

SUMARIO

EDITORIAL	2
HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS PARA LA INTERVENCIÓN EN LOGOPEDIA	
Programas	3
Cuadro resumen	28
Webs de interés	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

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.

En cuanto a su versatilidad, este programa es abierto, ofrece instrucciones de cómo acudir a la base de datos del mismo y sustituir tanto los sonidos que van a aparecer durante su ejecución como las imágenes. Además permite configurar ciertos parámetros: oír dictado, oír palabra, tipo de letra, etc. En cuanto a la calidad del programa, las imágenes, iconos y elementos de audio, éstos son de buena calidad. Los textos tienen un color, tamaño y tipo de letra perfectamente diferenciables, especialmente pensados para deficientes visuales.

Datos de funcionamiento

«Dictados para aprender a escribir» es un programa de fácil instalación, siempre y cuando se sigan las instrucciones que aparecen dentro de la carpeta del CD-ROM, donde se indica que hay que abrir un fichero en Word que se encuentra dentro del CD y seguir una serie de pautas. Una vez instalado, el programa es muy fácil de manejar. Este fichero incluye un manual técnico completo.

La navegación que ofrece el programa es guiada, ya que los dictados están organizados según un orden de aprendizaje que no puede alterarse. Trabajar una consonante supone conocer otras, salvo en el caso de la P. Si una consonante no se ha aprendido bien no se debe continuar. La interacción con el programa es en todo momento participativa. La estructura del programa es clara y coherente. Los autores aclaran que no se trata de una aplicación para jugar sino para aprender, por lo que su uso siempre debe estar orientado y dirigido por profesores de Primaria, EE o logopedas.

Al ejecutar el programa se accede a una pantalla inicial a modo en forma de contenidos. En «Dictados para aprender a escribir» existe la posibilidad de guardar y recuperar la evaluación de lo que se ha trabajado con anterioridad, permitiéndose el registro de un número ilimitado de alumnos.

Contenido del programa

Este programa trabaja la lectoescritura, mediante una serie de dictados y copias. El alumno debe cumplir el requisito de conocer las vocales. Contiene 1.132 dictados con palabras, imágenes, voces y sonidos. Todo ello está organizado en 49 series. Cada serie contiene un número variable de dictados para trabajar una consonante.

Los objetivos que pretende este programa se centran en facilitar el aprendizaje de la escritura castellana a alumnos a partir de 5 a 6 años, alumnos de Primaria, logopedia, Educación Especial y a alumnos extranjeros que aprenden nuestro idioma, facilitar la escritura a alumnos con deficiencias auditivas, visuales y motóricas, y facilitar el trabajo a profesores de Educación Especial y logopedas. Es de destacar la atención especial que reciben los alumnos deficientes motóricos, ya que pueden acceder al programa con conmutador.

Al ejecutar este *software*, aparece una pantalla a modo de menú inicial en la que nos encontramos con tres grandes apartados: alumnos (es la gran zona de trabajo), créditos (autores del programa), y finalmente objetivos y contenido (esta sección remite a un archivo en Word, que se encuentra en el CD-ROM, donde se recogen los objetivos del programa, se expone su contenido y se repasa la ayuda técnica para la instalación y desinstalación).

Pulsando sobre el botón «Alumnos», entramos en el área principal de «Dictados». Allí encontramos varios apartados: los dos primeros son para borrar o añadir nuevos alumnos. El tercer apartado, «Configurar la escritura», nos servirá para configurar el entorno donde vamos a trabajar con el alumno, ya que podemos elegir entre hacer copias o dictados, tener en cuenta los acentos o no, elegir letra arial o cursiva, mayúsculas o minúsculas, y si las imágenes del programa se visualizarán antes de escribir o no. Finalmente, podemos escoger entre trabajar con el ratón, el teclado o el conmutador, pudiendo seleccionarse la velocidad de éste último. El cuarto apartado, «Pre-

parar el trabajo», sirve para asignar al alumno las series de ejercicios que queremos trabajar, y finalmente el quinto apartado, «Trabajar», nos introduce en la zona de trabajo. Podemos trabajar directamente todos los dictados en el orden predispuesto, acudir sólo a aquellos no trabajados. Tenemos la opción de ver en pantalla todas las series disponibles en este programa, ver sólo las series trabajadas, ver la última serie trabajada o visualizar las series pendientes de trabajar por el alumno. También podemos ver la evaluación de cada serie, donde se puede observar un gráfico y unos datos que reflejan el número de ejercicios trabajados en la serie en cuestión, el porcentaje de error global de la serie, y las fechas del primer y último ejercicio. El último botón es para borrar la evaluación del alumno. Hay que aclarar que cada serie consta de muchos ejercicios.

Ya hemos comentado que este es un programa para aprender, no para jugar. Los dictados/copias están organizados según un orden de aprendizaje inalterable, ya que dado ese orden, trabajar una consonante supone conocer otras, salvo en el caso de la P, que es la primera que se trabaja. Si una consonante no se ha aprendido bien no se debe continuar. Teniendo esto en cuenta, ya podemos asignar al alumno que hayamos registrado una o más series de consonantes para trabajar. Finalmente llega el momento de trabajar, series de ejercicios nuevas o series ya trabajadas, pulsando sobre el botón correspondiente. Aparecerá a continuación una pantalla con varias secciones: si se ha elegido realizar copias en vez de dictados, aparece una zona destinada al texto de la copia, que ocupa la parte más alta de la pantalla, y cuando se trata de un dictado no contiene nada. También hay una zona de imágenes que puede contener hasta un total de 16. Cada imagen representa una palabra del dictado y haciendo clic sobre ellas se oye la voz que les corresponde. Hay una zona de escritura, que es donde van apareciendo las letras escritas por el alumno, y debajo hay una rejilla que contiene las letras para escribir, que el alumno selecciona con el ratón o conmutador. El modo de trabajar

es sencillo: una vez elegido uno de los dictados incluidos en una serie, se oye la primera palabra. En caso de desear volver a oír la se puede hacer clic en el icono «Oír palabra» o sobre la imagen de la palabra. A continuación escribimos la palabra. Si se produce error al escribir la palabra dictada, el programa indica la letra correcta en un cuadro parpadeante. En la parte inferior se ven siempre dos iconos, uno para abandonar el ejercicio y salir a la zona de las series, y otro para pasar al siguiente dictado, según el orden preestablecido.

El programa permite acceder a la evaluación cuando se desee, pulsando el icono correspondiente, para comprobar el número de ejercicios resueltos de la serie que se haya elegido, así como el porcentaje global de error.

Interactividad

Al tratarse de un programa destinado a un alumnado muy joven o con necesidades especiales, su uso siempre estará orientado y dirigido por profesores de Primaria, EE o logopedas. Éstos tienen libertad para distribuir las sesiones según convenga al alumno. La navegación es libre, aunque las series de ejercicios de «Dictados» se han concebido para realizarse en un orden prefijado. Las respuestas o retroalimentación que produce el programa en forma de elementos sonoros, visuales o ambos conjuntamente favorecen el uso de esta aplicación en alumnos con deficiencias visuales o auditivas. En el documento «Léame» del CD-ROM se explicitan las sugerencias de uso.

Observaciones

«Dictados» 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).

En definitiva, este programa es una herramienta hecha a conciencia por profesionales de la educación para trabajar el ámbito de la lectoescritura.

EL SOLDADITO DE PLOMO

Datos generales del programa

Autores: VV.AA.

Año de publicación: 2002

Editado/ distribuido: por Micronet, S.A.

Es un programa que contiene un cuento popular dirigido a niños y niñas a partir de 3 años. Además, contiene otros juegos con los que se pretende potenciar el lenguaje, la capacidad audiovisual, la creatividad, la percepción y el desarrollo infantil.

Datos técnicos

Los requerimientos técnicos son: PC Pentium® II, Sistema operativo Windows® 9x, ME, NT, 2000 y XP. Memoria RAM de 32 Mb, tarjeta de sonido compatible Sound Blaster®, tarjeta de vídeo SVGA, altavoces o auriculares y ratón.

El programa se presenta en CD-ROM en el que se incluyen, además, 5 temas musicales que se pueden escuchar en CD de audio.

En cuanto a su versatilidad, es un programa cerrado. Únicamente permite elegir el nivel de dificultad en algunas de las actividades.

Presenta imágenes y animaciones de calidad media. Los iconos para seleccionar las opciones son fácilmente identificables. En las páginas del cuento se visualiza el texto, el cual se puede leer con claridad. Las palabras de los textos se iluminan a medida que la voz en off lee el cuento. Haciendo clic sobre cualquiera de las palabras del texto se puede escuchar su pronunciación. Incluye canciones y efectos sonoros. En las diferentes páginas hay numerosas animaciones.

Datos de funcionamiento

El programa se autoejecuta al insertar el CD-ROM en la unidad del ordenador, y no requiere ningún tipo de instalación. El manejo del programa es muy sencillo, mediante iconos.

Con el CD-ROM se proporciona un breve manual técnico, muy ilustrativo gracias a sus imágenes.

El tipo de navegación es libre a lo largo de la aplicación, es posible ir a cualquiera de las actividades que ofrece y dentro del cuento permite ir a la página anterior o salir del cuento pulsando sobre el número de página del mismo. La estructura del programa es coherente. Una vez cargado el programa aparece en pantalla un menú visual de contenidos, que permite acudir a las diferentes secciones del programa: «Lee y juega», «Lee y escucha», «Interpreta», «Investiga», «Calcula», «Memoriza».

El programa no permite registrar usuarios, no existe ninguna posibilidad de guardar, imprimir o recuperar la información.

Contenido del programa

El objetivo del programa es intentar animar al alumnado a trabajar la lectura. Además, contiene juegos con los que se pretende trabajar la discriminación y memoria visual, creación de canciones y el cálculo (operaciones matemáticas sencillas).

Contenido: a partir del menú inicial se puede acceder a 6 actividades diferentes. Las 2 actividades principales son bastante similares («Lee y escucha» y «Lee y Juega»), se trata de seguir el cuento «El soldadito de plomo» que consta de 6 páginas. En la primera actividad se escucha y se lee cada página del cuento, permitiendo explorar las pantallas del mismo. El segundo juego presenta además de lo anterior, juegos de lógica y de percepción/discriminación visual y auditiva. En ambas actividades se oye el cuento y el texto leído aparece resaltado en pantalla. Al final de las secuencias se puede