

## **DATOS DEL PROGRAMA**

**Título:** *Crucigramas de sinfonos*

Dirección: Félix Máñez, programación:  
Francisco Bueno Cañada y diseño de ejercicios: Inmaculada Priego Cañes.

N.º de la versión: 1.8. Año de producción: 1998

Editado y distribuido por: Aquari Soft. C/ Martín el Humano 25-12 46008 Valencia.  
España. Tfno/Fax: (96) 385.03.81 correo@aquari-soft.com http://www.aquari-soft.com

«Crucigramas de sinfonos» es un programa producido para ayudar a los/as alumnos/as que tengan dificultad en leer y escribir correctamente las sílabas trabadas y los sinfonos. Viene acompañado de unas breves indicaciones para su instalación y tanto el manual técnico como el didáctico se incluyen en los temas de «ayuda» del programa. Además, en el CD-ROM de instalación se encuentra el fichero SIN-FONES.DOC (en formato Word 6.0) en el que aparecen todas las palabras y frases utilizadas en esta aplicación.

## **ELEMENTOS INDICATIVOS Y CALIDAD DEL PROGRAMA**

Es una herramienta para el entrenamiento lecto-escritor de sílabas trabadas y de sinfonos. 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), 8 Mb de RAM, 40 Mb libres en disco duro, tarjeta gráfica SVGA, CD-ROM, disquetera de 3 1/2, Windows 95 y ratón. Windows debe estar configurado con una resolución gráfica de 640x480 y 32.000 o más colores.

En cuanto a su versatilidad, «Crucigramas de sinfonos» es un programa cerrado, que no permite modificar su base de datos. Sí permite al especialista elegir ciertas opciones antes de iniciar la actividad, tales como: «sonidos» (activar o desactivar los sonidos de acierto o error y 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 anal), el «alumno» con el que se va a trabajar, 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 aparecen estas opciones a modo de menú, además de las siguientes: «ayuda» (incluye los temas de la guía metodológica, técnica y didáctica), «créditos» y «salir». El acceso a las diferentes pantallas se realiza mediante botones o iconos de navegación, siendo éste sencillo, rápido y claro. La letra que presenta es de dos tipos a elegir: cursiva y arial, siempre de color negro, por lo que resalta bien con el fondo. Las imágenes de que dispone son fijas, fotografías o dibujos, y en ambos casos son de gran tamaño y fácilmente identificables. Los sonidos y las voces se escuchan con claridad.

Una de las posibilidades que ofrece «Crucigramas de sinfonos» es la de 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 y siempre que se presione la tecla F1 del teclado. En ella se incluye la presentación de la aplicación, los contenidos, cómo desinstalarlo, etc., aunque no ofrece ayuda para realizar el ejercicio. Estos temas se pueden imprimir.

## CONTENIDO

El objetivo que persigue esta herramienta es el de ayudar a los/as alumnos/as que tengan dificultad en leer y escribir correctamente las sílabas trabadas y los sinfonos. Para ello ofrece ejercicios que el mismo programa denomina «crucigramas» y que el usuario debe realizar con la ayuda del ratón. Se estructura en los siguientes grupos:

**BR, FR, TR, CR, PR, GR, DR, BL, FLGL, CL, PL, GR/GL-GL/CL, BR/BL, BR/PL, FR/EL, TR/DR, CRTFR, PR/ BR, CL/CR, BL/PL y PR/PL.** Cada uno de ellos contiene un número de crucigramas que varía entre diez y veinte (según el grupo). Cada crucigrama está identificado por un dibujo y un nombre (e! cual indica su contenido, por ejemplo, grupo BR) y consta de un cierto número de dibujos y/o fotografías y sus correspondientes sílabas o palabras.

Existen tres tipos de «crucigramas» distintos dentro de cada grupo que siguen este orden: crucigramas en los que se deben colocar las sílabas dadas al lado de la imagen para formar una palabra; otros en los que se debe asociar la grafía de la palabra a su imagen y por último, otros, en los que se deben colocar las palabras en el orden adecuado para formar una frase. En cada grupo de crucigramas el nivel de dificultad es creciente. 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 seleccionar a continuación sin haberla escuchado.

## INTER ACTIVIDAD

Aunque la navegación por el programa es libre, se recomienda que sea dirigida por el especialista. Éste deberá elegir una serie de opciones (siempre pinchando con el ratón) tales como: 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 (qué objetivos se pretenden, cómo realizar la actividad, etc.) y, seguidamente, el usuario/a deberá realizar la actividad haciendo uso del ratón.

El código de relación con el ordenador es de tipo gráfico (iconos de navegación con el texto de lo que expresan). El especialista puede elegir qué grupo de crucigramas va a trabajar y qué orden va a seguir. Sin embargo, debido a que los crucigramas están ordenados en función del orden de aprendizaje (según el criterio de sus autores), en la guía didáctica del programa se recomienda que se siga este orden para la realización de los ejercicios de modo que se optimice el aprendizaje. En dicha guía se hace referencia, además, al marco en el que se ha de utilizar, resaltando que «Crucigramas de sinfonos» es un complemento para el trabajo de reeducación y no una herramienta auto-suficiente.

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. Existe limitación de tiempo para responder a cada ejercicio y no se le permite al alumno solicitar la repetición del sonido (sílabas o palabras) que ha escuchado. La retroalimentación que proporciona el programa es inmediata (si la sílaba o palabra elegida no es la correcta se escucha un sonido que indica el error, aunque se puede desactivar) y al término de cada crucigrama puede conocerse el rendimiento del/a alumno/a expresado en la posición que ocupa en una carrera ciclista, acompañado de un sonido que indica si esa posición es más o menos buena. 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 noventa y siete que ofrece el programa.

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