

UNIVERSIDAD FASTA

DE LA FRATERNIDAD DE AGRUPACIONES SANTO TOMÁS DE AQUINO

Facultad de Ciencias de la Salud

Licenciatura en Fonoaudiología

**“Materiales hipermediales en la terapéutica
fonoaudiológica”**

Autor: ***Sánchez, Nadia Aimé***

Tutor: ***Lic. en Fonoaudiología Marinsalta, Adriana***

Co- tutor: ***Mg. en Educación Psicoinformática Ing.
Marinsalta, María Mercedes***

Departamento de Metodología de la Investigación:

Lic. Ramírez, Amelia

Año: 2010

ÍNDICE

ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	3
Fundamentación	3
Objetivos	4
MARCO TEÓRICO	5
DISEÑO METODOLÓGICO	8
DESARROLLO	11
Clic 3.0	24
Conclusión Clic:	33
El Conejo Lector	34
Conclusión Conejo Lector Kinder:.....	42
Conclusión Conejo Lector Primero:.....	52
La hora y el lugar en la casa de Trudy	53
Conclusión La hora y el Lugar en la Casa de Trudy:.....	61
Pipo	62
Conclusión Pipo:	74
Sebran 1.42.....	75
Conclusión Sebran:	83
Triple Play Plus Spanish	84
Conclusión Triple Play Plus:.....	105
CONCLUSIÓN FINAL.....	107
BIBLIOGRAFIA	111
ANEXO.....	113
Análisis de los resultados	115

ABSTRACT

El objetivo de esta investigación es establecer pautas para la futura generación de programas hipermediales para la estimulación del lenguaje en niños de cinco a ocho años.

El presente trabajo tiene un diseño metodológico de tipo exploratorio, descriptivo, primario, cualitativo y correlacional.

Para el desarrollo de la investigación se emplean computadoras y se analizan programas multimediales de acceso gratuito o bajo costo mediante la utilización de una ficha de catalogación y evaluación multimedia adaptada para el análisis del material hipermedial. Los programas han sido seleccionados de acuerdo a una encuesta de rastreo aplicada a profesionales de la fonoaudiología con experiencia en la terapéutica del lenguaje, matriculados en el Colegio de Fonoaudiólogos de la Provincia de Buenos Aires, Regional Bahía Blanca.

Se analizan los programas más utilizados y se evalúan las ventajas y desventajas en relación con las áreas de competencia fonoaudiológica, lo que permite generar criterios para posteriormente establecer pautas válidas para la valoración y el diseño futuro de programas hipermediales de incumbencia en la estimulación del lenguaje en niños de cinco a ocho años.

Fundamentalmente se jerarquizan los fines de competencia específica fonoaudiológica, la promoción de aprendizajes significativos, su autorregulación, la versatilidad y la dinámica en su ejecución, la calidad de los contenidos, de las actividades y del entorno audiovisual, la accesibilidad en el uso e instalación, la fiabilidad del programa, su documentación y el bajo costo ante una evidente tendencia a la aplicación de recursos con licencia de libre uso.

Como conclusión se establecen las pautas a tener en cuenta en la construcción de programas hipermediales buscando generar un entorno que favorezca el trabajo fonoaudiológico, y que resulte flexible para adaptarse a la evolución de cada caso y a la tendencia teórica que cada profesional considere más adecuada para ejercer su labor.

INTRODUCCIÓN

Fundamentación:

En la actualidad, las nuevas tecnologías contribuyen y facilitan la terapéutica fonoaudiológica. La computadora y sus materiales, son un producto tecnológico de uso social difundido, cada vez más presente en la sociedad y la cultura.

La disponibilidad de programas denominados educativos en el mercado argentino es muy amplia, incluye productos diversos en cuanto al nivel de complejidad operativa, sin embargo, existe poco material especialmente diseñado para la terapéutica fonoaudiológica y la mayoría posee un elevado costo.

Tanto en los programas educativos como en los especialmente diseñados para fonoaudiología se observa que por ser traducciones o creaciones de otros países de habla española, poseen un vocabulario regionalizado que no es coincidente con la terminología utilizada en nuestro país.

La potencialidad de los programas multimediales se relaciona con su alto poder motivador, y por ende, con su capacidad de aumentar la significatividad de los aprendizajes de los niños, no requiriendo un alto grado de formación informática para trabajar con ellos.

Los materiales digitales presentan, almacenan, procesan y devuelven como resultado símbolos, es decir, representaciones de objetos, ya sea letras, números operaciones, dibujos. Al operar con la computadora y sus programas, siempre se trabaja con representaciones simbólicas de los objetos y no con los objetos mismos. De este modo, es necesario considerarlos sólo un complemento y no un reemplazo de los recursos concretos. Sin embargo, esta misma característica permite que en el breve período de tiempo de una secuencia de trabajo, los niños participen de una mayor cantidad de situaciones de aprendizaje simuladas por el programa que las que cotidianamente interactúa con sus docentes y pares.

La posibilidad de poder avanzar a su propio ritmo y recrear las situaciones todas las veces que así lo desee le confiere a estos materiales un importante valor terapéutico.

Los materiales digitales proveen diferentes formas de representación de la información que presentan. En los programas multimediales, se puede encontrar información textual, sonido, música, animación, videos y fotografías. Más allá del avance tecnológico, es claro su aporte al proveer diferentes entradas o puertas de acceso a un mismo objeto de conocimiento. De esta manera propone respuestas

directas hacia la movilización de los mecanismos cerebrales de procesamiento de la información (input- performance y output).

El carácter regular, previsible y coherente de las respuestas que los materiales digitales aportan a la acción que se ejerce sobre ellos, ayuda a la superación de las etapas de egocentrismo y animismo del niño, en el marco de situaciones de interacción con sus pares y docentes, en donde se promueve la reflexión sobre las situaciones vividas con dichos recursos.

En el presente trabajo se busca establecer pautas para la futura generación de materiales digitales relacionados con la terapéutica fonoaudiológica, en el área de lenguaje.

A fin de seleccionar los programas hipermediales de mayor aplicación en el área mencionada y conocer las áreas y competencias que estimulan, se realiza una encuesta¹ a los fonoaudiólogos con experiencia en rehabilitación del lenguaje en niños de la regional Bahía Blanca de la provincia de Buenos Aires, efectuando una introducción explicativa referida al motivo de la misma. De acuerdo a lo consultado se concluye que los profesionales de dicha localidad, en su mayoría no utilizan el recurso tecnológico en la terapéutica y aquellas que lo aplican demuestran la necesidad de contar con programas que apunten a los objetivos fonoaudiológicos. A partir de las respuestas obtenidas se analizan los siete programas más utilizados iniciando la tarea de investigación hacia la concreción de los siguientes objetivos:

Objetivo general:

- Establecer pautas para la futura generación de programas hipermediales para la estimulación del lenguaje en niños de 5 a 8 años.

Objetivos específicos:

- Conocer los criterios de observación y evaluación de programas hipermediales educativos.
- Generar un protocolo de observación y evaluación de software relacionados con la terapéutica fonoaudiológica en la estimulación del lenguaje.
- Evaluar programas multimediales existentes en el mercado argentino que se relacionen con las áreas de competencia fonoaudiológica.
- Describir las características originales de los programas multimediales interactivos que se relacionen con las áreas de competencia fonoaudiológica.
- Analizar los beneficios de los programas multimediales en relación con su aplicación en la estimulación del lenguaje.

MARCO TEÓRICO

*"Cuando en el año 1961 se forman los primeros laboratorios de Aprendizaje con Computadora comienza a recorrerse hasta la actualidad un nuevo camino de experimentación e investigación del desarrollo cognitivo: la computación aplicada al tratamiento de los trastornos de aprendizaje, debilidad mental, etc."*²

Desde la década del 80, el desarrollo de la industria del software de aplicación ha producido una gran variedad de materiales dúctiles para ser utilizados específicamente en contextos educativos, tanto en el ámbito formal como escuelas y jardines de infantes, como en el ámbito no formal. Se trata de programas que han sido creados con intencionalidades educativas específicas, como ser el aprendizaje de un determinado tema o el desarrollo de habilidades y estrategias generales del desarrollo. A este grupo se lo denomina **Software o programa educativo**.

Resulta conveniente clarificar qué entendemos por materiales multimedia para la enseñanza y el aprendizaje. Explícitamente Tolhurst (1995) reconoce que dependiendo de los autores el término multimedia varía, como también sucede ante las consideraciones acerca del concepto hipermedio e hipertexto.

Recurriendo a la sencillez explicativa de Mirabito

"la multimedia es la integración de diferentes tipos de medios en un solo documento [...] texto, gráficos, sonido digitalizado, video y otros tipos de información".³

Bajo esta descripción nos referimos a materiales multimedia para la educación como documentos informáticos sea bajo soporte físico (CD-ROM, DVD) sea bajo soporte on-line.

Prendes y Solano ya en el año 2000 consideraban que la producción multimedia no es sólo una combinación de medios sino de códigos gracias al uso de la informática, en tanto que nos permite coordinarlos y organizarlos en un único medio: el ordenador.

¹ El modelo de la encuesta y los resultados obtenidos se pueden visualizar en el Anexo A.

² Labos, E.; Tarsitano, V. **PSICOLOGIA LENGUAJE APRENDIZAJE**; Buenos Aires, Ediciones Pedagógicas, 1987, p. 207.

³ Mirabito, M, **Las nuevas tecnologías de la comunicación**; Barcelona, Gedisa editorial, 1998, p.143. Título del original en inglés *The New Communications Technologies*. London: Focal Press (1994).

Analizando los términos multimedia, hipermedia e hipertexto, hoy en día encontramos las siguientes diferencias:

- **Hipertexto** para Foncuberta (1992) es entendido como un programa informático en el que la información textual presentada se interconecta de tal modo que el usuario decide en cada momento los pasos a seguir en función de las diversas posibilidades que el mismo le ofrece. Dicho en otras palabras, el usuario navega libremente por la información, navegación libre que puede presentar problemas para lectores librescos acostumbrados al papel como soporte de información organizada linealmente.

- En segundo lugar, la **Hipermedia** se configura como un medio en el que la información interconectada en forma de redes permite al usuario navegar libremente, notándose una diferencia básica con el hipertexto en el tipo de información que incluye la hipermedia: textos, imágenes y sonidos. Se afirmaba que el ordenador para componer y utilizar documentos hipermedio...

*"...está siendo descubierto como nuevo medio, como herramienta de comunicaciones y pensamiento, con características peculiares destacándose su interactividad con el usuario."*⁴

- En tercer lugar, el **Multimedia** combina las posibilidades de diversos medios de comunicación interconectados y controlados a través del ordenador. Como afirma Martínez (1993),

*"...el multimedia une medios y con ellos sus cualidades expresivas superponiéndolas, siendo el resultado final [...] no la suma de las características de cada uno de los medios que se unen sino algo completamente nuevo".*⁵

En la terapéutica fonoaudiológica es importante dar prioridad a los que funcionan como procesos intermediarios, donde están las mayores dificultades que obstaculizan la evolución para luego poder acceder a los síntomas específicos de cada trastorno del lenguaje. La Licenciada Cecilia Busto, fonoaudióloga del Laboratorio para el estudio de las Funciones Cerebrales Superiores de la ciudad de Buenos Aires, propone en las memorias del curso sobre "Entrenamiento de la Conciencia Fonológica" dictado en el año 2000, "Conseguir un entorno y los recursos educativos adecuados, acorde a las

⁴ Cortinovis, R. "Hipermedia for Training: A software and Instrucional Engineering Model. *Educational Technology*". **The magazine for Managers in Education**.. July. (1992) N° 32 (7). Pág.47-51.

⁵ Martínez Sánchez, F. **Multimedia en la empresa de hoy**, Ponencia presentada en las Jornadas de Nuevas tecnologías y Empresa, Bilbao, Noviembre 1993.

necesidades de cada niño es un gran desafío en el que intervienen múltiples factores, siendo fundamental la elaboración de un plan de trabajo lo más ajustado posible a las necesidades del niño". Y agrega "El ordenador facilita el acceso a experiencias en las que el niño se siente protagonista en mayor medida que en muchas otras tareas, crea situaciones de aprendizaje que dan a algunos niños más confianza en sí mismos siendo entonces más motivantes."

El Dr. Máximo Etchepareborda propone a la computadora como una herramienta más de trabajo para el entrenamiento de pacientes con déficit en el neurodesarrollo. Si bien no es la única herramienta, ni la más importante, ni la mejor, posee cualidades que la hacen ocupar un lugar especial en la terapéutica fonoaudiológica debido a su versatilidad, accesibilidad, su carácter interactivo y regulador de las actividades, a lo que se suma la permanente ocasión para experimentar sin temores ni peligros.

Sabido es que el estímulo computarizado involucra funciones preceptuales (visuales y auditivas), motoras (posturales y de acción con el teclado y el mouse) y lingüísticas (de comprensión, de procesamiento y de expresión) pero además agiliza y favorece el desarrollo de numerosos aspectos involucrados en su ejercicio sostenido sobre una base planificada y supervisada con continuidad. La Licenciada María Marta Landino organiza unidades secuenciales en la aplicación del material computarizado para el entrenamiento cognitivo y describe cuatro etapas de aplicación:

1.- Etapa pre-cognitiva: autocontrol y acceso rápido a la información disponible en la memoria diferida.

2.- Preplaneamiento: pensar para resolver, armar un plan, formar una estructura lógica que permita pensar para llegar a resolver.

3.- Monitoreo pre y pos funcional: Control, Guía y conducción hacia decisiones para llegar a la ejecución.

4.- Automatización: a través de la transferencia, con resoluciones deductivas, aún considerando los errores aprendidos.

DISEÑO METODOLÓGICO

El presente trabajo tiene un diseño metodológico de tipo EXPLORATORIO, DESCRIPTIVO, PRIMARIO, CUALITATIVO y CORRELACIONAL.

Campo de Estudio:

La **población / universo** incluida en el presente trabajo de investigación está formada por una serie de programas educativos que pueden ser utilizados en la terapéutica fonoaudiológica para la estimulación del lenguaje en niños de 5 a 8 años. La selección de la **muestra** se realiza en base a la encuesta aplicada a fonoaudiólogos matriculados en el Colegio de Fonoaudiólogos (Regional Bahía Blanca) con experiencia en rehabilitación del lenguaje, eligiendo para su análisis los programas más utilizados.

Unidad de análisis:

Cada programa multimedial.

Fichas de evaluación multimedial (se observaron las fichas existentes, se seleccionó una y sobre ella se trabajó para analizar los programas).

Instrumentos:

Ficha para evaluar los programas.

Recursos:

Recursos humanos:

Fonoaudiólogos y Licenciados en Fonoaudiología con experiencia en el campo de la terapéutica del lenguaje con materiales multimediales.

Magíster en Educación Psicoinformática con facultades para efectuar una apreciación técnica y estética.

Recursos físicos:

Computadoras. Programas multimediales.

Recursos económicos:

Se investigan los programas multimediales de acceso gratuito o de bajo costo.

Variables:

Para la realización de la investigación son tenidas en cuenta las siguientes **variables**⁶:

Destinatarios: edad de las personas a las que va dirigido el programa.

Contenidos: se divide en las siguientes sub -variables:

- Temas: se refiere a las unidades de estudio o abordaje desarrolladas en los programas aplicados.
- Actualidad Temática: involucra la intención del tratado de cuestiones vigentes en tiempo y espacio.
- Presentación: es la forma de ofrecer y mostrar los contenidos, combinando imágenes, efectos, textos y sonidos.
- Rigor Conceptual: involucra la solidez y fiabilidad con que se sustentan las temáticas abordadas.

Áreas fonoaudiológicas: son los apartados dentro del campo de la fonoaudiología que pueden abordarse mediante software en la terapéutica específica.

Estrategia didáctica: conjunto de acciones orientadas a facilitar el aprendizaje y la capacitación.

Versatilidad didáctica

Facilidad de uso

Aspecto estético: la calidad de los gráficos y sonidos, diseño general de las pantallas.

Indicadores:

- Destinatarios: Franja etárea: los programas deberán estar dirigidos a niños de 5 a 8 años.
- Contenidos:
 - o Temas: lectura, escritura, matemáticas, el cuerpo humano, tiempo, espacio y situaciones cotidianas.
 - o Actualidad Temática: contenidos vigentes o no.
 - o Presentación: Distribución en pantalla, tipo de actividades, fotos, dibujos, tamaño de los textos, presencia o ausencia de sonido.
 - o Rigor Conceptual: Fiabilidad o no de los contenidos.
- Áreas fonoaudiológicas: Dispositivos Básicos del Aprendizaje (atención, memoria, motivación y resistencia a la fatiga), coordinación visomotora, discriminación auditiva, discriminación visual, sensopercepción, numeración, operación, secuenciación, orden, nociones temporales, orientación espacial,

⁶ Las definiciones de las variables se encuentran en el cuerpo del trabajo en el apartado en el cual se detallan los Criterios de Evaluación de la Ficha de Catalogación y Evaluación, pág. 18, 19 y 20.

lectura inicial y aspectos fonológico, semántico, sintáctico y pragmático del lenguaje.

- Estrategia didáctica: descubrimiento libre, exploración guiada, enseñanza dirigida.
- Versatilidad didáctica: si es modificable o no, si los niveles están graduados en forma adecuada y si efectúa un válido tratamiento del error.
- Facilidad de uso: nivel de complejidad del entorno, nivel de complejidad de las actividades propuestas, accesibilidad.
- Aspecto estético: calidad del entorno audiovisual, trama/personajes.

DESARROLLO

Al seleccionar un programa para ser utilizado en la terapéutica fonoaudiológica, existen aspectos fundamentales que deben ser considerados: las características del programa y su capacidad de adecuación al contexto y al paciente con el que se lo quiere utilizar.

Para conocer las características de un programa, el profesional normalmente deberá leer el manual e interactuar con él, con el propósito de determinar sus objetivos, los contenidos, el planteamiento didáctico, el tipo de actividades que presenta, la calidad técnica, es decir, deberá realizar una evaluación del programa.

Para facilitar esta evaluación objetiva de las características de un programa, es conveniente utilizar una ficha de catalogación y evaluación que permitirá recoger los rasgos principales del programa y algunas valoraciones sobre sus aspectos técnicos, pedagógicos y funcionales.

Existen gran cantidad de ejemplos de fichas de selección y/o evaluación de software educativo. Luego de conocer algunos de los criterios de observación y evaluación de programas hipermediales educativos existentes (Propuesta de Carlos Dorado⁷, Propuesta de Meritxell Estebanell⁷, Propuesta del grupo Orixe⁷, Propuesta de Ma Esther del Moral referida a evaluación de aspectos creativos, Ficha para la Catalogación y Evaluación de Programas de Pere Marquès-1988 y 2001⁷, Plantilla de Evaluación de José Luis Navarro⁷, Evaluación de Software educativo: Orientaciones para su uso pedagógico M. A. González Castañón⁸ - Universidad EAFIT- Proyecto Conexiones Medellín Colombia, Evaluación de Software Educativo a través de Internet Mg. Marcela Chiarani⁹ y otros Universidad Nacional de San Luis -2005, Evaluación de software educativo C. Morales Velásquez¹⁰ y otros Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa - México -1998) se observa que en general constan de una FICHA DEL PROGRAMA, donde se identifican los datos más relevantes del mismo y la EVALUACIÓN propiamente dicha, donde se indica la calidad de diversos aspectos, en su mayoría se evalúan los aspectos **funcionales, técnicos y pedagógicos**. De la observación de todas las fichas, se considera que la más completa y relacionada con los criterios relevantes para evaluar un software educativo que puede emplearse en la terapéutica fonoaudiológica, es la que propone Pere Marqués (2001)¹¹ especialista en el campo de las aplicaciones educativas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), quien ofrece un detalle de aspectos a tener presentes para la

⁷ <http://pereMarquès.pangea.org/eva2.htm>

⁸ <http://www.tecnoedu.net/lecturas/materiales/lectura27.pdf>

⁹ <http://cs.uns.edu.ar/jeitics2005/Trabajos/pdf/14.pdf>

¹⁰ http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c36,disponibilidad.pdf

elaboración de materiales a utilizarse en ordenadores que pueden orientar la tarea de evaluación de programas multimediales que se relacionen con las áreas de competencia fonológica y menciona como **aspectos** relevantes a tener en cuenta los **técnicos** (pantallas, algoritmo, interfaz), **pedagógicos** (objetivos, contenidos, actividades), **funcionales** (tiempo de aprendizaje, flexibilidad, etc.) y el **esfuerzo cognitivo** que exigen las actividades que propone cada programa. Se presenta a continuación la mencionada ficha.

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA	
© Pere Marquès-UAB/2001	
Título del material (+ versión, idiomas):	
Autores/Productores (+ e-mail):	
Colección/Editorial (+ año, lugar, web):	
<i>si es un material on-line</i>	
Dirección URL (+ fecha de la consulta): http://	
LIBRE ACCESO: SI NO -///- INCLUYE PUBLICIDAD: SI NO	
Temática (área, materia... ¿es transversal?):	
Objetivos explicitados en el programa o la documentación:	
.	
.	
Contenidos que se tratan: (hechos, conceptos, principios, procedimientos, actitudes)	
.	
.	
Destinatarios:	
(etapa educativa, edad, conocimientos previos, otras características)	
<i>(subrayar uno o más de cada apartado)</i>	
TIPOLOGÍA: PREGUNTAS Y EJERCICIOS - UNIDAD DIDÁCTICA TUTORIAL - BASE DE DATOS - LIBRO - SIMULADOR / AVENTURA - JUEGO / TALLER CREATIVO - HERRAMIENTA PARA PROCESAR DATOS	
ESTRATEGIA DIDÁCTICA: ENSEÑANZA DIRIGIDA - EXPLORACIÓN GUIADA - LIBRE DESCUBRIMIENTO	
FUNCIÓN: EJERCITAR HABILIDADES - INSTRUIR - INFORMAR - MOTIVAR - EXPLORAR - ENTRETENER - EXPERIMENTAR/RESOLVER PROBLEMAS - CREAR/EXPRESARSE - EVALUAR - PROCESAR DATOS	
Mapa de navegación y breve descripción de las actividades:	
.	
.	
.	
.	
Valores que potencia o presenta:	
<i>(subrayar uno o más de cada apartado)</i>	
DOCUMENTACIÓN: NINGUNA - MANUAL - GUÍA DIDÁCTICA -///- EN PAPEL - EN CD - ON-LINE -	
SERVICIOS ON-LINE: NINGUNO - SÓLO CONSULTAS - TELEFORMACIÓN -///- POR INTERNET	
REQUISITOS TÉCNICOS: PC - MAC - TELÉFONO WAP -///- IMPRESORA - SONIDO - CD - DVD - INTERNET	
Otros (hardware y software):	

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD		<i>marcar con una X, donde proceda, la valoración</i>			
		EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Eficacia didáctica , puede facilitar el logro de sus objetivos.....					
Relevancia de los aprendizajes, contenidos.....					

¹¹ <http://pereMarquès.pangea.org/evalua.htm>

Facilidad de uso.....				
Facilidad de instalación de programas y complementos.....				
Versatilidad didáctica: modificable, niveles, ajustes, informes...				
Carácter multilingüe, al menos algunos apartados principales...				
Múltiples enlaces externos (si es un material on-line).....				
Canales de comunicación bidireccional (idem.).....				
Documentación, guía didáctica o de estudio (si tiene).....				
Servicios de apoyo on-line (idem).....				
Créditos: fecha de la actualización, autores, patrocinadores.....				
Ausencia o poca presencia de publicidad				

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Entorno audiovisual: presentación, pantallas, sonido, letra.....				
Elementos multimedia: calidad, cantidad.....				
Calidad y estructuración de los contenidos				
Estructura y navegación por las actividades, metáforas.....				
Hipertextos descriptivos y actualizados.....				
Interacción: diálogo, entrada de datos, análisis respuestas.....				
Ejecución fiable, velocidad de acceso adecuada.....				
Originalidad y uso de tecnología avanzada.....				

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Especificación de los objetivos que se pretenden.....				
Capacidad de motivación, atractivo, interés.....				
Adecuación a los destinatarios de los contenidos, actividades.				
Adaptación a los usuarios.....				
Recursos para buscar y procesar datos.....				
Potencialidad de los recursos didácticos: síntesis, resumen..				
Carácter completo(proporciona todo lo necesario para aprender)				
Tutorización y evaluación (preguntas, refuerzos).....				
Enfoque aplicativo/ creativo de las actividades.....				
Fomento del autoaprendizaje, la iniciativa, toma decisiones...				
Facilita el trabajo cooperativo.....				

RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA:

marcar uno o más

<input type="checkbox"/> INTRODUCCIÓN	<input type="checkbox"/> EJERCICIOS DE APLICACIÓN
<input type="checkbox"/> ORGANIZADORES PREVIOS	<input type="checkbox"/> EJEMPLOS
<input type="checkbox"/> ESQUEMAS, CUADROS SINÓPTICOS	<input type="checkbox"/> RESÚMENES/SÍNTESIS
<input type="checkbox"/> GRÁFICOS	<input type="checkbox"/> ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN
<input type="checkbox"/> IMÁGENES	<input type="checkbox"/> MAPAS CONCEPTUALES
<input type="checkbox"/> PREGUNTAS	

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES:		<i>marcar uno o más</i>			
<input type="checkbox"/> CONTROL PSICOMOTRIZ	<input type="checkbox"/> RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico)				
<input type="checkbox"/> MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN	<input type="checkbox"/> PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN				
<input type="checkbox"/> COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN	<input type="checkbox"/> PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR				
<input type="checkbox"/> COMPARACIÓN/RELACIÓN	<input type="checkbox"/> HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS				
<input type="checkbox"/> ANÁLISIS / SÍNTESIS	<input type="checkbox"/> EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN				
<input type="checkbox"/> CÁLCULO / PROCESO DE DATOS	<input type="checkbox"/> EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica) / CREAR				
<input type="checkbox"/> BUSCAR / VALORAR INFORMACIÓN	<input type="checkbox"/> REFLEXIÓN METACOGNITIVA				
OBSERVACIONES					
Eficiencia, ventajas que comporta respecto de otros medios					
.					
.					
Problemas e inconvenientes:					
.					
.					
.					
.					
A destacar (observaciones)...					
.					
.					
.					
.					
VALORACIÓN GLOBAL	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA	
Calidad Técnica.....	
Potencialidad didáctica.....					
Funcionalidad, utilidad.....					

En base a la ficha de Pere Marquès 2001 y teniendo en cuenta las principales características que son necesarias para poder aplicar un material hipermedial en la terapéutica fonoaudiológica, se genera el protocolo de observación que se presenta a continuación, para evaluar los software educativos analizados en el presente trabajo.

Se agregan en color azul ajustes específicos del área fonoaudiológica.

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA	
<i>Adaptación de © Pere Marquès-UAB/2001</i>	
Título del material (+ versión, idiomas):	
Autores/Productores (+ e-mail):	
Colección/Editorial (+ año, lugar, web):	
Costo:	
<i>si es un material on-line</i>	
Dirección URL (+ fecha de la consulta): http://	
LIBRE ACCESO: SI NO -///- INCLUYE PUBLICIDAD: SI NO	
Temática/ Área	
Objetivos explicitados en el programa o la documentación:	
.	
.	
Contenidos que se tratan: (hechos, conceptos, principios, procedimientos, actitudes)	
.	
.	

Destinatarios: (etapa educativa, edad, conocimientos previos, otras características)

(subrayar uno o más de cada apartado)

TIPOLOGÍA: UNIDAD DE APRENDIZAJE, UNIDAD DIDÁCTICA, PROGRAMA EDUCATIVO, JUEGO EDUCATIVO

ESTRATEGIA DIDÁCTICA: ENSEÑANZA DIRIGIDA - EXPLORACIÓN GUIADA - LIBRE DESCUBRIMIENTO

FUNCIÓN: EJERCITAR HABILIDADES - INSTRUIR - INFORMAR - MOTIVAR - EXPLORAR - ENTRETENER - EXPERIMENTAR/RESOLVER PROBLEMAS - CREAR/EXPRESARSE - EVALUAR - PROCESAR DATOS

DOCUMENTACIÓN: NINGUNA - MANUAL - GUÍA DIDÁCTICA -///- EN PAPEL - EN CD - ON-LINE -

SERVICIOS ON-LINE: NINGUNO - SÓLO CONSULTAS - OTROS

REQUISITOS TÉCNICOS: PC - IMPRESORA - SONIDO - CD - DVD - INTERNET

Otros (hardware y software):

SISTEMA OPERATIVO: WINDOWS 3.11, WINDOWS 95, WINDOWS2000,WINDOWS MX.

RESOLUCIÓN PANTALLA: 640x480;800x600;1024x768;1280x1024;1600x1200

COLORES PANTALLA: 16 COLORES, 256 COLORES, COLOR DE ALTA DENSIDAD (16BIT), COLOR VERDADERO (32BIT)

OTROS (Procesador, tarjeta de sonido...):

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD *marcar con una X, donde proceda, la valoración*

	ALTA	CORRECTA	BAJA	NO CORRESPONDE
Eficacia didáctica , puede facilitar el logro de sus objetivos.....
Relevancia de los aprendizajes, contenidos.....
Facilidad de uso
Facilidad de instalación de programas y complementos.....
Versatilidad didáctica: modificable, niveles, ajustes, informes...
Múltiples enlaces externos (si es un material on-line).....
Canales de comunicación bidireccional (idem.).....
Documentación , guía didáctica o de estudio (si tiene).....
Servicios de asistencia o consultas (idem).....
Créditos: fecha de la actualización, autores, patrocinadores.....
Ausencia o poca presencia de publicidad

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Entorno audiovisual: presentación, pantallas, sonido, letra.....
Elementos multimedia: calidad, cantidad.....
Estructura y navegación por las actividades , metáforas.....
Interacción: diálogo, entrada de datos, análisis respuestas.....
Ejecución fiable , velocidad de acceso adecuada.....
Originalidad y uso de tecnología avanzada

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Especificación de los objetivos que se pretenden.....
Capacidad de motivación , atractivo, interés.....
Contenidos: calidad, profundidad y estructuración
Adecuación a los destinatarios de los contenidos, actividades.....
Adaptación a los usuarios
Potencialidad de los recursos didácticos: síntesis, resumen.....
Evaluación (preguntas, refuerzos).....

Enfoque aplicativo/ creativo de las actividades.....
Fomento del autoaprendizaje, la iniciativa, toma decisiones.....
Facilita el trabajo cooperativo.....

RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA: *marcar uno o más*

<input type="checkbox"/> INTRODUCCIÓN	<input type="checkbox"/> EJERCICIOS DE APLICACIÓN
<input type="checkbox"/> ORGANIZADORES PREVIOS	<input type="checkbox"/> EJEMPLOS
<input type="checkbox"/> ESQUEMAS, CUADROS SINÓPTICOS	<input type="checkbox"/> RESÚMENES/SÍNTESIS
<input type="checkbox"/> GRÁFICOS	<input type="checkbox"/> ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN
<input type="checkbox"/> IMÁGENES	<input type="checkbox"/> MAPAS CONCEPTUALES
<input type="checkbox"/> PREGUNTAS	

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES: *marcar uno o más*

<input type="checkbox"/> CONTROL PSICOMOTRIZ	<input type="checkbox"/> CÁLCULO / PROCESO DE DATOS
<input type="checkbox"/> ATENCIÓN	<input type="checkbox"/> RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico)
<input type="checkbox"/> MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN	<input type="checkbox"/> PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN
<input type="checkbox"/> MOTIVACIÓN	<input type="checkbox"/> PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR
<input type="checkbox"/> RESISTENCIA A LA FATIGA	<input type="checkbox"/> HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS
<input type="checkbox"/> COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN	<input type="checkbox"/> EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN
<input type="checkbox"/> COMPARACIÓN/RELACIÓN	<input type="checkbox"/> EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica) / CREAR
<input type="checkbox"/> ANÁLISIS / SÍNTESIS	<input type="checkbox"/> REFLEXIÓN METACOGNITIVA

ÁREAS QUE MOVILIZA:

<input type="checkbox"/> COORDINACIÓN VISOMOTORA	<input type="checkbox"/> PRAGMÁTICA
<input type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN AUDITIVA	<input type="checkbox"/> LÉXICO /SEMÁNTICA
<input type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN VISUAL	<input type="checkbox"/> MORFOSINTAXIS
<input type="checkbox"/> SENSOPERCEPCIÓN	<input type="checkbox"/> FONOLOGÍA
<input type="checkbox"/> NUMERACIÓN	<input type="checkbox"/> NOCIONES TEMPORALES
<input type="checkbox"/> OPERACIÓN	<input type="checkbox"/> ORIENTACIÓN ESPACIAL
<input type="checkbox"/> SECUENCIAR - ORDENAR	<input type="checkbox"/> LECTURA INICIAL

VALORACIÓN GLOBAL	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Calidad Técnica.....
Potencialidad didáctica.....				
Funcionalidad, utilidad.....				
Relación con las áreas de competencia fonoaudiológicas.....				

En la ficha se identifica el programa, sus objetivos, contenidos y requerimientos técnicos y luego se evalúa:

➤ En relación al **ASPECTO FUNCIONAL**:

- **Eficacia didáctica:** consiste en facilitar el logro de los objetivos con la finalidad de acceder a los aprendizajes.
- **Interés y relevancia de los aprendizajes que se ofrecen para los destinatarios:** es la valoración de los programas en función de los objetivos fonodidácticos que se pueden lograr con su uso, el interés que surge de los contenidos y las actividades propuestas.
- **Facilidad de uso del entorno:** se refiere a la complejidad en la dinámica de aplicación de los programas, que resulten intuitivos en su funcionamiento, que sean atractivos, que favorezcan una aplicación autónoma, que brinden la posibilidad de conocer en todo momento el lugar del programa donde se encuentra y las opciones disponibles.
- **Facilidad de acceso e instalación de programas:** define el nivel de dificultad en la instalación, los problemas de compatibilidad, la posibilidad de incorporar el software suplementario necesario para su uso y la gestión de desinstalación.
- **Versatilidad didáctica:** se considera en este aspecto la posibilidad de adaptarse a distintos contextos formativos y situaciones de aprendizaje. Por ejemplo que permita ajustar el nivel de dificultad de las actividades, que lleve un registro de la actividad de cada usuario, que el tratamiento de los errores sea en forma constructiva, que permita continuar con actividades que no fueron concluidas, etc.
- **Múltiples enlaces externos:** se refiere a las fuentes de información complementaria como bibliografía, agenda y noticias.
- **Canales de comunicación bidireccional:** compete a la posibilidad de que sus usuarios no sólo sean receptores de la información y ejecutores de las actividades que se proponen sino que también puedan ser emisores de mensajes e información hacia terceros y creadores de materiales.
- **Documentación, Guías didácticas y ayudas:** implica que la información brindada debe ser clara y útil, con un contenido adaptado al nivel de los usuarios, buena presentación y textos legibles. Es recomendable que conste de:
 - Un *manual del usuario* que presente el material, informe sobre su instalación y explique las características didácticas que posee, sus objetivos didácticos, contenidos que se trabajan, edades recomendadas así como sus opciones y funcionalidades.
 - Una *ficha resumen*, con las características básicas del material.

- Una *guía didáctica* con sugerencias y ejemplos de utilización, que proponga la realización de actividades, estrategias de uso e indicaciones para su integración curricular.

- **Créditos:** indican sus autores y la fecha de creación o la última actualización.

➤ En relación a los **ASPECTOS TÉCNICOS y ESTÉTICOS:**

- **Entorno audiovisual:** consiste en valorar la calidad, teniendo en cuenta si el diseño de la pantalla es atractiva, si la distribución de los elementos, la combinación de colores y la tipografía es adecuada y si posee una buena resolución para su correcta visualización

- **Elementos multimedia:** considera la calidad técnica y estética de los gráficos, las imágenes, las animaciones, los videos y el audio y que no demande un gran requerimiento de hardware para su ejecución

- **Estructura y Navegación:** se refiere a que el recorrido resulte sencillo e intuitivo, siga una secuencia lógica, que esté bien organizado, permitiendo al usuario tener el control del mismo.

- **Interacción:** considera la retroalimentación con el entorno tecnológico que el sistema brinda al usuario, se contempla que sea amigable y comprensible, que brinde respuestas orientadoras ante el error y que realice un análisis de las actividades ejecutadas por el usuario.

- **Ejecución fiable:** implica que el programa funcione correctamente, a una velocidad de respuesta adecuada, en forma estable y que tenga la posibilidad de detectar si falta algún periférico necesario para su funcionamiento

- **Originalidad y uso de tecnología avanzada:** hace referencia a las ventajas que brinda la tecnología hipermedial para representar diversos sistemas simbólicos simultáneamente y así generar actividades que potencien el proceso de aprendizaje significativo y favorezcan la asociación de ideas y la creatividad.

➤ En relación a los **ASPECTOS PEDAGÓGICOS:**

- **Especificación de los objetivos:** contempla la explicación concreta y clara de lo que se espera que aprendan mediante el detalle de los objetivos de aprendizaje previstos.

- **Capacidad de motivación:** considera si resultan atractivos, despiertan la curiosidad científica, mantienen la atención y el interés, evitando que los elementos lúdicos interfieran negativamente

- **Motivación:** Es la tendencia positiva hacia ciertas metas. El autoconcepto y la autoestima ayudan a establecer nuevas metas y a generar expectativas por eso es más importante ofrecer oportunidades de elección propia, de seguridad y éxito.
- **Resistencia a la fatiga:** Es la capacidad para mantenerse en la actividad propuesta sin bajar el rendimiento.
- **Comprensión / interpretación:** Es la aptitud para entender y asimilar la información para su posterior utilización.
- **Comparación /relación:** Es un recurso que se utiliza para establecer los elementos a partir de los cuales objetos, personas o situaciones son similares entre sí.
- **Análisis:** consiste en la separación de las partes de un todo, a fin de estudiarlas por separado y de examinar las relaciones entre ellas.
- **Síntesis:** Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad.
- **Cálculo:** Es la capacidad de las personas de razonar con conceptos numéricos y matemáticos.
- **Proceso de datos:** Es la acción (cualquiera que sea), que se ejecuta sobre los datos y que logra en ellos una transformación mediante el empleo de un sistema.
- **Razonamiento:** Es la facultad humana que permite resolver problemas a través del conjunto de actividades mentales que se movilizan para conectar ideas respetando reglas o distintos estudios de un proceso.
- **Pensamiento divergente:** Es aquel que explora alternativas diversas, buscando diferentes posibilidades, frente a una situación y/o pregunta.
- **Imaginación:** Es la facultad de tener presente en la mente la imagen de algo que en el momento se encuentra fuera del alcance de los sentidos.
- **Planificar:** Implica el seguimiento de una serie de pasos que se establecen inicialmente para concretar planes y proyectos.
- **Organizar:** Consiste en estructurar la realización de algo, distribuyendo convenientemente los medios, materiales y personales con los que se cuenta y asignándole funciones determinadas.
- **Evaluar:** Implica el proceso que tiene como finalidad determinar el grado de eficacia y eficiencia, con que han sido empleados los recursos destinados a alcanzar los objetivos previstos.
- **Hacer hipótesis:** Es plantear la suposición de algo posible o imposible para sacar de ello una consecuencia.
- **Resolver problemas:** Consiste en encontrar soluciones a una determinada cuestión o asunto.
- **Exploración:** Es el reconocimiento minucioso de algo.

- **Experimentación:** Involucra el conjunto de pruebas a que se somete algo para comprobar su eficacia y validez o para examinar sus características.
- **Expresión:** Es la manifestación de los deseos, pensamientos y emociones de una persona.
- **Crear:** Implica idear, construir y realizar algo, partiendo de las propias capacidades.
- **Reflexión metacognitiva:** Involucra una serie de operaciones, actividades y funciones cognitivas, movilizando mecanismos intelectuales y de autorregulación que hacen posible conocer, controlar y autorregular el propio funcionamiento intelectual.

➤ En relación a los **ÁREAS QUE MOVILIZA:**

- **Coordinación visomotora:** Implica el ejercicio de movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión y donde se utilizan de manera simultánea los ojos, las manos y los dedos.
- **Discriminación auditiva:** Es la habilidad para reconocer diferencias de frecuencia, intensidad y timbre entre sonidos o identificar fonemas, frases o palabras.
- **Discriminación visual:** Es la capacidad que posee un individuo para diferenciar, por medio de la vista, un objeto de otro.
- **Sensopercepción:** Involucra las vías a través de las cuales el individuo elabora los conocimientos sobre sí mismo y sobre el mundo que lo rodea.
- **Numeración:** Es el sistema de signos verbales o escritos para expresar todos los números. Involucra la acción y el efecto de numerar.
- **Operación:** Conjunto de reglas que permite obtener otras cantidades o expresiones.
- **Secuenciar / ordenar:** Propone disponer sucesivamente una serie de cosas que guardan entre sí una cierta relación.
- **Pragmática:** Se trata del lenguaje asociado a su uso funcional y a la acción en que ocurre.
- **Léxico / Semántica:** Es el área de la competencia lingüística y comunicativa que, involucra el caudal y uso del vocabulario en el nivel de palabra, oración y/o conversación. Se relaciona con el significado e incluye el conocimiento de las categorías conceptuales del lenguaje, de las palabras y expresiones.

La semántica se refiere al significado del lenguaje, y ésta se encarga de la integración del concepto verbal (Valverde, H. -1997).

Su campo de incumbencia está ligado con el vocabulario productivo, las categorías semánticas y la posibilidad de evocarlos y se percibe en la habilidad para expresar distintas ideas con las palabras acertadas.

- **Morfosintaxis:** Son los aspectos que regulan la organización de las diferentes unidades gramaticales antes de expresarlas por medio del lenguaje verbal.

Su campo de incumbencia está ligado con la morfología y la organización de las formulaciones lingüísticas y se percibe en la capacidad para organizar y formular ideas de manera adecuada.

- **Fonología:** El procesamiento fonológico es el eslabón entre la percepción de los sonidos que producimos y su significado para acceder a la integración fonémica valiéndose de sus caracteres articulatorios y de la distribución o suma de los contextos en que pueden aparecer. El fonema que es la unidad básica e indivisible de nuestro lenguaje, es un sonido propio de nuestra lengua y se desarrolla a nivel pre-lingüístico desde el momento del nacimiento.

La conciencia fonológica es la habilidad para reconocer, interactuar reflexionar y manipular los aspectos estructurales del lenguaje. Existen reglas fonológicas que especifican qué fonemas pueden y cuáles no pueden ir juntos en un lenguaje. Se hace más fácil comprender esta habilidad si analizamos lo que sucede con los números, que tienen un valor que será distinto según el lugar que ocupen en la cantidad; del mismo modo las letras y sus sonidos variarán según se ubiquen en la palabra y esa diferencia estará modificando también el significado.

Su campo de incumbencia está ligado con la inteligibilidad del mensaje y se percibe en la calidad articuladora.

- **Nociones Temporales:** Es la iniciación superficial que se tiene de una sucesión poco diferenciada de los acontecimientos rutinarios.

El **tiempo** está íntimamente ligado al espacio y sus características. La reconstrucción secuencial o sucesión de acciones en el espacio son la base de muchas relaciones que aparecen en los aprendizajes matemáticos.

- **Orientación Espacial:** Representa la capacidad de un individuo para percibir y orientarse con respecto a puntos de referencia definidos por el entorno o de forma egocéntrica.

Los **conceptos espaciales y temporales** son recursos lingüísticos que van a permitir regular sus experiencias, más aún las de aprendizaje de la lectoescritura y el cálculo.

Las relaciones entre elementos, sus posiciones, el orden en que se encuentran y la dirección que llevan, hacen a los conceptos espaciales básicos para futuros aprendizajes.

- **Lectura Inicial:** Se refiere al proceso donde los niños, entre 4 y 6 años de edad acceden a la visualización, fonación, audición y aprehensión de la información almacenada en un soporte y transmitida mediante ciertos códigos (visual y táctil).

A continuación se describe cada uno de los programas y se adjunta la correspondiente Ficha de Catalogación y Evaluación considerando los criterios mencionados anteriormente.

Nombre del programa: **Clic 3.0**

Autor: Francesc Busquets

Distribuidor: Distribución gratuita desde Internet.

Soporte: Se descarga de la página Web <http://www.xtec.es/recursos/clic>

Requerimiento del sistema:

- IBM PC
- 8 Mb de memoria RAM
- SVGA de 256 colores
- Windows 3.1 o superior (incluyendo Windows 95)
- Tarjeta de sonido compatible con Windows.

Áreas y contenidos que permite trabajar

- Atención
- Motivación
- Memoria
- Resistencia a la fatiga
- Control psicomotriz
- Sensopercepción
- Coordinación visomotora
- Discriminación visual
- Discriminación auditiva
- Interpretación de consignas
- Comprensión
- Comparación / relación
- Análisis y síntesis
- Lectura
- Numeración
- Aritmética elemental
- Clasificación y orden
- Secuenciación
- Resolución de problemas

- Razonamiento crítico
- Nociones temporales
- Nociones espaciales
- Planificación
- Expresión
- Componente léxico / semántico
- Morfosintaxis
- Fonología
- Relaciones de las partes entre sí para formar un todo significativo
- Asociaciones simples y complejas
- Exploración
- Identificación
- Información
- Contenidos relacionados con los aprendizajes formales



El programa es un software libre de entorno abierto que permiten crear y ejecutar diversos tipos de actividades educativas multimedia, adaptadas a las necesidades del niño utilizando: asociaciones, rompecabezas, actividades de exploración, de respuesta escrita, de identificación, sopas de letras y crucigramas. En todas las tareas el contenido puede ser textual o gráfico, y también se pueden incorporar sonidos, archivos musicales, animaciones o video digital.

Permite generar ejercicios que incentiven el desarrollo de contenidos procedimentales que consisten en relacionar, identificar, distinguir, memorizar, observar, ordenar, clasificar, completar y explorar conceptos, palabras o ideas.

Las actividades se pueden agrupar en secuencias llamadas paquetes, las cuales consisten en una lista ordenada de propuestas que se presentan al usuario para que las realice una tras otra. El paso de una tarea a la siguiente se puede realizar a voluntad del usuario o de manera automática, el programa pasa a la siguiente actividad una vez transcurrido un cierto tiempo. También es posible diseñar encadenamientos de paquetes a partir de los resultados obtenidos basados en la precisión global y tiempo, de manera que el programa pase a un paquete más fácil o más difícil según el grado de acierto que haya demostrado el usuario.

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA

Adaptación de © Pere Marquès-UAB/2001

Título del material : CLIC 3.0 (Español, vasco, gallego, francés, inglés y alemán)

Autores/Productores : Francesc Busquets

Colección/Editorial : 1992

Costo: Gratuito

si es un material on-line

Dirección URL: http://clic.xtec.cat/es/index.htm

LIBRE ACCESO: SI - **INCLUYE PUBLICIDAD:** NO

Temática/ Área CIENCIAS SOCIALES, CIENCIAS NATURALES, CONOCIMIENTO DEL MEDIO SOCIAL, INTERCOMUNICACIÓN Y LENGUAJES, INTERDISCIPLINARIA, LENGUA CASTELLANA, LENGUA INGLESA, LENGUAJE MATEMÁTICO, LENGUAJE VERBAL, LENGUAS, MATEMÁTICAS, TECNOLOGÍA

Objetivos:

- ♥ Generar actividades didácticas multimedia
- ♥ Ampliar el ámbito de cooperación e intercambio de materiales entre escuelas y educadores de diferentes países y culturas, facilitando la traducción y adaptación tanto del programa como de las actividades creadas.

Contenidos que se tratan:

- Relaciones de las partes entre sí para formar un todo significativo.
- Asociaciones simples y complejas.
- Actividades de exploración, identificación e información.
- Actividades de texto.
- Contenidos relacionados con los aprendizajes formales.

Destinatarios: No especifica

(subrayar uno o más de cada apartado)

TIPOLOGÍA: UNIDAD DE APRENDIZAJE, UNIDAD DIDÁCTICA, PROGRAMA EDUCATIVO, JUEGO EDUCATIVO

ESTRATEGIA DIDÁCTICA: ENSEÑANZA DIRIGIDA - EXPLORACIÓN GUIADA - LIBRE DESCUBRIMIENTO

FUNCIÓN: EJERCITAR HABILIDADES - INSTRUIR - INFORMAR - MOTIVAR - EXPLORAR - ENTRETENER - EXPERIMENTAR/RESOLVER PROBLEMAS - CREAR/EXPRESARSE - EVALUAR - PROCESAR DATOS

DOCUMENTACIÓN: NINGUNA - MANUAL - GUÍA DIDÁCTICA -///- EN PAPEL - EN CD - ON-LINE -

SERVICIOS ON-LINE: NINGUNO - SÓLO CONSULTAS - OTROS

REQUISITOS TÉCNICOS: PC - IMPRESORA - SONIDO - CD - DVD - INTERNET

Otros (hardware y software):

Editor gráfico que permita trabajar con los formatos GIF y BMP.

Editor de sonidos que permita grabar en distintas resoluciones y manipular el sonido digital.

SISTEMA OPERATIVO: WINDOWS 3.11, WINDOWS 95, WINDOWS2000, WINDOWS MX.

RESOLUCIÓN PANTALLA: 640x480; 800x600; 1024x768; 1280x1024; 1600x1200

COLORES PANTALLA: 16 COLORES, 256 COLORES, COLOR DE ALTA DENSIDAD (16BIT), COLOR VERDADERO (32BIT)

OTROS (Procesador, tarjeta de sonido...): Tarjeta de sonido

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD *marcar con una X, donde proceda, la valoración*

	ALTA	CORRECTA	BAJA	NO CORRESPONDE
Eficacia didáctica , puede facilitar el logro de sus objetivos.....	.X	.	.	.
Relevancia de los aprendizajes, contenidos.....	.X	.	.	.
Facilidad de usoX	.	.
Facilidad de instalación de programas y complementos.....	.	.X	.	.
Versatilidad didáctica: modificable, niveles, ajustes, informes...	.	.X	.	.
Múltiples enlaces externos (<i>si es un material on-line</i>).....X
Canales de comunicación bidireccional (<i>idem.</i>).....X
Documentación , guía didáctica o de estudio (<i>si tiene</i>).....	.	.X	.	.
Servicios de asistencia o consultas (<i>idem</i>).....X
Créditos: fecha de la actualización, autores, patrocinadores.....	.	.X	.	.
Ausencia o poca presencia de publicidadX	.	.	.

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Entorno audiovisual: presentación, pantallas, sonido, letra.....X
Elementos multimedia: calidad, cantidad.....	.	.X	.	.
Estructura y navegación por las actividades, metáforas.....	.	.	X	.
Interacción: diálogo, entrada de datos, análisis respuestas.....	.	.	.X	.
Ejecución fiable, velocidad de acceso adecuada.....	.	.	.X	.
Originalidad y uso de tecnología avanzadaX	.	.

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Especificación de los objetivos que se pretenden.....	.	.	.X	.
Capacidad de motivación, atractivo, interés.....	.	.	.X	.
Contenidos: calidad, profundidad y estructuraciónX	.
Adecuación a los destinatarios de los contenidos, actividades.	.X	.	.	.
Adaptación a los usuariosX	.	.	.
Potencialidad de los recursos didácticos: síntesis, resumen..	.	.	.X	.
Evaluación (preguntas, refuerzos).....	.	.	.X	.
Enfoque aplicativo/ creativo de las actividades.....	.	.	.X	.
Fomento del autoaprendizaje, la iniciativa, toma decisiones...	.	.X	.	.
Facilita el trabajo cooperativoX

RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA: *marcar uno o más*

<input type="checkbox"/> INTRODUCCIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> EJERCICIOS DE APLICACIÓN
<input type="checkbox"/> ORGANIZADORES PREVIOS	<input checked="" type="checkbox"/> EJEMPLOS
<input type="checkbox"/> ESQUEMAS, CUADROS SINÓPTICOS	<input type="checkbox"/> RESÚMENES/SÍNTESIS
<input type="checkbox"/> GRÁFICOS	<input type="checkbox"/> ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> IMÁGENES	<input type="checkbox"/> MAPAS CONCEPTUALES
<input checked="" type="checkbox"/> PREGUNTAS	

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES: *marcar uno o más*

<input checked="" type="checkbox"/> CONTROL PSICOMOTRIZ	<input type="checkbox"/> CÁLCULO / PROCESO DE DATOS
<input checked="" type="checkbox"/> ATENCIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, critico)
<input checked="" type="checkbox"/> MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN	<input type="checkbox"/> PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> MOTIVACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR
<input checked="" type="checkbox"/> RESISTENCIA A LA FATIGA	<input type="checkbox"/> HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS
<input checked="" type="checkbox"/> COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> COMPARACIÓN/RELACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica) / CREAR
<input checked="" type="checkbox"/> ANÁLISIS / SÍNTESIS	<input type="checkbox"/> REFLEXIÓN METACOGNITIVA

ÁREAS QUE MOVILIZA:

<input checked="" type="checkbox"/> COORDINACIÓN VISOMOTORA <input checked="" type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN AUDITIVA <input checked="" type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN VISUAL <input checked="" type="checkbox"/> SENSOPERCEPCIÓN <input checked="" type="checkbox"/> NUMERACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> OPERACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> SECUENCIAR - ORDENAR	<input type="checkbox"/> PRAGMÁTICA <input checked="" type="checkbox"/> LÉXICO /SEMÁNTICA <input checked="" type="checkbox"/> MORFOSINTAXIS <input checked="" type="checkbox"/> FONOLOGÍA <input checked="" type="checkbox"/> NOCIONES TEMPORALES <input checked="" type="checkbox"/> ORIENTACIÓN ESPACIAL <input checked="" type="checkbox"/> LECTURA INICIAL			
VALORACIÓN GLOBAL	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
	.	.	.X	.
			X	
			X	
	X			

Conclusión Clic:

Clic es un programa gratuito al cual se puede acceder fácilmente, muy versátil ya que permite generar las actividades que uno desee, lo que facilita la adaptación a cualquier usuario. Se destaca entre otros software, la posibilidad que posee de adaptar características a usuarios con capacidades diferentes (cursor más grande, barrido del mouse sobre las actividades, etc.).

La desventaja de este programa se encuentra en el tiempo que requiere previo a su utilización, ya que se deben crear las actividades o evaluar muy bien antes de usar las que otros aportaron. Debido a que cualquiera puede subir un paquete al sitio muchas veces se encuentran actividades con un entorno audiovisual pobre con gráficos, sonido y propuestas de baja calidad que no favorecen la motivación y esto disminuye la atención.

Quien tiene una buena formación y experiencia en la terapéutica fonoaudiológica, como para seleccionar los recursos aptos, encuentra en el Clic una valiosa herramienta, ya que está en permanente crecimiento cuantitativo y con actualización constante de contenidos.

Nombre del programa: **El Conejo Lector**

Productora: The Learning Company

Distribuidor: Central Del Software.

Soporte: CD-ROM

Requerimientos del sistema:

- IBM PC o compatible 486/66 MHz o superior (se recomienda Pentium)
- 8 Mb de memoria RAM
- Disco duro con 11 Mb de espacio libre (se requieren 200 K más para cada jugador adicional después de los cinco primeros jugadores).
- Unidad de CD-ROM de doble velocidad
- SVGA de 256 colores
- Windows 3.1 o superior (incluyendo Windows 95)
- Tarjeta de sonido compatible con Windows.
- Mouse

La empresa The Learning Company ha desarrollado la serie de El Conejo Lector, donde presenta 5 juegos diferentes en CD-ROM (Primeros Pasos, Preescolar, Kinder, Primero y El Camino de la Lectura) orientados a niños de 18 meses de edad y hasta los 7 años. Estimulan el aprendizaje de conocimientos básicos de números, lectura, manejo de la computadora, teclado y Mouse, en el marco de divertidos y coloridos juegos con distintos niveles de dificultad.

Si bien se realiza una breve síntesis de toda la colección, se describen en profundidad y analizan sólo **Kinder** y **Primero** que son los más utilizados en fonoaudiología para las edades que comprende este trabajo.

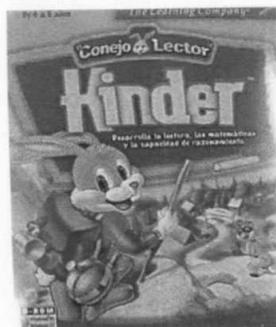
El programa titulado El Conejo Lector - **Primeros Pasos**, para niños entre los 18 meses de edad y los 3 años está diseñado en un escenario que simula el país de los juegos, donde el Conejo Lector y la Ratita Raquel orientan al niño a través de llamativas actividades con divertidos colores, animales, poemas, canciones, etc. Ejercita los números del 1 al 5, las letras, las formas y colores, asociación, vocabulario básico, sonidos y comprensión oral, secuencias, memorización, control del mouse, coordinación visomotora, cumplimiento de instrucciones y música.

El Conejo Lector – **Preescolar**, dirigido a niños de 3 a 5 años, se desarrolla en un circo, en el cual el Conejo Lector y la Ratita Raquel deben encontrar la llave del saber para poder liberar al Poni del Tiovivo. Para alcanzar la llave deben atravesar el Club de los Números, en el cual la gata Agata les enseña a contar, sumar y restar números pequeños; también deben pasar por el Restaurante ABC donde el Conejo Lector los estimula con distintos alimentos a nombrar las letras y decir su sonido, y por último deben transitar la cabaña de Juguetes donde el Mono Matías solicita ayuda para clasificar diversos elementos enseñando a escuchar con atención, usar la memoria, identificar diferencias, hacer grupos y completar secuencias.

El Conejo Lector - **El Camino de la Lectura**, destinado a niños de 4 a 7 años, consiste en un viaje por los países de las letras para abrir las cinco puertas del reino de la lectura, cada país tiene una letra especial donde el niño deberá buscar todos los objetos que su nombre comience con esa letra; otro lugar que incluye este programa es el Nido de Nani donde es posible reconocer sonidos y unir sílabas para formar palabras y por último en el Libro de Cuentos, el usuario cuenta con la posibilidad de grabar su voz mientras lee, de esta manera podrá escucharse después para que así pueda corregir sus errores de pronunciación, entonación y ritmo.

El camino de la Lectura consta de 40 cuentos diferentes con distintos grados de dificultad, más de 100 lecciones de sonidos, letras y palabras, las cuales sirven de complemento a los cuentos y ayudan a perfeccionar la lectura; y varias actividades breves que permiten mantener la atención de los más pequeños.

El Conejo Lector - **Kinder** destinado a niños de 4 a 6 años, es un juego educativo diseñado para enseñar las operaciones básicas (suma y resta), medir, identificar diferencias, razonar, resolver problemas, utilizar la memoria, completar secuencias y ordenar, comunicarse con los demás, lectura inicial, palabras que indican dirección, momentos del día, los meses y las estaciones del año.



Áreas y contenidos que permite trabajar:

- Atención
- Motivación
- Memoria
- Resistencia a la fatiga
- Sensopercepción
- Discriminación visual
- Interpretación de consignas
- Apreciación de diferencias
- Comparación / relación
- Aritmética elemental
- Clasificación y orden
- Resolución de problemas
- Dimensiones
- Razonamiento crítico
- Pensamiento divergente / imaginación
- Nociones temporales
- Nociones espaciales
- Planificación
- Exploración / experimentación
- Expresión
- Componente léxico / semántico

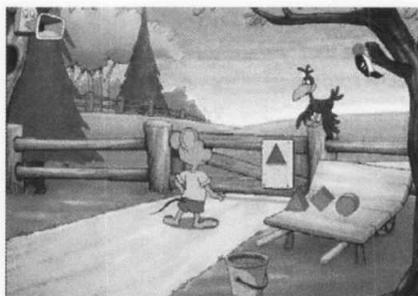
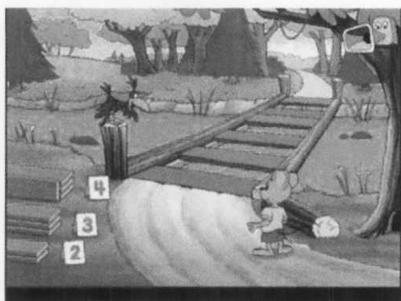
En este juego las actividades se desarrollan en un campamento y el objetivo es ayudar al Conejo Lector, a la Ratita Raquel y a sus amigos a encontrar los adornos para la fiesta. La resolución de las actividades aporta elementos indispensables para la organización.

La pantalla inicial presenta cuatro opciones (Más Madera, La Despensa, Las Canoas y La Cueva) con distintos niveles de dificultad y varios ejercicios en cada nivel, pero no se opta por un nivel, sino que hay que superar el anterior para poder acceder al siguiente. El programa guarda el nivel que se ha alcanzado para que la próxima vez que se ingrese se pueda continuar sin tener que comenzar desde el principio. En todos los escenarios, un altavoz ofrece curiosidades sobre la naturaleza y la vida al aire libre.



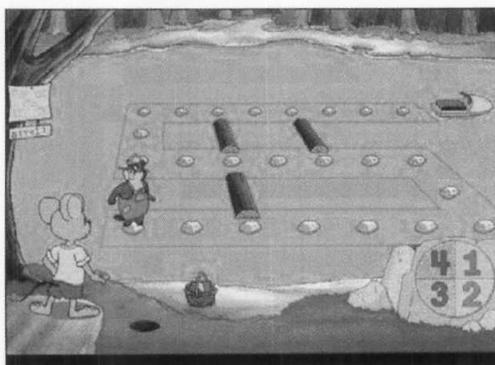
Para poder acceder a cada actividad, se deben superar diferentes desafíos:

- Contar la cantidad de maderas que le faltan a un puente
- Encontrar la figura geométrica que coincide con un hueco
- Identificar el alto del escalón que falta en una escalera



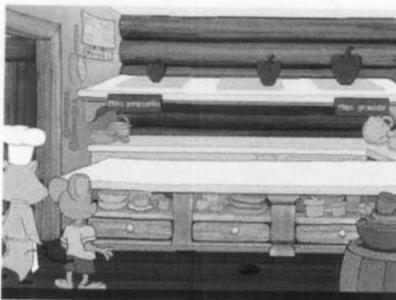
Más Madera

Este juego es un laberinto de piedras sobre el río, en el que, seleccionando el número correcto de pasos, se pueden recorrer "atajos" de troncos. El objetivo es asociar el número con la cantidad de objetos (pasos). En el nivel 2, algunas piedras son reemplazadas por caparazones de tortuga, que obligan a retroceder. En niveles superiores, el recorrido se hace más largo y aparecen otras "trampas" como troncos con resortes, que llevan hacia atrás o adelante.



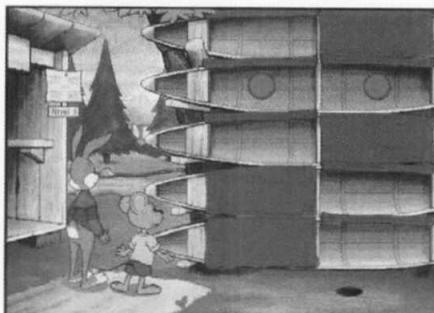
La Despensa

En esta actividad hay que ayudar al chef a ordenar una serie de alimentos según distintas características de más simple a más complejo (tamaño, altura, longitud, cantidad y volumen). Comienza por tres objetos, y va aumentando la cantidad, y proponiendo series de objetos diferentes.



Las Canoas

El juego consiste en encontrar las parejas idénticas para obtener los elementos para armar: la carpa, los componentes de una linterna o una bolsa de dormir.



Tiene **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: las parejas se forman con números, letras mayúsculas que el conejo llama por su nombre, figuras geométricas con colores, objetos relacionados con la vida al aire libre.

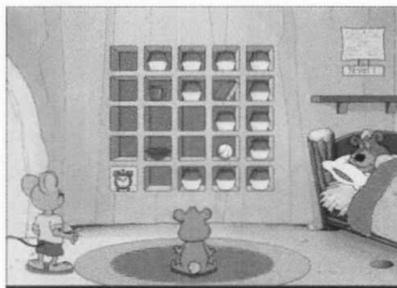
Nivel 2: las parejas se forman con letras minúsculas que el conejo nombra por su sonido, combinaciones de dos figuras geométricas o dos elementos de la naturaleza.

Nivel 3: las parejas se forman con números de dos cifras, letras mayúsculas y minúsculas, y figuras geométricas o elementos naturales en combinaciones de a dos y respetando el orden.

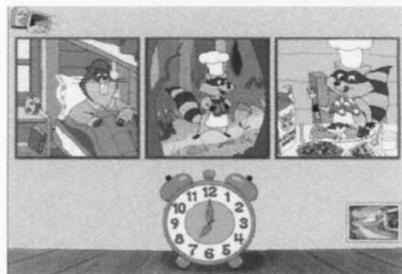
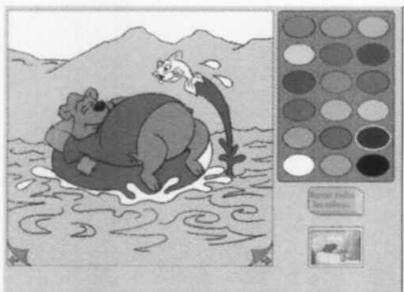
Nivel 4: las parejas se forman con números de dos cifras más grandes, y aparecen palabras de dos letras, además de los pares de objetos y figuras geométricas.

La Cueva

Es una actividad de orientación espacial. Se debe encontrar el reloj que está escondido detrás de uno de los jarrones que aparecen en la pared, para despertar a Papá Oso, siguiendo las pistas que le da el osito: a la izquierda del libro, cerca de la taza, debajo de la pelota, etc. A medida que aumenta el nivel, crece la dificultad de las consignas.



Antes de acceder a cada una de estas cuatro actividades principales se presentan otras cuatro actividades más simples: un relato con imágenes donde se puede optar por diferentes caminos o desenlaces, una pantalla donde se pueden crear imágenes con sellos sobre diversos fondos que varían según las estaciones, un juego para pintar escenarios relacionados con el campamento y otro para identificar las actividades que se desarrollan en el campamento en las distintas horas del día.



Al finalizar todas las actividades se presenta la escena final, que incluye canciones, poemas y cuentos alrededor de la hoguera.

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA	
Adaptación de © Pere Marquès-UAB/2001	
Título del material : El Conejo Lector Kinder	
Autores/Productores : The Learning Company	
Colección/Editorial :	Costo: \$39,90
Dirección URL http://	
<i>si es un material on-line</i>	
LIBRE ACCESO: SI NO -///- INCLUYE PUBLICIDAD: SI NO	
Temática CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, DESCUBRIMIENTO DEL ENTORNO SOCIAL, INTERCOMUNICACIÓN Y LENGUAJES, LENGUA CASTELLANA, LENGUAJE MATEMÁTICO, LENGUAJE PLÁSTICO, LENGUAJE VERBAL, LENGUAS, MATEMÁTICAS	
Objetivos:	
<ul style="list-style-type: none"> ♥ Diferenciar ♥ Ampliar vocabulario ♥ Reconocer letras ♥ Asociar letras y sonidos ♥ Seguir un argumento ♥ Contar y sumar ♥ Resolver problemas ♥ Deducir ♥ Ordenar por tamaño ♥ Reconocer expresiones de posición y dirección ♥ Discriminar formas y colores ♥ Identificar estados de ánimo ♥ Aumentar la expresión de la creatividad 	
Contenidos que se tratan:	
<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación de consignas • Apreciación de diferencias • Aritmética elemental • Clasificación y orden • Resolución de problemas • Dimensiones • Razonamiento crítico • Memoria • Nociones temporales • Nociones espaciales 	
Destinatarios: Niños de 4 a 6 años	
<i>(subrayar uno o más de cada apartado)</i>	
TIPOLOGÍA: UNIDAD DE APRENDIZAJE, UNIDAD DIDÁCTICA, PROGRAMA EDUCATIVO, <u>JUEGO EDUCATIVO</u>	
ESTRATEGIA DIDÁCTICA: ENSEÑANZA DIRIGIDA - <u>EXPLORACIÓN GUIADA</u> - LIBRE DESCUBRIMIENTO	
FUNCIÓN: <u>EJERCITAR HABILIDADES</u> - <u>INSTRUIR</u> - INFORMAR - <u>MOTIVAR</u> - EXPLORAR - <u>ENTRETENER</u> - EXPERIMENTAR/RESOLVER PROBLEMAS - <u>CREAR/EXPRESARSE</u> - EVALUAR - PROCESAR DATOS	
DOCUMENTACIÓN: NINGUNA - <u>MANUAL</u> - GUÍA DIDÁCTICA -///- EN PAPEL - EN CD - ON-LINE -	
SERVICIOS ON-LINE: <u>NINGUNO</u> - SÓLO CONSULTAS - OTROS	
REQUISITOS TÉCNICOS: <u>PC</u> - IMPRESORA - <u>SONIDO</u> - <u>CD</u> - DVD - INTERNET	
Otros (hardware y software): - IBM PC o compatible 486/66 MHz o superior (se recomienda Pentium)	
- 8 Mb de memoria RAM	
- Disco duro con 11 Mb de espacio libre (se requieren 200 K más para cada jugador adicional después de los cinco primeros jugadores).	
- Unidad de CD-ROM de doble velocidad	
SISTEMA OPERATIVO: - Windows 3.1 o superior (incluyendo Windows 95)	
RESOLUCIÓN PANTALLA: 640x480; 800x600; 1024x768; 1280x1024; 1600x1200	
COLORES PANTALLA: 256 colores	
OTROS (Procesador, tarjeta de sonido...): Tarjeta de sonido compatible con Windows.	

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD <i>marcar con una X, donde proceda, la valoración</i>				
	ALTA	CORRECTA	BAJA	NO CORRESPONDE
Eficacia didáctica , puede facilitar el logro de sus objetivos.....	.	.X	.	.
Relevancia de los aprendizajes, contenidos.....	.	.X	.	.
Facilidad de usoX	.	.	.
Facilidad de instalación de programas y complementos.....	.X	.	.	.
Versatilidad didáctica: modificable, niveles, ajustes, informes...	.	.	.X	.
Múltiples enlaces externos (<i>si es un material on-line</i>).....X
Canales de comunicación bidireccional (<i>idem.</i>).....X
Documentación , guía didáctica o de estudio (<i>si tiene</i>).....X
Servicios de asistencia o consultas (<i>idem.</i>).....X
Créditos: fecha de la actualización, autores, patrocinadores.....X
Ausencia o poca presencia de publicidadX	.	.	.

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS				
	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Entorno audiovisual: presentación, pantallas, sonido, letra.....	.X	.	.	.
Elementos multimedia: calidad, cantidad.....	.	.X	.	.
Estructura y navegación por las actividades , metáforas.....	.	.	.X	.
Interacción: diálogo, entrada de datos, análisis respuestas.....	.	.	.X	.
Ejecución fiable, velocidad de acceso adecuada.....	.	.	.X	.
Originalidad y uso de tecnología avanzadaX	.	.

ASPECTOS PEDAGÓGICOS				
	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Especificación de los objetivos que se pretenden.....	.	.	.X	.
Capacidad de motivación , atractivo, interés.....	.X	.	.	.
Contenidos: calidad, profundidad y estructuración.....	.	.	.X	.
Adecuación a los destinatarios de los contenidos, actividades.	.	.	.X	.
Adaptación a los usuariosX
Potencialidad de los recursos didácticos: síntesis, resumen..	.	.	.X	.
Evaluación (preguntas, refuerzos).....X
Enfoque aplicativo/ creativo de las actividades.....	.	.X	.	.
Fomento del autoaprendizaje , la iniciativa, toma decisiones...	.	.	.X	.
Facilita el trabajo cooperativoX

RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA: <i>marcar uno o más</i>	
<input checked="" type="checkbox"/> INTRODUCCIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> EJERCICIOS DE APLICACIÓN
<input type="checkbox"/> ORGANIZADORES PREVIOS	<input type="checkbox"/> EJEMPLOS
<input type="checkbox"/> ESQUEMAS, CUADROS SINÓPTICOS	<input type="checkbox"/> RESÚMENES/SÍNTESIS
<input type="checkbox"/> GRÁFICOS	<input type="checkbox"/> ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> IMÁGENES	<input type="checkbox"/> MAPAS CONCEPTUALES
<input checked="" type="checkbox"/> PREGUNTAS	

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES:		<i>marcar uno o más</i>			
<input type="checkbox"/> CONTROL PSICOMOTRIZ <input checked="" type="checkbox"/> ATENCIÓN <input checked="" type="checkbox"/> MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> MOTIVACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> RESISTENCIA A LA FATIGA <input checked="" type="checkbox"/> COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> COMPARACIÓN/RELACIÓN <input type="checkbox"/> ANÁLISIS / SÍNTESIS	<input type="checkbox"/> CÁLCULO / PROCESO DE DATOS <input checked="" type="checkbox"/> RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico) <input checked="" type="checkbox"/> PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR <input type="checkbox"/> HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS <input checked="" type="checkbox"/> EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica) / CREAR <input type="checkbox"/> REFLEXIÓN METACOGNITIVA				
ÁREAS QUE MOVILIZA:					
<input type="checkbox"/> COORDINACIÓN VISOMOTORA <input type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN AUDITIVA <input checked="" type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN VISUAL <input checked="" type="checkbox"/> SENSORPERCEPCIÓN <input type="checkbox"/> NUMERACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> OPERACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> SECUENCIAR - ORDENAR	<input type="checkbox"/> PRAGMÁTICA <input checked="" type="checkbox"/> LÉXICO /SEMÁNTICA <input type="checkbox"/> MORFOSINTAXIS <input type="checkbox"/> FONOLOGÍA <input checked="" type="checkbox"/> NOCIONES TEMPORALES <input checked="" type="checkbox"/> ORIENTACIÓN ESPACIAL <input type="checkbox"/> LECTURA INICIAL				
VALORACIÓN GLOBAL		EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Calidad Técnica.....		.	.X	.	.
Potencialidad didáctica.....				X	
Funcionalidad, utilidad.....			X		
Relación con las áreas de competencia fonoaudiológicas.....				X	

Conclusión Conejo Lector Kinder:

Este programa, al igual que los otros de la misma colección, se destaca por su entorno audiovisual que permite sostener adecuados niveles de respuesta en los Dispositivos Básicos de Aprendizaje.

Mantiene un hilo conductor en la propuesta de aplicación que permite al usuario ser parte del logro de una meta a medida que va avanzando por los distintos niveles.

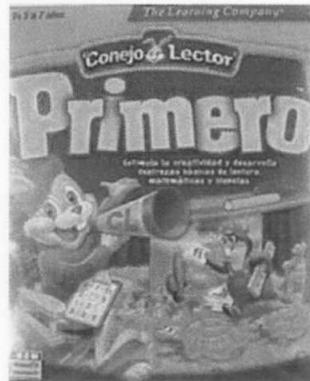
Presenta algunos aspectos deficitarios descritos a continuación:

- En la actividad de *La Despensa* se repite la consigna cada vez que se modifican los objetos a seriar.
- En *La Cueva*, aparecen consignas confusas en cuanto a la relación espacial del objeto a encontrar (reloj despertador).
- Si bien el nivel de dificultad de las actividades principales está graduado en forma adecuada, no permite acceder a niveles superiores sin resolver previamente los iniciales.
- Propone otras actividades optativas a las que se puede ingresar o no, en el tránsito a las principales. En ellas el nivel de algunos de los contenidos no es adecuado

para la edad sugerida de este programa ya que demanda conocimientos previos relacionados con la hora y a la vez ofrece la posibilidad de colorear imágenes con una propuesta demasiado sencilla e infantil para niños de 4 a 6 años. A su vez se observa un error de edición ya que al solicitar un color determinado para pintar, en la ejecución ofrece otro distinto.

Desde una mirada fonoaudiológica las áreas que involucra son escasas y superficialmente abordadas, por lo que se considera que puede ser una herramienta útil sólo en etapas iniciales de abordaje.

El Conejo Lector - **Primero** creado para niños de 5 a 7 años se desarrolla en Villa Feliz, donde se deben conseguir todos los objetos necesarios para la función de teatro que se realizará esa noche.



Áreas y contenidos que permite trabajar:

- Atención
- Motivación
- Memoria
- Resistencia a la fatiga
- Sensopercepción
- Discriminación visual
- Discriminación auditiva
- Comprensión
- Interpretación de consignas
- Lectura elemental
- Apreciación de semejanzas y diferencias
- Comparación / relación
- Clasificación
- Numeración

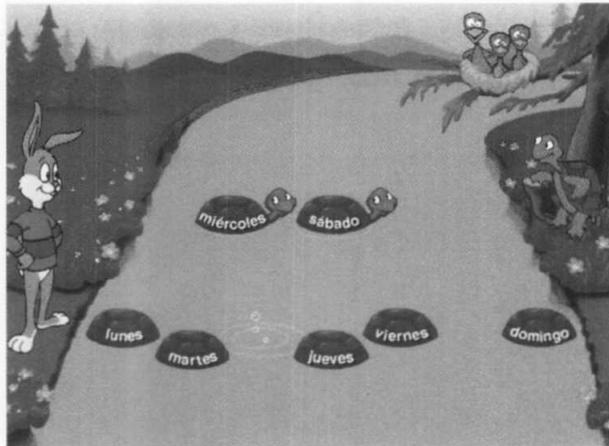
- Operación
- Secuenciación / orden
- Clasificación y orden
- Resolución de problemas
- Dimensiones
- Razonamiento
- Pensamiento divergente / imaginación
- Exploración / experimentación
- Coordinación visomotora
- Nociones espaciales
- Expresión
- Componente léxico / semántico
- Morfosintaxis
- Fonología
- Música
- Ortografía

La pantalla inicial presenta cuatro opciones: La Tienda de Papá Oso, El Taller de Carlota, El Estudio de Pierre y La Casa del Búho. En cada una de ellas se encuentran tres actividades diferentes: una de acceso, una de práctica de destrezas y una de juego y aprendizaje. A medida que se resuelven las actividades de cada escenario se van consiguiendo los objetos desaparecidos.



La Tienda de Papá Oso (Matemáticas)

Se llega a la tienda luego de cruzar el “arroyo de la semana”, para poder atravesarlo se deben ubicar en orden las tortugas en cuyos caparazones se encuentran escritos los días de la semana.

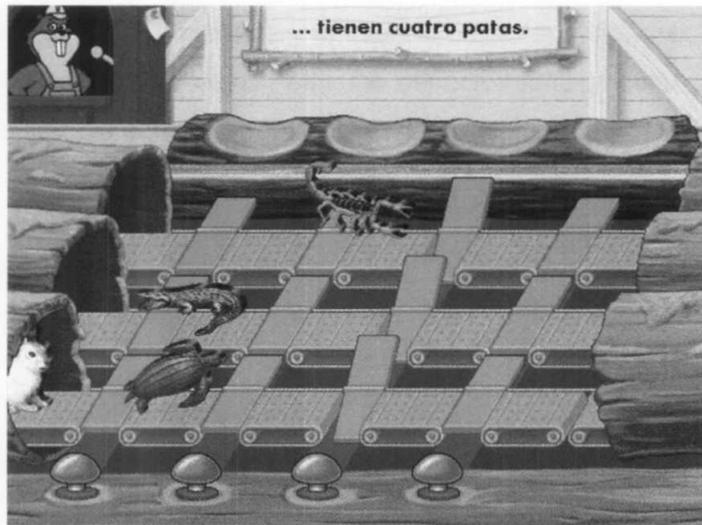


Disfraces locos: se debe contar el dinero para alcanzar la suma exacta (en cantidades de hasta dos cifras) y poder adquirir las 4 partes que completan un disfraz.



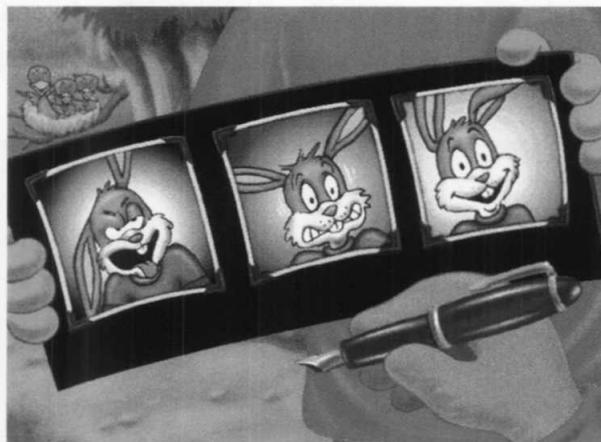
Cuentadisfraces: la osita plantea sencillos problemas de **suma** y **resta** operando con números de una y dos cifras. Cada problema se muestra con objetos cuyo color es igual al número correspondiente.





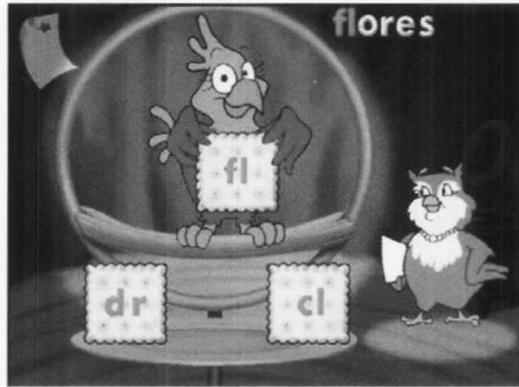
El Estudio de Pierre (Música, teatro y dibujo)

En el camino hacia el estudio se debe identificar la emoción que expresa un rostro en una fotografía para poder llegar.



Carteles: Se pueden pintar carteles con distintos colores, usando pincel, lápiz o balde, con posibilidad de borrar y agregar pegatinas. Los carteles creados aparecerán luego en los caminos hacia las distintas actividades.



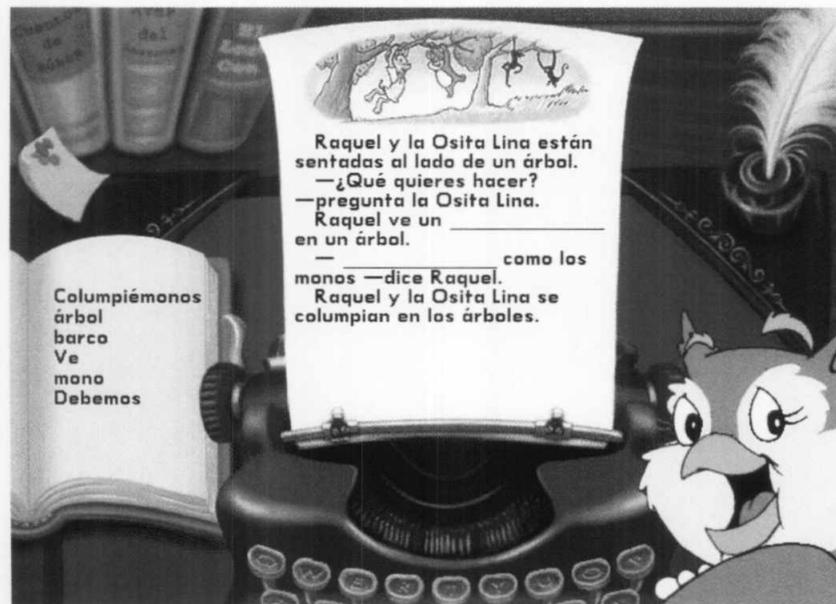


Nivel 1: Se trabaja discriminación auditiva de grupos consonánticos iniciales.

Nivel 2: Se trabaja discriminación auditiva de sílabas finales con grupos consonánticos.

Nivel 3: Se trabaja discriminación auditiva de grupos consonánticos en el medio de la palabra.

Cuentacuentos: Consta de 8 cuentos diferentes donde se debe completar oraciones con las palabras que aparecen a la izquierda. Al finalizar se escuchan las frases completas. Si la opción es incorrecta la palabra vuelve a la lista de la izquierda.



FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA

Adaptación de © Pere Marquès-UAB/2001

Título del material : El Conejo Lector Primero
Autores/Productores : The Learning Company
Colección/Editorial : 1998

Costo: \$39.90

si es un material on-line

Dirección URL: http://

LIBRE ACCESO: SI NO -///- **INCLUYE PUBLICIDAD:** SI NO

Temática/ Área (CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, LENGUAJE, MATEMÁTICAS, MÚSICA)

Objetivos:

- ♥ Desarrollar la comprensión lectora
- ♥ Desarrollar habilidades matemáticas; Agrupar, contar, medir, sumar y restar
- ♥ Identificar semejanzas y diferencias
- ♥ Ampliar el vocabulario
- ♥ Seguir el hilo de un argumento
- ♥ Resolver problemas
- ♥ Identificar sentimientos
- ♥ Incentivar la expresión de la creatividad

Contenidos que se tratan:

- Interpretación de consignas
- Comprensión lectora
- Apreciación de semejanzas y diferencias
- Características de los animales
- Aritmética elemental
- Clasificación y orden
- Resolución de problemas
- Dimensiones
- Razonamiento crítico
- Nociones espaciales
- Música
- Ortografía
- Fonética

Destinatarios: Niños de 5 a 7 años

(subrayar uno o más de cada apartado)

TIPOLOGÍA: UNIDAD DE APRENDIZAJE, UNIDAD DIDÁCTICA, PROGRAMA EDUCATIVO, JUEGO EDUCATIVO

ESTRATEGIA DIDÁCTICA: ENSEÑANZA DIRIGIDA - EXPLORACIÓN GUIADA - LIBRE DESCUBRIMIENTO

FUNCIÓN: EJERCITAR HABILIDADES - INSTRUIR - INFORMAR - MOTIVAR - EXPLORAR - ENTRETENER - EXPERIMENTAR/RESOLVER PROBLEMAS - CREAR/EXPRESARSE - EVALUAR - PROCESAR DATOS

DOCUMENTACIÓN: NINGUNA - MANUAL - GUÍA DIDÁCTICA -///- EN PAPEL - EN CD - ON-LINE -

SERVICIOS ON-LINE: NINGUNO - SÓLO CONSULTAS - OTROS

REQUISITOS TÉCNICOS: PC - IMPRESORA - SONIDO - CD - DVD - INTERNET

Otros (hardware y software):

- IBM PC o compatible 486/66 MHz o superior (se recomienda Pentium)
- 8 Mb de memoria RAM
- Disco duro con 11 Mb de espacio libre (se requieren 200 K más para cada jugador adicional después de los cinco primeros jugadores).
- Unidad de CD-ROM de doble velocidad

SISTEMA OPERATIVO: - Windows 3.1 o superior (incluyendo Windows 95)

RESOLUCIÓN PANTALLA: 640x480; 800x600; 1024x768; 1280x1024; 1600x1200

COLORES PANTALLA: 256 colores

OTROS (Procesador, tarjeta de sonido...): Tarjeta de sonido compatible con Windows.

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD *marcar con una X, donde proceda, la valoración*

	ALTA	CORRECTA	BAJA	NO CORRESPONDE
Eficacia didáctica , puede facilitar el logro de sus objetivos.....	.X	.	.	.
Relevancia de los aprendizajes, contenidos.....	.X	.	.	.
Facilidad de usoX	.	.	.
Facilidad de instalación de programas y complementos.....	.X	.	.	.
Versatilidad didáctica: modificable, niveles, ajustes, informes...	.	.	.X	.
Múltiples enlaces externos (<i>si es un material on-line</i>).....X
Canales de comunicación bidireccional (<i>idem.</i>).....X
Documentación , guía didáctica o de estudio (<i>si tiene</i>).....X
Servicios de asistencia o consultas (<i>idem.</i>).....X
Créditos: fecha de la actualización, autores, patrocinadores.....X
Ausencia o poca presencia de publicidadX	.	.	.

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Entorno audiovisual: presentación, pantallas, sonido, letra.....	.X	.	.	.
Elementos multimedia: calidad, cantidad.....	.	.X	.	.
Estructura y navegación por las actividades , metáforas.....	.X	.	.	.
Interacción: diálogo, entrada de datos, análisis respuestas.....	.	.	.X	.
Ejecución fiable, velocidad de acceso adecuada.....	.	.	.X	.
Originalidad y uso de tecnología avanzadaX	.	.

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Especificación de los objetivos que se pretenden.....	.	.	.X	.
Capacidad de motivación , atractivo, interés.....	.X	.	.	.
Contenidos: calidad, profundidad y estructuración.....	.	.X	.	.
Adecuación a los destinatarios de los contenidos, actividades.	.	.	.X	.
Adaptación a los usuariosX
Potencialidad de los recursos didácticos: síntesis, resumen..	.	.	.X	.
Evaluación (preguntas, refuerzos).....X
Enfoque aplicativo/ creativo de las actividades.....	.	.X	.	.
Fomento del autoaprendizaje , la iniciativa, toma decisiones...	.	.	.X	.
Facilita el trabajo cooperativoX

RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA: *marcar uno o más*

<input checked="" type="checkbox"/> INTRODUCCIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> EJERCICIOS DE APLICACIÓN
<input type="checkbox"/> ORGANIZADORES PREVIOS	<input type="checkbox"/> EJEMPLOS
<input type="checkbox"/> ESQUEMAS, CUADROS SINÓPTICOS	<input type="checkbox"/> RESÚMENES/SÍNTESIS
<input type="checkbox"/> GRÁFICOS	<input type="checkbox"/> ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> IMÁGENES	<input type="checkbox"/> MAPAS CONCEPTUALES
<input checked="" type="checkbox"/> PREGUNTAS	

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES:		<i>marcar uno o más</i>			
<input type="checkbox"/> CONTROL PSICOMOTRIZ <input checked="" type="checkbox"/> ATENCIÓN <input checked="" type="checkbox"/> MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> MOTIVACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> RESISTENCIA A LA FATIGA <input checked="" type="checkbox"/> COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> COMPARACIÓN/RELACIÓN <input type="checkbox"/> ANÁLISIS / SÍNTESIS	<input type="checkbox"/> CÁLCULO / PROCESO DE DATOS <input checked="" type="checkbox"/> RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico) <input checked="" type="checkbox"/> PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN <input type="checkbox"/> PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR <input type="checkbox"/> HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS <input checked="" type="checkbox"/> EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica) / CREAR <input type="checkbox"/> REFLEXIÓN METACOGNITIVA				
ÁREAS QUE MOVILIZA:					
<input checked="" type="checkbox"/> COORDINACIÓN VISOMOTORA <input checked="" type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN AUDITIVA <input checked="" type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN VISUAL <input checked="" type="checkbox"/> SENSORPERCEPCIÓN <input checked="" type="checkbox"/> NUMERACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> OPERACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> SECUENCIAR - ORDENAR	<input type="checkbox"/> PRAGMÁTICA <input checked="" type="checkbox"/> LÉXICO /SEMÁNTICA <input checked="" type="checkbox"/> MORFOSINTAXIS <input checked="" type="checkbox"/> FONOLOGÍA <input type="checkbox"/> NOCIONES TEMPORALES <input checked="" type="checkbox"/> ORIENTACIÓN ESPACIAL <input checked="" type="checkbox"/> LECTURA INICIAL				
VALORACIÓN GLOBAL		EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Calidad Técnica.....		.	.X	.	.
Potencialidad didáctica.....				X	
Funcionalidad, utilidad.....			X		
Relación con las áreas de competencia fonoaudiológicas.....			X		

Conclusión Conejo Lector Primero:

Este programa, además de sostener un entorno audiovisual atractivo y dinámico, ofrece una interesante cantidad y variedad de opciones a transitar, abarcando un amplio espectro de contenidos que se corresponde con diversas áreas pedagógicas y con la edad a la que está orientado el software.

Presenta cierta debilidad en su versatilidad didáctica ya que no permite introducir modificaciones, y en la adaptación al usuario, desde el momento que ofreciendo diferentes niveles no se puede seleccionar uno superior sin haber transitado los anteriores.

Resulta apto para ser incluido en las terapias del lenguaje ya que involucra diversas áreas relacionadas con la fonoaudiología permitiendo sostener una continuidad hasta el logro del afianzamiento de algunas de ellas.

Nombre del programa: **La hora y el lugar en la casa de Trudy**

Productora: Edmark Corporation. Publicado por: IONA Software Limited.

Distribuidor: Centro Babagge.

Soporte: CD-ROM

Requerimientos del sistema:

- IBM PC o compatible 486/66 MHz o superior (se recomienda Pentium)
- 4 Mb de memoria RAM
- Unidad de CD-ROM de doble velocidad
- SVGA de 256 colores
- Windows 3.1 o superior (incluyendo Windows 95)
- Tarjeta de sonido compatible con Windows.
- Mouse

Destinado a niños de 5 a 8 años de edad.

Multimedia que a través del juego tiende a desarrollar razonamientos lógicos, la creatividad y nociones de tiempo, espacio y geografía.



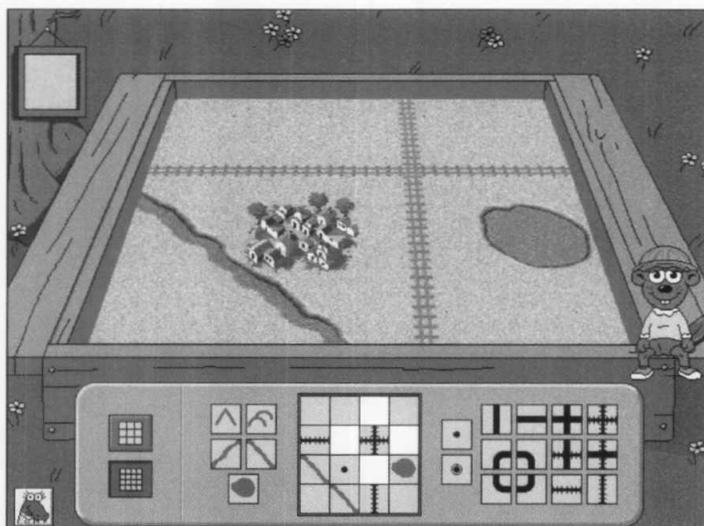
Áreas y contenidos que permite trabajar:

- Atención.
- Memoria.
- Concentración.
- Control postural.
- Espacio.
- Números naturales: Identificación y usos.
- Ubicación de números en el teclado.

- Operaciones aritméticas.
- Lectura.
- Anticipación lectora.
- Análisis y síntesis.
- Habilidad perceptual y práxica.
- Vocabulario.
- Interpretación y representación de consignas.
- Relaciones de las partes entre sí para formar un todo significativo.
- Relaciones espaciales entre objetos: Ubicación y posición en el espacio.
- Punto de referencia con cambio de dirección.
- Tiempo, calendario y distintos tipos de relojes. Unidades de tiempo: hora, minutos, meses, años.
- Relaciones espaciales en los desplazamientos: Consideración de distancias.
- Traducción de situaciones de la vida real al lenguaje artístico.
- Creación y resolución de problemas a partir de actividades del mundo real.
- Desarrollo personal: confianza en sus posibilidades de plantear y resolver problemas.
- Apreciación del valor del razonamiento lógico para la búsqueda de soluciones.
- La actitud de investigación para encontrar alternativas en la resolución de problemas.
- Interés por el uso del razonamiento intuitivo, lógico y de la imaginación.

El programa presenta 5 actividades que permiten, a los niños, aprender conceptos de una manera didáctica y divertida, con un modo de exploración, en el cuál pueden trabajar libremente y otro modo de "Preguntas y Respuestas", donde simpáticos personajes van proponiendo distintas actividades.



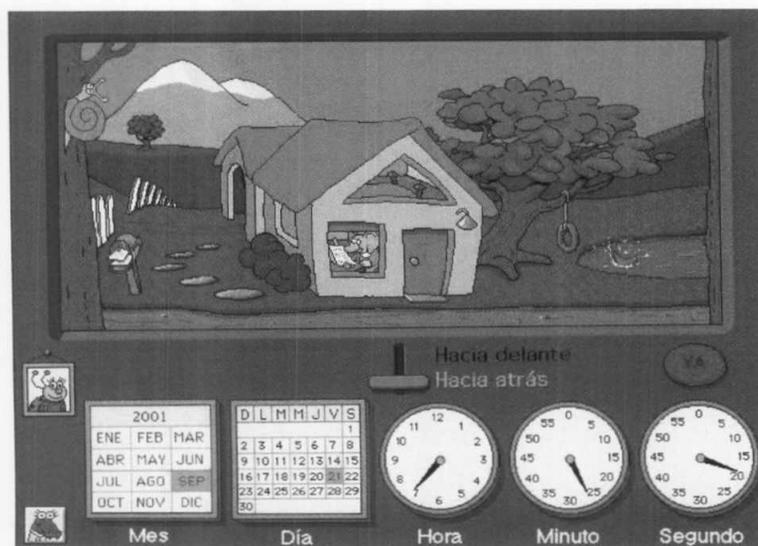


Almanaque

Calendario, horas, días, semanas, meses y estaciones del año. Presenta actividades para descubrir la relación entre las diferentes unidades de tiempo.

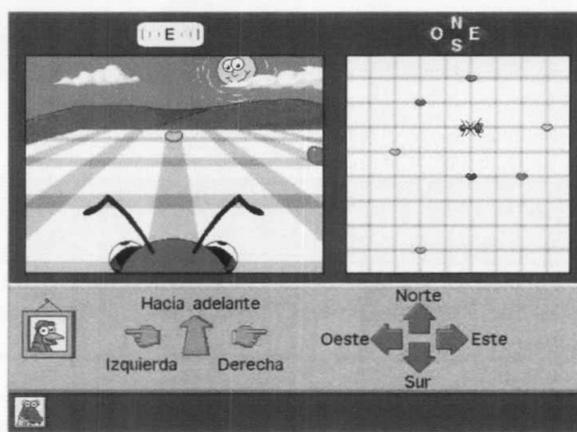
En el modo "Preguntas y Respuestas" una abejita les irá indicando la hora que deberá marcar el reloj que representa las horas, el de minutos y/o el de segundos. Por ejemplo: "el cartero vendrá a las cinco horas treinta minutos" o "la estrella fugaz pasará en dos segundos" si lo hacen correctamente se produce la animación.

Nota: En esta actividad, las imágenes corresponden al hemisferio norte, por lo que las estaciones del año no corresponden a los mismos meses que en el hemisferio sur.



Mantel con confites

Propone trabajar las nociones de direcciones relativas: derecha, izquierda, y cardinales: Norte, Sur, Este y Oeste. Para lo cual debe guiar a una hormiguita para que pueda comer todos los confites que se encuentran sobre una servilleta, pasando por los distintos niveles de complejidad, mediante el desplazamiento, la consideración de distancias y el buen uso de los conceptos: izquierda, derecha, hacia delante o Norte, Sur, Este y Oeste.



Explorando la tierra

Ubicación geográfica. Permite visualizar y comparar las distintas formas de representar la tierra, mediante un globo terráqueo o un mapa plano del mundo.

En la actividad de exploración propone localizar, reconocer y nombrar: los continentes, los océanos y algunos lugares y monumentos famosos de la Tierra. En el modo "Pregunta y Respuestas" se les solicita que busquen y fotografíen sitios específicos.

RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA: *marcar uno o más*

<input type="checkbox"/> INTRODUCCIÓN <input type="checkbox"/> ORGANIZADORES PREVIOS <input type="checkbox"/> ESQUEMAS, CUADROS SINÓPTICOS <input checked="" type="checkbox"/> GRÁFICOS <input checked="" type="checkbox"/> IMÁGENES <input checked="" type="checkbox"/> PREGUNTAS	<input checked="" type="checkbox"/> EJERCICIOS DE APLICACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> EJEMPLOS <input type="checkbox"/> RESÚMENES/SÍNTESIS <input type="checkbox"/> ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN <input type="checkbox"/> MAPAS CONCEPTUALES
---	--

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES: *marcar uno o más*

<input checked="" type="checkbox"/> CONTROL PSICOMOTRIZ <input checked="" type="checkbox"/> ATENCIÓN <input checked="" type="checkbox"/> MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> MOTIVACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> RESISTENCIA A LA FATIGA <input checked="" type="checkbox"/> COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> COMPARACIÓN/RELACIÓN <input type="checkbox"/> ANÁLISIS / SÍNTESIS	<input type="checkbox"/> CÁLCULO / PROCESO DE DATOS <input checked="" type="checkbox"/> RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico) <input checked="" type="checkbox"/> PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN <input type="checkbox"/> PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR <input checked="" type="checkbox"/> HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS <input type="checkbox"/> EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica.) / CREAR <input type="checkbox"/> REFLEXIÓN METACOGNITIVA
--	---

ÁREAS QUE MOVILIZA:

<input checked="" type="checkbox"/> COORDINACIÓN VISOMOTORA <input type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN AUDITIVA <input checked="" type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN VISUAL <input checked="" type="checkbox"/> SENSOPERCEPCIÓN <input type="checkbox"/> NUMERACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> OPERACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> SECUENCIAR – ORDENAR	<input type="checkbox"/> PRAGMÁTICA <input checked="" type="checkbox"/> LÉXICO /SEMÁNTICA <input type="checkbox"/> MORFOSINTAXIS <input type="checkbox"/> FONOLOGÍA <input checked="" type="checkbox"/> NOCIONES TEMPORALES <input checked="" type="checkbox"/> ORIENTACIÓN ESPACIAL <input checked="" type="checkbox"/> LECTURA INICIAL
---	--

VALORACIÓN GLOBAL	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Calidad Técnica.....	.	X	.	.
Potencialidad didáctica.....	.	X	.	.
Funcionalidad, utilidad.....	.	X	.	.
Relación con las áreas de competencia fonoaudiológicas.....	.	.	X	.

Conclusión La hora y el Lugar en la Casa de Trudy:

Es destacable en este programa la facilidad con que el usuario puede acceder a las distintas actividades ya que son propuestas mediante dibujos que facilitan la interpretación y anticipan la consigna, sin necesidad de que el niño posea habilidades lectoras.

Si bien propone una eficaz aplicación sobre las nociones espaciotemporales, las imágenes que utiliza en el apartado de las estaciones, corresponden al hemisferio norte.

El inconveniente que presenta este software es que la versión no es compatible con Windows XP o superior.

Desde la fonoaudiología es un programa que invita a descubrir en cada aplicación áreas específicas, que si bien no forman parte de los objetivos del programa permiten desarrollar habilidades lingüísticas.

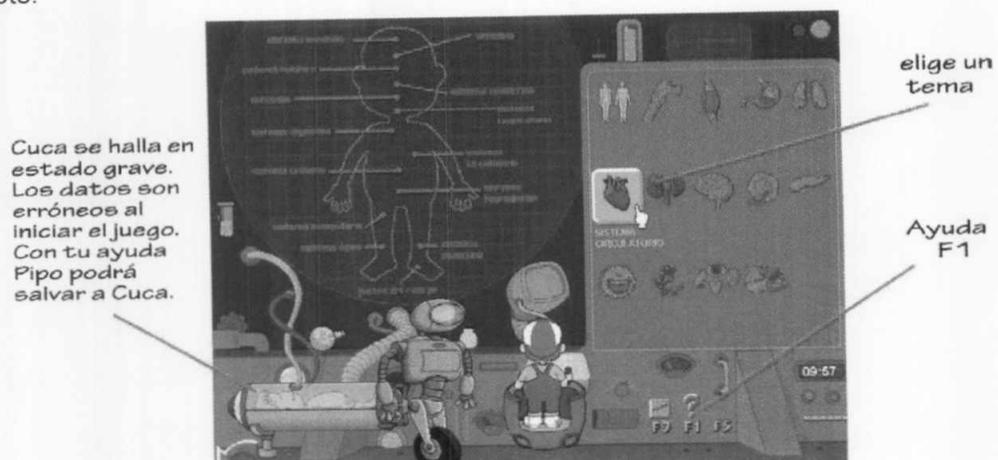


El juego consiste en salvar a Cuca quien luego de su último viaje en el tiempo sufrió un accidente que la ha dejado en un estado grave. Pipo logrará salvarla corrigiendo los datos de la computadora de la nave.



El Laboratorio De La Nave

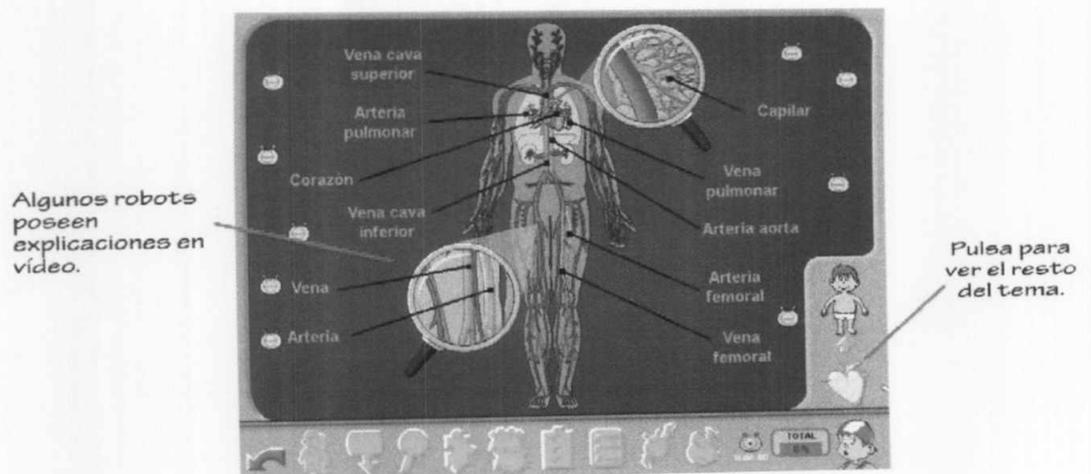
Al iniciar el juego pulsando "jugar" ingresa directo al laboratorio de la nave, donde se deberán aplicar los conocimientos adquiridos en la presentación de los robots.





Presentación de un tema específico

Los robots de reconocimiento se deben activar, éstos se encuentran en la pantalla de presentación de temas. Se deben pulsar uno a uno para escuchar la información que brindan, si no se termina de escuchar dicha información el robot NO QUEDARÁ activado.



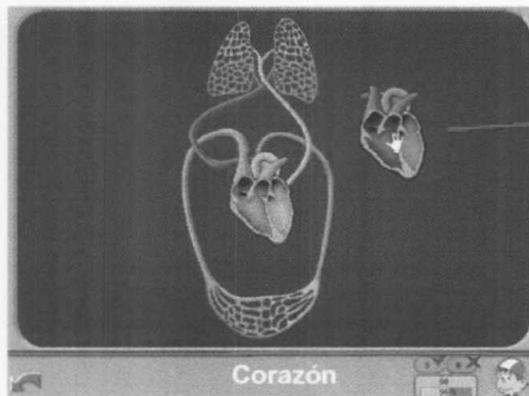
En la parte inferior derecha de la pantalla, al lado de Pipo, hay un ícono que indica la cantidad de robots escuchados y además aparecen las zonas que se puedan pulsar en esa pantalla

También se encuentran, en la barra de presentación de un tema, los botones que permiten acceder a los distintos juegos.

Los juegos del cuerpo humano están diseñados para trabajarse con estímulos tanto visuales como de lectura y se encuentran ordenados de menor a mayor complejidad.

Coloca La Imagen

Este juego tiene como objetivo aprender sobre la forma y ubicación de cada órgano en el cuerpo humano. Se deben seleccionar las pegatinas que aparecen a la derecha de la pantalla y se sueltan en el lugar correspondiente dentro del cuerpo humano, si se ubica correctamente Pipo nombra el órgano que se colocó. Este juego sólo consta de un nivel de dificultad.

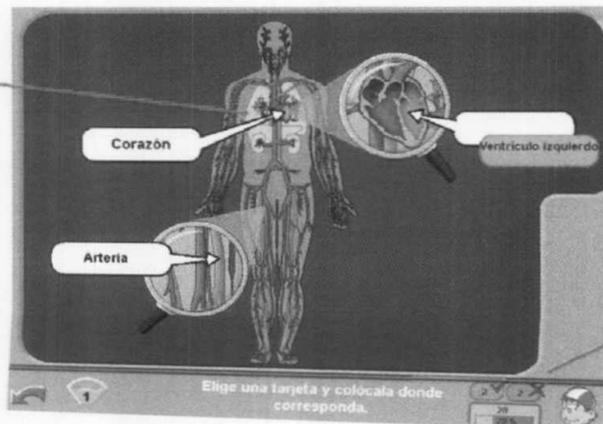


Coloca cada pegatina en el lugar que le corresponde.

Coloca Los Textos

En esta actividad se deberá colocar las palabras que aparecen en el lateral derecho de la pantalla con fondo verde, dentro del cuerpo humano que aparece en el centro, en el lugar correcto para aprender el nombre y la ubicación de las diferentes partes del cuerpo.

Las flechas indican los posibles sitios donde colocar los textos.



Aquí se contabilizan los aciertos y errores.

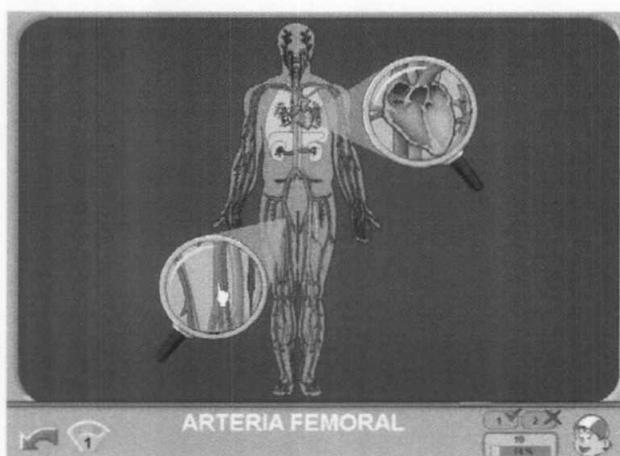
Hay **2 niveles** de dificultad, según los temas:

Nivel 1: Se juega con una lista acotada (aquellas palabras o partes más conocidas).

Nivel 2: Se preguntan todas las partes.

¿Dónde está?

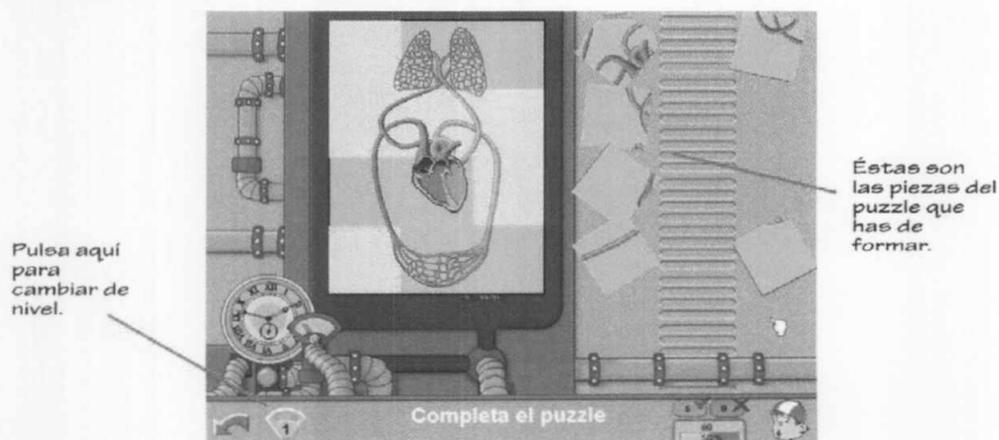
En esta pantalla se debe responder a la pregunta que hace Pipo pulsando entre dos opciones, en la zona del dibujo que se crea correcta.



Posee dos niveles de dificultad que se jerarquizan igual que la actividad *Coloca los textos*.

Puzzles

El juego consiste en completar la imagen armando el rompecabezas con las piezas que aparecen a la derecha de la pantalla.



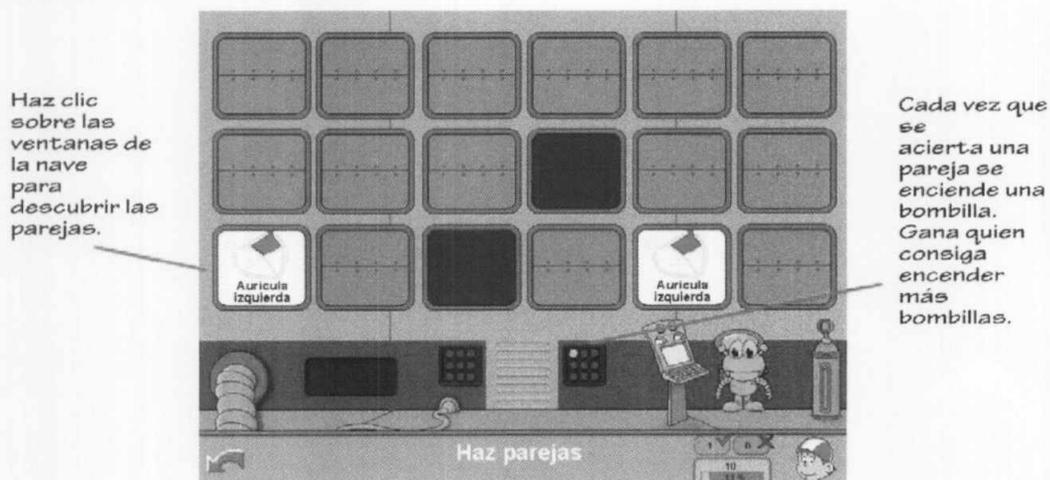
Hay **2 niveles** de dificultad posibles:

Nivel 1: Se colocan las piezas sobre un fondo gris.

Nivel 2: Se colocan las piezas sin la ayuda del fondo gris de Guía.

Las Parejas

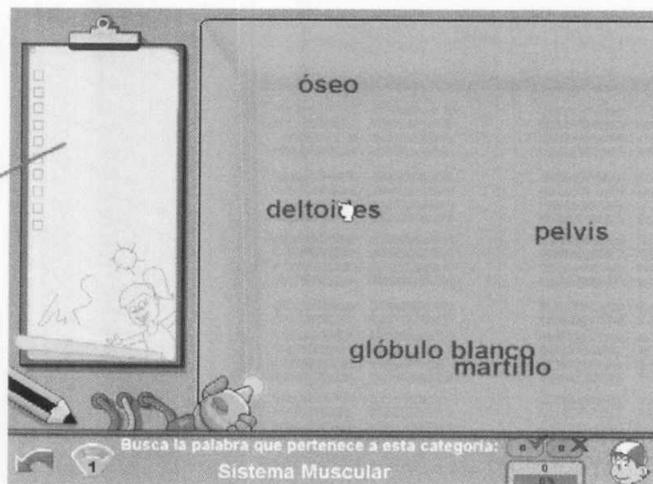
En este juego se deben buscar las parejas idénticas, al encontrarlas esas fichas desaparecen. Las fichas presentan una imagen y la palabra que la nombra, en función de los temas que se trabajan van variando los elementos de las parejas. El juego es para dos jugadores: el robot amarillo y el azul. Cada vez que se encuentra una pareja se enciende una luz, el que tiene más luces encendidas gana. Consta de un solo nivel de dificultad con 9 parejas para hallar.



Categorías

De acuerdo al tema que se esté tratando se debe seleccionar entre cinco opciones la palabra que corresponde a la categoría que figura en la parte inferior de la pantalla y Pipo menciona al iniciar el juego, sólo una palabra flotante es correcta.

Aquí se pueden ver la lista de las palabras que has acertado.



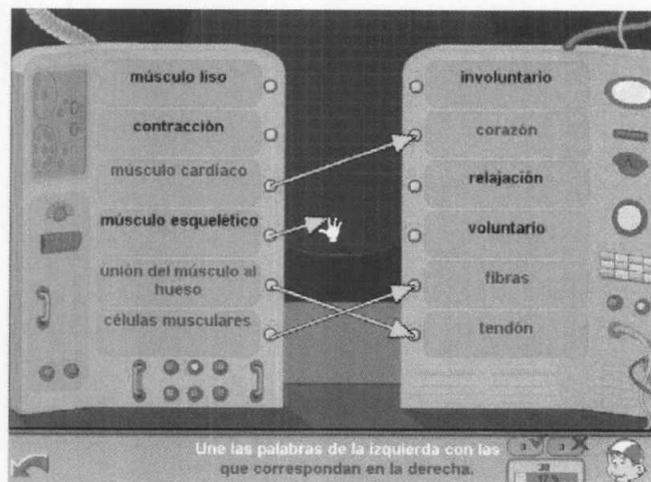
Hay 2 niveles de dificultad:

Nivel 1: Conceptos básicos.

Nivel 2: Se juega con todos los conceptos.

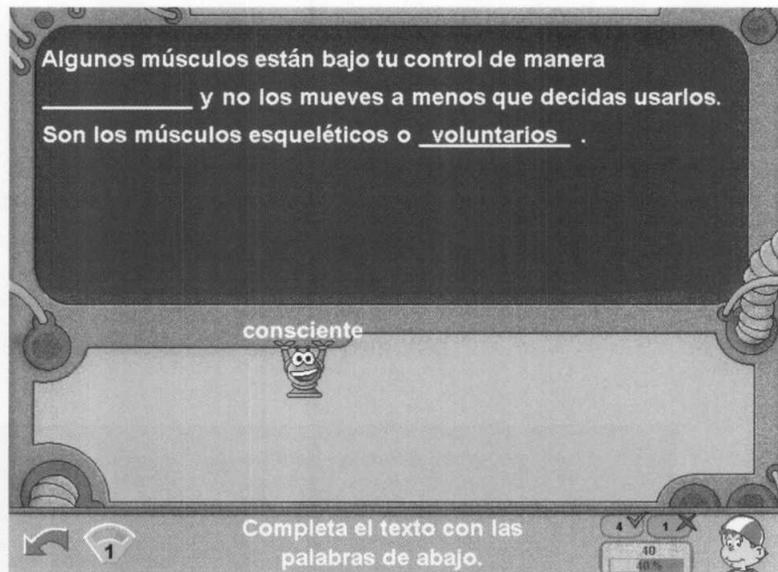
Relaciona

El objetivo del juego es unir cada palabra de la columna de la izquierda con su correspondiente de la columna derecha.



Completa La Frase

En la parte superior de la pantalla aparece una frase inconclusa, se deben seleccionar las palabras de la zona inferior para colocarlas en el espacio correspondiente con el fin de completar la frase coherentemente.



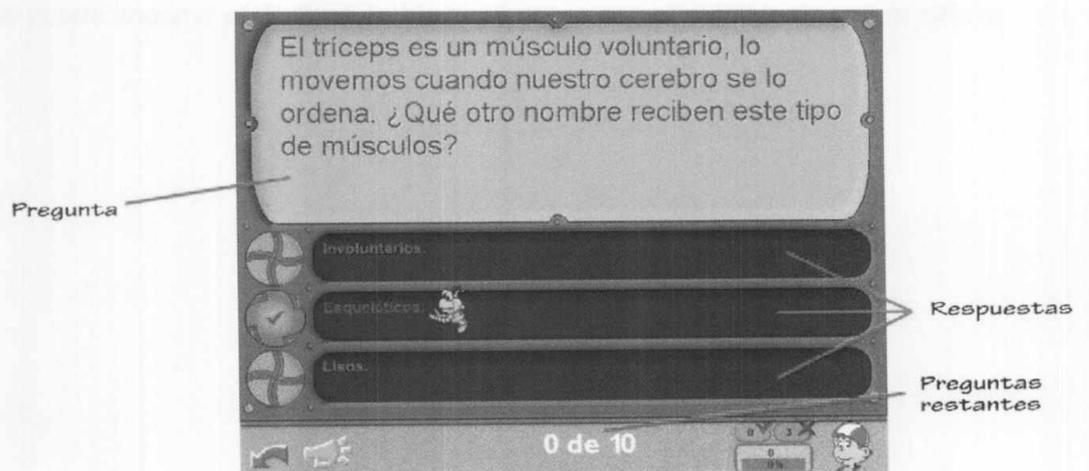
Tiene **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Aparecen sólo las palabras que faltan en la zona inferior de la pantalla.

Nivel 2: Además de las palabras correctas hay otras que cumplen la función de distractores para dificultar la elección.

El Test

Se debe seleccionar, entre tres opciones, la respuesta correcta. En caso de presentarse una dificultad para responder existe la opción de consultar las presentaciones que realizan los robots. Si alguna pregunta se contesta de forma incorrecta ésta aparecerá de nuevo al final del test.



FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA

Adaptación de © Pere Marquès-UAB/2001

Título del material : El cuerpo humano con Pipo**Autores/Productores :** CIBAL Multimedia S.L.**Colección/Editorial :** 1996**Costo:** \$120 (aprox) demo gratis**Dirección URL:** [http:// www.pipoclub.com](http://www.pipoclub.com)

LIBRE ACCESO: SI NO -///- INCLUYE PUBLICIDAD: SI NO

Temática/Área

INFORMÁTICA, CIENCIAS NATURALES, INTERCOMUNICACIÓN Y LENGUAJES, INTERDISCIPLINARIA, LENGUA CASTELLANA, LENGUAJE VERBAL, LENGUAS

Objetivos:

- ♥ Aprender el nombre, la forma y ubicación de cada órgano en el cuerpo humano.
- ♥ Potenciar la organización espacial, el razonamiento abstracto y la percepción visual.
- ♥ Asociar y reconocer dibujos, de variados temas, por parejas.
- ♥ Aumentar la capacidad de memoria.
- ♥ Conocer y discriminar conceptos.
- ♥ Discriminar palabras en una secuencia de unidades gramaticales.
- ♥ Fijar conceptos teóricos.

Contenidos que se tratan:

- Partes del Cuerpo: Exterior del cuerpo humano femenino y masculino.
- Sistema óseo
- Sistema muscular
- Sistema digestivo
- Sistema respiratorio
- Sistema circulatorio: general y esquema tipo de circulación.
- Sistema urinario
- Sistema nervioso: en general y el encéfalo.
- Sistema reproductor: femenino y masculino.
- Sistema endocrino
- Sistema inmunitario
- Sistema linfático
- Los cinco sentidos
- Nutrición

Destinatarios: Niños de 5 a 12 años**TIPOLOGÍA:** UNIDAD DE APRENDIZAJE, UNIDAD DIDÁCTICA, PROGRAMA EDUCATIVO, JUEGO EDUCATIVO**ESTRATEGIA DIDÁCTICA:** ENSEÑANZA DIRIGIDA - EXPLORACIÓN GUIADA - LIBRE DESCUBRIMIENTO**FUNCIÓN:** EJERCITAR HABILIDADES - INSTRUIR - INFORMAR - MOTIVAR - EXPLORAR - ENTRETENER - EXPERIMENTAR/RESOLVER PROBLEMAS - CREAR/EXPRESARSE - EVALUAR - PROCESAR DATOS**DOCUMENTACIÓN:** NINGUNA - MANUAL - GUÍA DIDÁCTICA -///- EN PAPEL - EN CD - ON-LINE -**SERVICIOS ON-LINE:** NINGUNO - SÓLO CONSULTAS - OTROS**REQUISITOS TÉCNICOS:** PC - IMPRESORA - SONIDO - CD**Otros (hardware y software):****SISTEMA OPERATIVO:** WINDOWS 3.11, WINDOWS 95, WINDOWS2000, WINDOWS MX.**RESOLUCIÓN PANTALLA:** 640x480; 800x600; 1024x768; 1280x1024; 1600x1200**COLORES PANTALLA:** 16 COLORES, 256 COLORES, COLOR DE ALTA DENSIDAD (16BIT), COLOR VERDADERO (32BIT)**OTROS (Procesador, tarjeta de sonido...):** tarjeta de sonido, parlantes

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD *marcar con una X, donde proceda, la valoración*

	ALTA	CORRECTA	BAJA	NO CORRESPONDE
Eficacia didáctica , puede facilitar el logro de sus objetivos.....	.	.	.X	
Relevancia de los aprendizajes, contenidos.....	.	.	.X	
Facilidad de usoX	.	.	
Facilidad de instalación de programas y complementos.....	.X	.	.	
Versatilidad didáctica : modificable, niveles, ajustes, informes...	.	X.	.	
Múltiples enlaces externos (<i>si es un material on-line</i>).....	.	.	.	X
Canales de comunicación bidireccional (<i>idem.</i>).....	.	.	.X	
Documentación , guía didáctica o de estudio (<i>si tiene</i>).....	.	.X	.	
Servicios de asistencia o consultas (<i>idem</i>).....	.	.	.	X
Créditos : fecha de la actualización, autores, patrocinadores.....	.	.X	.	
Ausencia o poca presencia de publicidadX	.	

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Entorno audiovisual : presentación, pantallas, sonido, letra.....	.	.	.X	.
Elementos multimedia : calidad, cantidad.....	.	.	.X	.
Estructura y navegación por las actividades , metáforas.....	.	.	.X	.
Interacción : diálogo, entrada de datos, análisis respuestas.....	.	.	.X	.
Ejecución fiable, velocidad de acceso adecuada.....	.	.	.X	.
Originalidad y uso de tecnología avanzadaX	.

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Especificación de los objetivos que se pretenden.....X
Capacidad de motivación , atractivo, interés.....	.	X	.	.
Contenidos : calidad, profundidad y estructuraciónX
Adecuación a los destinatarios de los contenidos, actividades.X
Adaptación a los usuariosX	.
Potencialidad de los recursos didácticos : síntesis, resumen..X
Evaluación (preguntas, refuerzos).....	.	.	.X	.
Enfoque aplicativo/ creativo de las actividades.....X
Fomento del autoaprendizaje , la iniciativa, toma decisiones...X
Facilita el trabajo cooperativoX

RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA: *marcar uno o más*

<input checked="" type="checkbox"/> INTRODUCCIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> EJERCICIOS DE APLICACIÓN
<input type="checkbox"/> ORGANIZADORES PREVIOS	<input checked="" type="checkbox"/> EJEMPLOS
<input type="checkbox"/> ESQUEMAS, CUADROS SINÓPTICOS	<input type="checkbox"/> RESÚMENES/SÍNTESIS
<input type="checkbox"/> GRÁFICOS	<input checked="" type="checkbox"/> ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> IMÁGENES	<input type="checkbox"/> MAPAS CONCEPTUALES
<input checked="" type="checkbox"/> PREGUNTAS	

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES:		<i>marcar uno o más</i>			
<input checked="" type="checkbox"/> CONTROL PSICOMOTRIZ <input checked="" type="checkbox"/> ATENCIÓN <input checked="" type="checkbox"/> MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> MOTIVACIÓN <input type="checkbox"/> RESISTENCIA A LA FATIGA <input type="checkbox"/> COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN <input type="checkbox"/> COMPARACIÓN/RELACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> ANÁLISIS / SÍNTESIS	<input type="checkbox"/> CÁLCULO / PROCESO DE DATOS <input type="checkbox"/> RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico) <input type="checkbox"/> PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN <input type="checkbox"/> PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR <input type="checkbox"/> HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS <input type="checkbox"/> EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN <input type="checkbox"/> EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica) / CREAR <input type="checkbox"/> REFLEXIÓN METACOGNITIVA				
ÁREAS QUE MOVILIZA:					
<input checked="" type="checkbox"/> COORDINACIÓN VISOMOTORA <input checked="" type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN AUDITIVA <input checked="" type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN VISUAL <input type="checkbox"/> SENSO PERCEPCIÓN <input type="checkbox"/> NUMERACIÓN <input type="checkbox"/> OPERACIÓN <input type="checkbox"/> SECUENCIAR - ORDENAR	<input type="checkbox"/> PRAGMÁTICA <input checked="" type="checkbox"/> LÉXICO /SEMÁNTICA <input type="checkbox"/> MORFOSINTAXIS <input type="checkbox"/> FONOLOGÍA <input type="checkbox"/> NOCIONES TEMPORALES <input type="checkbox"/> ORIENTACIÓN ESPACIAL <input checked="" type="checkbox"/> LECTURA INICIAL				
VALORACIÓN GLOBAL		EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Calidad Técnica.....		.	.	.X	.
Potencialidad didáctica.....					X
Funcionalidad, utilidad.....				X	
Relación con las áreas de competencia fonoaudiológicas.....					X

Conclusión Pipo:

Este software permite contabilizar los errores, pero los mismos pueden resultar no fiables, si se reconoce que surgen de prácticas tentativas donde el usuario intenta resolver las consignas de manera lúdico – mecánica.

Nunca llega a profundizar un tema debido a que las vías de resolución no transitan el procesamiento de la temática abordada. Falla la modalidad de concreción de las actividades ya que cultiva una ejecución mecánica con tendencia cada vez mayor a la aplicación de ensayo y error, sin pensar ni razonar lo que se está haciendo.

Intenta fijar vocabulario específico de temáticas referidas al cuerpo humano muy elevado para las edades sugeridas por el programa.

Se observa que es un programa muy difundido en el mercado pero es necesario aplicar criterios estrictos de evaluación a la hora de descubrir los valores de un software para la aplicación en la terapéutica, pudiendo hacer una eficaz discriminación y concreción de los objetivos de desarrollo, por encima de la atracción que pudiera despertar en los niños, en los que muchas veces resulta negativa su aplicación, ya que tiende a crear estereotipias y respuestas automáticas.

Nombre del Programa: Sebran 1.42

Productora: Marianne Wartoft

Requerimientos del sistema:

- IBM PC o compatible 486/66 MHz o superior (se recomienda Pentium)
- 8 Mb de memoria RAM
- SVGA de 256 colores
- Windows 3.1 o superior (incluyendo Windows 95)
- Tarjeta de sonido compatible con Windows.
- Mouse

Destinado a niños de 4 a 9 años de edad.

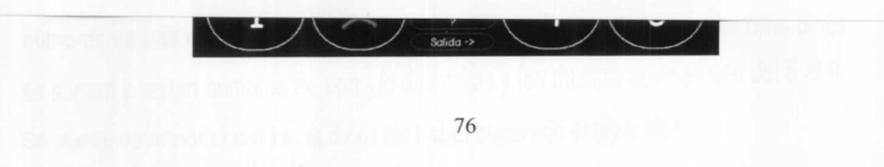
Software que estimula la atención y la memoria, enseñando el abecedario, los números y sus operaciones básicas, la lectura y escritura inicial en forma lúdica y sencilla.



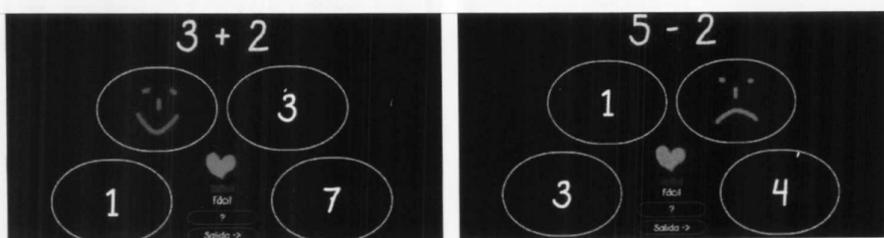
Áreas y contenidos que permite trabajar:

- Atención
- Memoria
- Concentración
- Control postural
- Espacio
- Cantidad e identificación de números
- Ubicación de números en el teclado

75

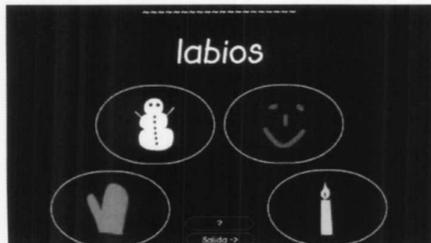


76



Elige un dibujo

Se debe elegir entre cuatro opciones de dibujos el que representa la palabra escrita en la parte superior.



77

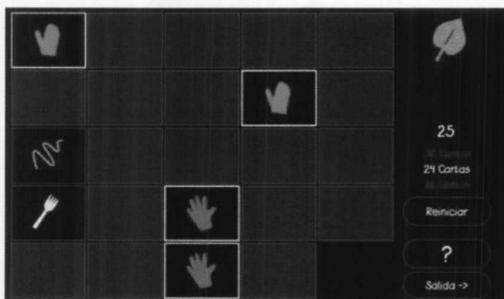
Primera letra

Se muestra un dibujo con el nombre escrito debajo, al que le falta la primera letra, la misma se deberá seleccionar entre 4 opciones.



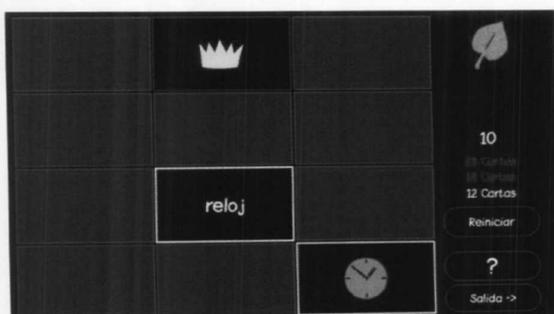
Memoria

Se deben encontrar los pares de imágenes iguales. Al encontrarlos esas imágenes permanecen visibles, si no son idénticos vuelven a ocultarse. Se puede optar por jugar con 16, 24 o 36 cartas.



Memo de palabras

Se deben encontrar los pares formados por el dibujo y la palabra que lo nomina. Se puede optar por jugar con 12, 18 o 28 cartas.



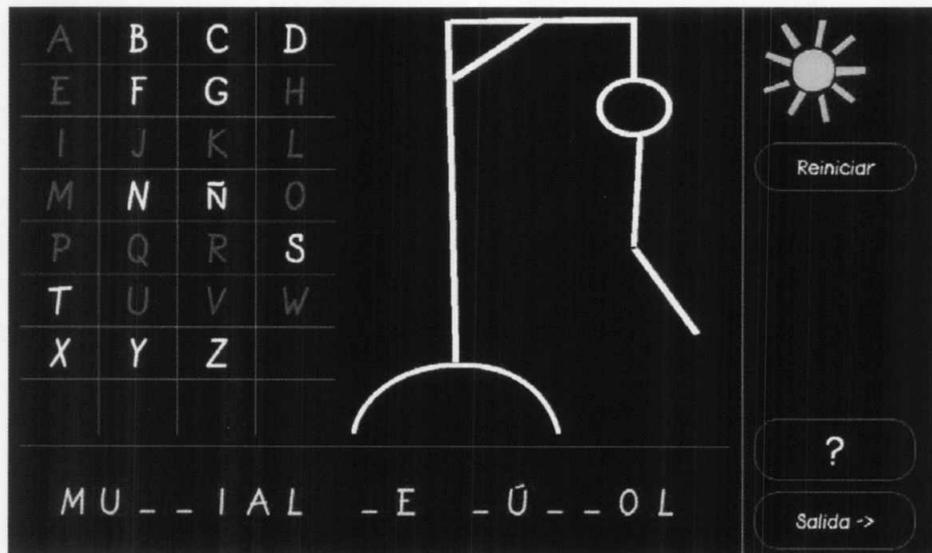
78

El ahorcado

Se debe completar la palabra completando las letras que faltan. Si se selecciona

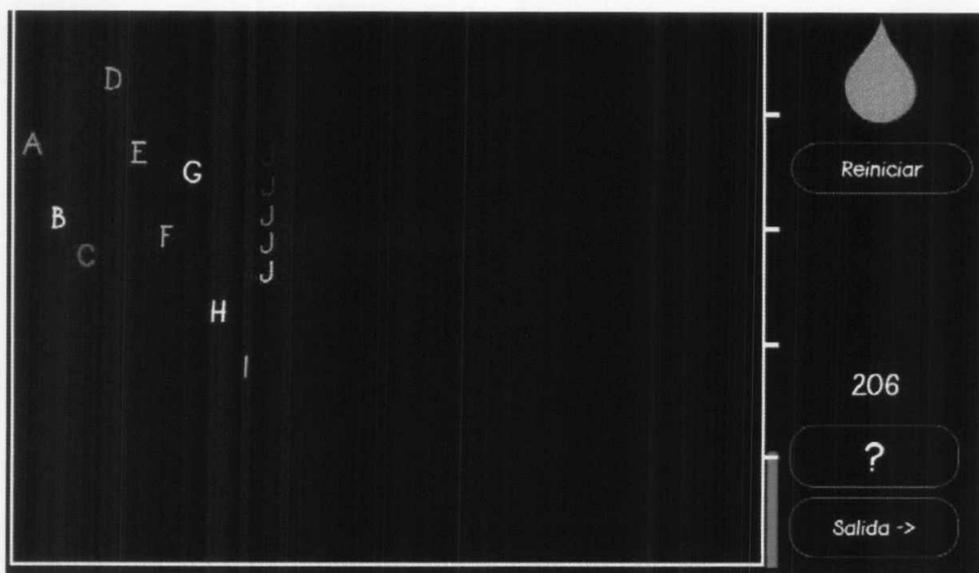
El ahorcado

Se debe descubrir la palabra completando las letras que faltan. Si se selecciona una letra que no forma parte de la palabra a descubrir, se dibuja una parte de la figura humana, si ese dibujo se completa antes de adivinar la palabra se pierde el juego.



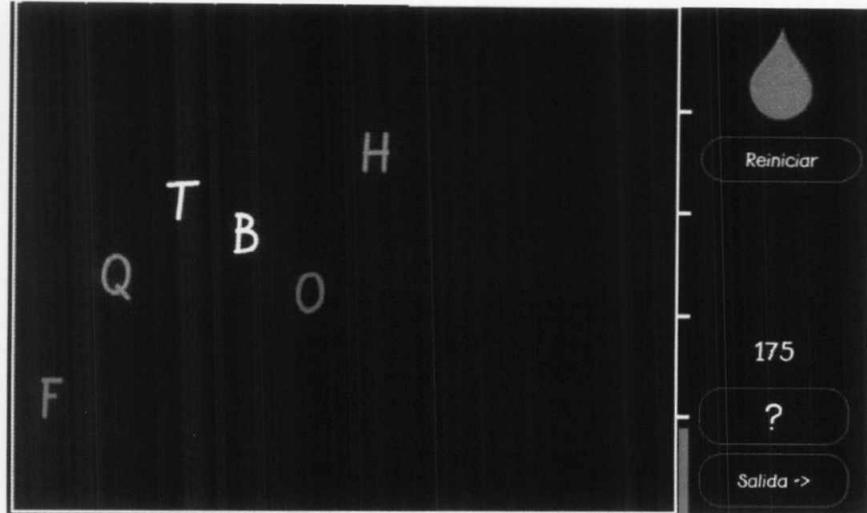
Lluvia ABC

Las letras "caen" de a una, en orden alfabético y se detienen al presionar la letra sobre el teclado. Si no se la teclea a tiempo queda caída en el piso de la pantalla.



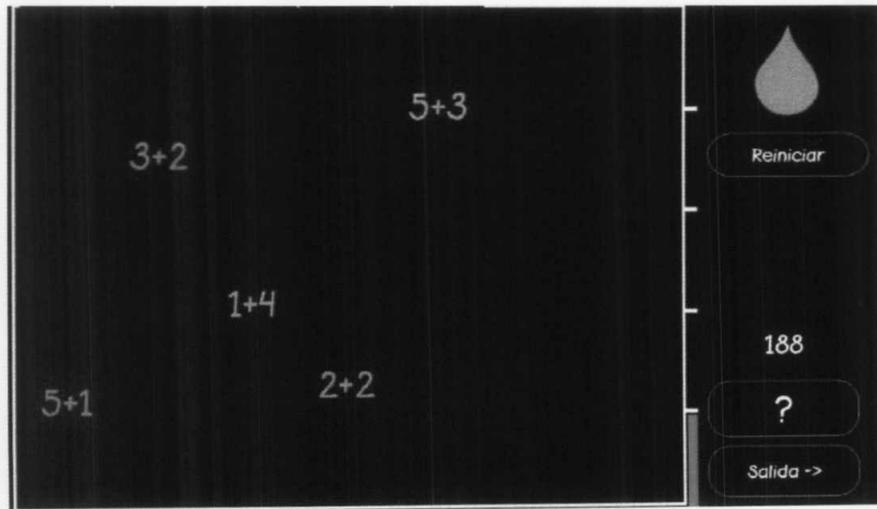
Lluvia de letras

Las letras "caen" en forma aleatoria y se ejecuta tal como se describe en *Lluvia ABC*.



Lluvia de 1+2

Sencillas operaciones de suma "caen" y se detienen al presionar el número que representa el resultado correcto. Si el resultado es incorrecto continúan descendiendo hasta el piso de la pantalla.



FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA

Adaptación de © Pere Marquès-UAB/2001

Título del material: Sebran versión 1.49 (inglés, español y 34 idiomas más)
Autores/Productores: Marianne Wartoft, e-mail: marianne@wartoft.nu
Colección/Editorial: 1997 - 2008 , http://www.wartoft.nu **Costo:** Gratuito
Dirección URL: http:// si es un material on-line
LIBRE ACCESO: SI NO -///- **INCLUYE PUBLICIDAD:** SI NO

Temática/Área: LENGUA, MATEMÁTICAS, INFORMÁTICA

Objetivos explicitados en el programa o la documentación:

- ♥ Aprender números naturales.
- ♥ Iniciar operaciones (suma- resta- multiplicación)
- ♥ Aumentar la memoria y concentración
- ♥ Desarrollar habilidad en el manejo del mouse y teclado
- ♥ Conocer las letras
- ♥ Iniciar la lectoescritura

Contenidos que se tratan:

- Números naturales- Operaciones básicas
- Letras
- Lectoescritura inicial

Destinatarios: Niños de 4 a 9 años.

(subrayar uno o más de cada apartado)

TIPOLOGÍA: UNIDAD DE APRENDIZAJE, UNIDAD DIDÁCTICA, PROGRAMA EDUCATIVO, JUEGO EDUCATIVO
ESTRATEGIA DIDÁCTICA: ENSEÑANZA DIRIGIDA - EXPLORACIÓN GUIADA - LIBRE DESCUBRIMIENTO
FUNCIÓN: EJERCITAR HABILIDADES - INSTRUIR - INFORMAR - MOTIVAR - EXPLORAR - ENTRETENER - EXPERIMENTAR/RESOLVER PROBLEMAS - CREAR/EXPRESARSE - EVALUAR - PROCESAR DATOS
DOCUMENTACIÓN: NINGUNA - MANUAL - GUÍA DIDÁCTICA -///- EN PAPEL - EN CD - ON-LINE
SERVICIOS ON-LINE: NINGUNO - SÓLO CONSULTAS - OTROS
REQUISITOS TÉCNICOS: PC - IMPRESORA - SONIDO - CD - DVD - INTERNET
Otros (hardware y software):
SISTEMA OPERATIVO: WINDOWS 3.11, WINDOWS 95, WINDOWS2000, WINDOWS MX, WINDOWS XP, WINDOWS 7
RESOLUCIÓN PANTALLA: 640x480; 800x600; 1024x768; 1280x1024; 1600x1200
COLORES PANTALLA: 16 COLORES, 256 COLORES, COLOR DE ALTA DENSIDAD (16BIT), COLOR VERDADERO (32BIT)
OTROS:

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD *marcar con una X, donde proceda, la valoración*

	ALTA	CORRECTA	BAJA	NO CORRESPONDE
Eficacia didáctica , puede facilitar el logro de sus objetivos.....	.	.X	.	.
Relevancia de los aprendizajes, contenidos.....	.	.X	.	.
Facilidad de usoX	.	.	.
Facilidad de instalación de programas y complementos.....	.X	.	.	.
Versatilidad didáctica: modificable, niveles, ajustes, informes...	.	.X	.	.
Múltiples enlaces externos <i>(si es un material on-line)</i>X
Canales de comunicación bidireccional <i>(idem)</i>X
Documentación , guía didáctica o de estudio <i>(si tiene)</i>X
Servicios de asistencia o consultas <i>(idem)</i>X
Créditos: fecha de la actualización, autores, patrocinadores.....X
Ausencia o poca presencia de publicidadX	.	.	.

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Entorno audiovisual: presentación, pantallas, sonido, letra.....	.	.X	.	.
Elementos multimedia: calidad, cantidad.....	.	.X	.	.
Estructura y navegación por las actividades, metáforas.....	.	.X	.	.
Interacción: diálogo, entrada de datos, análisis respuestas.....	.	.X	.	.
Ejecución fiable, velocidad de acceso adecuada.....	.	.X	.	.
Originalidad y uso de tecnología avanzadaX	.	.

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Especificación de los objetivos que se pretenden.....	.	.	.X	.
Capacidad de motivación, atractivo, interés.....	.	.X	.	.
Contenidos: calidad, profundidad y estructuraX	.	.
Adecuación a los destinatarios de los contenidos, actividades.	.	.	.X	.
Adaptación a los usuariosX	.
Potencialidad de los recursos didácticos: síntesis, resumen..	.	.	.X	.
Evaluación (preguntas, refuerzos).....	.	.	.X	.
Enfoque aplicativo/ creativo de las actividades.....	.	.X	.	.
Fomento del autoaprendizaje, la iniciativa, toma decisiones...	.	.	.X	.
Facilita el trabajo cooperativoX

RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA: *marcar uno o más*

<input type="checkbox"/> INTRODUCCIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> EJERCICIOS DE APLICACIÓN
<input type="checkbox"/> ORGANIZADORES PREVIOS	<input type="checkbox"/> EJEMPLOS
<input type="checkbox"/> ESQUEMAS, CUADROS SINÓPTICOS	<input type="checkbox"/> RESÚMENES/SÍNTESIS
<input type="checkbox"/> GRÁFICOS	<input type="checkbox"/> ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> IMÁGENES	<input type="checkbox"/> MAPAS CONCEPTUALES
<input type="checkbox"/> PREGUNTAS	

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES: *marcar uno o más*

<input checked="" type="checkbox"/> CONTROL PSICOMOTRIZ	<input checked="" type="checkbox"/> CÁLCULO / PROCESO DE DATOS
<input checked="" type="checkbox"/> ATENCIÓN	<input type="checkbox"/> RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico)
<input checked="" type="checkbox"/> MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN	<input type="checkbox"/> PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> MOTIVACIÓN	<input type="checkbox"/> PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR
<input checked="" type="checkbox"/> RESISTENCIA A LA FATIGA	<input type="checkbox"/> HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS
<input type="checkbox"/> COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN	<input type="checkbox"/> EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN
<input type="checkbox"/> COMPARACIÓN/RELACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica) / CREAR
<input checked="" type="checkbox"/> ANÁLISIS / SÍNTESIS	<input type="checkbox"/> REFLEXIÓN METACOGNITIVA

ÁREAS QUE MOVILIZA:

<input checked="" type="checkbox"/> COORDINACIÓN VISOMOTORA <input type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN AUDITIVA <input checked="" type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN VISUAL <input checked="" type="checkbox"/> SENSOPERCEPCIÓN <input checked="" type="checkbox"/> NUMERACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> OPERACIÓN <input type="checkbox"/> SECUENCIAR - ORDENAR	<input type="checkbox"/> PRAGMÁTICA <input checked="" type="checkbox"/> LÉXICO /SEMÁNTICA <input type="checkbox"/> MORFOSINTAXIS <input checked="" type="checkbox"/> FONOLOGÍA <input type="checkbox"/> NOCIONES TEMPORALES <input type="checkbox"/> ORIENTACIÓN ESPACIAL <input checked="" type="checkbox"/> LECTURA INICIAL			
VALORACIÓN GLOBAL	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
	.	.X	.	.
			X	
		X		
			X	
Calidad Técnica				
Potencialidad didáctica				
Funcionalidad, utilidad				
Relación con las áreas de competencia fonoaudiológicas				

Conclusión Sebran:

Es un material gratuito, muy fácil de usar ya que tiene actividades sencillas, con dibujos simples y grandes que facilitan el sostén de la atención y la consigna. Ofrece la posibilidad de optar entre distintos niveles de dificultad.

Desde el componente lingüístico léxico-semántico se observa que utiliza terminología no regionalizada para nuestro país (Ejemplos: carro por auto, taburete por banco, lazos por moños, etc.), lo que no favorece el desarrollo de un vocabulario apropiado.

Algunas de las actividades que permiten trabajar lectura inicial, se presentan en letra imprenta minúscula, sin posibilidad de modificarla, lo que representa una dificultad para su aplicación en niños que inician la lectoescritura con imprenta mayúscula, como en nuestro país.

El hecho de estar disponible para su descarga e instalación en Internet, permite que los pacientes puedan acceder desde su hogar y de esta manera dar continuidad a lo abordado en la terapéutica.

Nombre del programa: **Triple Play Plus Spanish**

Productora: Syracuse Language Systems

Soporte: CD-ROM

Requerimiento del sistema:

- IBM PC o compatible 486/66 MHz o superior (se recomienda Pentium)
- 8 Mb de memoria RAM
- Disco duro con 11.5 Mb de espacio libre
- Unidad de CD-ROM de doble velocidad
- SVGA de 256 colores
- Windows 3.1 o superior (incluyendo Windows 95)
- Tarjeta de sonido 16-bit compatible con Windows.
- Parlantes o auriculares (conectados a la tarjeta de sonido)
- Micrófono (conectado a la tarjeta de sonido)



Áreas y contenidos que permite trabajar

- Atención
- Memoria
- Motivación
- Resistencia a la fatiga
- Control psicomotriz
- Comprensión/interpretación
- Razonamiento
- Pensamiento divergente / imaginación
- Nociones temporales

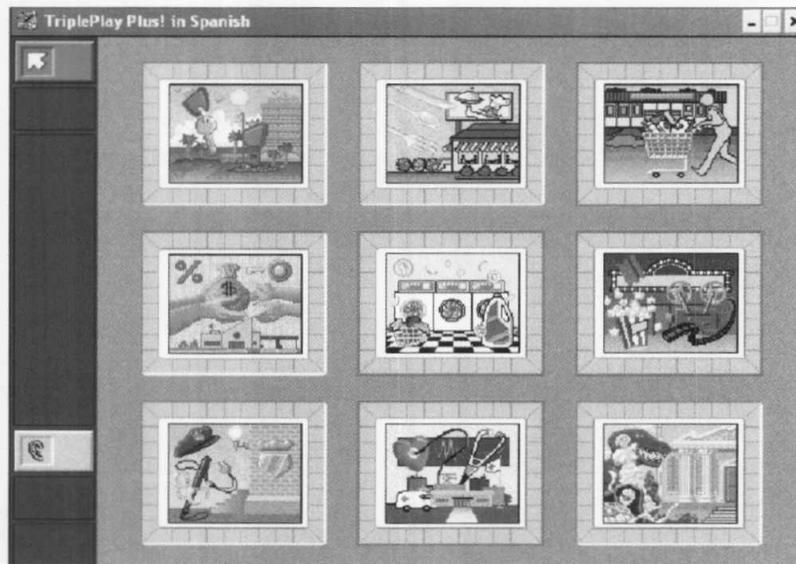
- Nociones espaciales
- Planificación / organización / evaluación
- Coordinación visomotora
- Discriminación auditiva
- Comprensión auditiva
- Discriminación visual
- Vocabulario
- Lectura
- Numeración
- Operación
- Secuenciación / orden
- Expresión verbal
- Pragmática
- Componente léxico / semántico
- Morfosintaxis
- Fonología

Triple Play Plus es un programa diseñado para aprender idiomas extranjeros, está disponible en inglés, español, chino, japonés, francés, alemán, hebreo e italiano. Al consistir en un curso de idioma está dirigido a usuarios a partir de los 8 años pero se incluye en el presente trabajo dado que muchas de sus actividades se pueden utilizar para estimular el lenguaje en español en niños de menor edad.

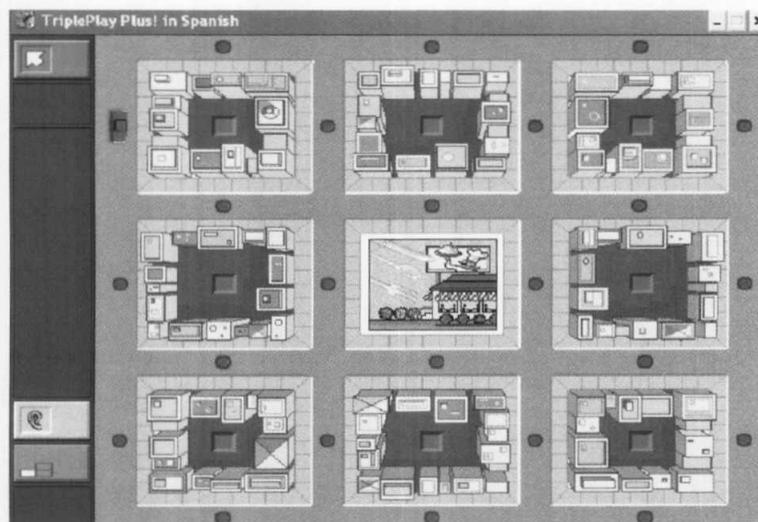
El programa se puede dividir en tres grandes áreas: **Comprensión auditiva**, **Lectura** y **Expresión oral**. Cada una de ellas tiene 3 niveles con diferentes complejidades lingüísticas y diversas categorías para trabajar: comida, los números, la casa y la oficina, lugares y transportaciones, gente y ropa y actividades. Algunas de las tareas también ofrecen distintos niveles. Siempre se puede acceder a los superiores sin haber superado los anteriores.

Mapa de la ciudad

Esta actividad se realiza con el tema *Lugares y Transportaciones*. Presenta dos juegos, en uno se debe encontrar los lugares de la ciudad que se nombran (hospital, cine, supermercado, etc.). La pantalla inicial permite conocer los lugares.



En el otro juego se deben seguir las indicaciones para llegar hasta un lugar. La pantalla inicial ofrece una explicación de los puntos cardinales y la direccionalidad (derecha - izquierda).

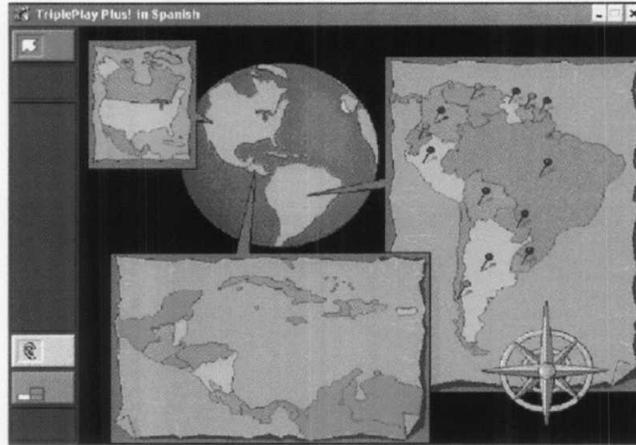


Nivel 1: Se escucha una indicación y se ejecuta. Hasta llegar al lugar solicitado.

Nivel 2: Se escuchan todas las indicaciones y se debe marcar la ubicación del lugar seleccionado.

Mapa del mundo

Es una actividad que también pertenece a *Lugares y Transportaciones*. Consiste en encontrar el país que se nombra, si la respuesta es incorrecta explica qué país es y repite el que se quiere encontrar.

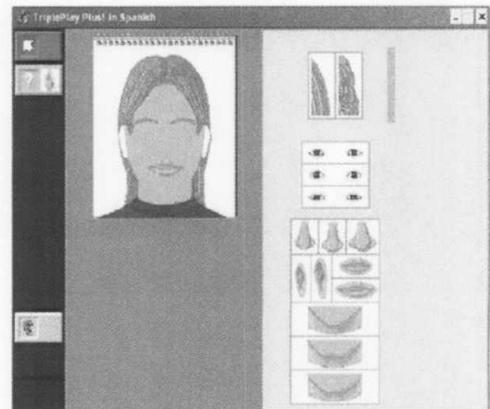
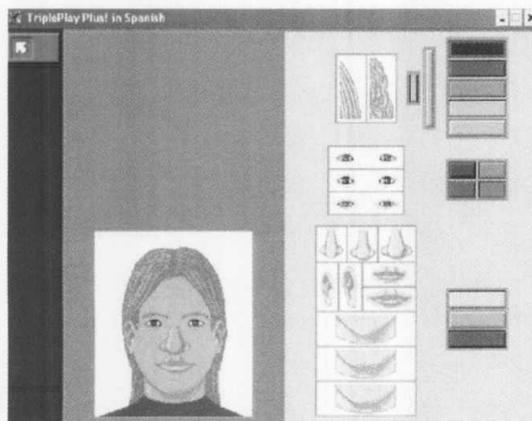


Nivel 1: Se puede seleccionar para jugar en América del Sur o América Central o América del Norte, España y Portugal.

Nivel 2: Se juega con América completa, España y Portugal.

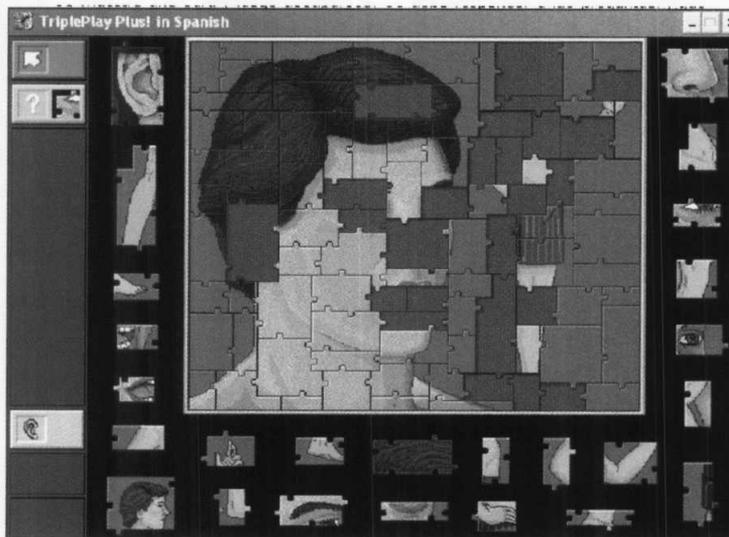
¿Recuerdas la cara?

Se habilita esta actividad en la categoría *Gente y Ropa*. Se muestra una cara y luego desaparece. Se debe responder a las preguntas: ¿qué color tiene su piel?, ¿su pelo es corto o largo? ¿qué color tiene sus ojos?, etc. para rearmar la cara que se mostró al principio.



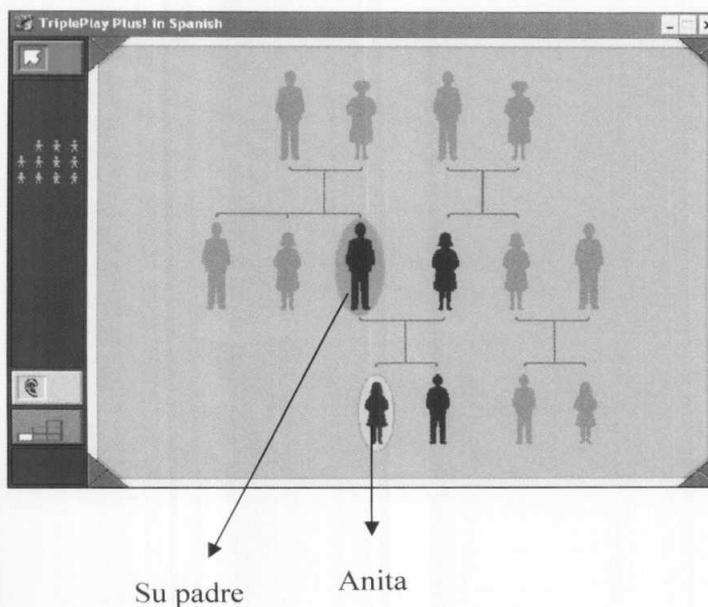
Rompecabezas

Se activa la opción en la categoría *Gente y Ropa*. La pantalla inicial muestra una figura humana y una cara, luego se presenta en forma de rompecabezas y hay que encontrar la ficha de la parte del cuerpo que se nombra y ubicarla en el lugar adecuado.



Árbol genealógico

Se activa con la categoría *Gente y Ropa*. Se presenta a una persona y luego se pregunta ¿cuál es su padre?, ¿cuál es su madre?, etc.



Nivel 1: Se trabaja con padres y hermanos.

Nivel 2: Incorpora tíos, primos y sobrinos.

Nivel 3: Agrega nietos y abuelos maternos y paternos.

Saltar

Aparece en la categoría *Actividades*. Se debe hacer clic sobre la acción que se escucha.



Nivel 1: Se trabaja con el verbo en presente continuo. Cuando la respuesta es correcta el recuadro verde de la imagen pasa a rosa.

Nivel 2: Se trabaja con el verbo en pasado. Cuando la respuesta es correcta el recuadro verde de la imagen pasa a rosa.

Nivel 3: Se combinan ambos tiempos verbales. Cuando la respuesta es correcta cambia la imagen por otra para seguir ejercitando.

Diversiones

Se accede a esta tarea desde la categoría *Actividades*. En la pantalla inicial se presentan las acciones que realizan los niños, luego se escucha la pregunta (¿cuál es el niño que corre/salta/duerme/lee/etc.?) y se debe seleccionar al niño que está ejecutando esa acción, si la respuesta es correcta el niño desaparece de la escena, si es incorrecta se explica el error y se reitera la pregunta.



Verbos y Profesiones

A este ejercicio también se accede desde la categoría *Actividades*. Se puede seleccionar para jugar con libros, carros, pelota o dinero. La pantalla inicial explica las actividades que aparecen en cada cuadro y posteriormente se debe escuchar la pregunta (¿quiénes escriben /ilustran /imprimen /venden /compran /leen libros?) y seleccionar la respuesta, si es correcta se enmarca con rojo la imagen, si es incorrecta dice cuál es esa acción y repite cuál es la que se pide.



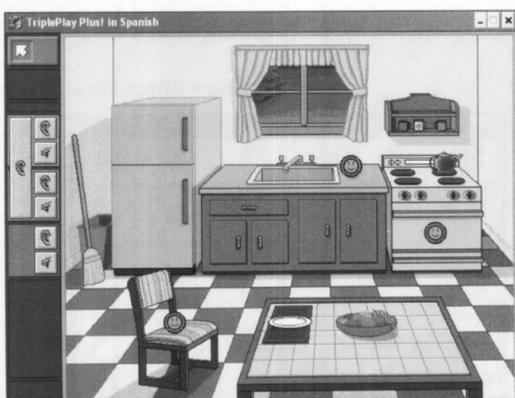
En casa

A esta propuesta también se accede desde la categoría *Actividades*. La pantalla inicial explica las acciones que se realizan en cada ventana. Se debe encontrar la acción que se pide.



¿Qué es?

Se ingresa desde la categoría *La Casa y la Oficina*. Se debe encontrar el objeto que se solicita, según su característica y ubicación. Posee la opción de escuchar una característica más y la explicación visual de la consigna dada.



¿Dónde está?

Se accede desde la categoría *Lugares y Transportaciones*. Utiliza la misma pantalla que la actividad *Mapa del Mundo*. Se debe encontrar el país luego de escuchar tres características del mismo. Posee la opción de escuchar un dato adicional y de visualizar la explicación de las características dadas.



Nivel 1: Aparecen solo las palabras de la oración desordenadas.

Nivel 2: Aparecen otras palabras o las mismas con faltas de ortografía como distractores.

EXPRESIÓN ORAL

En esta modalidad las respuestas deben ser dadas oralmente con un micrófono, se puede seleccionar, para que el programa reconozca, la voz de un niño, de una mujer o de un hombre.

Si se desconoce la respuesta correcta en todas las actividades se puede pulsar sobre

el botón  para escucharla.



En este nivel también se puede jugar a:

*Mapa de la ciudad }
 *Mapa del mundo } Lugares y Transportaciones

* ¿Recuerdas la cara? }
 * Rompecabezas } Gente y Ropa
 * Árbol genealógico }

* Diversiones }
 * En Casa } Actividades

NIVEL II

Se puede acceder a los siguientes juegos:

- ¿Qué comida es?
- ¿Qué es?
- ¿Dónde está?
- ¿Cuándo es?

En ambos niveles se ejecutan con las mismas pantallas que en Comprensión Auditiva, pero en esta modalidad se realiza una pregunta, se dan dos opciones y el usuario tiene que decir la respuesta con el micrófono.

NIVEL III

Utiliza los mismos diálogos que en Comprensión Auditiva y Lectura, con la posibilidad de optar entre las diferentes categorías, se deben completar los globos diciendo la frase con el micrófono.

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA

Adaptación de © Pere Marquès-UAB/2001

Título del material: TRIPLE PLAY PLUS (Inglés, español, chino, japonés, francés, alemán, hebreo, italiano)**Autores/Productores:** Syracuse Language Systems**Colección/Editorial :** 1994, New York, EEUU**Costo:** \$200 aprox.*si es un material on-line***Dirección URL:** http://

LIBRE ACCESO: SI NO -///- INCLUYE PUBLICIDAD: SI NO

Temática/ Área

CONOCIMIENTO DEL MEDIO SOCIAL / DESCUBRIMIENTO DEL ENTORNO NATURAL, INTERCOMUNICACIÓN Y LENGUAJES, INTERDISCIPLINARIA, LENGUA CASTELLANA, LENGUAJE MATEMÁTICO, LENGUAJE VERBAL, LENGUAS, MATEMÁTICAS, TECNOLOGÍA.

Objetivos:

- ♥ Aprender a leer, decir y comprender sustantivos, verbos y frases simples
- ♥ Incrementar la complejidad lingüística
- ♥ Aumentar la memoria y concentración
- ♥ Estimular el entendimiento y la conversación en diálogos realistas y expresiones diarias

Contenidos que se tratan:

- Comprensión auditiva
- Vocabulario
- Lectura
- Numeración
- Expresión verbal

Destinatarios: A partir de 8 años*(subrayar uno o más de cada apartado)***TIPOLOGÍA:** UNIDAD DE APRENDIZAJE, UNIDAD DIDÁCTICA, PROGRAMA EDUCATIVO, JUEGO EDUCATIVO
ESTRATEGIA DIDÁCTICA: ENSEÑANZA DIRIGIDA - EXPLORACIÓN GUIADA - LIBRE DESCUBRIMIENTO**FUNCIÓN:** EJERCITAR HABILIDADES - INSTRUIR - INFORMAR - MOTIVAR - EXPLORAR - ENTRETENER - EXPERIMENTAR/RESOLVER PROBLEMAS - CREAR/EXPRESARSE - EVALUAR - PROCESAR DATOS**DOCUMENTACIÓN:** NINGUNA - MANUAL (en inglés) - GUÍA DIDÁCTICA -///- EN PAPEL - EN CD - ON-LINE -**SERVICIOS ON-LINE:** NINGUNO - SÓLO CONSULTAS - OTROS**REQUISITOS TÉCNICOS:** PC - IMPRESORA - SONIDO - CD - DVD - INTERNET**Otros (hardware y software):**

- IBM PC o compatible 486/66 MHz o superior (se recomienda Pentium)
- 8 Mb de memoria RAM
- Disco duro con 11.5 Mb de espacio libre
- Unidad de CD-ROM de doble velocidad

SISTEMA OPERATIVO: WINDOWS 3.11, WINDOWS 95, WINDOWS2000, WINDOWS MX, OS (MAC)**RESOLUCIÓN PANTALLA:** 640x480; 800x600; 1024x768; 1280x1024; 1600x1200**COLORES PANTALLA:** 16 COLORES, 256 COLORES, COLOR DE ALTA DENSIDAD (16BIT), COLOR VERDADERO (32BIT)**OTROS (Procesador, tarjeta de sonido...):**

- Tarjeta de sonido 16- bit compatible con Windows.
- Parlantes o auriculares (conectados a la tarjeta de sonido)
- Micrófono (conectado a la tarjeta de sonido)

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD <i>marcar con una X, donde proceda, la valoración</i>				
	ALTA	CORRECTA	BAJA	NO CORRESPONDE
Eficacia didáctica , puede facilitar el logro de sus objetivos.....	.X	.	.	
Relevancia de los aprendizajes, contenidos.....	.X	.	.	
Facilidad de usoX	.	
Facilidad de instalación de programas y complementos.....	.X	.	.	
Versatilidad didáctica: modificable, niveles, ajustes, informes...	.X	.	.	
Múltiples enlaces externos (<i>si es un material on-line</i>).....	.	.	.	X
Canales de comunicación bidireccional (<i>idem.</i>).....	.	.	.	X
Documentación , guía didáctica o de estudio (<i>si tiene</i>).....	.	.	.X	
Servicios de asistencia o consultas (<i>idem.</i>).....	.	.	.	X
Créditos: fecha de la actualización, autores, patrocinadores.....	.	.X	.	
Ausencia o poca presencia de publicidadX	.	.	
ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS				
	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Entorno audiovisual: presentación, pantallas, sonido, letra.....	.	.X	.	.
Elementos multimedia: calidad, cantidad.....	.	.X	.	.
Estructura y navegación por las actividades , metáforas.....	.	.X	.	.
Interacción: diálogo, entrada de datos, análisis respuestas.....	.	.X	.	.
Ejecución fiable, velocidad de acceso adecuada.....	.	.X	.	.
Originalidad y uso de tecnología avanzada	X.	.
.	.	.X	.	.
ASPECTOS PEDAGÓGICOS				
	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Especificación de los objetivos que se pretenden.....	.	.	.X	.
Capacidad de motivación , atractivo, interés.....	.	.X	.	.
Contenidos: calidad, profundidad y estructuración.....	.X	.	.	.
Adecuación a los destinatarios de los contenidos, actividades.	.	.X	.	.
Adaptación a los usuariosX	.	.
Potencialidad de los recursos didácticos: síntesis, resumen..	.	.	.X	.
Evaluación (preguntas, refuerzos).....	.	.	.X	.
Enfoque aplicativo/ creativo de las actividades.....	.	.X	.	.
Fomento del autoaprendizaje , la iniciativa, toma decisiones...	.	.X	.	.
Facilita el trabajo cooperativoX

RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA:		<i>marcar uno o más</i>			
<input checked="" type="checkbox"/> INTRODUCCIÓN <input type="checkbox"/> ORGANIZADORES PREVIOS <input type="checkbox"/> ESQUEMAS, CUADROS SINÓPTICOS <input type="checkbox"/> GRÁFICOS <input checked="" type="checkbox"/> IMÁGENES <input checked="" type="checkbox"/> PREGUNTAS	<input checked="" type="checkbox"/> EJERCICIOS DE APLICACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> EJEMPLOS <input type="checkbox"/> RESÚMENES/SÍNTESIS <input checked="" type="checkbox"/> ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN <input type="checkbox"/> MAPAS CONCEPTUALES				
ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES:		<i>marcar uno o más</i>			
<input checked="" type="checkbox"/> CONTROL PSICOMOTRIZ <input checked="" type="checkbox"/> ATENCIÓN <input checked="" type="checkbox"/> MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> MOTIVACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> RESISTENCIA A LA FATIGA <input checked="" type="checkbox"/> COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> COMPARACIÓN/RELACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> ANÁLISIS / SÍNTESIS	<input type="checkbox"/> CÁLCULO / PROCESO DE DATOS <input checked="" type="checkbox"/> RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico) <input checked="" type="checkbox"/> PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR <input type="checkbox"/> HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS <input type="checkbox"/> EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica) / CREAR <input checked="" type="checkbox"/> REFLEXIÓN METACOGNITIVA				
ÁREAS QUE MOVILIZA:					
<input checked="" type="checkbox"/> COORDINACIÓN VISOMOTORA <input checked="" type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN AUDITIVA <input checked="" type="checkbox"/> DISCRIMINACIÓN VISUAL <input checked="" type="checkbox"/> SENSOPERCEPCIÓN <input checked="" type="checkbox"/> NUMERACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> OPERACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> SECUENCIAR - ORDENAR	<input checked="" type="checkbox"/> PRAGMÁTICA <input checked="" type="checkbox"/> LÉXICO / SEMÁNTICA <input checked="" type="checkbox"/> MORFOSINTAXIS <input checked="" type="checkbox"/> FONOLOGÍA <input checked="" type="checkbox"/> NOCIONES TEMPORALES <input checked="" type="checkbox"/> ORIENTACIÓN ESPACIAL <input checked="" type="checkbox"/> LECTURA INICIAL				
VALORACIÓN GLOBAL		EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Calidad Técnica.....		.	.X	.	.
Potencialidad didáctica.....			X		
Funcionalidad, utilidad.....			X		
Relación con las áreas de competencia fonoaudiológicas.....		X			

Conclusión Triple Play Plus:

Este material digital de fácil uso e instalación, ofrece numerosas actividades graduadas adecuadamente en distintos niveles de dificultad, a los cuales se puede acceder sin haber transitado por los anteriores. Se observa un exhaustivo y creativo trabajo en la elaboración de las mismas, ofreciendo diversas modalidades de ejecución (comprensión auditiva, lectura y expresión oral) que movilizan los distintos niveles de pensamiento y las funciones cerebrales superiores.

Es destacable la posibilidad que brinda de poder escuchar la consigna nuevamente y, en algunos casos, optar por una explicación visual de la misma.

Presenta como desventaja que resulta difícil conseguir este material y posee vocabulario no regionalizado para nuestra población (Ejemplos: nevera por heladera, perro caliente por pancho, habichuelas tiernas por chauchas, etc.), lo que interfiere en el adecuado desarrollo semántico.

Se puede destacar que es muy significativo el hecho de que involucra todas las áreas mencionadas en la ficha de análisis en relación al campo de la fonoaudiología y esto se hace posible a partir de la intención del programa que fue generado para la enseñanza del idioma español. Es importante resaltar que es el único de los programas analizados que estimula todos los componentes lingüísticos, aún el pragmático, que generalmente en la práctica cotidiana fonoaudiológica es el que carece de recursos específicos para su abordaje.

CONCLUSIÓN FINAL

Los materiales hipermediales constituyen una herramienta práctica, sencilla, útil, interactiva y multisensorial para el desarrollo de habilidades de comunicación y lenguaje; no reemplazan la labor del fonoaudiólogo sino que facilitan la tarea y hacen más atractivo el trabajo para los pacientes. Contribuyen y favorecen la terapéutica, no la agotan, por lo que no excluyen la utilización de otros materiales y siempre deben estar sujetos a la planificación que efectúe el profesional en todo momento. Si el terapeuta posee una mirada eficaz en la valoración, selección y utilización de los materiales, podrá obtener excelentes resultados.

Luego de conocer los criterios de observación y evaluación de programas hipermediales educativos, evaluar los más utilizados por los fonoaudiólogos matriculados en el Colegio de Fonoaudiólogos (regional Bahía Blanca), seleccionar entre los existentes en el mercado argentino aquéllos que se encuentran relacionados con las áreas de competencia fonoaudiológica y analizar sus utilidades, se concluye que para la futura generación de programas hipermediales en la estimulación del lenguaje en niños de 5 a 8 años, se deben tener en cuenta las siguientes pautas:

- ❖ **Fines de Competencia fonoaudiológica:** La mayoría de los programas analizados fueron creados con intención educativa, por lo que surge la necesidad de proponer actividades que involucren una mirada competente a las áreas específicas fonoaudiológicas, que para el análisis de los programas fueron agregadas a la *Ficha de catalogación y evaluación multimedia* en el apartado *Áreas que moviliza*.
- ❖ **Capacidad de promover aprendizajes significativos y transferibles.** Mediante la movilización de los conocimientos previos buscar la construcción de nuevos aprendizajes, que llegarán a ser transferibles cuando lo que se aprende en una situación llega a facilitar (o inhibir) el aprendizaje o desempeño en otras situaciones.
- ❖ **Fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje.** Es elemental proporcionar herramientas cognitivas que desarrollen estrategias de aprendizaje y habilidades metalingüísticas, que le permita planificar, regular y evaluar su propia actividad de aprendizaje, provocando la reflexión sobre su conocimiento y sobre los métodos que utilizan al pensar.

- ❖ **Versatilidad.** Es conveniente que se pueda adaptar a distintos usuarios y contextos; para ello deben ser:
 - ◆ *Programables:* permitiendo la modificación de parámetros como por ejemplo niveles, número de opciones y tiempo para las respuestas, posibilidad de poner un cronómetro (con opción a ocultarlo si dificulta el desarrollo del usuario) y otros ajustes pertinentes.
 - ◆ *Abiertos:* posibilitando la modificación de los contenidos y características de las bases de datos (tipo de letra, opciones de saltar o volver a escuchar la introducción explicativa a las actividades), según el perfil individual, las capacidades y el ritmo de trabajo de cada usuario.
 - ◆ *Con control y seguimiento:* que el usuario pueda continuar los trabajos empezados con anterioridad y que el profesional sea capaz de realizar un control con evaluación y seguimiento del paciente, con informes cuantitativos individuales de las actividades realizadas, pudiendo presentar estos datos de forma gráfica, con fechas y valoraciones obtenidas posibilitando el control de progresos apoyado en el paradigma del crecimiento que evalúa a la persona con respecto a sí misma poniendo énfasis a las habilidades y destrezas que puede desarrollar.
- ❖ **Posibilidades de interacción.** Se sugiere que promueva el uso de otros materiales, el trabajo colaborativo y a su vez facilite la apertura de canales multisensoriales ofreciendo diversos códigos informativos e instructivos (textual, sonoro, icónico y audiovisual).
- ❖ **Eficacia didáctica.** Es fundamental que faciliten el logro de sus objetivos para acceder al desarrollo de las habilidades lingüísticas propuestas con actividades variadas, con diversos códigos comunicativos (verbal oral, escrito, icónico, etc.), utilizando organizadores previos, preguntas orientadoras, suministrando refuerzos, etc.
- ❖ **Contenidos.** Es primordial una adecuada calidad, profundidad, estructuración y tratamiento de los mismos.
- ❖ **Evaluación.** Es necesario un refuerzo positivo para animar cuando un ejercicio se realiza correctamente y un tratamiento de los errores

constructivo, con la posibilidad de acceder a niveles intermedios que permitan superar las fallas.

- ❖ **Actividades originales y motivadoras.** Deben despertar y mantener la curiosidad y el interés de los usuarios hacia la temática de su contenido, favoreciendo la asociación de ideas y la creatividad, permitiendo la práctica de nuevas técnicas, sin provocar ansiedad y evitando que los elementos lúdicos interfieran negativamente en la evolución del paciente, para que los logros resulten significativos.
- ❖ **Excelente calidad del entorno audiovisual.** Es elemental que favorezca la motivación para sostener un adecuado nivel en el resto de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje (Atención – Memoria – Resistencia a la Fatiga), para ello debe contener un diseño claro y atractivo, con calidad técnica y estética, sin demandar un gran requerimiento de hardware para su ejecución.
- ❖ **Facilidad de uso, acceso e instalación.** Deben ser autoexplicativos y permitir el ingreso por distintas entradas respetando la singularidad psíquica de cada usuario.
Un sistema de ayuda on-line o servicio post venta puede resultar de utilidad a la hora de aclarar dudas.
- ❖ **Rápida y ágil navegación e interacción.** Es importante una estructuración que permita acceder bien a los contenidos, actividades, niveles y prestaciones en general, con respuestas inmediatas al seleccionar las opciones y un análisis avanzado de los resultados.
- ❖ **Fiabilidad en la ejecución del programa.** No debe contener errores de funcionamiento y conviene que detecte e informe la ausencia de periféricos necesarios.
- ❖ **Documentación.** Es conveniente que se adjunte en formato digital o en papel, expresada de manera clara, inteligible y en idioma castellano que informe detalladamente sus características, forma de uso y posibilidades didácticas.
- ❖ **Bajo Costo:** es muy positivo para la continuidad de las aplicaciones que así lo requieren en la terapéutica y su afianzamiento, contar con la posibilidad de que los programas a utilizar se encuentren al alcance de todos en referencia a la accesibilidad económica y a su disponibilidad en el mercado argentino. Existe una tendencia creciente a la aplicación de recursos gratuitos (con licencia freeware) que se pueden descargar desde la web.

6) **¿Qué características nota usted, le faltan a los programas que utiliza?**

✓ Indicar la/s respuesta/s con una X

- Actualizaciones a nuevos sistemas operativos
- Facilidad de instalación
- Posibilidad de graduar las actividades
- Calidad de imagen y/o sonido
- Capacidad de motivación
- Otras (especificar)

7) **¿Qué inconvenientes encuentra al utilizar los distintos programas?**

✓ Indicar la/s respuesta/s con una X

- Accesibilidad
- Vocabulario
- Publicidad
- Requisitos técnicos
- Otros (especificar)

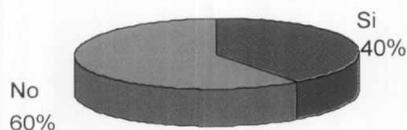
Agradecemos su colaboración. Los datos de esta encuesta serán procesados en forma anónima, pero si lo desea puede consignar su nombre y apellido y su dirección de e-mail para comunicarle los resultados finales de la misma.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Se reciben 47 respuestas de las 130 encuestas enviadas.

Se obtienen los siguientes resultados:

☞ Profesionales que **utilizan software** en la terapéutica fonoaudiológica en niños de 5 a 8 años.



Programas que utilizan

	Nombre del programa	Cantidad de profesionales que lo utilizan
1	Pipo	15
2	Clic 3.0	14
3	Conejo Lector Primero	12
4	Conejo Lector Kinder	10
5	Sebran	8
6	La hora y el lugar en la casa de Trudy	8
7	Triple Play Plus Spanish	5
8	Selec	3
9	Trampolín de 6 a 8 años	3
10	Creative Writer	2

Áreas que trabaja

ÁREAS	PROGRAMAS									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Atención	15	14	12	10	8	8	5	3	3	2
Memoria/ evocación	14	10	7	10	8	7	5	3	2	0
Motivación	15	6	12	10	8	8	5	3	3	2
Comprensión/interpretación	10	8	10	7	1	8	5	3	3	2
Análisis/síntesis	3	12	3	2	6	1	5	3	1	2
Expresión (verbal, escrita, gráfica)	15	14	12	10	8	8	5	3	3	2
Control psicomotriz	8	10	2	3	7	5	5	2	1	2
Coordinación visomotora	10	9	7	3	7	5	5	1	1	2
Comparación/Relación	12	11	11	8	2	7	5	3	2	2
Razonamiento	9	10	11	8	1	8	5	1	3	2
Planificación/organización/evaluación	5	12	3	7	0	1	5	1	1	2
Imaginación/creatividad	3	6	12	8	1	6	4	1	3	2
Exploración/experimentación	4	9	11	9	1	2	5	1	3	2
Pragmática	0	0	0	0	0	0	5	1	0	0
Léxico/semántica	15	14	12	10	8	8	5	3	3	2
Morfosintaxis	2	11	8	1	1	1	5	3	2	2
Fonología	1	12	12	2	7	2	5	1	1	2
Discriminación Auditiva	1	12	12	3	0	2	5	1	1	1
Discriminación Visual	7	13	9	7	6	8	5	3	2	2
Otras: (¿Cuáles?)										

Características para que un programa sea **útil** en la terapéutica fonoaudiológica

Característica de utilidad	Cantidad de profesionales que la selecciona
Facilidad de instalación	19
Versatilidad didáctica	19
Canales de comunicación bidireccional	19
Capacidad de motivación	19
Bajo costo	4
Calidad audiovisual	2
Contenidos actuales	1

Características ausentes en los programas

Característica ausente	Cantidad de profesionales que la selecciona
Posibilidad de graduar las actividades	10
Facilidad de instalación	5
Actualización a nuevos sistemas operativos	3
Calidad de imagen y/o sonido	2
Registros de evaluación y seguimiento	2
Capacidad de motivación	0

Inconvenientes al utilizar los programas

Inconveniente	Cantidad de profesionales que lo selecciona
Vocabulario	10
Alto costo	5
Falta de programas específicos	4
Escasa formación profesional en la carrera	2
Requisitos técnicos	2
Accesibilidad	1
Publicidad	0

De acuerdo al análisis de los resultados, se concluye que los profesionales de dicha localidad, en su mayoría no utilizan el recurso tecnológico en la terapéutica y aquellos que lo aplican demuestran la necesidad de contar con programas que promuevan los objetivos fonoaudiológicos.