

CRUCIGRAMAS SILÁBICOS

Datos del programa

Autores /as: V.V.A.A.

N.º de la versión: Versión 1.4.

Año de producción: 1997.

Editado y distribuido por: AQUARI Soft.

Esta aplicación viene acompañada de unas indicaciones para su instalación. El manual técnico y el didáctico están incluidos dentro de los temas de ayuda del programa.

«Crucigramas silábicos» es un programa diseñado para ayudar a los alumnos de Primaria en el aprendizaje de la lectura. Se centra en la formación de palabras y frases a partir de las sílabas y/o palabras que proporciona.

Elementos indicativos y calidad del programa

La aplicación se presenta en un disquete de 3 1/2 y un CD-ROM. La configuración mínima del ordenador donde se instale debe ser: 486DX (recomendado Pentium), 6 Mb de RAM (8 Mb recomendados), 20 Mb libres en disco duro, tarjeta gráfica SVGA, CD-ROM, disquetera de 3 1/2, Windows 3.1 (o superior) y ratón o equivalente. Windows debe estar configurado con una resolución gráfica de 640 x 480 y 32.000 o más colores (color de 16 bits. Recomendada tarjeta de sonido).

Estamos ante un programa cerrado que no permite modificar su base de datos, aunque sí permite al especialista elegir ciertas opciones tales como: el sonido (activar o desactivar los sonidos de acierto o error), las voces (activar o desactivar la audición de las sílabas y/o palabras mientras se trabaja con un crucigrama), el tiempo (entre 6 y 60 segundos para responder a una sílaba o palabra dentro del crucigrama), el tipo de letra (cursiva o script), el alumno con el que va a trabajar, si va a utilizar o no un conmutador y los premios (opción que permite acceder al *menú* de selección de premios a los/as alumnos/as que los hayan **obtenido**).

En la primera pantalla del programa se encuentran estas opciones a modo de menú. El acceso a las diferentes pantallas es sencillo y se realiza mediante iconos de navegación. Las pantallas de los crucigramas están divididas en 30 cuadrados de igual tamaño excepto los seis del sexto inferior de la pantalla, los cuales están a **su** vez divididos horizontalmente en dos partes iguales. Será en estos cuadros del sexto inferior de la pantalla donde aparecen las palabras o sílabas que el alumno deberá presionar **con** el ratón para realizar **el ejercicio**. **En** el resto de cuadrados aparecen o bien fotografías/dibujos de palabras **o bien** aparecen vacíos siendo entonces de color gris. La letra que presenta es de dos tipos a elegir: cursiva y script, es de color negro y resalta bien con el fondo. A nuestro parecer, el tamaño de las sílabas y palabras que el programa ofrece para la realización de los diferentes ejercicios es un tanto pequeño para aquellos alumnos que se inician en el proceso lector. Las imágenes que presenta son fijas, bien fotografías o bien dibujos y en ambos casos son de gran colorido. Los sonidos y las voces de que dispone se escuchan con claridad.

Una de las posibilidades que ofrece «Crucigramas silábicos» es registrar usuarios. Guarda automáticamente información de cada ejercicio que se completa. de modo que al acceder en otro momento a un grupo de crucigramas, aparecen en distinto color los nombres de aquellos que el/la alumno/a ha realizado correctamente, aquellos en los que ha cometido algún error y aquellos que todavía no se han trabajado. Aunque guarde este tipo de información no existe un módulo de evaluación propiamente dicho.

El programa ofrece ayuda en la pantalla de inicio del programa y siempre que se presione en la tecla F1 del teclado. En ella se incluye la presentación de la aplicación, los contenidos, las opciones, cómo desinstalarlo, etc., aunque no ofrece ayuda para realizar el ejercicio. Estos temas se pueden imprimir.

Contenido

Esta aplicación se adscribe al área de Lengua Castellana y el objetivo que persigue es el de ayudar a los alumnos/as de Primaria en el aprendizaje de la lectura. Para ello ofrece ejercicios que el mismo programa denomina << crucigramas >> y que el usuario debe realizar con la ayuda del ratón. Se estructuran en los siguientes grupos: 1.º: L, S, M, P, H; 2.º: T, N; 3.º: D, LL; 4.º: B, V; 5.º: R; 6.º: Y; 7.º: Y; 8.º: Z, CE, CI; 9.º: /K/: IO; 10.º: F; 11.º: G; 12.º: J; 13.º: CH; 14.º: X; 15.º: A-Z; 16.º: Sinfones; 17.º: Sinfones. 18.º: TODO. 19.º: Frases.

Cada uno de ellos contiene un número variable de crucigramas. Cada crucigrama está identificado por un dibujo y un nombre y consta de un cierto número de dibujos y/o fotografías y sus correspondientes sílabas o palabras.

Existen tres tipos de «crucigramas» distintos: en unos se debe asociar la grafía de la palabra a su imagen: en otros, colocar las sílabas (ladas al lado de la imagen para formar una palabra y por último, otros, en los que se deben colocar las palabras en el orden adecuado para formar una Frase (el máximo son dos frases por crucigrama). El ejercicio puede aumentar su dificultad si se desactivan las voces, por lo que el usuario deberá elegir qué sílaba o qué palabra ha de ser seleccionada a continuación sin haberla escuchado.

Los crucigramas están ordenados en función del orden (le aprendizaje según el criterio de sus autores) y en la metodología del programa recomienda que se siga este orden para la realización de los ejercicios de modo que se optimice el aprendizaje. De este modo, se sugiere comenzar por el primer grupo de crucigramas y no pasar al siguiente hasta que el alumno logre componer todos los crucigramas del grupo sin cometer errores. A continuación se trabajará el siguiente grupo, aumentando progresivamente el nivel de dificultad. De cualquier forma, será el especialista quien decida qué grupos va a trabajar con determinados alumnos, en qué tiempo, etc.

Existe la posibilidad de utilizar un conmutador (para usuarios deficientes motóricos) siempre que se disponga de Windows (para Trabajo en **Grupo**).

Interactividad

Se recomienda que se utilice el programa con la ayuda del especialista. Este deberá elegir una serie de opciones como son voces, sonidos, tipo de letra y los ejercicios que el usuario/a va a **realizar**. A continuación proporcionará al alumno/a las explicaciones

que considere oportunas. tales como: qué debe realizar y cómo, cómo obtener un premio y en qué consiste éste, etc. Seguidamente el usuario/a deberá realizar la actividad.

El programa proporciona al alumno un control dirigido, ya que éste se limita. f11edlflte el uso del ratón, a realizar lo'~ ejercicios que el especialista le asigna. Existe limitación de tiempo para responder a cada ejercicio y no se le permite al alumno solicitar la repetición de los sonidos que ha escuchado. Se puede abandonar el programa en el momento que se desee pero una vez comenzado un crucigrama será necesario terminarlo para poder salir de la aplicación.

La retroalimentación que proporciona el programa es inmediata y al término de cada crucigrama puede conocerse el rendimiento del/a alumno/a expresado en la posición que ocupa en una carrera ciclista. Además, el usuario obtiene un premio por cada cinco «crucigramas» que realiza correctamente, premio que consiste en la construcción de un puzzle que podrá escoger entre los casi cien que ofrece el programa. El programa es autoexplicativo, de fácil manejo tanto para el especialista como para el alumno. Además, permite observar el funcionamiento del programa al seleccionar la opción «alumno de ejemplo» y proporcionar premios cuando se considere necesario, eligiendo a «Don premios» y uno de los puzzles