiero tener hijos en un futuro pero no lo descarto

Amistades

Me veo manteniendo mis amigos de ahora y haciendo de nuevos en el trabajo

Trabajo

Quiero trabajar en una empresa como Google que me permita ser creativa y hacer

Tarea

Tipo: Espacio en la nube para subir archivos

Comenzar: 28 Ene

Fecha límite: 4 Abr

Comentario del Profesor

Presentación

Intentos: 0

Intentos máximos: 2

Permitir entregas fuera de plazo: ✓

Comentarios

Publicar



PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

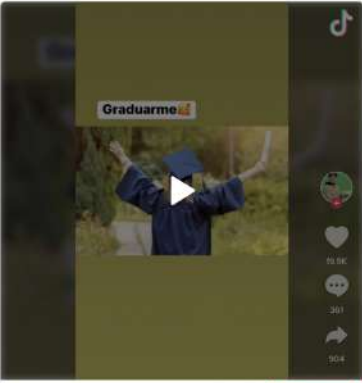
Progreso 28%

Actividades en Familia

Sesión 4: METAS DE FUTURO

Instrucciones

A continuación, un ejemplo de la tarea hecha en Tiktok.



View all 361 comments

@jess\_sa03  
#coreadelsur #seromazo Estas son mis metas a cumplir! Cuéntennell, ¿Cuáles son las tuyas?!

What If (I Told You I Like You) - Johnny Orlando & Mackenzie Ziegler

Tarea

Tipo: Espacio en la nube para subir archivos

Comenzar: 28 Ene

Fecha límite: 4 Abr

Comentario del Profesor

Presentación

Intentos: 0

Intentos máximos: 2

Permitir entregas fuera de plazo: ✓

Comentarios

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Progreso 28%

Actividades en Familia

Sesión 4: METAS DE FUTURO

Instrucciones



View all 361 comments

@jess\_sa03  
#coreadelsur #seromazo Estas son mis metas a cumplir! Cuéntennell, ¿Cuáles son las tuyas?!

What If (I Told You I Like You) - Johnny Orlando & Mackenzie Ziegler



Programa de Competencia Familiar (PCF) 12-16

Preparar respuestas

Tarea

Tipo: Espacio en la nube para subir archivos

Comenzar: 28 Ene

Fecha límite: 4 Abr

Comentario del Profesor

Presentación

Intentos: 0

Intentos máximos: 2

Permitir entregas fuera de plazo: ✓


Comentarios

Publicar

[https://www.tiktok.com/@jess\\_sa03/video/6864312921862737154?referer\\_url=https%3A%2F%2Fpct1216.neolms.eu%2F&referer\\_video\\_id=6864312921862737154](https://www.tiktok.com/@jess_sa03/video/6864312921862737154?referer_url=https%3A%2F%2Fpct1216.neolms.eu%2F&referer_video_id=6864312921862737154)


Contacto Español Soperado por NEO LMS

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR



A continuación, un ejemplo de la tarea hecha en Tiktok.

[@ess\\_9a03](#)  
[@corredorleisur @seremozi](#) ♥Estas son mis metas a cumplir Cuéntenme!! ¿Cuáles son las tuyas?♥  
[#WhatIfIToldYouILikeYou](#) -Johnny Orlando & Mackenzie Ziegler



Programa de Competencia Familiar (PCF) 12-16

Tu respuesta

Seleccione los archivos para subir y, a continuación, seleccione una de las opciones de Guardar. El tamaño total máximo de los archivos es de 30 MB.

+ Adjuntar archivos

+ Guardar y enviar + Guardar pero no enviar todavía

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS

Pregunta 1 de 4 0 Puntos

Estado

- Pausa
- Instrucciones automáticas

Preguntas

- Pregunta 1
- Pregunta 2
- Pregunta 3
- Pregunta 4
- Fin del cuestionario

Comenzar

Tareas

Recursos

Profesora

Estudiantes

Chat

Mis Clases

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Escribid a continuación:

Cuando mi hija o hijo haga... (Tenéis que añadir una conducta que sea positiva)

Tendrá la recompensa de... (Aqui tenéis que añadir una recompensa que no sea material)

Contestar con texto y/o adjuntar archivos:

+ Add attachments

Continuar >

**PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR** Emma G

### Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS

**Fin del cuestionario**  
 Has llegado al final; haz clic en "Terminado" para completar y calificar la prueba.  
 Puedes revisar tus respuestas más abajo y hacer click en el botón Respuesta de aquellas que estén sin responder.

**Terminado**

**Pregunta 1**  
 ✎ **Escribid a continuación:**  
 Cuando mi hija o hijo haga... (Tenéis que añadir una conducta que sea positiva)  
 Tendrá la recompensa de... (Aqui tenéis que añadir una recompensa que no sea material)  
 Respuesta: [ningunos]  
 ✎ Editar

**Pregunta 2**  
 ✎ **Escribid a continuación otro ejemplo:**  
 Cuando mi hija o hijo haga... (Tenéis que añadir una conducta que sea positiva)  
 Tendrá la recompensa de... (Aqui tenéis que añadir una recompensa que no sea material)  
 Respuesta: [ningunos]  
 ✎ Editar

**Pregunta 3**  
 ✎ **Escribid a continuación otro ejemplo:**  
 Cuando mi hija o hijo haga... (Tenéis que añadir una conducta que sea positiva)  
 Tendrá la recompensa de... (Aqui tenéis que añadir una recompensa que no sea material)  
 Respuesta: [ningunos]  
 ✎ Editar

**Estado**

⏸ Pause

⚙ Instrucciones automáticas

---

**Preguntas**

- Pregunta 1
- Pregunta 2
- Pregunta 3
- Pregunta 4
- 🟢 Fin del cuesti...

**PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR** Emma G

### ACTIVIDADES EN FAMILIA

Progreso 28% Continuar >

**Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR** Instrucciones Discusión

**Instrucciones**

**Tarea**

- 📌 Tipo: Discusión
- 📅 Comenzar: 28 Ene
- 📅 Fecha límite: 31 May

Comentario del Profesor

Presentación detalles

Has realizado 1 aportaciones en 1 hilos de discusión.  
 Permitir entregas fuera de plazo: ✕


Comentarios

Presentación 1 @ 1:54 pm 18 Feb 2021

**B** /  */  /  **/***

Publicar

**Tarea de la sesión 5**  
de Emma



00:37 vimeo

1. Mirar video Youtube Rewind 2020
2. Los jóvenes tenéis que explicar las...



PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR 🔍 Errores 6

Progreso 28%

1. ACTIVIDADES EN FAMILIA

- ✓ Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA
- ✓ Sesión 2: NUESTRO TIEMPO
- Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS
- Sesión 4: METAS DE FUTURO
- Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR
- ✓ ENCUESTA SOBRE EL ALA VIRTUAL
- Sesión 6: COMENZAMOS A NOS CONOCER MEJOR
- Sesión 7: NOS PROBLEMAS
- Sesión 8: EL RETO UN DÍA EN MOVIL
- Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS
- Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO
- Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR
- Sesión 12: NUESTRO LOGO
- Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO

Actividades en Familia: Sesión 5. COMUNICAR PARA COMPARTIR

Instrucciones Discusión

2. Los jóvenes tenéis que explicar las personas que salen y las referencias que salen a vuestros padres.

3. También podéis mostrar a vuestros padres vuestro videojuego preferido o el youtuber que más os gusta, explicar qué representa para vosotros y comentar juntos sus contenidos.



Tarea

- 📌 Tipo: Discusión
- 📅 Comenzar: 28 Ene
- 📅 Fecha límite: 31 May

Comentario del Profesor


Presentación [detalles](#)

Has realizado 1 aportaciones en 1 hijos de discusión.

Permitir entregas fuera de plazo: ✕

Comentarios

Presentación 1 @ 1:54 pm 18 Feb 2021

**B** / *I* / U /  /  /  / 

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR 🔍 Errores 6

Progreso 28%

1. ACTIVIDADES EN FAMILIA

- ✓ Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA
- ✓ Sesión 2: NUESTRO TIEMPO
- Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS
- Sesión 4: METAS DE FUTURO
- Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR
- ✓ ENCUESTA SOBRE EL ALA VIRTUAL
- Sesión 6: COMENZAMOS A NOS CONOCER MEJOR
- Sesión 7: NOS PROBLEMAS
- Sesión 8: EL RETO UN DÍA EN MOVIL
- Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS
- Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO
- Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR
- Sesión 12: NUESTRO LOGO
- Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO

Actividades en Familia: Sesión 5. COMUNICAR PARA COMPARTIR

Instrucciones Discusión



4. Al acabar, los padres y madres tendrán que comentar lo que les han explicado sus hijos y hijas y lo que han aprendido sobre sus gustos en el foro de aquí abajo a la izquierda.




Programa de Competencia Familiar (PCF) 12-16

Participar en el foro

Tarea

- 📌 Tipo: Discusión
- 📅 Comenzar: 28 Ene
- 📅 Fecha límite: 31 May

Comentario del Profesor

Presentación [detalles](#)

Has realizado 1 aportaciones en 1 hijos de discusión.

Permitir entregas fuera de plazo: ✕

Comentarios


Presentación 1 @ 1:54 pm 18 Feb 2021

**B** / *I* / U /  /  /  / 

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

que comentar lo que les han explicado sus hijos y hijas y lo que han aprendido sobre sus gustos en el foro de aquí abajo a la izquierda.



Programa de Competencia Familiar (PCF) 12-16

Párrafo - RobotoLightNew - 12pt

Suscribirse a esta cadena de discusión

Enviar


PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

ACTIVIDADES EN FAMILIA

ENCUESTA SOBRE EL AULA VIRTUAL

A continuación tenéis el enlace a la encuesta de usabilidad del aula virtual para hacer juntos:

<https://es.surveymonkey.com/r/PZGNDX5>




→ Recurso web

- 1. ACTIVIDADES EN FAMILIA
  - Sección 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA
  - Sección 2: NUESTRO TIEMPO
  - Sección 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS
  - Sección 4: METAS DE FUTURO
  - Sección 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR
  - Sección 6: ENCUESTA SOBRE EL AULA VIRTUAL
  - Sección 7: COMIENZAMOS A CONOCERME MEJOR
  - Sección 8: NOS PROFESIONAMOS
  - Sección 9: EL RETO: LA LÍNEA EN MOVIL
  - Sección 10: RESOLVER PROBLEMAS
  - Sección 11: EL CONSENTIMIENTO
  - Sección 12: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR
  - Sección 13: NUESTRO LOGO
  - Sección 14: APRENTIZAJE DEL EMPAQUE

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Emme G

ACTIVIDADES EN FAMILIA Continuar

Sesión 6: COMUNICÁNDONOS, NOS CONOCEMOS MEJOR

Instrucciones Discusión

Instrucciones

Tarea de la sesión 6 de Emme



1. Los padres y madres explicaréis y mostraréis a vuestros hijos e hijas algo que os guste (película, libro, ...)

Tarea

- Tipo: Discusión
- Comenzar: 4 Feb
- Fecha límite: 2 Jun

Comentario del Profesor

Presentación

✗ Aún no ha publicado nada.  
Permitir entregas fuera de plazo: ✗

Comentarios

B I U L T P

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Emme G

ACTIVIDADES EN FAMILIA Continuar

Sesión 6: COMUNICÁNDONOS, NOS CONOCEMOS MEJOR

Instrucciones Discusión

2. Los hijos/as subireis al **forum de aqui abajo a la izquierda**, el video de una canción, de una peli, carátula del libro... que los padres y madres hayáis comentado.

3. Junto al video que cuelgan los jóvenes han de hacer 3 aportaciones en el foro acerca de lo que han aprendido sobre los gustos de su padre y su madre, el porqué les gusta, que les hace sentir...

Programa de Competencia Familiar (PCF) 12-16

Participar en el foro

Tarea

- Tipo: Discusión
- Comenzar: 4 Feb
- Fecha límite: 2 Jun

Comentario del Profesor

Presentación

✗ Aún no ha publicado nada.  
Permitir entregas fuera de plazo: ✗

Comentarios

B I U L T P

Publicar



PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Actividades en Familia


1. ACTIVIDADES EN FAMILIA

- ✓ Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA
- ✓ Sesión 2: NUESTRO TIEMPO
- Sesión 3: RESPONSABILIDADES/CONCIENCIA
- Sesión 4: METAS DE FUTURO
- ✓ Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR
- ✓ ENCUESTA SOBRE EL AULA VIRTUAL
- Sesión 6: COMUNICACIONES NOS CONOCIEMOS MEJOR
- Sesión 7: NOS PROTEGEMOS
- Sesión 8: EL RETO: UN DÍA SIN MÓVIL
- Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS
- Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO
- Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR
- Sesión 12: NUESTRO LOGO
- Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO

Sesión 7: NOS PROTEGEMOS

Instrucciones

Tarea de la sesión 7 de Emma



1. Pensar formas de proteger a vuestros hijos y hijas frente al alcohol y otras drogas.

2. A continuación, abajo a la izquierda,

Tarea

- Tipo: Test
- Comenzar: 1 Feb
- Fecha límite: 4 Jun

Comentario del Profesor

Su última entrega se utiliza

Presentación

Enviado: Pausado

Intentos: 0

Intentos máximos: 1

Permitir entregas fuera de plazo: ✓

Comentarios

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Actividades en Familia

1. ACTIVIDADES EN FAMILIA

- ✓ Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA
- ✓ Sesión 2: NUESTRO TIEMPO
- Sesión 3: RESPONSABILIDADES/CONCIENCIA
- Sesión 4: METAS DE FUTURO
- ✓ Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR
- ✓ ENCUESTA SOBRE EL AULA VIRTUAL
- Sesión 6: COMUNICACIONES NOS CONOCIEMOS MEJOR
- Sesión 7: NOS PROTEGEMOS
- Sesión 8: EL RETO: UN DÍA SIN MÓVIL
- Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS
- Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO
- Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR
- Sesión 12: NUESTRO LOGO
- Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO

Sesión 7: NOS PROTEGEMOS

Instrucciones

Hijos y niñas tienen al alcohol y otras drogas.

2. A continuación, abajo a la izquierda, debéis rellenar juntos el cuestionario sobre Estrategias de Protección Familiar.

3. En el cuestionario marcad la palabra **Sí** si creéis que son las fortalezas que tenéis vuestra familia y marcad **NO** si es lo que desearíais.



Programa de Competencia Familiar (PCF) - 12-16

Este test no tiene restricción de tiempo, es posible hacer una pausa y continuar en cualquier momento. Si usted cancela el test, sus respuestas serán eliminadas y no contarán como enviado.

➔ Reanudar la prueba

Tarea

- Tipo: Test
- Comenzar: 1 Feb
- Fecha límite: 4 Jun

Comentario del Profesor

Su última entrega se utiliza

Presentación

Enviado: Pausado

Intentos: 0

Intentos máximos: 1

Permitir entregas fuera de plazo: ✓

Comentarios

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Sesión 7: NOS PROTEGEMOS

Pregunta 1 de 14 1 Punto

Nos mantenemos en contacto con parientes que no son de nuestro círculo inmediato.

Seleccione la respuesta correcta:

Sí

No

Continuar >

Estado

- Pausa
- Cancelar
- Instrucciones automáticas

Preguntas

- Pregunta 1
- Pregunta 2
- Pregunta 3
- Pregunta 4
- Pregunta 5
- Pregunta 6
- Pregunta 7
- Pregunta 8
- Pregunta 9
- Pregunta 10

Comenzar

Tareas

Recursos

Profesores

Estudiantes

Chat

Mis Clases

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Sesión 7: NOS PROTEGEMOS

Pregunta 2 de 14 1 Punto

Tenemos encuentros familiares regularmente.

Seleccione la respuesta correcta:

Sí

No

< Previo

Continuar >

Estado

- Pausa
- Cancelar
- Instrucciones automáticas

Preguntas

- Pregunta 1
- Pregunta 2
- Pregunta 3
- Pregunta 4
- Pregunta 5
- Pregunta 6
- Pregunta 7
- Pregunta 8
- Pregunta 9
- Pregunta 10

Comenzar

Tareas

Recursos

Profesores

Estudiantes

Chat

Mis Clases

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

**PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR**

**Fin del cuestionario**

Has llegado al final, haz clic en "Terminado" para completar y calificar la prueba. A continuación puedes revisar tus respuestas y hacer clic en Editar si quieres cambiar alguna de ellas.

**Terminado**

**Pregunta 1**  
 Nos mantenemos en contacto con parientes que no son de nuestro círculo inmediato.  
**Respuesta:** [ningunos]  
 Editar

**Pregunta 2**  
 Tenemos encuentros familiares regularmente.  
**Respuesta:** [ningunos]  
 Editar

**Pregunta 3**  
 Dividimos las tareas de la casa entre los miembros.  
**Respuesta:** [ningunos]  
 Editar

**Pregunta 4**  
 Tenemos reglas para cada hijo sobre la hora de volver a casa.  
**Respuesta:** [ningunos]  
 Editar

**Pregunta 5**  
 Hablamos sobre nuestras pautas relacionadas con la escuela, el alcohol, tabaco y drogas.  
**Respuesta:** [ningunos]  
 Editar

**Estado**  
 Pausa  
 Cancelar  
 Instrucciones automáticas

**Preguntas**  
 Pregunta 6  
 Pregunta 7  
 Pregunta 8  
 Pregunta 9  
 Pregunta 10  
 Pregunta 11  
 Pregunta 12  
 Pregunta 13  
 Pregunta 14  
 Fin del cuestionario

**PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR**

**Pregunta 6**  
 Animamos y apoyamos el trabajo de la escuela con...  
**Respuesta:** [ningunos]  
 Editar

**Pregunta 7**  
 Celebramos los esfuerzos de nuestra familia y de todos sus miembros.  
**Respuesta:** [ningunos]  
 Editar

**Pregunta 8**  
 Nos mantenemos en contacto sobre dónde y cuándo están los miembros de la familia.  
**Respuesta:** [ningunos]  
 Editar

**Pregunta 9**  
 Hablamos sobre sueños y metas propias y de nuestros hijos y nuestra familia.  
**Respuesta:** [ningunos]  
 Editar

**Pregunta 10**  
 Vamos a actividades escolares como juegos o actuaciones, como una familia.  
**Respuesta:** [ningunos]  
 Editar

**Pregunta 11**  
 Mantenemos costumbres familiares y tradiciones como...  
**Respuesta:** [ningunos]  
 Editar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Respuesta: [ningunos]

Editar

Pregunta 10

Vamos a actividades escolares como juegos o actuaciones, como una familia.

Respuesta: [ningunos]

Editar

Pregunta 11

Mantenemos costumbres familiares y tradiciones como...

Respuesta: [ningunos]

Editar

Pregunta 12

Comemos juntos como una familia, como mínimo una vez a la semana.

Respuesta: [ningunos]

Editar

Pregunta 13

Pasamos algo de nuestro tiempo libre juntos como familia haciendo cosas que nos gustan.

Respuesta: [ningunos]

Editar

Pregunta 14

Hablamos sobre temas relacionados con las relaciones afectivo-sexuales.

Respuesta: [ningunos]

Editar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

ACTIVIDADES EN FAMILIA


Progreso 28%

Previo

Sesión 8: EL RETO: UN DIA SIN MÓVIL

Instrucciones

Instrucciones



1. Decidiréis una actividad con la familia en la que nadie llevará móvil (a no se que se este esperando una llamada importante).

2. El día de la actividad, guardaréis los teléfonos en una caja y anotaréis a qué hora acaba el reto.

Tarea

Tipo: Encuesta

Comenzar: 4 Feb

Fecha límite: 2 Jun

Comentario del Profesor

Presentación

Enviado: Pausado

Intentos: 0

Intentos máximos: 3

Permitir entregas fuera de plazo: X

Comentarios

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Envío 6

Progreso 28% ← Inicio ACTIVIDADES EN FAMILIA Continuar >

1. ACTIVIDADES EN FAMILIA

- ✓ Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA
- ✓ Sesión 2: NUESTRO TIEMPO
- > Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS
- > Sesión 4: METAS DE FUTURO
- > Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR
- ✓ Encuesta sobre el aula virtual
- > Sesión 6: COMUNICANDONOS NOS CONOCIEMOS MEJOR
- > Sesión 7: NOS PROTEJEMOS
- > **Sesión 8: EL RETO: UN DÍA SIN MÓVIL**
- > Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS
- > Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO
- > Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR
- > Sesión 12: NUESTRO LOGO
- > Sesión 13: AFRONTAR EL ENGAÑO

Sesión 8: EL RETO: UN DÍA SIN MÓVIL

Instrucciones

1. Decidiréis una actividad con la familia en la que nadie llevará móvil (a no se que se esté esperando una llamada importante).
2. El día de la actividad, guardaréis los teléfonos en una caja y anotaréis a qué hora acaba el reto.
3. Después de todo un día sin móvil, hacéis una reunión familiar y revisad las reglas familiares en relación al uso razonable de las tecnologías digitales.
4. Finalmente, rellenaréis la encuesta de aquí abajo a la izquierda.



Programa de Competencia Familiar (PCF) 12-16

[Retornar la encuesta](#)

Tarea

- 📌 Tipo: Encuesta
- 📅 Comenzar: 4 Feb
- 📅 Fecha límite: 2 Jun

Comentario del Profesor

Presentación

Enviado: Pausado  
Intentos: 0  
Intentos máximos: 3  
Permitir entregas fuera de plazo: ✖

Comentarios

**B** / *I* / U / ~~ABC~~ / / /

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Envío 6

Sesión 8: EL RETO: UN DÍA SIN MÓVIL

Pregunta 1 de 6

¿Habéis logrado el reto?

Seleccionar uno:

- Sí
- No

[Continuar >](#)

Estado

- 🟢 Pausa
- 🔴 Cancelar
- 🔵 Instrucciones automáticas

Preguntas

- 🟢 Pregunta 1
- ⚪ Pregunta 2
- ⚪ Pregunta 3
- ⚪ Pregunta 4
- ⚪ Pregunta 5
- ⚪ Pregunta 6
- ⚪ Fin de la enc...

Comenzar

Temas

Recursos

Profesores

Estudiantes

Chat

Mis Clases

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Recursos  
Profesores  
Educativos  
Chat  
Mis Clases

Pregunta 1  
¿Habéis logrado el reto?  
Respuesta: Sí  
[Editar]

Pregunta 2  
¿Cuántas horas habéis conseguido estar sin el móvil?  
Respuesta: [ningunos]  
[Editar]

Pregunta 3  
¿Cuántos mensajes habéis recibido cada uno?  
Respuesta: [ningunos]  
[Editar]

Pregunta 4  
¿Qué habéis hecho mientras no teniais el móvil?  
Respuesta: [ningunos]  
[Editar]

Pregunta 5  
¿Qué habéis sentido estando lejos del móvil?  
Respuesta: [ningunos]  
[Editar]

Pregunta 6  
¿Del 1 al 10, cuánto de difícil ha sido este reto?  
Respuesta: [ningunos]  
[Editar]

Preguntas  
Pregunta 1  
Pregunta 2  
Pregunta 3  
Pregunta 4  
Pregunta 5  
Pregunta 6  
Fin de la enc...

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Progreso: 28%

1. ACTIVIDADES EN FAMILIA


Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA  
Sesión 2: NUESTRO TIEMPO  
Sesión 3: RECOMPENSAS CONSCIENTES  
Sesión 4: METAS DE FUTURO  
Sesión 5: COMUNICACIÓN PARA COMPARTIR  
Sesión 6: ENCUENTRO SOBRE EL ALICORITMO  
Sesión 7: COMIENZANDO NOS CONOCIMOS MEJOR  
Sesión 8: EL RETO LINDA SIN MÓVIL  
Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS  
Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO  
Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR  
Sesión 12: NUESTRO LOGRO  
Sesión 13: ANONCIAR EL ESTADO

ACTIVIDADES EN FAMILIA

Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS

Instrucciones

Tarea de la sesión 9 de GPEB - Universidad de las Islas



1. Dedicaréis tiempo a hablar sobre alguno de los problemas que hayáis tenido recientemente.  
2. Pensad como lo podríais solucionar.  
3. Las reglas para resolver problemas:

Tarea  
Tipo: Test  
Comenzar: 4 Feb  
Fecha límite: 3 Jun

Comentario del Profesor  
Su última entrega se utilizó

Presentación  
Enviado: Pausado  
Intentos: 0  
Intentos máximos: 2  
Permitir entregas fuera de plazo: X

Comentarios

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Entra G

Progreso 28% < Inicio ACTIVIDADES EN FAMILIA Comenzar >

**1. ACTIVIDADES EN FAMILIA**

- ✓ Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA
- ✓ Sesión 2: SELECCIÓN DE TIEMPO
- Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS
- Sesión 4: METAS DE FUTURO
- ✓ Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR
- ✓ ENCUESTA SOBRE EL ALA VIRTUAL
- Sesión 6: COMARCACIONES/NOIS CONOCIMOS MILLON
- Sesión 7: NOS PROBLEMAS
- Sesión 8: EL RETO UN DÍA SIN MOVIL
- **Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS**
- Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO
- Sesión 11: ORGANIZAMOS UN ACTIVIDAD FAMILIAR
- Sesión 12: NUESTRO LOGO
- Sesión 13: AFRONTAR EL ENFREDO

**Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS**

Instrucciones

alguno de los problemas que hayáis tenido recientemente.

2. **Pensad como lo podríais solucionar.**

3. **Las reglas para resolver problemas: son las reglas que ya conocéis y tenéis en la guía (hoja 9.1.).**

4. **Abajo a la izquierda encontrareis un cuestionario donde pondréis los problemas y las soluciones encontradas.**



**Programa de Competencia Familiar (PCF) - 12-16**

Este test no tiene restricción de tiempo, es posible hacer una pausa y continuar en cualquier momento. Si usted cancela el test, sus respuestas serán eliminadas y no contarán como enviadas.

[Reiniciar la prueba](#)

Tarea

Tipo: Test

Comenzar: 4 Feb

Fecha límite: 3 Jun

Comentario del Profesor

Su última entrega se utiliza

Presentación

Enviado: Pausado

Intentos: 0

Intentos máximos: 2

Permitir entregas fuera de plazo: ✗

Comentarios:

**B** / *I* / U / ~~ABC~~ / / /

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Entra G

**Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS**

Pregunta 1 de 4 1 Punto

Comenzar

Tareas

Recursos

Profesores

Estudiantes

Chat

Mis Clases

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Estado:

- Pausa
- Cancelar
- Instrucciones automáticas

Preguntas:

- Pregunta 1
- + Pregunta 2
- + Pregunta 3
- + Pregunta 4
- + Fin del cuestionario

Escribid otro problema:

Contestar con texto y/o adjuntar archivos:

[+ Add attachments](#)

[Continuar >](#)





**PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR** Emmis 6

Progreso 28% < Inicio ACTIVIDADES EN FAMILIA Comenzar >

**Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO**

Instrucciones



Programa de Competencia Familiar (PCF) 12-16

Este test no tiene restricción de tiempo, es posible hacer una pausa y continuar en cualquier momento. Si usted cancela el test, sus respuestas serán eliminadas y no contarán como enviado.

[Reiniciar la prueba](#)

**Tarea**

Tipo: Test

Comenzar: 4 Feb

Fecha límite: 1 Jun

**Comentario del Profesor**

Su última entrega se utiliza

**Presentación**

Enviado: Pausado

Intentos: 0

Intentos máximos: 3

Permitir entregas fuera de plazo: ✖

**Comentarios:**

B / I / U / L / E / P / A / M / G

Publicar

**PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR** Emmis 6

**Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO**

Pregunta 1 de 4 1 Punto

¿Os ha gustado?

Seleccione la respuesta correcta:

Verdadero

Falso

[Continuar >](#)

**Estado**

Pausa

Cancelar

Instrucciones automáticas

**Preguntas**

Pregunta 1

Pregunta 2

Pregunta 3

Pregunta 4

Fin del cuestionario



PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Progreso 28%

ACTIVIDADES EN FAMILIA

Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR

Instrucciones

2. Ejemplo de planning que podéis, o bien que imprimir o copiar a mano para rellenarlo.

3. Subir una foto en el espacio de la tarea aquí abajo a la izquierda.

Plan de salida familiar

OBJETIVOS DE LA SALIDA

QUIÉNES IREMOS

PRESUPUESTO DE LO QUE GASTAREMOS EN CADA COSA

Tarea

Tipo: Espacio en la nube para subir archivos

Comenzar: 1 Feb

Fecha límite: 5 Jun

Comentario del Profesor

Presentación

Intentos: 0

Intentos máximos: 3

Permitir entregas fuera de plazo: X

Comentarios

B I U T L P

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Progreso 28%

ACTIVIDADES EN FAMILIA

Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR

Instrucciones

EXPLICAR QUÉ HAREMOS

DESCRIBIR COMO

IR HACIA ALLÍ

ESTAR

VOLVER

Tarea

Tipo: Espacio en la nube para subir archivos

Comenzar: 1 Feb

Fecha límite: 5 Jun

Comentario del Profesor

Presentación

Intentos: 0

Intentos máximos: 3

Permitir entregas fuera de plazo: X

Comentarios

B I U T L P

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Erreka 6

Progreso 28% Inicio ACTIVIDADES EN FAMILIA Comenzar

Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR

Instrucciones:

DESCRIBIR COMO

IR HACIA ALLÍ	ESTAR	VOLVER
---------------	-------	--------



Programa de Competencia Familiar (PCF) 12-16

[Preparar respuesta](#)

**Tarea**

Tipo: Espacio en la nube para subir archivos

Comenzar: 1 Feb

Fecha límite: 5 Jun

---

**Comentario del Profesor**

---

**Presentación**

Intentos: 0

Intentos máximos: 3

Permitir entregas fuera de plazo:

---

**Comentarios**

B / I / U / L /

Publicar

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Erreka 6

DESCRIBIR COMO

IR HACIA ALLÍ	ESTAR	VOLVER
---------------	-------	--------



Programa de Competencia Familiar (PCF) 12-16

Tu respuesta

Seleccione los archivos para subir y, a continuación, seleccione una de las opciones de Guardar.  
El tamaño total máximo de los archivos es de 30 MB.

[Adjuntar archivos](#)

[Guardar y enviar para puntuación](#) [Guardar pero no enviar todavía](#)



PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Progreso 28%

ACTIVIDADES EN FAMILIA

### Sesión 12: NUESTRO LOGO

Instrucciones | Discusión

Discusión

+ Publicar | + Suscribirse

Publicaciones

No hay publicaciones todavía.

1. ACTIVIDADES EN FAMILIA

- ✓ Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA
- ✓ Sesión 2: MANEJO DE TIEMPO
- ✓ Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS
- ✓ Sesión 4: METAS DE FUTURO
- ✓ Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR
- ✓ ENCUESTA SOBRE EL ALA VIRTUAL
- ✓ Sesión 6: COMUNICANDONOS NOS CONOCEREMOS MEJOR
- ✓ Sesión 7: NOS PROFESAMOS
- ✓ Sesión 8: EL RETO UN DÍA SIN MOVIL
- ✓ Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS
- ✓ Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO
- ✓ Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR
- Sesión 12: NUESTRO LOGO
- Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR


Progreso 28%

ACTIVIDADES EN FAMILIA

### Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO

Instrucciones

Instrucciones



Tarea

- Tipo: Test
- Fecha límite: 5 Feb

Comentario del Profesor

Su última entrega se utiliza

Presentación

- Fuera de plazo
- Intentos: 0
- Intentos máximos: 1
- Permitir entregas fuera de plazo: ✓

Comentarios

B I U T L P

Publicar

1. En la **reunión familiar** hablaréis sobre:

- el enfado
- sus motivos

1. ACTIVIDADES EN FAMILIA

- ✓ Sesión 1: FORTALEZAS DE LA FAMILIA
- ✓ Sesión 2: MANEJO DE TIEMPO
- ✓ Sesión 3: RECOMPENSAS/CONSECUENCIAS
- ✓ Sesión 4: METAS DE FUTURO
- ✓ Sesión 5: COMUNICAR PARA COMPARTIR
- ✓ ENCUESTA SOBRE EL ALA VIRTUAL
- ✓ Sesión 6: COMUNICANDONOS NOS CONOCEREMOS MEJOR
- ✓ Sesión 7: NOS PROFESAMOS
- ✓ Sesión 8: EL RETO UN DÍA SIN MOVIL
- ✓ Sesión 9: RESOLVER PROBLEMAS
- ✓ Sesión 10: EL CONSENTIMIENTO
- ✓ Sesión 11: ORGANIZAMOS UNA ACTIVIDAD FAMILIAR
- ✓ Sesión 12: NUESTRO LOGO
- Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Errebe G

Progreso 28%

ACTIVIDADES EN FAMILIA

Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO

Instrucciones

**-sus motivos**

- la forma de manejar y expresar el enfado.

2. A continuación encontrareis un video interactivo sobre la ira, responderéis a las preguntas del video interactivo.

3. Al acabar el video realizareis el cuestionario que se encuentra aquí abajo a la izquierda.



**Tarea**

Tipo: Test

Fecha límite: 5 Feb

---

**Comentario del Profesor**

Su última entrega se utiliza

---

**Presentación**

Fuera de plazo

Intentos: 0

Intentos máximos: 1

Permitir entregas fuera de plazo: ✓

---

**Comentarios**

B / I / U / L / E / P / M / S

Publicar


PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR Errebe G


Progreso 28%

ACTIVIDADES EN FAMILIA

Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO

Instrucciones





**Programa de Competencia Familiar (PCF) 12-16**

Este test no tiene restricción de tiempo, es posible hacer una pausa y continuar en cualquier momento. Si usted cancela el test, sus respuestas serán eliminadas y no contarán como enviadas.

[Realizar el cuestionario](#)

**Tarea**

Tipo: Test

Fecha límite: 5 Feb

---

**Comentario del Profesor**

Su última entrega se utiliza

---

**Presentación**

Fuera de plazo

Intentos: 0

Intentos máximos: 1

Permitir entregas fuera de plazo: ✓

---

**Comentarios**

B / I / U / L / E / P / M / S

Publicar



PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO

Pregunta 1 de 3 1 Punto

Cómo podemos manejar el enfado

Contestar con texto y/o adjuntar archivos:

+ Add attachments

[Continuar >](#)

**Estado**

- Pausa
- Cancelar
- Instrucciones automáticas

**Preguntas**

- Pregunta 1
- Pregunta 2
- Pregunta 3
- Fin del cuesti...

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Sesión 13: AFRONTAR EL ENFADO

Fin del cuestionario

Has llegado al final; haz clic en "Terminado" para completar y calificar la prueba.  
A continuación puedes revisar tus respuestas y hacer clic en Editar si quieres cambiar alguna de ellas.

[Terminado](#)

**Pregunta 1**

✎ Cómo podemos manejar el enfado

**Respuesta:** [ningunos]

[Editar](#)

**Pregunta 2**

✎ Cómo solemos expresar el enfado

**Respuesta:** [ningunos]

[Editar](#)

**Pregunta 3**

✎ Qué conductas nos hacen enfadar

**Respuesta:** [ningunos]

[Editar](#)

**Estado**

- Pausa
- Cancelar
- Instrucciones automáticas

**Preguntas**

- Pregunta 1
- Pregunta 2
- Pregunta 3
- Fin del cuesti...



PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Estudiantes

Seleccionar todo Mensaje

- G, Emma
- g, emma
- gomila, maria antonia
- Gomila, MariaAntonia
- Uib, Gifés

Comenzar  
Tareas  
Recursos  
Profesores  
Estudiantes  
Chat  
Mis Clases  
PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Profesores

Seleccionar todo Mensaje

- Uib, Gifés

Comenzar  
Tareas  
Recursos  
Profesores  
Estudiantes  
Chat  
Mis Clases  
PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Chat

Presione sobre una sala de chat para unirse a la conversación.

Comenzar

Tareas

Recursos


Profesores

Estudiantes

Chat

Mis Clases

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR



Chat de dudas de las 18:00-20:00h

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Lecciones Noticias Calendario

Lecciones

Las lecciones y las secciones pueden ser realizadas en cualquier orden.

Admin

Comenzar

Tareas

Domino

Recursos

Estudiantes

Profesores

Juegos

Asistencia

Foros

Chat

Automatizaci...

Mis Clases

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Estadísticas + Añadir

Seleccionar todo Actual Eliminar

Actividad


- Emma G Tarea revisada Sesión 13: AF...
- Emma G Tarea revisada Sesión 12: NU...
- Emma G Tarea revisada Sesión 11: OR...

Admin

- Estilo: instructor 26 Ene 2021 - 31 Jul 2021
- Catálogo: página configurar
- Publicado: no publicar
- No se necesita código de acceso
- Inscripción: abierto cerrar
- Desbloqueo: cerrar
- Creador: Gifes UB
- Etiquetas: ningunos +

Anuncios

- Ningunos



1. ACTIVIDADES EN FAMILIA

Aquí se encuentran las tareas semanales para hacer toda la familia junta.

14 secciones

Today: < | >

Semana Mes Orden del día

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
31	1	2	3	4	5 Fecha límite Sesión 2: AFRONTAR EL ENFRENO	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	1	2	3	4	5	6

Calendarios:

- Centro
- Personal
- PROGRAMA DE COMPET...

Mis Clases

PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Compartir

Feb 2021

Today: < | >

Semana Mes Orden del día

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
31	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	1	2	3	4	5	6

Calendarios:

- Centro
- Personal
- PROGRAMA DE COMPET...

Mis Clases

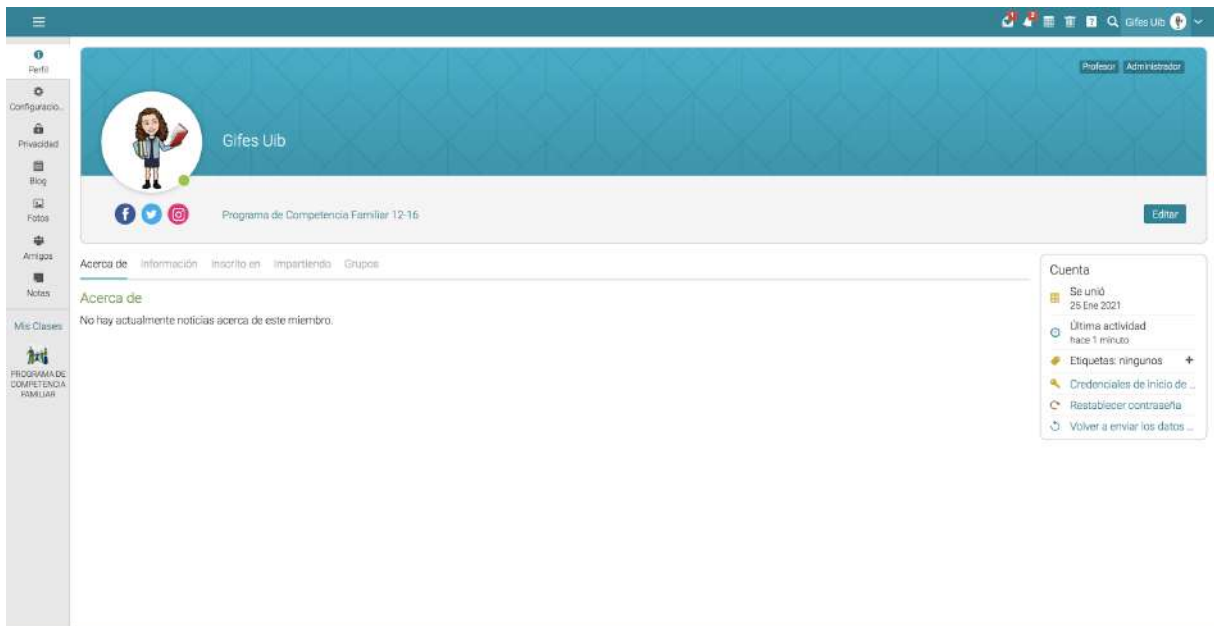
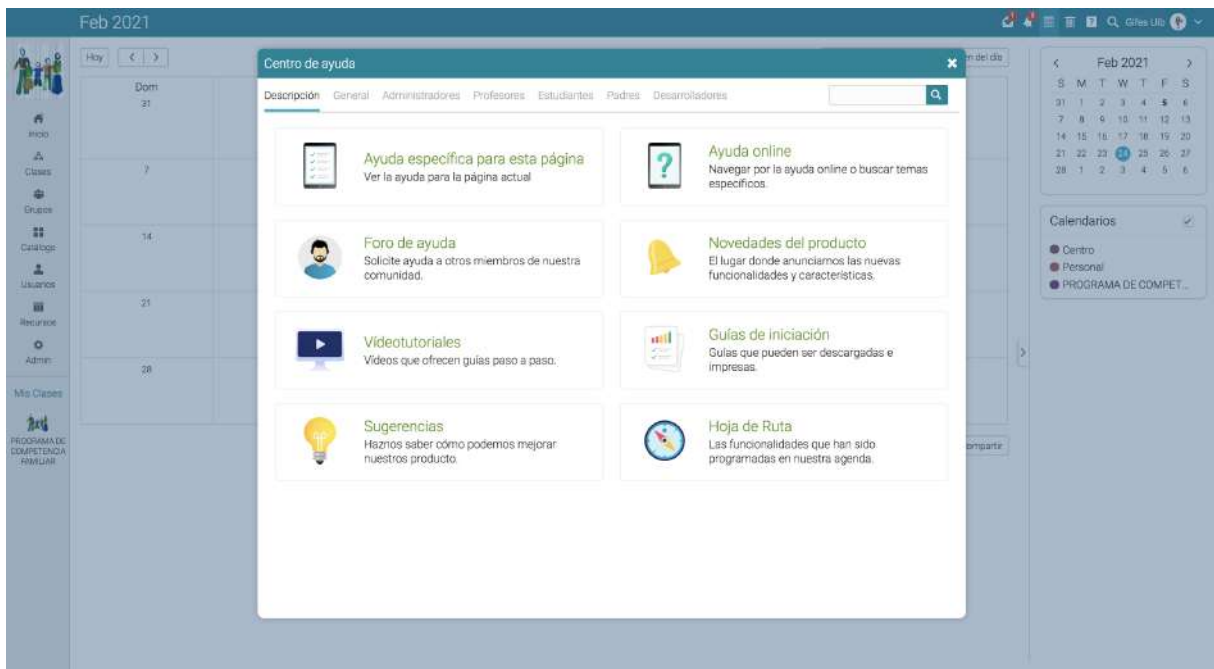
PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR

Compartir

**Papelera**

La papelera puede contener actualmente clases, lecciones, tareas y páginas borradas. Los elementos borrados son eliminados automáticamente y permanentemente después de 30 días.

Item	Eliminado
<input type="checkbox"/> Sesión 2 NUESTRO TIEMPO PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR	27 Ene
<input type="checkbox"/> Sesión 1 FORTALEZAS DE LA FAMILIA PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR	29 Ene
<input type="checkbox"/> Sesión 2 NUESTRO TIEMPO PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR	27 Ene
<input type="checkbox"/> Sesión 3: METAS DE FUTURO PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR	29 Ene
<input type="checkbox"/> TAREAS PARA LOS PADRES Y MADRES PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR	1 Feb
<input type="checkbox"/> TAREAS PARA HACER LOS HIJOS Y HIJAS PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR	1 Feb
<input type="checkbox"/> Test de la sesión 2 PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR	29 Ene
<input type="checkbox"/> m PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR	5 Feb
<input type="checkbox"/> ¿Qué opinas sobre el aula virtual? PROGRAMA DE COMPETENCIA FAMILIAR	16 Feb



- Anexo 6: Enlace a la presentación visual del trabajo fin de grado

[https://www.canva.com/design/DAEkMs7Nqlc/BBN6e0YjwsKRbYIKxBBobA/view?utm\\_content=DAEkMs7Nqlc&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAEkMs7Nqlc/BBN6e0YjwsKRbYIKxBBobA/view?utm_content=DAEkMs7Nqlc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton)