

## SUMARIO

<b>EDITORIAL</b> .....	2
<b>HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS PARA LA INTERVENCIÓN EN LOGOPEDIA</b>	
<b>Programas</b> .....	3
<b>Cuadro resumen</b> .....	28
<b>Webs de interés</b> .....	30

## AELFA

### ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE LOGOPEDIA, FONIATRÍA Y AUDIOLOGÍA

Violante de Hungría 111-115, esc. B, pral. 4.ª • 08028 Barcelona

Tel. (34) 933 309 141 • Fax (34) 934 915 126

Correo electrónico: secretaria@aelfa.org

www.aelfa.org

#### JUNTA DIRECTIVA

Presidente: Enrique Salesa Batlle  
Vicepresidente 1.º: Víctor Acosta Rodríguez  
Vicepresidenta 2.ª: M.ª Teresa Estellés Puchol  
Secretario: Miguel Puyuelo Sanclemente  
Tesorero: Salvador Jiménez Hernández  
Vocal 1.º: Enrique Perelló Sherdel  
Vocal 2.º: Miquela Sastre Vidal  
Vocal 3.º: Gerardo Aguado Alonso  
Vocal 4.º: Belén Santiago Pardo

#### DELEGADOS AUTONÓMICOS

Baleares: Miquela Sastre Vidal  
Cantabria: Emiliana Ponce Helguera  
Cataluña: Nia Gotzens Busquets  
Castilla-La Mancha: Encarna Royo Martí  
Galicia: Isabel Vilariño Vilariño  
La Rioja: Carmen León Lafuente  
Madrid: Lorenzo Gamba Zubiria  
Navarra: Mercedes Irujo Echevarri  
País Vasco: Amaia Ribero Zabaleta  
C. Valenciana: Esther Villalta Gil  
Aragón: M.ª Teresa Fernández Turrado

#### DELEGADOS PROVINCIALES

Alicante: Ladislao Comins Ferrer  
Guipúzcoa: Amaia Ribero Zabaleta  
Jaén: Isabel Herrera Estévez  
Málaga: Carmen Martín Garrido  
Tenerife: Rocío González Hernández  
Vizcaya: M.ª Luisa Hernando Hernando

## Interactividad

El profesor o especialista debe verbalizar en las primeras sesiones la mecánica del funcionamiento, tiene que sugerir los pasos y ha de ir solucionando dudas y problemas. El control del programa es mixto, aunque permite elegir cualquier unidad, es conveniente (por la gradación de dificultad de los ejercicios) empezar por la primera. Asimismo, es conveniente que se utilice el programa con la ayuda del especialista. Éste deberá elegir una serie de opciones como son voces, sonidos, tipo de letra y los ejercicios que el usuario realizará. A continuación proporcionará al alumno las explicaciones que considere oportunas como: qué debe realizar y cómo, cómo obtener un premio y en qué consiste éste, etc. Seguidamente el usuario deberá realizar la actividad y podrá abandonarla cuando lo desee.

La retroalimentación que proporciona la aplicación es inmediata, proporciona sonidos de felicitación cuando se hace bien el ejercicio y de error en caso de no acertar la respuesta. Además, el usuario obtiene un premio cuando realiza correctamente determinado número de ejercicios, premio que consiste en la construcción de un puzzle que podrá escoger entre los casi 100 que ofrece el programa. Básicamente se contempla el trabajo individual, aunque también se puede realizar en pequeño grupos.

El programa es autoexplicativo, de fácil manejo tanto para el especialista como para el alumno. Además, permite observar el funcionamiento del mismo al seleccionar la opción «alumno de ejemplo» y proporcionar premios cuando se considere necesario, eligiendo a «Don premios» y uno de los puzzles.

## Observaciones

Existen versiones del programa en otros idiomas: catalán, gallego, euskera y francés.

El programa sólo puede estar instalado en un ordenador a la vez, es de un solo uso, sin embargo, la casa Aquari repone gratuitamente el programa en caso de

pérdida por robo o avería del ordenador (comprobado).

## COMPRESIÓN LECTORA NIVEL II

### Datos generales del programa

Autores: VV.AA.

Año de publicación: 2002

Editado/distribuido por Aquari Soft.

Versión: 1.4

Comprensión lectora Nivel II es un programa producido específicamente para la enseñanza de español a extranjeros. Es una versión del programa «Comprensión lectora 8-9 años», en la que cambia la portada para animar a niños de otras edades a usar el programa. Permite el aprendizaje del español, trabajar la lecto-escritura con niños de 8-9 años y niños de otras edades con retraso escolar, apoyo de logopedia, etc.

Temas generales que trabaja: comprensión lectora con niños que ya hayan adquirido la lectura mecánica.

### Datos técnicos

Los requerimientos técnicos son los siguientes. La aplicación se presenta en un disquete de 3 1/2 y un CD-ROM. La configuración mínima del ordenador donde se instalará el programa debe ser: sistema operativo Windows® 95 o 98, 8 Mb de RAM, 18 Mb libres en disco duro, CD-ROM, disquetera de 3 1/2, sonido, ratón y altavoces o auriculares. Windows® debe estar configurado con una resolución gráfica mínima de 32.000 o más colores (color de 16 bits).

En cuanto a la versatilidad del producto, cabe decir que aunque la base de datos no es modificable, puede introducirse un número indefinido de alumnos que quedan almacenados en la memoria. Cada alumno puede elegir resolver, total o parcialmente, las actividades de 12 blo-

ques temáticos, cuyos datos de evaluación también quedan almacenados. También se graba en el listado de las actividades correspondientes a cada bloque seleccionado si dicho ejercicio se ha superado, trabajado o no trabajado. Existen algunos aspectos modificables por el usuario, como la activación o no de voces o sonidos, la dificultad de algún tipo de ejercicio muy concreto, si se utilizará letra arial o cursiva en los textos, y si las letras serán mayúsculas o minúsculas.

En cuanto a la calidad del programa, las imágenes que ofrece son fotografías o dibujos claramente identificables con aquello que representan, de colores y diseño atractivos y de buena calidad. Los textos son de color azul, de tamaño y tipo de letra claramente legibles. No hay animaciones. Los elementos de audio son de buena calidad, tanto en los sonidos como en las voces. Los gráficos de evaluación también son fácilmente inteligibles.

### Datos de funcionamiento

El programa es de muy fácil instalación y manejo. Una vez instalado, ya no se necesita utilizar el CD-ROM. Con los programas de Aquari Soft siempre se suministra un folleto explicativo de todos sus productos, con una información clara sobre las características generales de cada programa, como ocurre en este caso. No se suministran un manual técnico o didáctico ad hoc, lo cual no es necesario ya que la instalación es muy sencilla y siempre que sea preciso tenemos a mano el icono de ayuda. En la caja del CD-ROM se adjuntan unas breves líneas sobre la configuración necesaria del PC, instalación, desinstalación y puesta en marcha del programa.

### Contenido del programa

El objetivo del programa es desarrollar la comprensión lectora. No obstante, mediante los ejercicios propuestos se trabajan además, habilidades ortográfi-

cas, ampliación del vocabulario, habilidades metalingüísticas y lectoescritoras.

En la pantalla inicial aparece en forma de iconos un primer menú del programa: alumnos, opciones, créditos, ayuda y salir. Si se selecciona la opción «alumnos» nos adentramos en una pantalla que nuevamente nos ofrece un segundo menú: alumno nuevo, borrar, trabajar, premios, ayuda y salir. Una vez creado o seleccionado un alumno, la opción «trabajar» nos lleva a una nueva pantalla en la que aparecen 12 bloques temáticos que se pueden asignar (uno o todos) al alumno con el que se va a trabajar. En cualquier pantalla del programa en que nos encontremos, siempre aparecerán los iconos de ayuda y salir, lo cual es un acierto enorme ya que de este modo resolvemos cualquier duda que podamos plantearnos en cada momento, y siempre existe la posibilidad de abandonar la actividad que se esté realizando. Una vez asignado un bloque temático al alumno, accedemos al listado de todas las actividades incluidas en este bloque, que podremos resolver en el orden que queramos (aunque es recomendable seguir el orden preestablecido, ya que así la dificultad aumenta paulatinamente). Cada una de ellas aparece marcada como no trabajada, superada o trabajada con error. Podemos elegir trabajar un ejercicio libremente, existiendo también las opciones de realizar todas las actividades o sólo las que aún no se han trabajado. En cualquier momento podemos acceder, a través del icono correspondiente, a una evaluación de las actividades ya resueltas mediante una pantalla con algunos datos y varios gráficos con los que se ofrece una evaluación global (aciertos y errores) o detallada, en función de los tipos de ejercicios (conocimientos previos, comprensión literal, inferencias o deducciones, conocimientos ortográficos y decisiones verdadero/falso). Dicha evaluación puede imprimirse, y quedar registrada o borrarse.

«Comprensión lectora Nivel II» se organiza en 12 bloques temáticos: cosas (1 y 2), animales (1 y 2), alimentos, deportes, de todo, oficios, herramientas, informática, sinónimos, antónimos. En cada uno

de ellos presenta una serie de ejercicios como: elegir la imagen que complete o corresponda a la frase, elegir la palabra que no pertenece al conjunto, leer la frase y decir sí o no, elegir la frase incorrecta, situar la imagen en la casilla que indica la frase, completar la frase, elegir las palabras indicadas por la frase, etc. Cada ejercicio puede resolverse tantas veces como se quiera. Siempre existe un icono de altavoz para poder oír lo que se pretende en cada actividad.

### Interactividad

El profesor o especialista debe verbalizar, en las primeras sesiones, la mecánica del funcionamiento, tiene que sugerir los pasos y ha de ir solucionando dudas y problemas. El control del programa es mixto. Aunque permite elegir cualquier unidad, es conveniente (por la graduación de dificultad de los ejercicios) empezar por la primera unidad. Asimismo, es conveniente que se utilice el programa con la ayuda del especialista. Este último deberá elegir inicialmente una serie de opciones como la activación o no de voces o sonidos, tipo de letra y los ejercicios que el usuario va a realizar. A continuación proporcionará al alumno las explicaciones que considere oportunas, como: qué debe realizar y cómo, cómo obtener un premio y en qué consiste éste, etc. Seguidamente el usuario deberá realizar la actividad y puede abandonarla en el momento deseado.

La retroalimentación que proporciona la aplicación es inmediata, proporciona sonidos de felicitación cuando el ejercicio se hace correctamente y de error en caso de no acertar la respuesta. Además, el usuario obtiene un premio cuando realiza correctamente determinado número de ejercicios, premio que consiste en la construcción de un puzle que podrá escoger entre más de 130 rompecabezas que ofrece el programa. Básicamente se contempla el trabajo individual, aunque también se puede realizar en pequeños grupos.

El programa es autoexplicativo y de muy fácil manejo, tanto para el especialista como para el alumno. Además, permite

observar el funcionamiento del mismo al seleccionar la opción «alumno de ejemplo». Los datos de evaluación de cada alumno, según las actividades que haya ido resolviendo, quedan registrados en la memoria del PC. Se trata de un programa facilitador de tareas y motivador al ofrecer premios en función del trabajo realizado.

### Observaciones

El programa sólo puede estar instalado en un ordenador a la vez, es de un solo uso, sin embargo, la casa Aquari repone gratuitamente el programa en caso de pérdida por robo o avería del ordenador (comprobado).

### DICTADOS PARA APRENDER A ESCRIBIR

#### Datos generales del programa

Autores: Aquari Soft  
Año de publicación: 2004  
Editado/distribuido por: Aquari Soft

Es un programa para trabajar la escritura a partir de los 5-6 años. Se dirige a alumnos de Primaria, logopedia, Educación Especial (EE) y a alumnos extranjeros que aprenden nuestro idioma.

#### Datos técnicos

Los requerimientos técnicos para la instalación de este programa son: sistema operativo Windows® 98 o XP con una resolución gráfica mínima de 800 x 600 y tarjeta de sonido. Como periféricos de entrada se puede utilizar ratón, teclado e incluso conmutador.

Este programa se presenta en CD-ROM y disquete, siendo ambos necesarios tanto para instalar como para desinstalar la aplicación. El programa se instala en el disco duro.