

COMPRESIÓN LECTORA NIVEL I



1. Características generales.
2. Instalación.
3. Objetivo.
4. Contenido.
5. Ventajas para el profesor.
6. Ventajas para el profesor itinerante.
7. Ventajas para el alumno.
8. Ejemplos de ejercicios.
9. Los alumnos. Opciones.
10. Configuración. Opciones.
11. Trabajar una serie de ejercicios. Opciones.
12. La evaluación individual y comparativa.
 - Informe de la evaluación individual.
 - Informe de la evaluación del grupo de alumnos.
13. Reposición de programas perdidos.
14. Empezar a trabajar.
15. Premiar el esfuerzo del alumno.
16. Actualización.
17. Presentación del texto y el Semáforo de Control.
18. Atención a alumnos con N.E.E.
19. Cómo obtener fotos de los alumnos.

1. Características generales

Funciona bajo Windows XP, Vista y W7 con conexión a Internet.

Se entrega en un cd o se descarga de la web de Aquari.

Se actualiza por internet.

Para su correcto funcionamiento, el antivirus y/o cortafuegos no deben limitar la conexión a internet.

2. Instalación

Se instala mediante un programa de instalación en discos fijos, removibles o pendrive.

3. Objetivo

Trabajar la comprensión lectora a partir de los 6 años teniendo adquirida la lectura mecánica.

Está pensado para alumnos de Primaria, E.E. y alumnos extranjeros.

4. Contenido

518 ejercicios con texto, imagen, voz y sonido y agrupados en campos semánticos: la familia y la casa, juegos y deportes, formas y colores, la naturaleza, la escuela, oficios, herramientas, transportes, la ciudad, etc

13 tipos de ejercicios:

Elegir la imagen que corresponde a la frase.

Elegir la imagen que complete la frase.

Elegir la frase que corresponde a la imagen.

Elegir palabras indicadas por la frase.

Situar la imagen en la casilla indicada por la frase.

Completar la frase con una palabra o frase.

Fuga de letras.

Leer la frase y decidir si es verdad o mentira.

Elegir la parte de la lámina indicada por la frase.

Responder a la pregunta o completar la frase.

Elegir la frase correcta o la incorrecta.

Elegir la palabra que no pertenece al conjunto.

Indicar el conjunto al que pertenece una palabra.

5. Ventajas para el profesor

Tiene material preparado para todo el curso escolar.

Informa del trabajo realizado por el alumno y lo que queda pendiente de trabajar.

Evalúa individual y colectivamente y emite dos informes escrito de la evaluación.

6. Ventajas para el itinerante

La instalación en pendrive es una gran ayuda ya que no es preciso desinstalar y porque en él se guarda la información de los alumnos de los colegios donde trabaja el profesor itinerante.

7. Ventajas para el alumno

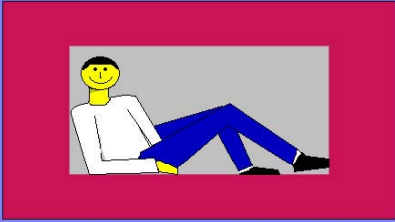
1. Es muy motivador. Los ejercicios se basan en imágenes y textos.
2. Se puede adaptar a cada alumno (tipo de letra, mayúsculas / minúsculas, sonidos, ...)
3. El alumno puede trabajar sólo enfrentándose únicamente a su propia dificultad.
4. El esfuerzo es premiado con un juego de puzzles.

8. Algunos ejemplos de ejercicios

ELEGIR LA FRASE QUE CORRESPONDE A LA IMAGEN

GRUPO A -- LUIS SANCHEZ

ELIXE A PARTE DA LÁMINA INDICADA POLA FRASE



SINALA O CÓBADO DO NENO

EXIT 1 Puntos: 150

This screenshot shows a software interface for a matching exercise. At the top, it says 'GRUPO A -- LUIS SANCHEZ'. Below that is a blue header with the instruction 'ELIXE A PARTE DA LÁMINA INDICADA POLA FRASE'. In the center, there is a red-bordered box containing a cartoon illustration of a man with a yellow face, wearing a white shirt and blue pants, sitting on the floor with his legs crossed and hands behind his head. Below the image is a large white box with the text 'SINALA O CÓBADO DO NENO'. At the bottom, there is a blue footer bar with several icons: a book labeled 'EXIT', a person running, a red square, a red square with the number '1', a gift box, a yellow box labeled 'Puntos: 150', a speaker icon, a guitar, a person playing a guitar, and another person running.

SITUAR LA IMAGEN EN LA CASILLA INDICADA POR LA FRASE

GRUPO A -- LUIS SANCHEZ

SITÚA A IMAXE NA CASA INDICADA POLA FRASE

COLOCA OS PEITES ENRIBA DO TELÉFONO VERDE

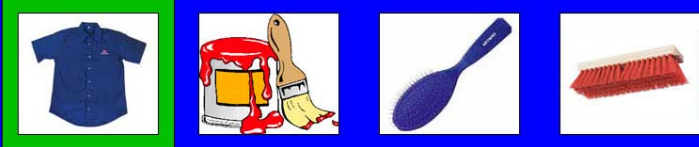
EXIT 1 Puntos: 150

This screenshot shows a software interface for a placement exercise. At the top, it says 'GRUPO A -- LUIS SANCHEZ'. Below that is a green header with the instruction 'SITÚA A IMAXE NA CASA INDICADA POLA FRASE'. The main area contains a 3x4 grid of boxes. The first three boxes in the first row are empty. The fourth box in the first row contains an image of a swimming pool with people. The first box in the second row contains a string of pearls. The second box in the second row contains a green rotary telephone. The third box in the second row contains a white cordless telephone. The fourth box in the second row contains a pink comb. The first box in the third row is empty. The second box in the third row is empty. The third box in the third row is empty. The fourth box in the third row contains an image of a hand wearing a diamond ring. Below the grid is a large white box with the text 'COLOCA OS PEITES ENRIBA DO TELÉFONO VERDE'. At the bottom, there is a green footer bar with several icons: a book labeled 'EXIT', a person running, a red square, a red square with the number '1', a gift box, a yellow box labeled 'Puntos: 150', a speaker icon, a guitar, a person playing a guitar, and another person running.

ELEGIR LA IMAGEN INDICADA POR LA FRASE

GRUPO A -- LUIS SANCHEZ

ELIXE A IMAXE INDICADA POLA FRASE



ANA TEN UN CEPILLO VERMELLO

EXIT 1 Puntos: 150

A screenshot of a game interface. At the top, it says 'GRUPO A -- LUIS SANCHEZ'. Below that, a blue bar contains the instruction 'ELIXE A IMAXE INDICADA POLA FRASE'. There are four image boxes: a blue shirt (highlighted with a green border), a paint can with brushes, a blue hairbrush, and a red comb. Below the images is a white box with the text 'ANA TEN UN CEPILLO VERMELLO'. At the bottom, there is a blue bar with icons for 'EXIT', a character, a red square with the number '1', a gift, 'Puntos: 150', a speaker, a guitar, a person at a desk, and another character.

ELEGIR LAS LETRAS QUE FALTAN

GRUPO A -- LUIS SANCHEZ

ELIXE AS LETRAS QUE FALTAN

O*ELLA* NA*IZ, OLLOS, PELO, QUEIXO, CEL**S,
PESTANAS, *AN, DEDO

R M , A R L

EXIT 6 Puntos: 150

A screenshot of a game interface. At the top, it says 'GRUPO A -- LUIS SANCHEZ'. Below that, a blue bar contains the instruction 'ELIXE AS LETRAS QUE FALTAN'. In the center, a white box contains the text 'O*ELLA* NA*IZ, OLLOS, PELO, QUEIXO, CEL**S, PESTANAS, *AN, DEDO'. Below this, there are six red boxes containing the letters 'R', 'M', a comma, 'A', 'R', and 'L'. At the bottom, there is a blue bar with icons for 'EXIT', a character, a red square with the number '6', a gift, 'Puntos: 150', a speaker, a guitar, a person at a desk, and another character.

ELEGIR LA PARTE DE LA IMAGEN INDICADA POR LA FRASE

GRUPO A -- LUIS SANCHEZ

ELIXE A PARTE DA LÁMINA INDICADA POLA FRASE



SINALA O CAMELO

EXIT Puntos: 150

ELEGIR LAS PALABRAS INDICADAS POR LA FRASE

GRUPO A -- LUIS SANCHEZ

ELIXE AS PALABRAS INDICADAS POLA FRASE

HERBA	LOMBO
CARNE	XEADO
PEIXE	ÓSOS

O COELLO QUE É UN ORELLUDO COME ...

EXIT Puntos: 150

COMPLETAR LA FRASE

GRUPO A -- LUIS SANCHEZ

COMPLETA A FRASE

VOUME AO CORTELLO PORQUE ...

ALÍ ESTÁN O GALO E AS GALIÑAS

ALÍ ESTÁN O CABALO E A EGUA

ALÍ ESTÁN OS PORQUIÑOS

EXIT 1 Puntos: 150

9. Los alumnos

GRUPO A -- LUIS SANCHEZ

Grupos de alumnos

GRUPO A

Para eleixir alumno faga clic sobre o seu nome

LUIS SANCHEZ
LUIS SEBASTIA

Novo Alumno
Borrar o alumno
Configuración
Preparar o traballo
Traballar
3 PARTIDAS
Saír

Novo grupo de alumnos Modificar o nome do grupo Borrar o grupo

aquari -online-

Nuevo alumno

Cada alumno debe pertenecer a un grupo.

Elija el grupo de alumnos y luego dé de alta el alumno.

No hay límite en el número de alumnos ni en el de grupos.

Borrar el alumno

Puede borrar los alumnos pero cuando lo haga también borrará el registro del trabajo realizado, la evaluación y el informe. La clave de borrado es Aquari

Preparar el trabajo al alumno

Es sencillo. Haga clic en el nombre de una de las SERIES DISPONIBLES.

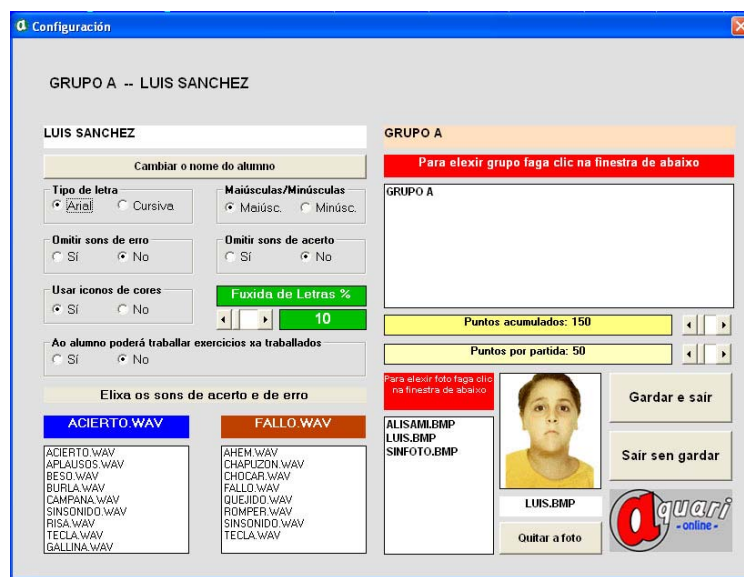
La serie pasará a formar parte del trabajo a realizar.

Si la serie ya estuviera asignada el programa entiende que el profesor desea asignar al alumno una SERIE COPIA.

Si por el contrario si hace clic en el nombre de una de las SERIES ASIGNADAS, ésta será borrada previa confirmación. La clave de borrado es Aquari.

Las SERIES COPIA permiten para trabajar una serie ya trabajada sin perder la evaluación anterior.

10. Configuración. Opciones.



Mensajes sonoros opcionales.

El acierto y el error se indican con mensajes visuales y sonoros.

Los sonoros se activan y desactivan a voluntad.

Atención a alumnos con dificultades auditivas

Además de mensajes sonoros, se indica el acierto o error con dos iconos parpadeantes.

Decidir si el alumno trabajará únicamente ejercicios no trabajados.

Repetir ejercicios puede hacer que el alumno memorice las respuestas y se desvirtúe la evaluación. Trabajar únicamente ejercicios no trabajados es la opción más recomendable.

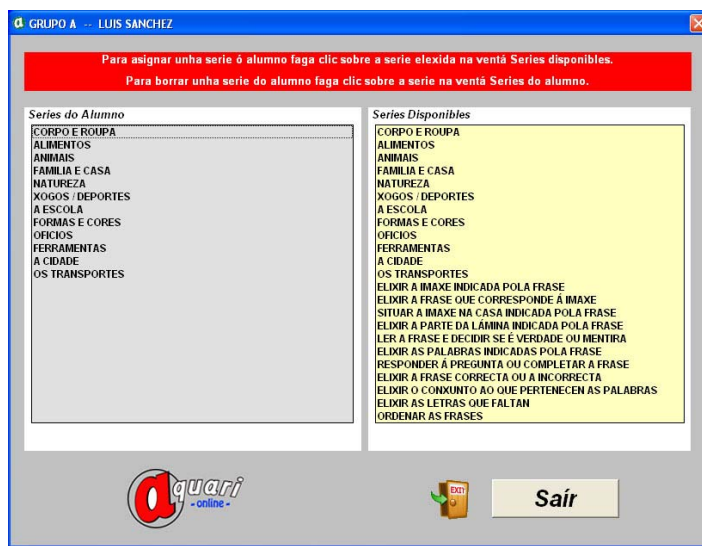
Grupos de alumnos

Puede hacer cualquier forma de agrupamiento de alumnos (niveles, colegios, edades,...).

Cada alumno debe estar integrado en un grupo.

Puede cambiarse de grupo accediendo al menú CONFIGURACIÓN.

11. Trabajar una serie de ejercicios. Opciones de interés.



Trabajar todos los ejercicios

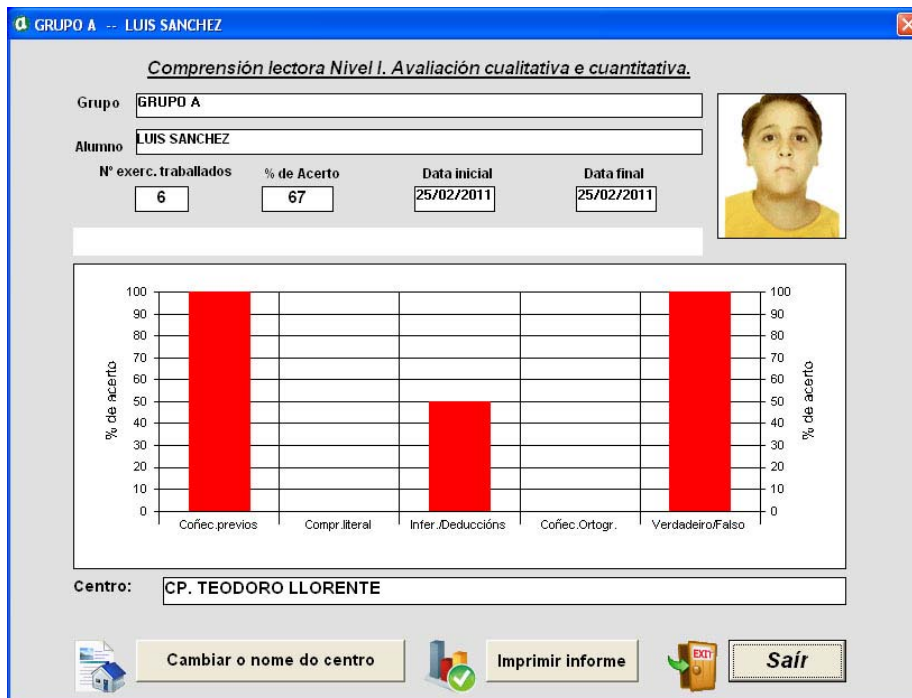
El alumno trabajará todos los ejercicios de la serie aunque hayan sido trabajados.

Trabajar ejercicios no trabajados

Es la mejor opción para trabajar la comprensión lectora y la que obtiene una mejor evaluación ya que el alumno no tiene un recuerdo de ejercicios ya trabajados.

12. Evaluación individual y del grupo.

Evaluación individual



La evaluación es cuantitativa y cualitativa, individual y del grupo de grupo de alumnos.

Evaluación cuantitativa

Los ejercicios se evalúan individualmente con las siglas NT No trabajado, SP Ejercicio trabajado sin error, E0 a E9 son diez niveles de error. Las siglas se obtienen calculando % de acierto.

Calculo del % de acierto

Para una mejor comprensión se usarán las siglas siguientes:

NI Número de intentos para completar el ejercicio

NR Número de respuestas del ejercicio

Caso 1º Si el NI < NR entonces el ejercicio no se terminó por tanto % de acierto = 0

Caso 2º Si el NI = NR entonces el % de acierto = 100

Caso 3º Si el NI >= NR x 2 entonces el % de acierto = 0

Caso 4º Si el NI > NR entonces se aplica la fórmula siguiente:

$$\% \text{ acierto} = 100 - ((\text{NI} - \text{NR}) \times 100) / \text{NR}$$

Valoración del progreso del alumno

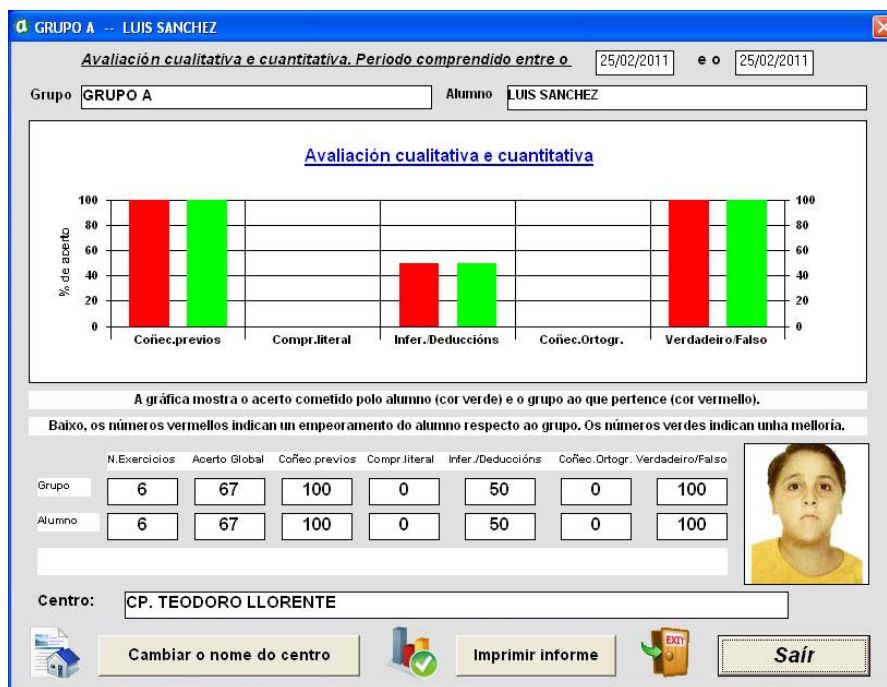
Se inicia a partir de los 4 primeros ejercicios trabajados desde el día que comenzó a trabajar. Cuantos más ejercicios haga el alumno más acertada será la valoración.

Se evalúan cuantitativamente los primeros ejercicios trabajados y también los últimos. Luego se comparan.

Si el resultado de la evaluación de los últimos es mayor que la de los primeros se trata de una mejoría. Si es inferior es un retroceso. Si es igual no ha habido progreso alguno.

*Sin embargo la opinión del profesional es la que debe prevalecer **siempre** por valorar aspectos que quedan fuera del alcance de un programa informático.*

Evaluación del grupo



Informe de la evaluación individual.

CENTRO: CP. TEODORO LLORENTE

GRUPO: GRUPO A

ALUMNO: LUIS SEBASTIA

COMPRESIÓN LECTORA NIVEL I. Avaluación cualitativa e cuantitativa.

DATA INICIAL: 01/01/2010 DATA FINAL: 25/02/2011

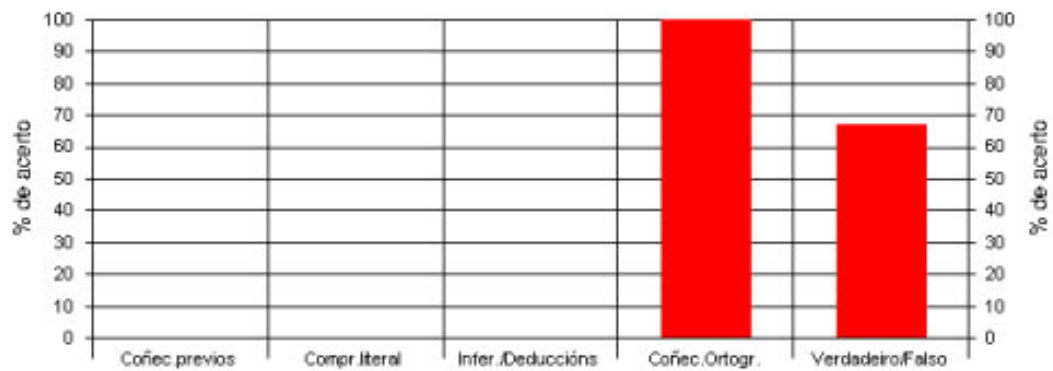
Nº EJERCICIOS: 4 ACERTO GLOBAL: 75 %



% DE ACERTO DOS ITEMS AVALIADOS

Cofiecimentos previos	0 %
Comprensión literal	0 %
Inferencias/Deduccions	0 %
Cofiecimentos ortográficos	100 %
Ejercicios de Verdadeiro/Falso	67 %

GRÁFICA DA AVALIACIÓN



Observacións:

Informe de la evaluación del grupo de alumnos.

CENTRO: CP. TEODORO LLORENTE

GRUPO: GRUPO A

ALUMNO: LUIS SEBASTIA

COMPRESIÓN LECTORA NIVEL I. Avaliación cualitativa e cuantitativa.

DATA INICIAL: 01/01/2010 DATA FINAL: 25/02/2011



% DE ACERTO DOS ITEMS EVALIADOS

	N.Exercicios	Acerto Global	Coñec.previos	Compr.literal	Infer./Deducións	Coñec.Ortogr.	Verdadeiro/Falso
GRUPO	4	75	0	0	0	100	67
ALUMNO	4	75	0	0	0	100	67

Avaliación cualitativa e cuantitativa



A gráfica mostra o acerto cometido polo alumno (cor verde) e o grupo ao que pertence (cor vermello).

Observacións:

13. Reposición de programas perdidos y copia de seguridad

Tras recibir el programa cópielo. Si a pesar de ello lo pierde solicítelo a Aquari.

Copia de seguridad

Se hace automáticamente cada día copia de seguridad de los alumnos y del trabajo realizado. Ante cualquier problema siempre puede recuperar la información del día anterior.


Periódicamente se optimiza el rendimiento de la base de datos.

14. Empezar a trabajar

Tras la puesta en marcha,

1. Elija Alumnos.
2. De de alta un grupo de alumnos.
3. De de alta un nuevo alumno.
4. Elija Preparar el trabajo.
5. Elija las series que desea trabaje el alumno.
6. Elija Salir y luego Trabajar.
7. Elija Trabajar todos los ejercicios o Trabajar los ejercicios no trabajados o haga clic en el nombre del ejercicio.

15. Premiar el esfuerzo del alumno



Un juego de puzzles acompaña al programa. Por cada ejercicio completado sin error el alumno obtiene puntos canjeables por partidas. Tanto los puntos obtenidos como los puntos necesarios para jugar una partida pueden ser modificados por el profesor en el apartado Configuración.

Para añadir nuevos puzzles copie las imágenes en formato jpg y con las medidas 360 pixels de ancho y 290 de alto y póngale un nombre que haga referencia a su contenido.

16. Actualización

Las nuevas versiones se anuncian en la línea de mensajes de la primera pantalla.

Cuando a juicio de los autores se realicen mejoras se podrá disponer de ellas descargándolas de la web de Aquari utilizando el programa ACTUALIZAR que encontrará en la carpeta PROGRAMAS.

17. Presentación del texto y el Semáforo de Control.

Pueden utilizarse las letras arial y cursiva y los textos presentarse en mayúsculas o minúsculas.

El Semáforo de Control informa de la calidad del trabajo realizado. A cada intervención del alumno se ilumina con los colores rojo, amarillo, azul o verde según el rendimiento obtenido.

18. Atención a alumnos con N.E.E.

En atención a alumnos con deficiencias visuales y/o auditivas se usa el mayor tamaño de letra posible y los mensajes de error son visuales y sonoros.

19. Cómo obtener fotos de los alumnos



Para hacer las fotos de los alumnos o puzzles use el programa FOTOS que encontrará en la carpeta AQUARI-ONLINE/UTILIDADES. Se precisa una webcam compatible Microsoft. Se guardan en la carpeta FOTOSDELOSALUMNOS. El nombre debe tener hasta 8 letras o números, su tamaño en pixels es 140 de ancho por 160 de alto. Una vez guardadas las fotos entre en Configuración, elija la foto del alumno y haga clic en Guardar y Salir.