

Proyecto LAO

(Logopedia Asistida por Ordenador)



Fundación ONCE
para la cooperación e integración social
de personas con minusvalías



M. E. C.



APANDA



GUÍA DE USO

Programas
el profesor

Segmentación silábica y fonológica (SIFO)

Presentación

En septiembre de 1988 la Asociación de Padres de Niños con Deficiencias Auditivas (APANDA) presentó a la Fundación ONCE el documento "Seguimiento de la producción de un software para la enseñanza de la lectura y la escritura a niños con deficiencias auditivas".

En julio de 1989, a instancias de la FUNDACIÓN ONCE, el Ministerio de Educación y Ciencia y el M. E. C. un acuerdo para la cofinanciación de un proyecto de desarrollo de materiales de enseñanza de la lectura y la escritura a niños con deficiencias auditivas.

Como consecuencia de esta colaboración se firmó un Convenio por el que se estableció un Proyecto, cuyo objetivo era crear diversos programas de aprendizaje de la lengua a los alumnos con deficiencias auditivas y a sus familiares, así como a los profesores de las escuelas de enseñanza de la lengua a los alumnos con deficiencias auditivas.

Para desarrollar dicho Proyecto se creó una Comisión de Trabajo integrada por representantes de la FUNDACIÓN ONCE, del Ministerio de Educación y Ciencia y del M. E. C. La Comisión encargó la toma de las decisiones básicas del Proyecto, encargó las especificaciones y el seguimiento de todas las fases del Proyecto a APANDA y del M. E. C. a través tanto del Centro Nacional de Recursos de Educación Especial (C. N. R. E. E.) como del Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (P. N. T. I. C.).

En el diseño del Proyecto aprobado se contemplaba la creación de tres tipos de programas: un generador de aplicaciones o sistema de autor, un programa de ejercicios y un programa de ejercicios más cerrados, para ejercitarse en aspectos concretos.

Los alumnos con deficiencias auditivas requieren para la adquisición del lenguaje, las dificultades de comunicación, de conocimiento del entorno, de representaciones mentales, de adquisición de conceptos, de representación del lenguaje, etc. Dado que estas deficiencias están originadas por su falta de percepción auditiva y dado que la principal fuente de percepción es la visual, se optó por dedicar la mayor parte del esfuerzo a la creación de programas donde el apoyo visual produjera una interacción y una comunicación con el ordenado de la información, sobre todo en los primeros niveles del aprendizaje, que es el más crítico con respecto de los niños oyentes.

SEGMENTACIÓN SILÁBICA Y FONOLÓGICA (SIFO)

Guía de uso Programas del profesor



Fundación ONCE

para la cooperación e integración social de personas con minusvalías



Ministerio de Educación y Ciencia

Secretaría de Estado de Educación

Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación



APANDA

Asociación de Padres de Niños con Deficiencias Auditivas

Son autores de esta obra colectiva:

Dirección técnica: José Antonio Morales Ortega

Dirección gráfica: Carlos Alberto Díaz de Castro

Diseño de las aplicaciones: José Antonio Morales Ortega
Carlos Alberto Díaz de Castro

Programadores: José Antonio Morales Ortega
Ángel Zarazaga Escribano
Hernán Castillo
Juan Carlos García

Grafistas: Carlos Alberto Díaz de Castro
José Alberto Ochoa Fernández
Carlos Pérez
Kostandin Igor Ruiz

Ilustraciones: Alfonso Azpiri Mejía

Música y Sonido: Ángel Zarazaga Escribano

Manuales y Ayudas: Mary Paz Durán Fernández



Fundación ONCE

para la cooperación e integración social de personas con minusvalías

I. S. B. N. (Obra Completa): 84-88934-03-3

I. S. B. N.: 84-88934-04-1

Depósito legal: M-11262-1994

P225021.9

Presentación

En septiembre de 1988 la Asociación de Padres de Niños con Deficiencias Auditivas (APANDA) presentó a la Fundación ONCE el documento PROYECTO LAO (Logopedia Asistida por Ordenador), cuyo objetivo era la producción de un "software" de contenidos lingüísticos, para el uso del ordenador personal por niños con deficiencias auditivas.

En julio de 1989, a instancias de la FUNDACIÓN ONCE, se reúnen en la sede de la misma representantes de APANDA, del Ministerio de Educación y Ciencia y de la propia FUNDACIÓN ONCE, con el fin de alcanzar con el M. E. C. un acuerdo para la cofinanciación del citado Proyecto y su posterior explotación en Centros Escolares de Integración dependientes de ellos.

Como consecuencia de esta colaboración se firmó un Convenio por el cual se acordó desarrollar el mencionado Proyecto, cuyo objetivo era crear diversos programas de ordenador, encaminados a facilitar el aprendizaje de la lengua a los alumnos con deficiencias auditivas y proporcionar a los profesores de estos alumnos y a sus logopedas nuevas herramientas que les permitan diseñar y confeccionar actividades lingüísticas adaptadas a las características particulares de sus alumnos.

Para desarrollar dicho Proyecto se creó una Comisión Gestora, integrada por representantes de la FUNDACIÓN ONCE, del Ministerio de Educación y Ciencia y de APANDA, con tareas de supervisión y de toma de las decisiones básicas del Proyecto, encargándose de crear, diseñar los programas, hacer las especificaciones y el seguimiento de todas las fases, una Comisión Técnica integrada por miembros de APANDA y del M. E. C. a través tanto del Centro Nacional de Recursos de Educación Especial (C. N. R. E. E.) como del Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (P. N. T. I. C.).

En el diseño del Proyecto aprobado se contemplaba la creación de tres tipos de programas: un generador de aplicaciones o sistema de autor, un programa herramienta de carácter abierto y una serie de programas, más cerrados, para ejercitarse en aspectos concretos de la lengua.

Los alumnos con deficiencias auditivas requieren atención especial para superar los problemas de adquisición del lenguaje, las dificultades de comunicación, de conocimiento del entorno, de representaciones mentales, de adquisición de conceptos, de representación del lenguaje, etc. Dado que estas deficiencias están originadas por su falta de percepción sonora, lo que les aleja del lenguaje y de las estructuras mentales consecuentes, y dado también que su principal fuente de percepción es la visual, se optó por dedicar la mayor parte del esfuerzo a la confección de programas donde el apoyo visual produjera una interacción y una comunicación con el ordenador que permitiera superar las dificultades descritas, sobre todo en los primeros niveles del aprendizaje, que es donde se observan las mayores diferencias respecto de los niños oyentes.

La mayor parte de las actividades que realizan habitualmente los alumnos con deficiencias auditivas se apoyan en materiales basados en la percepción visual. En muchos casos los materiales de que se dispone son insuficientes o no se adaptan a las necesidades del alumno concreto. Casi siempre tiene que ser el profesor o profesora quien fabrique los materiales didácticos más adecuados a las necesidades específicas de sus alumnos.

Parecía necesario, por tanto, que uno de los programas que se desarrollaran estuviera dedicado a ampliar las herramientas de que disponen los profesores de alumnos con deficiencias auditivas, aprovechando la capacidad gráfica de los ordenadores, su capacidad de almacenamiento y su velocidad de proceso.

Se diseñó, en este caso, un conjunto de programas destinados a facilitar el aprendizaje de la lecto-escritura a niños y niñas con deficiencias auditivas. Para ello se han desarrollado dos entornos de trabajo denominados la Feria y las Épocas, de forma que en cada uno se puedan realizar actividades relacionadas con las Sílabas y con los Fonemas, respectivamente. En ambos casos se pretende que a través de gráficos, animaciones y juegos, los alumnos y alumnas encuentren motivación y alicientes para iniciarse y progresar en aspectos de la lengua que son particularmente difíciles e importantes para ellos.

Los profesores y profesoras tienen un papel muy importante porque deben diseñar el nivel de dificultad de los diferentes ejercicios y decidir la secuenciación o repetición de los mismos adaptándolos a las características particulares de los alumnos y alumnas con los que trabajan.

Deseamos que las herramientas construidas, que aquí se presentan, faciliten la tarea de los profesores y logopedas y ayuden a superar las especiales dificultades de aprendizaje de los niños y niñas con deficiencias auditivas, lo que podrá redundar en la completa integración social de las personas que sufren esta deficiencia y el destierro de la discriminación a que están sometidas las personas con discapacidades, principal objetivo de las tres instituciones aquí representadas.

**La Comisión Gestora
del Proyecto L. A. O.**

	<u>Páginas</u>
Índice	
Sección I	9
— Consideraciones técnicas.....	11
— Instalación	11
— Cómo arrancar un programa del profesor	14
— Comandos de teclado.....	14
— Trabajo con menús.....	15
— Trabajo con cuadros de diálogo.....	16
Sección II. Programa de la Base de Datos de la sílaba y programa configurador de las actividades del alumno	19
Bloque I: Teclas de control de menú	21
Bloque II: Comandos de la barra de menú	
— Sistema.....	23
— Gestión	31
— Selección	42
— Iconos	48

— Series.....	56
— Configurar	61
— Ayuda	68
Bloque III: Cómo seleccionar palabras en la Base de Datos	71
Bloque IV: Cómo crear una serie.....	73
Bloque V: Cómo crear una práctica	77
Sección III. Programa de la Base de Datos del fonema y programa configurador de las actividades del alumno.....	83
Bloque I: Teclas de control de menú	85
Bloque II: Comandos de la barra de menú	87
— Comandos del menú Sistema	87
— Comandos del menú Gestión.....	95
— Comandos del menú Selección.....	102
— Comandos del menú Series	109
— Comandos del menú Configurar.....	114
— Comandos del menú Ayuda	121
Bloque III: Cómo seleccionar una palabra en la Base de Datos	125
Bloque IV: Cómo crear una serie.....	127
Bloque V: Cómo crear una práctica	131
Sección IV. Programa de evaluación	137
Bloque I: Teclas de control de menú	139
Bloque II: Comandos de la barra de menú	141
— Comandos del menú Sistema	141
— Comandos del menú Informes.....	149
— Comandos del menú Evaluación	152
— Comandos del menú Ayuda	158

	<u>Páginas</u>
Bloque III: Cómo generar un informe	161
Bloque IV: Presentación del informe	163
Sección V. Programa capturador de gráficos	165
Sección VI. Manual del video juego "jferia.exe"	171

Consideraciones técnicas

Equipo básico

— Ordenador

Se precisa un ordenador personal compatible, 80286 o superior, con la siguiente configuración:

- Una memoria RAM mínima de 640 KB.
- Una disqueteira de 3,5 pulgadas de 1,4 Mb.
- Disco duro con espacio libre mínimo para la instalación de:
 - Profesor: 2.555 Mb libres.
 - Silaba: 7.502 Mb libres.
 - Fonema: 7.165 Mb libres.
 - Todo: 17.224 Mb libres.
- Video MCGA, VGA.
- Monitor color (recomendado).

— Ratón

Recomendado.

— Joystick

Soportado en el puerto serie 1.

— Pulsadores

Soportados en las aplicaciones del alumno en los puertos serie 1 o 2.

Instalación

- Introduzca el disco 1 en la unidad correspondiente, por ejemplo A:
- Sitúese en la unidad de disco tecleando A: y presione Intro.
- Aparecerá en pantalla A:
- Teclee INSTALAR y presione Intro.
- Aparecerá en pantalla el cuadro de diálogo del programa de instalación SIFO. Para comenzar la instalación presione Intro o pulse directamente sobre el cuadro del programa SIFO.

Sección I

Consideraciones técnicas

Equipo básico

— Ordenador

Se precisa un ordenador personal compatible, 80286 o superior, con la siguiente configuración:

— Una memoria RAM mínima de 640 KB.

— Una disquetera de 3,5 pulgadas de 1,4 Mb.

— Disco duro con espacio libre mínimo para la instalación de:

— **Profesor:** 2.555 Mb libres.

— **Sílaba:** 7.502 Mb libres.

— **Fonema:** 7.165 Mb libres.

— **Todo:** 17.224 Mb libres.

— Vídeo MCGA, VGA.

— Monitor color (recomendado).

— Ratón

Recomendado.

— Joystick

Soportado en el puerto serie 1.

— Pulsadores

Soportados en las aplicaciones del alumno en los puertos serie 1 o 2.

Instalación

— Introduzca el disco 1 en la unidad correspondiente, por ejemplo A:.

— Sitúese en la unidad de disco tecleando A: y presione Intro.

— Aparecerá en pantalla A:\

— Teclee INSTALAR y presione Intro.

— Aparecerá en pantalla el cuadro de diálogo del programa de instalación SIFO. Para comenzar la instalación presione Intro o pulse directamente sobre el cuadro del programa SIFO.

Opciones del cuadro de diálogo

— **Cuadro de información:**

Este cuadro, situado a la derecha del título "Instalación SIFO", le indica qué programa o bloque tiene seleccionado.

— **Cuadro de lista Profesor:**

Este cuadro muestra todos los programas del profesor.

— **Cuadro de lista Sílabas:**

Este cuadro muestra todas las prácticas de la sílaba.

— **Cuadro de lista Fonema:**

Este cuadro muestra todas las prácticas del fonema.

— **Campo Instalar en disco:**

Este campo permite seleccionar la unidad de disco donde quiere instalar SIFO. Para ello, sitúese sobre el campo que indica la unidad y presione Intro o pulse directamente sobre el cuadro. Escriba la unidad de instalación y presione Intro o el botón izquierdo del ratón. Para abandonar el campo presione Esc.

— **Cuadro de información del espacio requerido:**

Este cuadro informa del espacio requerido para la instalación y del espacio disponible que usted tiene en ese momento.

— **Instalar:**

Esta opción ejecuta la instalación. Para ello, una vez haya seleccionado lo que quiere instalar, presione la tecla "I" de Instalar o pulse directamente sobre la caja. Aparecerá un cuadro de información mostrándole la unidad de disco donde está instalado, el camino de directorio donde lo está instalando y el proceso de instalación en porcentaje.

Para interrumpir la instalación presione la tecla "C" de Cancelar o pulse directamente sobre la caja. El programa pedirá confirmación de la operación.

— **Terminar:**

Esta opción sale de la aplicación. Para ello, presione la tecla "T" de Terminar o pulse directamente sobre la caja. El programa pedirá confirmación de la operación.

Cómo seleccionar los programas

Teclado:

— *Seleccionar todo:* Sitúese sobre el cuadro de lista donde se encuentren los programas que quiera instalar y presione Intro, o la letra resaltada correspondiente al cuadro de lista. El color azul significa que los programas están deseleccionados; el color blanco significa que los programas están seleccionados para su instalación. Para anular cualquier selección, repita la operación.

— *Seleccionar uno a uno:* Sitúese sobre el nombre del programa que quiera instalar y presione Intro. El color azul significa que el programa está deseleccionado; el color blanco significa que el programa está seleccionado. Para anular cualquier selección repita la operación.

Ratón:

— *Seleccionar todo:* Sitúe el puntero del ratón sobre el cuadro de lista donde se encuentren los programas que quiera instalar y presione el botón izquierdo. El color azul significa que los programas están deseleccionados; el color blanco significa que los programas están seleccionados para su instalación. Para anular cualquier selección repita la operación.

— *Seleccionar uno a uno:* Sitúe el puntero del ratón sobre el nombre del programa que quiera instalar y presione el botón izquierdo. El color azul significa que el programa está deseleccionado; el color blanco significa que el programa está seleccionado. Para anular cualquier selección repita la operación.

Directorios de instalación

Los programas se instalarán en los siguientes directorios:

\SIFO\DATOS

Vocabulario de la sílaba e iconos.

Vocabulario del fonema.

\SIFO\PROFESOR

Aplicaciones profesor

Basesil (gestor de la base de datos de la sílaba).

Basefon (gestor de la base de datos del fonema).

Evalúa (programa de evaluación del alumno).

Captu (programa capturador de gráficos).

\SIFO\SÍLABA

Aplicaciones alumno (Sílaba)

Bloque I: Identificación de sílabas. Conteo.

Bloque II: Identificación de sílabas comunes.

Bloque III: Generación lexical.

Bloque IV: Composición, descomposición y control del acento.

Bloque V: Adición y sustracción silábica.

\SIFO\FONEMA
Aplicaciones alumno (Fonema)

Bloque I: Ordenar y formar palabras.

Bloque II: Localizar palabras entre grupos.

Bloque III: Genera nuevas palabras.

Bloque IV: Completar palabras.

Bloque V: Discriminación.

Cómo arrancar un programa del profesor

Para arrancar cualquier programa del profesor siga los siguientes pasos:

1. Sitúese en el directorio \SIFO\PROFESOR.
2. Escriba el nombre de la aplicación que quiera ejecutar: Basesil, Basefon, Evalúa o Captu y presione Intro.

Comandos de teclado

Los siguientes comandos de teclado sirven para activar los comandos de Basefon.

Teclas equivalentes al ratón

Tecla

Alt + Flecha arriba

Alt + Flecha abajo

Alt + Flecha derecha

Alt + Flecha izquierda

Intro

Esc

Acción del ratón

Mueve el puntero hacia arriba.

Mueve el puntero hacia abajo.

Mueve el puntero hacia la derecha.

Mueve el puntero hacia la izquierda.

Botón izquierdo del ratón.

Botón derecho del ratón.



Teclas de movimiento

<u>Tecla</u>	<u>Movimiento</u>
Av Pag	Desplazamiento de un cuadro de lista una página hacia arriba.
Re Pag	Desplazamiento de un cuadro de lista una página hacia abajo.
Inicio	Desplazamiento de un cuadro de lista hasta el principio de página.
Fin	Desplazamiento de un cuadro de lista hasta el final de página.

Teclas de cuadro de diálogo

<u>Tecla</u>	<u>Acción</u>
ALT+letra iluminada	Ejecuta la acción directamente. Equivale a pulsar sobre la caja.
Teclas de dirección	Mueven el cursor de texto en un campo de entrada de datos.
Inicio	Mueve el cursor de texto hasta el principio de la caja de texto.
Fin	Mueve el cursor de texto hasta el final de la caja de texto.
Insertar	Activa/desactiva el modo de inserción en una caja de texto.
Suprime	Borra el carácter sobre el que se encuentre el cursor en ese momento en una caja de texto.
Del	Borra el carácter inmediatamente anterior al cursor de texto.
Esc	Equivale a Salir o Cancelar.

Trabajo con menús

Los menús son listas de comandos. Los nombres de los menús se encuentran en la barra situada en la parte superior de la pantalla (fig. 1).

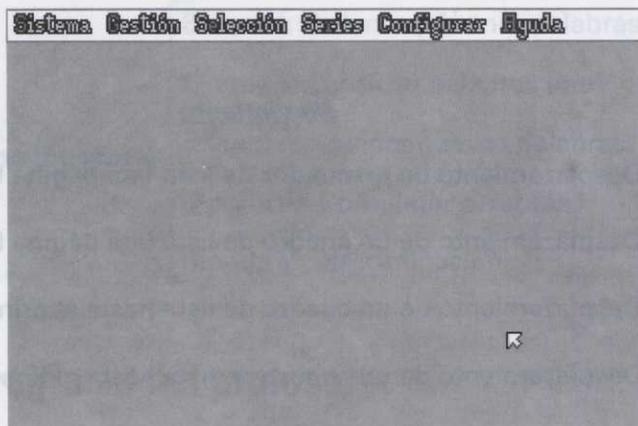


Figura 1

Para seleccionar un menú

Ratón: Señale el nombre del menú en la barra y presione el botón izquierdo del ratón sobre él para abrirlo. Una vez en el menú, podrá arrastrar el cursor de selección hacia abajo para elegir inmediatamente un comando del mismo. Una vez elegido el comando, deje de presionar el botón del ratón.

Teclado: Presione ALT y la letra resaltada en el nombre del menú. Una vez en el menú, mantenga presionadas las dos teclas anteriores y presione la letra o número resaltado del nombre de comando.

Para cancelar un menú

Ratón: Saque el puntero del menú y sitúelo en cualquier otro punto del área de trabajo.

Teclado: Presione ALT y la letra resaltada de cualquier otro nombre de la barra de menú.

Trabajo con cuadros de diálogo

Todos los programas del profesor presentarán *cuadros de diálogo* cuando necesiten pedir información para ejecutar un comando.

La mayoría de los cuadros de diálogo contienen opciones, cuadros de lista, casillas de verificación, campos para texto o una combinación de éstos. Cada uno proporciona la información necesaria para realizar una tarea.

Desplazarse dentro de un cuadro de diálogo

Vea: *"Teclas de cuadro de diálogo"*.

Escribir texto en un campo

Algunas veces será necesario que escriba texto en un campo del cuadro de diálogo. El cursor indica el lugar en el que deberá comenzar a escribir. Si el campo ya contiene texto, cualquier texto que introduzca lo reemplazará. También puede utilizar las teclas de dirección para situar el cursor en cualquier parte del texto existente e insertar y eliminar texto en ese punto. Vea: *"Teclas de cuadro de diálogo"*.

Sección II

Programa de la Base de datos de la sílaba y programa
configurador de las actividades del alumno

Bloque I: Teclas de control de menú

<i>Tecla</i>	<i>Función</i>
Alt+S	Despliega el menú Sistema.
A	Ejecuta el comando Abrir.
G	Ejecuta el comando Guardar como.
F	Ejecuta el comando Ficheros.
D	Ejecuta el comando Dos.
1	Ejecuta el comando Basefon.
2	Ejecuta el comando Evaluación.
3	Ejecuta el comando Feria.
4	Ejecuta el comando Épocas.
T	Ejecuta el comando Terminar.
Alt+G	Despliega el menú Gestión.
A	Ejecuta el comando Añadir palabras.
I	Ejecuta el comando Añadir icono.
S	Ejecuta el comando Suprimir palabras.
R	Ejecuta el comando Recuperar palabras.
M	Ejecuta el comando Modificar palabras.
C	Ejecuta el comando Actualizar índices.
Alt+E	Despliega el menú Selección.
B	Ejecuta el comando Buscar palabras.
V	Ejecuta el comando Ver palabras.
C	Ejecuta el comando Ver características.

Sección II

Programa de la Base de datos de la sílaba y programa configurador de las actividades del alumno

Si tiene alguna duda sobre cómo utilizar Basefil, presione la tecla F1 ahora, o en cualquier momento durante la ejecución de Basefil.

Bloque I: Teclas de control de menú

<u>Tecla</u>	<u>Función</u>
Alt+S	Despliega el menú Sistema .
A	Ejecuta el comando Abrir.
G	Ejecuta el comando Guardar como.
F	Ejecuta el comando Ficheros.
D	Ejecuta el comando Dos.
1	Ejecuta el comando Basefon.
2	Ejecuta el comando Evaluación.
3	Ejecuta el comando FERIA.
4	Ejecuta el comando Épocas.
T	Ejecuta el comando Terminar.
Alt+G	Despliega el menú Gestión .
A	Ejecuta el comando Añadir palabras.
I	Ejecuta el comando Añadir icono.
S	Ejecuta el comando Suprimir palabras.
R	Ejecuta el comando Recuperar palabras.
M	Ejecuta el comando Modificar palabras.
C	Ejecuta el comando Actualizar índices.
Alt+E	Despliega el menú Selección .
B	Ejecuta el comando Buscar palabras.
V	Ejecuta el comando Ver palabras.
C	Ejecuta el comando Ver características.
O	Ejecuta el comando Ordenar palabras.
I	Ejecuta el comando Información.

Si tiene alguna duda sobre cómo utilizar Basesil, presione la tecla F1 ahora, o en cualquier momento durante la ejecución de Basesil.

Alt+I	Despliega el menú Iconos .
N	Ejecuta el comando Nuevo icono.
E	Ejecuta el comando Editar icono.
G	Ejecuta el comando Importar gráfico.
X	Ejecuta el comando Exportar gráfico.
Alt+R	Despliega el menú Series .
N	Ejecuta el comando Nueva serie.
E	Ejecuta el comando Editar serie.
M	Ejecuta el comando Mezclar series.
I	Ejecuta el comando Información.
Alt+C	Despliega el menú Configurar .
N	Ejecuta el comando Nueva práctica.
E	Ejecuta el comando Editar práctica.
I	Ejecuta el comando Información.
Alt+A	Despliega el menú Ayuda .
I	Ejecuta el comando Índice de la ayuda.
U	Ejecuta el comando Uso de la ayuda.
V	Ejecuta el comando Versión.
F3	Ejecuta directamente el comando Abrir.
F4	Ejecuta directamente el comando Guardar como.
F2	Ejecuta directamente el comando Ficheros.
Ctrl+D	Ejecuta directamente el comando Dos.
Ctrl+1	Ejecuta directamente el comando Basefon.
Alt+X	Ejecuta directamente el comando Terminar.
F5	Ejecuta directamente el comando Buscar palabras.
F6	Ejecuta directamente el comando Ver palabras.
F7	Ejecuta directamente el comando Ver características.
F8	Ejecuta directamente el comando Información.
Ctrl+I	Ejecuta directamente el comando Editar icono.
Ctrl+S	Ejecuta directamente el comando Editar serie.
Ctrl+P	Ejecuta directamente el comando Edita Práctica.
F1	Ejecuta directamente el comando Índice de la ayuda.

Bloque II: Comandos de la barra de menú

Comandos del menú Sistema

La figura 1 ilustra las opciones incorporadas en el menú Sistema:

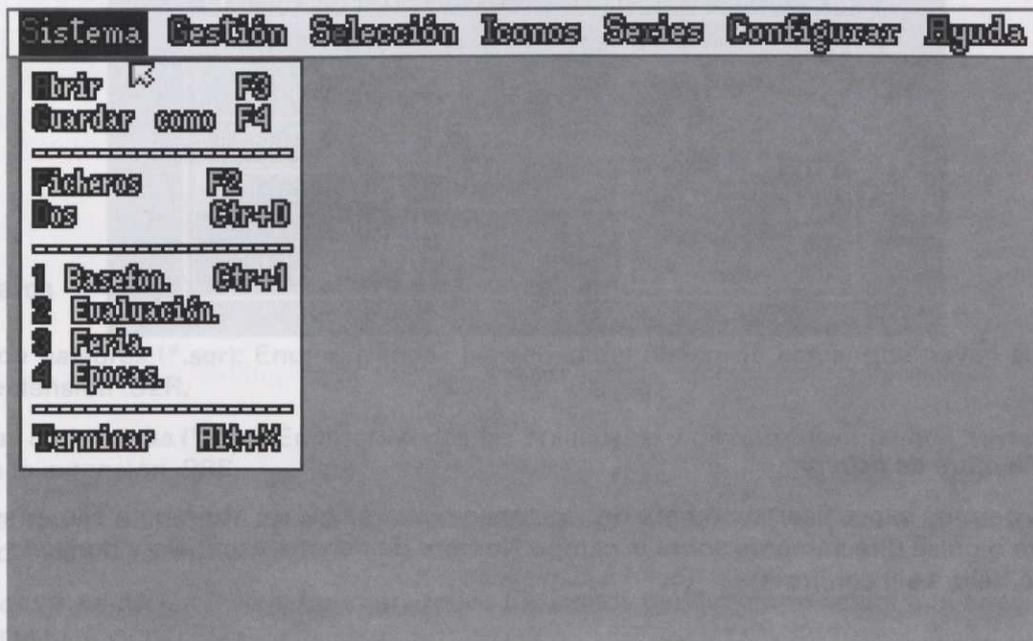


Figura 1

Comando Abrir (menú Sistema)

Este comando permite abrir un documento de la aplicación.

Métodos abreviados

Teclado: F3

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 2)

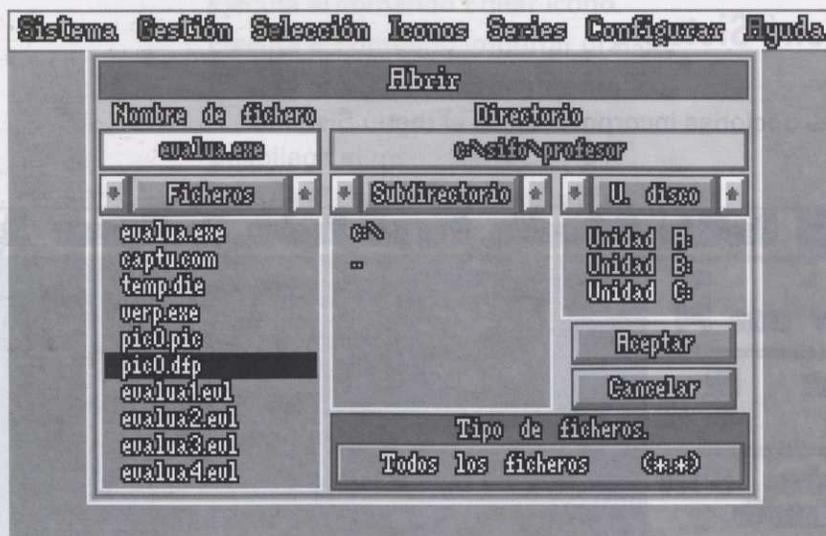


Figura 2

— **Campo Nombre de fichero:**

Este campo permite especificar el nombre del documento que se quiere abrir; para ello, presione la tecla "N" de Nombre o pulse directamente sobre el campo Nombre de fichero, escríbalo y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar.

— **Cuadro de Directorio:**

Este cuadro muestra el directorio actual en el que se encuentra.

— **Cuadro de lista desplegable Tipo de ficheros:**

Este cuadro permite elegir el tipo de fichero que podemos abrir. Para ello, presione la tecla "T" de Tipos o pulse directamente sobre el cuadro Tipos de ficheros. Aparecerá un cuadro de lista desplegable (fig. 3) mostrándole los tipos de fichero y su extensión con un cursor de selección con el que podrá moverse por la ventana utilizando las flechas (arriba/abajo) o el movimiento del ratón (arriba/abajo). El cuadro Tipos de ficheros muestra también los nombres de los tipos de ficheros y su extensión, según la posición del cursor de selección.

Una vez elegido el tipo de fichero, presione la tecla Intro o el botón izquierdo del ratón, quedando seleccionados en el campo Nombre de fichero todos los ficheros del tipo elegido.

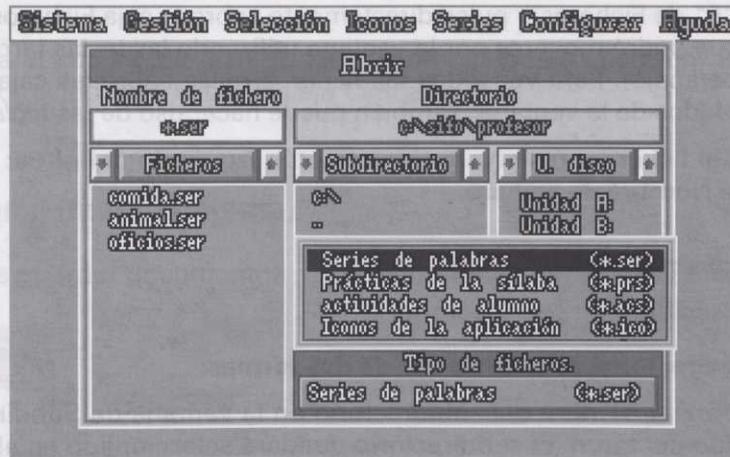


Figura 3

Tipos de ficheros

- *Series de palabras (*.ser)*: Enumera todas las series del directorio actual que hayan sido guardadas con la extensión .SER.
- *Prácticas de la sílaba (*.prs)*: Enumera todas las prácticas del directorio actual que hayan sido guardadas con la extensión .PRS.
- *Actividades del alumno (*.acs)*: Enumera todas las actividades del directorio actual que hayan sido guardadas con la extensión .ACS.
- *Iconos de la aplicación (*.ico)*: Enumera todos los iconos del directorio actual que hayan sido guardados con la extensión .ICO.
- *Ficheros pcx (*.pcx)*: Enumera todos los ficheros del directorio actual que hayan sido guardados con la extensión .PCX.
- *Todos los ficheros (*.*)*: Enumera todos los ficheros del directorio actual.
- **Cuadro de lista Ficheros:**

Este cuadro permite seleccionar cualquier fichero del tipo elegido previamente en el cuadro de lista Tipos de Ficheros.

Para seleccionar un fichero, puede hacerlo de dos formas:

- Sitúe el cursor sobre el nombre del fichero en el cuadro de Ficheros y presione Intro o el botón izquierdo del ratón. El fichero quedará seleccionado en el campo Nombre de Fichero.

- Presione la tecla "F" de Ficheros o pulse directamente sobre la caja Ficheros. Aparecerá un cursor de selección con el que podrá moverse por la ventana utilizando las teclas (arriba/abajo) o el movimiento del ratón (arriba/abajo). Para ver todos los ficheros pulse sobre las cajas de (flecha arriba/abajo) situadas a ambos lados de la ventana. También puede hacer uso de las *teclas de movimiento*.

Una vez encontrado el fichero, presione Intro o el botón izquierdo del ratón; el fichero quedará seleccionado en el campo de Nombre de Fichero.

— **Cuadro de lista Subdirectorios:**

Este cuadro permite seleccionar un subdirectorio.

Para seleccionar un subdirectorio, puede hacerlo de dos formas:

- Sitúe el cursor sobre el nombre del subdirectorio en la ventana de Subdirectorios y presione Intro o el botón izquierdo del ratón. El subdirectorio quedará seleccionado en el cuadro Directorio.
- Presione la tecla "S" de Subdirectorio o pulse directamente sobre la caja Subdirectorio. Aparecerá un cursor de selección con el que podrá moverse por el cuadro de lista de Subdirectorios utilizando las teclas (arriba/abajo) o el movimiento del ratón (arriba/abajo). Para ver todos los subdirectorios, pulse sobre las cajas (flecha arriba/abajo) situadas a ambos lados de la ventana. También puede hacer uso de las *teclas de movimiento*.

Una vez encontrado el subdirectorio, presione Intro o el botón izquierdo del ratón, y el subdirectorio quedará seleccionado en el cuadro Directorio.

— **Cuadro de lista Unidad de disco:**

Este cuadro permite seleccionar una unidad de disco.

Para seleccionar la unidad de disco, puede hacerlo de dos formas:

- Sitúe el cursor sobre la unidad de disco en la ventana de Unidad de disco y presione Intro o el botón izquierdo del ratón. La unidad de disco se iluminará, quedando seleccionada.
- Presione la tecla "U" de Unidad de disco o pulse directamente sobre la caja Unidad de disco. Aparecerá un cursor de selección con el que podrá moverse por la ventana Unidad de disco utilizando las flechas (arriba/abajo) o el movimiento del ratón (arriba/abajo). Para ver todas las unidades de disco, pulse sobre las cajas (flecha arriba/abajo) situadas a ambos lados del cuadro. También puede hacer uso de las *teclas de movimiento*.

Una vez elegida la unidad de disco, presione Intro o el botón izquierdo del ratón, y la unidad elegida se iluminará, quedando seleccionada.

— **Aceptar:**

Esta opción confirma la apertura del fichero seleccionado en el campo Nombre de Fichero. Para ello, presione la tecla "A" de Aceptar o pulse directamente sobre la caja Aceptar.

— **Cancelar:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo ignorando cualquier selección. Para ello, presione la tecla "C" de Cancelar o pulse directamente sobre la caja Cancelar.

Comando Guardar como (menú Sistema):

Este comando permite guardar documentos de la aplicación abierta en ese momento.

Métodos abreviados

Teclado: F4

Opciones del cuadro de diálogo

Respecto a las funciones que permite este cuadro de diálogo, consulte la explicación del comando Abrir, menú Sistema.

Posibles tipos de ficheros

- *Series de palabras (*.ser)*: Enumera todas las series del directorio actual que hayan sido guardadas con la extensión .SER.
- *Prácticas de la sílaba (*.prs)*: Enumera todas las prácticas del directorio actual que hayan sido guardadas con la extensión .PRS.
- *Actividades del alumno (*.acs)*: Enumera todas las actividades del directorio actual que hayan sido guardadas con la extensión .ACS.
- *Iconos de la aplicación (*.ico)*: Enumera todos los iconos del directorio actual que hayan sido guardados con la extensión .ICO.
- *Ficheros pcx (*.pcx)*: Enumera todos los ficheros del directorio actual que hayan sido guardados con la extensión .PCX. Estos ficheros aparecerán si ha exportado algún icono.

Comando Ficheros (menú Sistema)

Métodos abreviados

Teclado: F2

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 4)

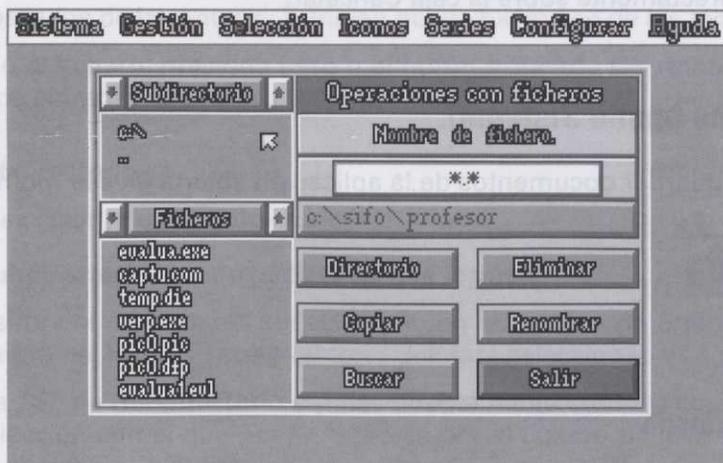


Figura 4

— Cuadro de lista de Subdirectorios:

Este cuadro, situado a la izquierda del cuadro de diálogo, permite seleccionar el subdirectorio activo. El carácter '.' representa al *subdirectorio actual* y los dos caracteres '..' representan al *directorio padre* (el directorio anterior en la estructura del árbol de directorios). Para utilizar este cuadro:

Ratón: Puede pulsar sobre la *flecha hacia abajo* situada a la izquierda del título del cuadro, con lo cual el contenido de ésta se desplazará una línea hacia abajo. Análogamente, si pulsa sobre la *flecha hacia arriba*, el contenido del cuadro se desplazará una línea hacia arriba. Si pulsa en alguna de las líneas contenidas dentro del cuadro, el nombre que aparece en la línea se convertirá en el directorio activo, apareciendo su nombre en el campo de directorio actual (c:\), situado en el centro del cuadro de diálogo.

Teclado: Presionando la tecla "I" se selecciona este cuadro, apareciendo en su interior una barra horizontal de color azul que de ahora en adelante denominaremos *cursor de selección*. Puede desplazar el cursor de selección mediante las teclas *cursor arriba* y *cursor abajo*, hasta situarse en el nombre del directorio que desee activar. También puede hacer uso de las *teclas de movimiento*.

Una vez situado, presione la tecla Intro para activar el directorio. Si desea abandonar este cuadro sin cambiar el directorio activo, pulse la tecla Esc.

— Cuadro de lista de Ficheros:

Este cuadro, situado en la parte inferior izquierda del cuadro de diálogo, permite seleccionar un nombre de fichero. Para utilizar este cuadro:

Ratón: Puede pulsar sobre la *flecha hacia abajo* situada a la izquierda del título del cuadro, con lo cual el contenido de éste se desplazará una línea hacia abajo. Análogamente, si pulsa sobre la *flecha hacia arriba*, el contenido del cuadro se desplazará una línea hacia arriba. Si pulsa en alguna de las líneas contenidas dentro del cuadro, el nombre que aparece en la línea se convertirá en el fichero seleccionado, apareciendo su nombre en el campo de directorio actual (**c:**), situado bajo el título general del cuadro. También puede ver todos los ficheros con el movimiento del ratón (arriba/abajo), en cuyo caso el cursor de selección se desplazará arriba/abajo.

Teclado: Presionando la tecla "F" se selecciona este cuadro, apareciendo en su interior un cursor de selección. Puede desplazar este cursor de selección mediante las teclas *cursor arriba* y *cursor abajo*, hasta situarse en el nombre del fichero que desee activar.

Una vez situado, presione la tecla Intro para seleccionar el fichero. Si desea abandonar este cuadro sin seleccionar ningún fichero, pulse la tecla Esc.

NOTA:

Si lo desea, puede escribir directamente un nombre de fichero en el campo de Nombre de Fichero. Para ello, seleccione dicho cuadro de texto pulsando en él con el ratón o presionando la tecla "N". Observará un cursor de texto (línea horizontal parpadeante) en el campo de texto. Escriba el nombre que desee y presione la tecla Intro.

Una vez elegido el directorio y fichero que desee, pulse con el ratón sobre la opción Buscar (o pulse la tecla B) para confirmar su elección. Si, por el contrario, desea abandonar este cuadro de diálogo sin hacer elección alguna, pulse con el ratón sobre la opción Salir (o pulse la tecla S).

Este cuadro de diálogo presenta otras seis opciones que le permiten manipular ficheros de disco sin necesidad de abandonar el programa y salir al sistema operativo. Estas opciones son: Directorio, Eliminar, Copiar, Renombrar, Buscar y Salir.

— **Directorio:**

Al pulsar con el ratón en esta opción (o presionar la tecla "D") aparecerán en el cuadro de lista de *Ficheros* todos aquellos ficheros cuya extensión sea la misma que la del nombre que se muestre en ese momento en el campo de Nombre de Fichero.

— **Eliminar:**

Al pulsar con el ratón sobre esta opción (o presionar la tecla "E") se eliminará el fichero cuyo nombre coincida con el que se muestre en ese momento en el campo de Nombre de Fichero.

NOTA:

El programa mostrará un cuadro de diálogo antes de eliminar el fichero pidiendo que se confirme la petición de borrado del fichero.

— **Copiar:**

Al pulsar con el ratón sobre esta opción (o presionar la tecla "C") se copiará el fichero cuyo nombre coincida con el que se muestre en ese momento en el campo de Nombre de Fichero.

NOTA:

El programa mostrará un nuevo cuadro de diálogo solicitando que introduzca un nombre para el fichero nuevo.

— **Renombrar:**

Al pulsar con el ratón sobre esta opción (o presionar la tecla "R") se cambiará el nombre del fichero cuyo nombre coincida con el que se muestre en ese momento en el campo de Nombre de Fichero.

NOTA:

El programa mostrará un nuevo cuadro de diálogo solicitando que introduzca un nuevo nombre para el fichero.

— **Buscar:**

Al pulsar con el ratón sobre esta opción (o presionar la letra "B") la aplicación buscará el fichero seleccionado, desde el directorio actual hacia abajo.

— **Salir:**

Al pulsar con el ratón sobre esta opción se abandona el cuadro de diálogo. Para ello, presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Dos (menú Sistema)

Este comando permite salir al sistema operativo.

Métodos abreviados

Teclado: CTR + D

Comando Basefon (menú Sistema)

Este comando ejecuta el programa gestor de la base de datos del fonema. Una vez seleccionado, le preguntará si quiere abandonar o no la aplicación. Si elige SÍ, saldrá de la aplicación; si elige NO, la orden será cancelada.

Métodos abreviados

Teclado: CTR + 1

Comando Evaluación (menú Sistema)

Este comando ejecuta el programa de evaluación del alumno.

Una vez seleccionado, le preguntará si quiere abandonar o no la aplicación. Si elige SÍ, saldrá de la aplicación; si elige NO, la orden será cancelada.

Comando Feria (menú Sistema)

Este comando ejecuta el programa de entrada a las prácticas de la sílaba.

Comando Épocas (menú Sistema)

Este comando ejecuta el programa de entrada a las prácticas del fonema.

Comando Terminar (menú Sistema)

Este comando permite salir al sistema operativo.

Una vez seleccionado, le preguntará si quiere abandonar o no la aplicación. Si elige SÍ, saldrá al sistema operativo; si elige NO, la orden será cancelada.

Asegúrese de haber grabado antes de abandonar la aplicación.

Métodos abreviados

Teclado: ALT + X

Comandos del menú Gestión

La figura 5 ilustra las opciones incorporadas en el menú Gestión:

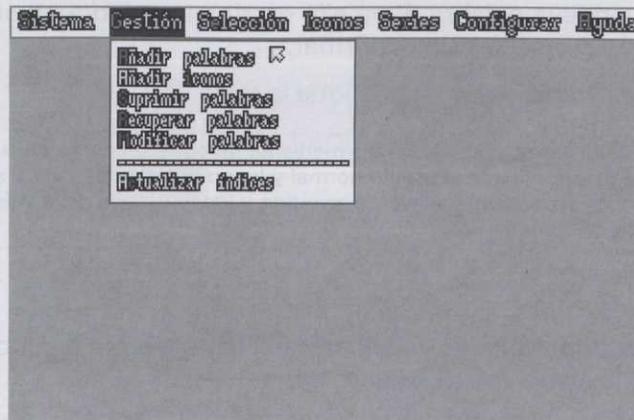


Figura 5

Comando Añadir palabras (menú Gestión)

Este comando permite añadir a la Base de datos una nueva palabra con su campo gráfico correspondiente.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 6)

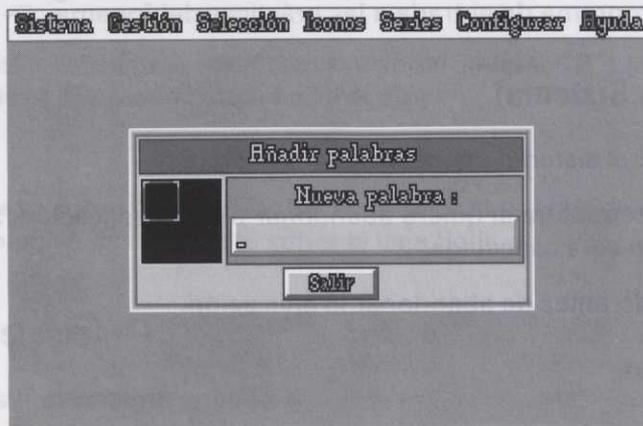


Figura 6

— Cuadro Campo gráfico:

Este cuadro permite ver el campo gráfico (*icono*) correspondiente a la nueva palabra.

— Campo Nueva palabra:

Este campo permite crear la nueva palabra. Para ello escriba la palabra en el campo de texto y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc saldrá sin confirmar.

Si quiere inicializar el campo Nueva palabra, presione la tecla "N".

NOTA:

La palabra debe ser escrita separando las sílabas mediante guiones, teniendo en cuenta el *acento ortográfico*. Para ello, presione la tecla correspondiente al acento normal y luego la tecla de la vocal acentuada. Para el *acento prosódico*, presionar la tecla correspondiente al acento invertido y luego la tecla de la vocal acentuada. Fíjese que la vocal con acento prosódico es de color verde.

— Errores posibles:

Si alguna sílaba de la nueva palabra no es válida en castellano (según los modelos contenidos en la aplicación), mostrará un mensaje de error, con dos opciones:

- *Aceptar*: Esta opción permite modificar la nueva palabra. Para ello, presione la tecla "A" de Aceptar o pulse directamente sobre la caja Aceptar.

- **Ignorar:** Esta opción permite dar validez a la nueva palabra. Para ello, presione la tecla "I" de Ignorar o pulse directamente sobre la caja Ignorar.

Inmediatamente la aplicación le preguntará si quiere asignar algún icono a la nueva palabra. Si elige SÍ, le mostrará el cuadro de diálogo Asignar icono para poder cargar el campo gráfico correspondiente a la nueva palabra. Si elige NO, no cargará ningún icono y el campo gráfico correspondiente a la nueva palabra quedará vacío.

Seguidamente, la aplicación le preguntará si quiere añadir la nueva palabra a la Base de Datos. Si elige SÍ, ésta se añade a la Base de Datos. Si elige NO, la nueva palabra no se añade a la Base de datos.

- **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Añadir icono (menú Gestión)

Este comando permite añadir un campo gráfico a todas aquellas palabras de la Base de datos que lo tienen vacío.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 7):

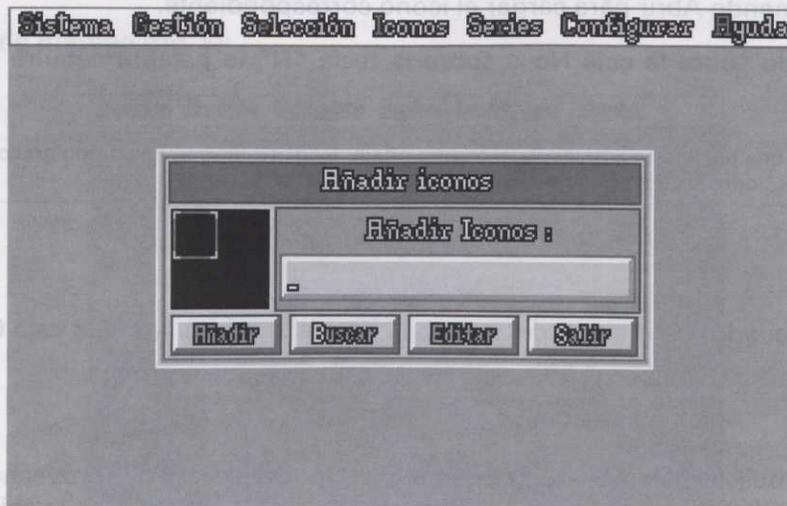


Figura 7

— **Cuadro Campo gráfico:**

Este cuadro le mostrará el nuevo campo gráfico (icono) asignado a la palabra seleccionada.

— **Campo Añadir iconos:**

Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras que tienen el campo gráfico vacío. Escriba la palabra directamente en el campo Añadir iconos y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

Si quiere inicializar el campo Añadir iconos, presione la tecla "I".

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *s: encontrará todas las palabras acabadas en s.

mono: encontrará sólo la palabra mono.

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

— **Añadir:**

Esta opción permite añadir un icono a la palabra seleccionada. Para ello, presione la letra "A". Aparece un mensaje preguntando si quiere añadir un icono a la palabra seleccionada.

— **Sí:** Presionando sobre la caja Sí o sobre la tecla "S" aparece el cuadro de diálogo Asignar icono. Consulte el comando Abrir para cargar el icono correspondiente.

— **No:** Presionando sobre la caja No o sobre la tecla "N" la palabra seguirá con el campo gráfico vacío.

NOTA:

Si hay más de una palabra seleccionada, el campo Añadir iconos y la ventana Campo gráfico avanzarán a la siguiente palabra seleccionada, después de elegir Sí o NO.

— **Cancelar:**

Esta opción sale del cuadro de diálogo del mensaje. Para ello, pulse sobre la caja Cancelar o presione la tecla "C".

— **Buscar:**

Esta opción permite buscar palabras que tienen el campo gráfico vacío, aprovechando la búsqueda por medio de la sílaba. Consulte el comando **Buscar palabras**. Para ello, pulse sobre la caja Buscar o presione la tecla "B".

— **Editar:**

Esta opción muestra el cuadro de diálogo de “selección de palabras” con el campo gráfico vacío. Para ello, presione sobre la tecla “E” o pulse directamente sobre la caja Editar. Este cuadro de diálogo permite seleccionar, de las palabras anteriormente seleccionadas:

— *Todas:* Presionando la tecla “T” o pulsando sobre la caja Todas.

— *Ninguna:* Presionando la tecla “N” o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana seleccionará las que elija.

Las palabras seleccionadas son de color naranja; si pulsa sobre una de ellas, ésta cambiará de color a gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Puede ver todas las palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar las teclas de movimiento o el control de movimiento de ventana pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Para ello, presione la tecla “S” de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Suprimir palabras (menú Gestión)

Este comando permite suprimir palabras de la Base de Datos.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 8):



Figura 8

— **Cuadro Campo gráfico:**

Este cuadro le mostrará el campo gráfico (icono) correspondiente a la palabra seleccionada para suprimir.

— **Campo Eliminar palabras:**

Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras de la Base de datos. Escriba la palabra directamente en el campo Eliminar palabras y presione la tecla Intro. Si quiere inicializar el campo Eliminar palabras, presione la tecla "P".

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *d: encontrará todas las palabras acabadas en "d".

papá: encontrará sólo la palabra "papá".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

— **Eliminar:**

Esta opción permite suprimir la palabra seleccionada. Para ello, presione la letra "E" o pulse directamente sobre la caja Eliminar. Aparece un mensaje preguntando si quiere suprimir la palabra seleccionada, con las siguientes opciones:

— **Sí:** Suprime la palabra seleccionada. Para ello, presione la tecla "S" o pulse directamente sobre la caja Sí.

— **No:** No suprime la palabra. Para ello, presione la tecla "N" o pulse directamente sobre la caja No.

NOTA:

Si hay más de una palabra seleccionada, el campo Eliminar palabras y la ventana Campo gráfico avanzarán a la siguiente palabra seleccionada, después de elegir Sí o No.

— **Sí a todo:** Suprime todas las palabras seleccionadas. Para ello, presione la tecla "T" o pulse directamente sobre la caja Sí a todo.

— **Cancelar:**

Sale del cuadro de diálogo del mensaje. Para ello, presione la tecla "T" o pulse directamente sobre la caja Sí a todo.

— **Buscar:**

Esta opción permite buscar palabras aprovechando la búsqueda por medio de la sílaba. Consulte el comando Buscar palabras. Para ello, pulse sobre la caja Buscar o presione la tecla "B".

— **Editar:**

Esta opción muestra el cuadro de diálogo de “selección de palabras”. Para ello, presione sobre la tecla “E” o pulse directamente sobre la caja Editar. Este cuadro de diálogo permite seleccionar de las palabras anteriormente seleccionadas:

- *Todas:* Presionando la tecla “T” o pulsando sobre la caja Todas.
- *Ninguna:* Presionando la tecla “N” o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana seleccionará las que elija.

Las palabras seleccionadas son de color naranja. Si pulsa sobre una de ellas, ésta cambiará de color a gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Puede ver todas las palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar las teclas de movimiento, o el control de movimiento de ventana, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Para ello, presione la tecla “S” de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Recuperar palabras (menú Gestión):

Este comando permite recuperar palabras previamente suprimidas de la Base de Datos.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 9):



Figura 9

— **Cuadro Campo gráfico:**

Este cuadro le mostrará el campo gráfico (icono) correspondiente a la palabra seleccionada para recuperar.

— **Campo Recuperar palabras:**

Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras suprimidas de la Base de datos. Para ello, escriba la palabra directamente en el campo Recuperar palabras y presione la tecla Intro. Si quiere inicializar el campo Recuperar palabras, presione la tecla "P".

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *I: encontrará todas las palabras acabadas en "I".

casa: encontrará sólo la palabra "casa".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

— **Recuperar:**

Esta opción permite recuperar la palabra seleccionada. Para ello, presione sobre la tecla "R" o pulse directamente sobre la caja Recuperar. Aparece un mensaje preguntando si quiere recuperar la palabra seleccionada, con las siguientes opciones:

— *Sí*: Recupera la palabra seleccionada. Para ello, presione sobre la tecla "S" o pulse directamente sobre la caja Sí.

— *No*: No recupera la palabra. Para ello, presione sobre la tecla "N" o pulse directamente sobre la caja No.

NOTA:

Si hay más de una palabra seleccionada, el campo Recuperar palabras y la ventana Campo gráfico avanzarán a la siguiente palabra seleccionada, después de elegir Sí o NO.

— *Sí a todo*: Recupera todas las palabras seleccionadas. Para ello, presione sobre la tecla "T" o pulse directamente sobre la caja Sí a todo.

— **Cancelar:**

Sale del cuadro de diálogo del mensaje. Para ello, presione sobre la tecla "C" o pulse directamente sobre la caja Cancelar.

— **Buscar:**

Esta opción permite buscar palabras aprovechando la búsqueda por medio de la sílaba. Consulte el comando Buscar palabras. Para ello, pulse sobre la caja Buscar o presione la tecla "B".

— **Editar:**

Esta opción muestra el cuadro de diálogo de “selección de palabras”. Para ello, presione sobre la tecla “E” o pulse directamente sobre la caja Editar. Este cuadro de diálogo permite seleccionar, de las palabras anteriormente seleccionadas:

- *Todas:* Presionando la tecla “T” o pulsando sobre la caja Todas.
- *Ninguna:* Presionando la tecla “N” o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana, seleccionará las que elija.

Las palabras seleccionadas son de color naranja; si pulsa sobre una de ellas, ésta cambiará de color a gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Puede ver todas las palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar las teclas de movimiento, o el control de movimiento de ventana, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Para ello, presione la tecla “S” de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Modificar palabras (menú Gestión)

Este comando permite modificar palabras de la Base de Datos.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 10)



Figura 10

— Cuadro Campo gráfico:

Este cuadro mostrará el campo gráfico (icono) correspondiente a la palabra seleccionada para modificar.

— Campo modificar palabras:

Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras de la Base de datos. Para ello, escriba la palabra directamente en el campo Modificar palabras y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar. Si quiere inicializar el campo Modificar palabras, presione la tecla "P".

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *I: encontrará todas las palabras acabadas en "I".

casa: encontrará sólo la palabra "casa".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

— Modificar:

Esta opción permite modificar la palabra seleccionada. Para ello, presione sobre la letra "M" o pulse directamente sobre la caja Modificar. Aparece un mensaje preguntando si quiere modificar la palabra seleccionada, con las siguientes opciones:

- *Sí*: Esta opción permite modificar la palabra seleccionada. Para ello, presione sobre la tecla "S" o pulse directamente sobre la caja Sí. Sitúese en el campo Modificar palabras, escriba la palabra modificada y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

NOTA:

La palabra debe ser escrita separando las sílabas mediante guiones y teniendo en cuenta el acento ortográfico. Para ello, presione la tecla correspondiente al acento normal y luego la tecla de la vocal acentuada. Para el acento prosódico, presionar la tecla correspondiente al acento invertido y luego la tecla de la vocal acentuada. Fíjese que la vocal con acento prosódico es de color verde.

Errores posibles:

Si alguna sílaba de la nueva palabra no es válida en castellano (según los modelos contenidos en la aplicación) mostrará un mensaje de error con dos opciones posibles:

- *Aceptar*: Esta opción permite modificar la nueva palabra. Para ello, presione la tecla "A" de Aceptar o pulse directamente sobre la caja Aceptar.
- *Ignorar*: Esta opción permite dar validez a la nueva palabra. Para ello, presione la tecla "I" de Ignorar o pulse directamente sobre la caja Ignorar.

Seguidamente aparece un mensaje preguntando si quiere cambiar el icono de la palabra seleccionada. Si elige **SÍ**, le mostrará el cuadro de diálogo Asignar icono. Consulte el comando Abrir para poder cargar el campo gráfico que quiere asignar a la palabra. Si elige **NO**, el campo gráfico de la palabra no sufrirá ningún cambio.

Finalmente aparece un mensaje preguntando si quiere actualizar la palabra seleccionada en la Base de datos. Si elige **SÍ**, la palabra seleccionada se actualizará en la Base de Datos con las modificaciones realizadas. Si elige **NO**, las modificaciones realizadas en la palabra no se actualizarán en la Base de Datos.

- **No:** Esta opción no modifica la palabra seleccionada. Para ello, presione sobre la tecla "N" o pulse directamente sobre la caja No.

NOTA:

Si hay más de una palabra seleccionada, el campo Modificar palabras y la ventana Campo gráfico avanzarán a la siguiente palabra seleccionada, después de elegir **SÍ** o **NO**.

— **Cancelar:**

Esta opción sale del cuadro de diálogo del mensaje. Para ello, presione sobre la tecla "C" o pulse directamente sobre la caja Cancelar.

— **Buscar:**

Esta opción permite buscar palabras aprovechando la búsqueda por medio de la sílaba. Consulte el comando Buscar palabras. Para ello, pulse sobre la caja Buscar o presione la tecla "B".

— **Editar:**

Esta opción muestra el cuadro de diálogo de "selección de palabras". Para ello, presione sobre la tecla "E" o pulse directamente sobre la caja Editar. Este cuadro de diálogo permite seleccionar de las palabras anteriormente seleccionadas:

- **Todas:** Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.
- **Ninguna:** Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana seleccionará las que elija.

Las palabras seleccionadas son de color naranja. Si pulsa sobre una de ellas, ésta cambiará de color a gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Puede ver todas las palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar las teclas de movimiento, o el control de movimiento de ventana, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Para ello, presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Actualizar índices (menú Gestión)

Este comando permite optimizar la estructura interna de la Base de Datos.

NOTA:

Es recomendable ejecutar este comando siempre y cuando se hayan añadido o modificado un número considerable de palabras en el vocabulario. Esto aumentará la velocidad de búsqueda.

Basesil, debido a la complejidad del proceso, le pedirá confirmación de la operación.

Comandos del menú Selección

La figura 11 ilustra las opciones incorporadas en el menú Selección:

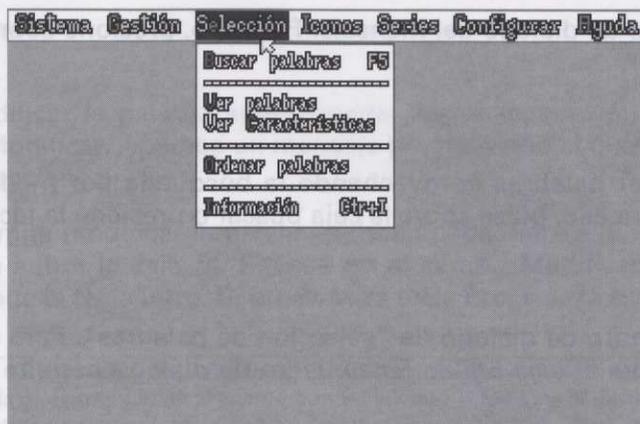


Figura 11

Comando Buscar palabras (menú Selección)

Este comando permite seleccionar palabras, grupos de palabras, o todas las palabras según los criterios mostrados en el cuadro de diálogo.

Métodos abreviados

Teclado: F5

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 12):

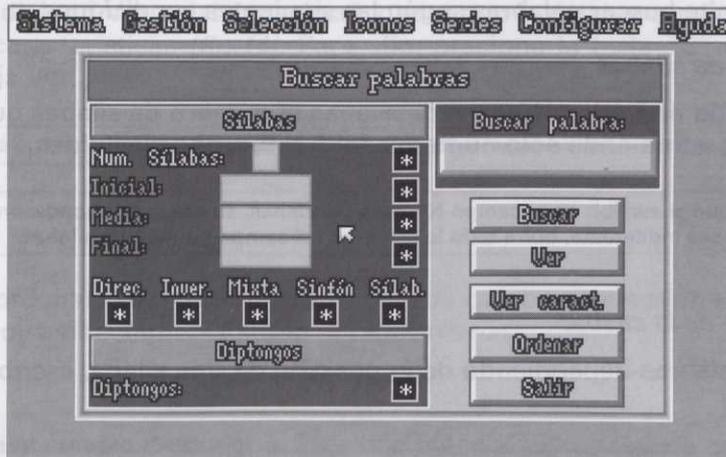


Figura 12

— Campo *Buscar palabras*:

Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras. Escriba la palabra directamente en el campo *Buscar palabra*. Para ello, pulse directamente sobre el campo de texto, escriba la palabra que quiera buscar y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *s: encontrará todas las palabras acabadas en s.

mono: encontrará sólo la palabra "mono".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

— Campo de condiciones:

Cada opción de búsqueda tiene un campo de condiciones asociado, cuyos valores pueden ser los siguientes:

*: Es indiferente para la búsqueda que se cumpla o no la condición.

s: Se tiene que cumplir la condición para la búsqueda.

n: No se tiene que cumplir la condición para la búsqueda.

— **Ventana Sílabas:**

La ventana Sílabas permite buscar palabras según las siguientes condiciones:

— *Según el número de sílabas:*

Escriba en el campo numérico Número de sílabas el número de sílabas que quiere que tengan las palabras a buscar, admitiendo sólo números del 1 al 9, ambos incluidos.

NOTA:

Tenga en cuenta que al escribir en el campo Número de sílabas, su campo de condiciones asociado toma valor Sí o NO. Si quiere que sea indiferente, borre todo lo escrito en el campo número de sílabas.

— *Según la posición de la sílaba:*

Permite buscar palabras dependiendo de la posición de una sílaba, escribiéndola en el campo Inicial, Media o Final.

NOTA:

Tenga en cuenta que al escribir en el campo Inicial, Media o Final, su campo de condiciones asociado toma valor Sí o NO. Si quiere que sea indiferente, borre todo lo escrito en el campo correspondiente.

— *Según el tipo de sílaba:*

Permite seleccionar en los distintos campos de condiciones el tipo o tipos de sílaba que quiere que contengan las palabras a buscar.

— **Ventana Diptongos:**

Permite seleccionar, mediante el campo de condiciones asociado a diptongos, todas aquellas palabras que contengan algún diptongo, que no lo tengan, o indiferentemente de que lo tengan o no.

— **Buscar:**

Esta opción permite buscar la palabra o grupo de palabras según el criterio de selección establecido previamente. Una vez establecido el criterio de búsqueda, sitúese sobre la caja de Buscar. Para ello, presione la tecla "B" de Buscar o pulse directamente sobre la caja Buscar.

Basesil mostrará un mensaje con el número de palabras encontradas.

— **Ver:**

Muestra el cuadro de diálogo Ver palabras seleccionadas (*fig. 13*), con la palabra o palabras encontradas, sin sus campos gráficos ni sus características. Para ello, presione la tecla "V" de Ver o pulse directamente sobre la caja Ver.

NOTA:

Esta opción será activada (después de haber sido encontradas las palabras), iluminándose la "V" de Ver.

— **Ver características:**

Muestra el cuadro de diálogo Ver palabras seleccionadas con la palabra o palabras encontradas, con sus campos gráficos y sus características (fig. 14). Para ello, presione la tecla "C" de Características o pulse directamente sobre la caja Ver.

NOTA:

Esta opción será activada (después de haber sido encontradas las palabras), iluminándose la "C" de Características.

— **Ordenar:**

Esta opción permite ordenar, alfabéticamente, todas las palabras seleccionadas. Para ello, presione la tecla "O" de Ordenar o pulse directamente sobre la caja Ordenar.

— **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Ver palabras (menú Selección)

Este comando nos muestra las palabras seleccionadas, sin sus campos gráficos ni sus características.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 13)

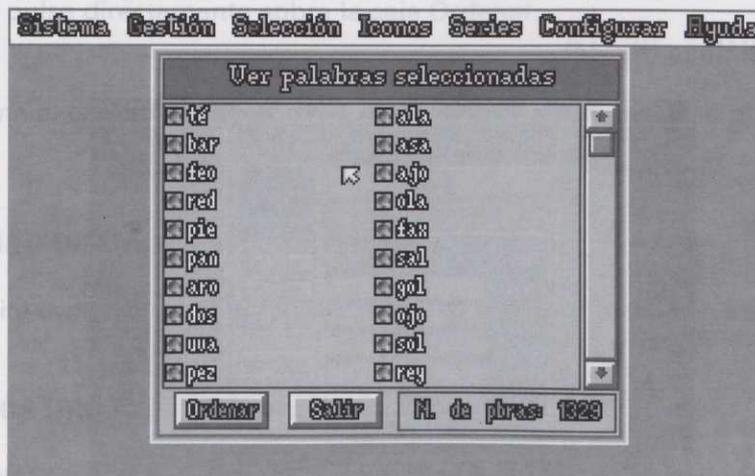


Figura 13

— **Cuadro de lista Ver palabras seleccionadas:**

Este cuadro permite ver todas las palabras seleccionadas. Se verán todas estas palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar las *teclas de movimiento* o el *control de movimiento de Cuadro de lista*.

— **Control de movimiento de Cuadro de lista:**

Este control permite ver las palabras pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Cuadro número de palabras:**

Este cuadro indica el número de palabras seleccionadas.

— **Ordenar:**

Esta opción permite ordenar, alfabéticamente, todas las palabras seleccionadas. Para ello, presione la tecla "O" de Ordenar o pulse directamente sobre la caja Ordenar.

— **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Ver características (menú Selección)

Este comando permite ver las palabras seleccionadas, con sus campos gráficos y sus características.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 14)



Figura 14

— **Cuadro Nombre de palabra:**

Este cuadro muestra el nombre de la palabra.

— **Cuadro Campo gráfico:**

Este cuadro muestra el campo gráfico (*icono*) de la palabra.

Se verán todas estas palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar las *teclas de movimiento* o con los *controles de movimiento de ventana*.

— **Controles de movimiento de Cuadro de lista:**

Estos controles permiten ver las palabras pulsando directamente sobre las cajas:

- *Cajas flechas (arriba/abajo):* Mueven las palabras seleccionadas de una en una.
- *Cajas avance rápido:* Avanzan un grupo de palabras.
- *Caja Principio:* Se sitúa en el principio de página.
- *Caja Final:* Se sitúa en el final de página.

— **Ventana Sílabas:**

Esta ventana muestra, en sus correspondientes cuadros, el número y el tipo de sílabas que componen la palabra.

— **Ventana Diptongos:**

Esta ventana muestra el diptongo o diptongos de la palabra, si tiene.

— **Ordenar:**

Esta opción permite ordenar, alfabéticamente, todas las palabras seleccionadas. Para ello, presione la tecla "O" de Ordenar o pulse directamente sobre la caja Ordenar.

— **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Ordenar palabras (menú Selección)

Este comando permite ordenar alfabéticamente todas las palabras seleccionadas.

Comando Información (menú Selección)

Este comando muestra un mensaje con el número de palabras de la Base de Datos y el número de palabras seleccionadas.

Para abandonar el cuadro de diálogo Información, presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Métodos abreviados

Teclado: Ctr + I

Comandos del menú Iconos

La figura 15 ilustra las opciones incorporadas en el menú Iconos:

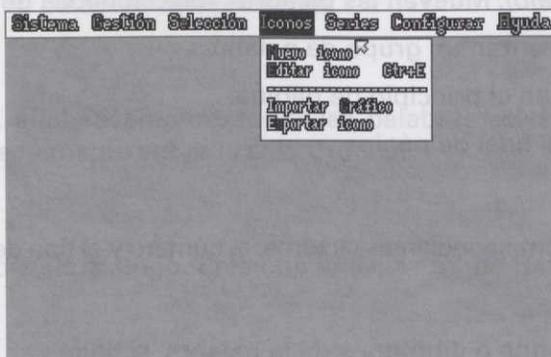


Figura 15

Comando Nuevo Icono (menú Iconos)

Este comando permite crear un nuevo icono con nombre: sin título.

Opciones del cuadro de diálogo

Consulte las opciones del cuadro de diálogo del comando **Editar Iconos** (fig. 16).

Comando Editar iconos (menú Iconos)

Este comando permite editar el icono actual.

Métodos abreviados

Teclado: Ctr + E

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 16):

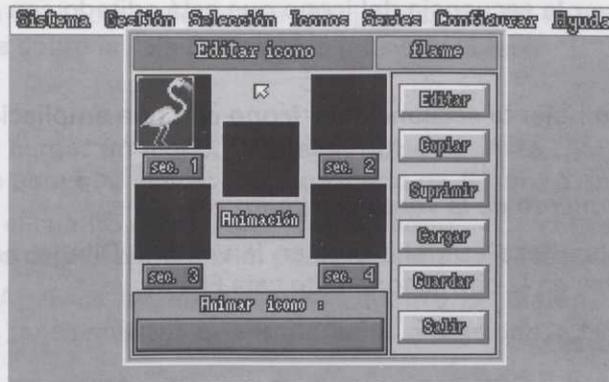


Figura 16

— Ventana Icono:

Esta ventana presenta el icono editado con sus cuatro secuencias posibles, si el icono tiene animación, y el resultado de ésta.

— Editar:

Esta opción permite diseñar una secuencia del icono. Para ello, pulse sobre la caja Editar o presione la tecla "E". Aparecerá el cuadro de diálogo de "Editar secuencia del icono".

— Editar secuencia del icono.

Esta opción permite dibujar la secuencia del icono.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 17)

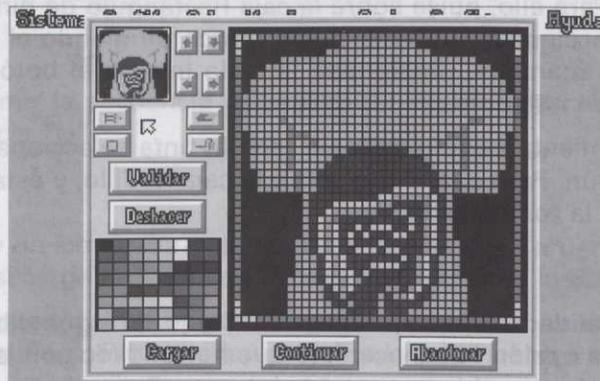


Figura 17

— *Ventana Icono:*

Esta ventana permite ver la secuencia del icono que está editado con su tamaño real.

— *Ventana Dibujo:*

Esta ventana permite dibujar la secuencia del icono con una ampliación de cuatro veces el tamaño real.

— *Controles de desplazamiento de la ventana Dibujo:*

Estos controles permiten desplazar el dibujo en la ventana Dibujo, hacia arriba, abajo, izquierda y derecha. Para ello, pulse en la correspondiente caja Flecha.

— *Ventana Paleta de colores:*

Esta ventana permite ver la paleta de colores de la aplicación para seleccionar la tinta con la que quiere dibujar. Para ello, pulse sobre la tinta elegida.

— *Ventana Tinta seleccionada:*

Esta ventana permite ver el color de la tinta seleccionada.

— *Herramientas:*

Estas herramientas permiten realizar el dibujo:

- *Lápiz:* Esta herramienta permite dibujar punto a punto. Para ello, pulse sobre la caja Lápiz, y ésta quedará seleccionada. Dibuje, pulsando sobre la "ventana Dibujo".
- *Goma de borrar:* Esta herramienta permite borrar lo que no le interese del dibujo. Para ello, pulse sobre la caja Goma de borrar, y ésta quedará seleccionada. Borre, seleccionando la zona del dibujo que quiera borrar.
- *Rectángulo de dimensión del marco del dibujo:* Esta herramienta permite diseñar el tamaño del marco del dibujo. Para ello, pulse sobre la caja Rectángulo de dimensión del marco del dibujo, y ésta quedará seleccionada. Dimensione el marco dirigiendo el cursor hasta las coordenadas deseadas mientras mantiene presionada la tecla Intro o el botón izquierdo del ratón, o bien situando el cursor en las coordenadas deseadas.
- *Rodillo:* Esta herramienta permite rellenar, con la tinta seleccionada, zonas del dibujo que tengan la tinta en común. Para ello, pulse sobre la caja Rodillo, y ésta quedará seleccionada. Rellene, pulsando sobre la zona elegida.

— *Validar:*

Esta opción permite validar la última versión del dibujo. Si sigue dibujando y lo último no le interesa, al hacer uso de la opción "Deshacer", lo que ha validado con la opción Validar, no desaparecerá del dibujo, haciéndolo lo último que no le interesa. Para ello, pulse sobre la caja Validar o presione la tecla "V".

— **Deshacer:**

Esta opción permite deshacer todo lo que dibuje después de haber hecho uso de la opción "Validar". Para ello, pulse sobre la caja Deshacer o presione la tecla "D".

— **Cargar:**

Esta opción permite cargar un icono. Para ello, pulse sobre la caja Cargar o presione la tecla "R". Aparece un mensaje para que elija si carga un icono de *fichero* o un icono de la *Base de Datos*:

— *Fichero*: Muestra el cuadro de diálogo "Cargar icono"; consulte el comando **Abrir** para cargar el icono de la unidad de disco. Para ello, pulse sobre la caja Ficheros o presione la tecla "F".

— *Base de Datos*: Aparece seguidamente el cuadro de diálogo "Cargar icono de la Base de Datos". Para ello, pulse sobre la caja Base Datos o presione la tecla "B".

— **Continuar:**

Esta opción permite dimensionar el dibujo (situando el cursor en las coordenadas deseadas) y abandonar el cuadro de diálogo de la edición. Para ello, pulse sobre la caja Continuar o presione la tecla "C".

— **Abandonar:**

Esta opción permite abandonar la edición sin mantener el dibujo o los cambios realizados. Para ello, pulse sobre la caja Abandonar o presione la tecla "A".

— **Copiar:**

Esta opción permite copiar una secuencia seleccionada del icono a la siguiente secuencia vacía. Para ello, pulse sobre la caja Copiar o presione la tecla "C". Aparece un mensaje preguntando en qué secuencia lo copiará. Pulse sobre la caja Número secuencia o presione la tecla correspondiente al número de secuencia donde lo quiera copiar. Posteriormente, si pulsa sobre la caja Aceptar o presiona la tecla "A", la opción copiar se ejecutará. Si pulsa sobre la caja Cancelar o presiona la tecla "C", la opción copiar no se ejecutará.

— **Suprimir:**

Esta opción permite suprimir la secuencia del icono que tenga seleccionada. Para ello, pulse sobre la caja Suprimir o presione la tecla "U".

— **Cargar:**

Esta opción permite cargar un icono. Para ello, pulse sobre la caja Cargar o presione la tecla "R". Aparece un mensaje para que elija si carga un *icono de fichero* o un icono de la *Base de Datos*:

— *Fichero*: Muestra el cuadro de diálogo "Cargar icono". Consulte el comando **Abrir** para cargar el icono de la unidad de disco. Para ello, pulse sobre la caja Ficheros o presione la tecla "F".

— *Base de Datos*: Aparece el cuadro de diálogo Cargar icono de la Base de Datos. Para ello, pulse sobre la caja Base Datos o presione la tecla "B".

— **Cargar icono de la Base de Datos:**

Esta opción permite cargar un icono de la Base de Datos.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 18)



Figura 18

— **Cuadro Campo gráfico:**

Este cuadro le mostrará el campo gráfico (icono) correspondiente a la palabra seleccionada.

— **Campo Introducir palabras:**

Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras de la Base de Datos. Escriba la palabra directamente en el campo Introducir palabras y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

Si quiere inicializar el campo Introducir palabras, presione la tecla "P" o pulse sobre el campo de texto.

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *a: encontrará todas las palabras acabadas en "a".

lobo: encontrará sólo la palabra "lobo".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

— **Cargar:**

Esta opción permite cargar la palabra seleccionada. Para ello, presione la letra "C" o pulse directamente sobre la caja Cargar. Aparece un mensaje preguntando si quiere editar el icono de la palabra seleccionada, con las siguientes opciones:

- **Sí:** Edita el icono de la palabra seleccionada. Para ello, presione la tecla "S" o pulse directamente sobre la caja Sí.
- **No:** No edita el icono de la palabra seleccionada. Para ello, presione la tecla "N" o pulse directamente sobre la caja No.

NOTA:

Si hay más de una palabra seleccionada, el campo Introducir palabras y la ventana Campo gráfico avanzarán a la siguiente palabra seleccionada; después de elegir NO.

— **Cancelar:**

Sale del cuadro de diálogo del mensaje. Para ello, presione la tecla "C" o pulse directamente sobre la caja Cancelar.

— **Buscar:**

Esta opción permite buscar palabras aprovechando la búsqueda por medio de la sílaba. Consulte el comando **Buscar palabras**. Para ello, pulse sobre la caja Buscar o presione la tecla "B".

— **Editar:**

Esta opción muestra el cuadro de diálogo de "selección de palabras". Para ello, presione sobre la tecla "E", o pulse directamente sobre la caja Editar. Este cuadro de diálogo permite seleccionar las palabras anteriormente seleccionadas:

— **Todas:** Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.

— **Ninguna:** Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana, seleccionará las que elija.

Las palabras seleccionadas son de color naranja. Si selecciona una de ellas, ésta cambiará de color a gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Puede ver todas las palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar las teclas de movimiento, o el control de movimiento de ventana, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo), o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

NOTA:

Si un icono no tiene título, aparece el cuadro de diálogo "Guardar icono como". Consulte el comando **Guardar como**.

— **Guardar:**

Esta opción permite grabar el icono en la unidad de disco. Para ello, seleccione sobre la caja Guardar o presione la tecla "G".

— **Campo Animar icono:**

Este campo permite introducir la secuencia de animación del icono. Para ello, pulse sobre el campo Animar icono o presione la tecla "A" y escriba los números correspondientes a las secuencias, separados por comas.

— **Salir:**

Esta opción permite salir del comando Nuevo icono. Para ello, pulse sobre la caja Salir o presione la tecla "S". Si ha realizado algún cambio en el icono, aparecerá un mensaje preguntando si quiere guardar los cambios, con tres opciones:

— **Sí:** Permite grabar el icono con los cambios en la unidad de disco.

NOTA:

Si el icono no tiene nombre, aparecerá el cuadro de diálogo "Guardar icono como"; consulte el comando **Guardar como**. Para ello, pulse sobre la caja Sí o presione la tecla "S".

— **No:** Permite salir del comando sin guardar ningún cambio. Para ello, pulse sobre la caja No o presione la tecla "N".

— **Cancelar:** Permite volver al cuadro de diálogo Editar icono. Para ello, pulse sobre la caja Cancelar o presione la tecla "C".

Comando Importar gráficos (menú Iconos)

Este comando permite cargar un gráfico (pcx) de la unidad de disco, transformándolo al formato icono de la aplicación.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 19)

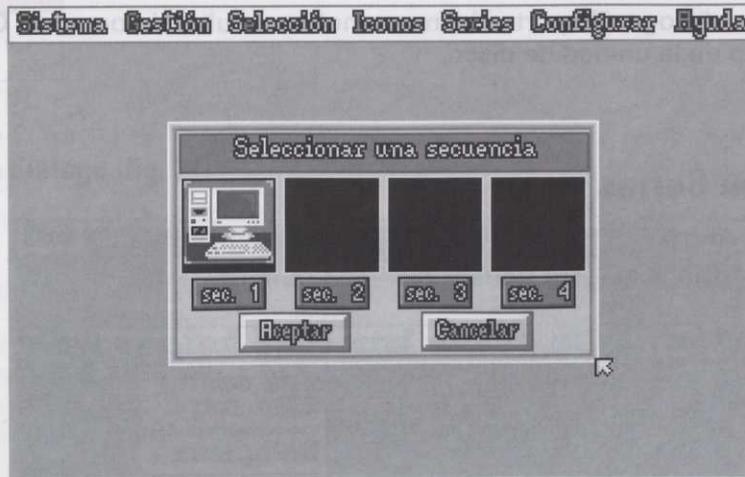


Figura 19

— **Ventana Icono:**

Esta ventana presenta el icono que quiere importar con sus cuatro secuencias posibles, si éste tiene animación.

— **Aceptar:**

Esta opción permite cargar de la unidad de disco las secuencias del gráfico que quiere importar. Para ello, elija la secuencia y pulse sobre la caja Aceptar o presione la tecla "A". Aparecerá el cuadro de diálogo "Importa gráfico"; consulte el **comando Abrir** para elegir el gráfico que quiere cargar en la secuencia seleccionada. Repita esta operación tantas veces como secuencias tenga el icono.

— **Cancelar:**

Esta opción le sitúa en el cuadro de diálogo "Editar icono"; consulte el comando **Editar iconos**. Para ello, pulse sobre la caja Cancelar o presione la tecla "C".

Comando Exportar icono (menú Iconos)

Este comando permite exportar iconos de la Base de Datos a la unidad de disco, transformándolos en formato (pcx). Para ello, previamente edite el icono que quiera exportar; consulte el comando **Editar iconos**.

Opciones del cuadro de diálogo

Aparecerá el cuadro de diálogo "Exportar icono como"; consulte el comando **Guardar como**, para dar nombre al icono y grabarlo en la unidad de disco.

Comandos del menú Series

La figura 20 ilustra las opciones incorporadas en el menú Series:

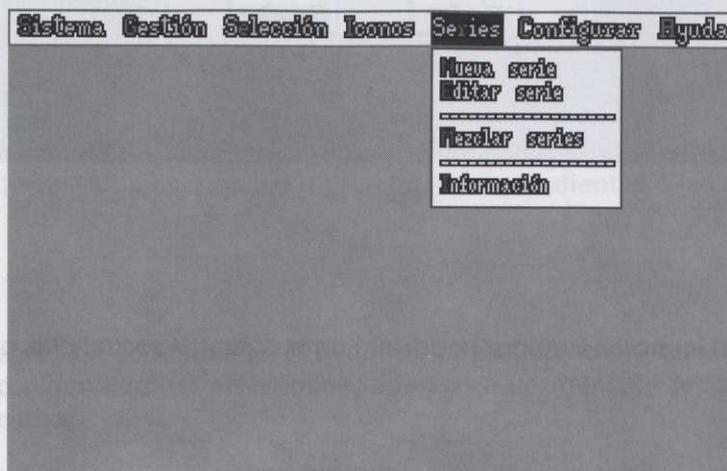


Figura 20

Comando Nueva serie (menú Series)

Este comando permite crear una nueva serie con nombre "Sin título".

Opciones del cuadro de diálogo

Consulte las opciones del cuadro de diálogo del comando **Editar Serie**.

Comando Editar serie (menú Series)

Este comando permite editar la serie actual.

Métodos abreviados

Teclado: Ctr + S

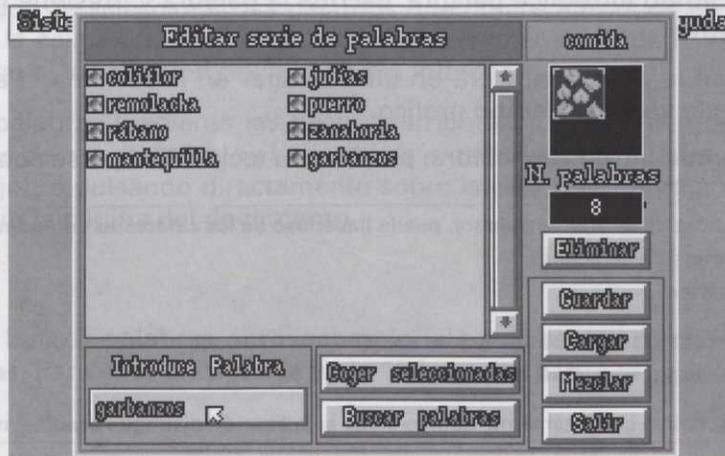
Opciones del cuadro de diálogo (fig. 21)

Figura 21

— Cuadro Nombre de la serie:

Este cuadro muestra el nombre de la serie actual.

— Cuadro Campo gráfico:

Este cuadro permite ver el campo gráfico de la palabra seleccionada para eliminarla de la serie. También puede ver el campo gráfico de cualquier palabra de la serie pulsando sobre el símbolo que tiene a su izquierda. Este símbolo indica que la palabra tiene campo gráfico.

— Cuadro Número de palabras:

Este cuadro muestra el número de palabras que contiene la serie actual.

— Cuadro de lista Palabras de la serie:

Este cuadro permite ver todas las palabras de la serie actual. Se verán todas estas palabras mediante las flechas (arriba/abajo); también utilizando los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*, o con el *control de movimiento de cuadro de lista*.

Op — Control de movimiento de Cuadro de lista:

Este control permite ver las palabras pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo), o pulsando directamente sobre la caja control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— Campo Introduce palabra:

Este campo permite introducir una palabra de la Base de Datos en la serie actual. Para ello, presione la tecla "P" o pulse sobre el campo Introduce palabra. Escriba la palabra y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

La palabra introducida en la serie aparecerá en último lugar en la ventana "Palabras de la serie" y su campo gráfico aparecerá en la ventana Campo gráfico.

Si quiere inicializar el campo Introduce palabra, presione la tecla "P" o pulse sobre el campo de texto.

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *z: encontrará todas las palabras acabadas en "z".

rana: encontrará sólo la palabra "rana".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

— Cogor seleccionadas:

Esta opción permite introducir palabras seleccionadas de la Base de Datos en la serie actual. Para ello, presione la tecla "C" o pulse sobre la caja Cogor seleccionadas. Aparecerá el cuadro de diálogo "Exportar palabras a una serie" (fig. 22).



Figura 22

Este cuadro de diálogo permite seleccionar, de las palabras anteriormente seleccionadas:

- **Todas:** Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.
- **Ninguna:** Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana seleccionará las que elija.

Las palabras seleccionadas tomarán color naranja. Si pulsa sobre una de ellas de nuevo, ésta cambiará a color gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Seguidamente, después de seleccionar las palabras que quiere introducir en la serie actual, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Aceptar, y éstas entrarán a formar parte de la serie. Presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Ignorar si la selección realizada no le interesa.

Puede ver todas las palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*, o el *control de movimiento de cuadro de lista*, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo), o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Buscar:**

Esta opción permite buscar palabras aprovechando la búsqueda por medio de la sílaba. Consulte el comando **Buscar palabras**. Para ello, presione la tecla "B" o pulse sobre la caja Buscar.

— **Eliminar:**

Esta opción permite eliminar palabras de la serie actual. Para ello, pulse directamente sobre la palabra o palabras que quiera eliminar; éstas cambiarán de color gris a naranja; seguidamente presione la tecla "E" o pulse sobre la caja Eliminar. Aparecerá un mensaje preguntando si quiere eliminar de la serie la palabra seleccionada, con las siguientes opciones:

- **Sí:** Elimina la palabra seleccionada. Para ello, presione sobre la tecla "S" o pulse sobre la caja Sí.
- **No:** No elimina la palabra. Para ello, presione sobre la tecla "N" o pulse sobre la caja No.

NOTA:

Si hay más de una palabra seleccionada, la opción avanzará a la siguiente palabra seleccionada, después de elegir Sí o NO.

- **Sí a todo:** Elimina todas las palabras seleccionadas. Para ello, presione sobre la tecla "T" o pulse sobre la caja Sí a todo.
- **Cancelar:** Abandona el cuadro de diálogo del mensaje. Para ello, presione sobre la tecla "C" o pulse sobre la caja Cancelar.

— **Guardar:**

Esta opción permite grabar la serie en la unidad de disco. Para ello, presione la tecla "G" o pulse sobre la caja Guardar.

NOTA:

Si la serie no tiene nombre, aparece el cuadro de diálogo "Guardar serie como". Consulte el comando **Guardar como**, para dar nombre a la serie.

— **Cargar:**

Esta opción permite cargar una serie de la unidad de disco. Para ello, presione la tecla "R" o pulse sobre la caja Cargar. Aparecerá el cuadro de diálogo "Cargar serie". Consulte el comando **Abrir**, para cargar una serie.

— **Mezclar:**

Esta opción permite mezclar series grabadas en la unidad de disco con la serie actual. Para ello, presione la tecla "M" o pulse sobre la caja Mezclar. Aparecerá el cuadro de diálogo "Mezclar serie". Consulte el comando **Abrir**, para seleccionar la serie que quiere mezclar.

— **Salir:**

Esta opción permite salir del comando Editar serie. Para ello, presione la tecla "S" o pulse sobre la caja Salir. Si ha realizado algún cambio en la serie, aparecerá un mensaje preguntando si quiere guardar los cambios, con tres opciones:

- **Sí:** Permite grabar la serie con sus cambios en la unidad de disco. Para ello, presione la tecla "S" o pulse sobre la caja Sí.

NOTA:

Si la serie no tiene nombre, aparece el cuadro de diálogo "Guardar serie como". Consulte el comando **Guardar como**, para dar nombre a la serie.

- **No:** Permite salir del comando sin guardar ningún cambio. Para ello, presione la tecla "N" o pulse sobre la caja No.
- **Cancelar:** Permite volver al cuadro de diálogo "Editar series de palabras". Para ello, presione la tecla "C" o pulse sobre la caja Cancelar.

Comando Mezclar series (menú Series)

Este comando permite mezclar series grabadas en la unidad de disco con la serie actual. Aparecerá el cuadro de diálogo "Mezclar serie". Consulte el comando **Abrir**, para seleccionar la serie que quiere mezclar.

Comando Información (menú Series)

Este comando permite conocer toda la información acerca de la serie que tiene cargada (fig. 23):

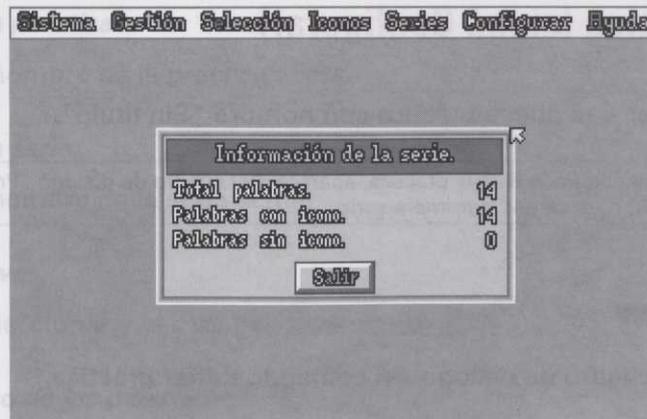


Figura 23

Presione la tecla "S" de Salir, o pulse directamente sobre el botón Salir para abandonar el cuadro de diálogo.

Comandos del menú Configurar

La figura 24 ilustra las opciones incorporadas en el menú Configurar:

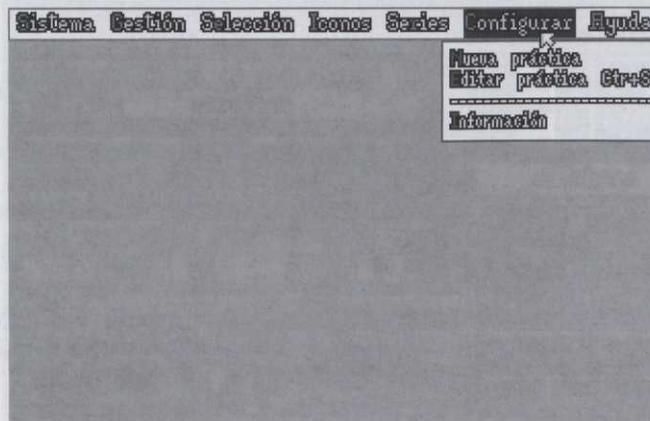


Figura 24

Comando Nueva práctica (menú Configurar)

Este comando permite crear una nueva práctica con nombre "Sin título".

NOTA:

Siempre que ejecute el comando Nueva práctica, aparecerá el cuadro de diálogo "Primera serie de la práctica". Consulte el comando **Abrir**, para cargar la primera serie.

Opciones de cuadro de diálogo

Consulte las opciones del cuadro de diálogo del comando **Editar práctica**.

Comando Editar práctica (menú Configurar)

Este comando permite editar la práctica actual.

Métodos abreviados

Teclado: Ctr + P

Opciones de cuadro de diálogo (fig. 25)



Figura 25

— **Cuadro Nombre de la práctica:**

Este cuadro muestra el nombre de la práctica actual.

— **Cuadro Nombre de la serie:**

Este cuadro muestra el nombre de la serie actual.

— **Ventana Palabras clave:**

Esta ventana permite seleccionar y ver las palabras clave.

— **Cuadro Campo gráfico de las palabras clave:**

Este cuadro permite ver el campo gráfico de las palabras clave.

— **Campo Nombre de las palabras clave:**

Este campo permite seleccionar palabras clave de la Base de Datos. Para ello, presione la tecla "P" o pulse sobre el campo de texto. Escriba la palabra, y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

Si la práctica tiene más de una palabra clave, éstas se pueden ver presionando las teclas del cursor (arriba/abajo) o pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo).

NOTA:

La palabra clave será, por defecto, la primera palabra de la serie.

— **Ventana Variables de las palabras clave:**

Esta ventana permite configurar la variable que afecta a la palabra clave. Esta variable es:

— **Campo Sílaba seleccionada de la palabra clave:**

Este campo permite seleccionar la sílaba a trabajar de la palabra clave. Para ello, presione la tecla "L" o pulse sobre el campo de texto. Seleccione la sílaba con las teclas del cursor (izquierda/derecha) o con el movimiento del ratón (izquierda/derecha). Una vez seleccionada la sílaba, presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

NOTA:

La sílaba seleccionada a trabajar será, por defecto, la sílaba inicial de la palabra clave.

— **Ventana Variables de la serie:**

Esta ventana permite configurar las variables que afectan a las palabras de la serie. Estas variables son:

— **Campo numérico Número de sílabas:**

Este campo permite definir el número de sílabas a trabajar. Para ello, presione la tecla "N" o pulse sobre el campo de texto. Escriba el número de sílabas y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar. Este campo sólo admite números del 1 al 9, ambos incluidos.

NOTA:

El número de sílabas a trabajar será, por defecto, igual al **mayor número de palabras** de la serie con el **mismo número de sílabas**.

— **Campo Texto de búsqueda:**

Este campo permite definir el nombre de las palabras a buscar. Para ello, presione la tecla "B" o pulse sobre el campo de texto. Escriba el nombre y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

NOTA:

El nombre de las palabras a buscar será, por defecto, "no definido". Mientras que el número de nombres de palabras a buscar dependerá de las palabras de la serie.

— **Campo Tiempo de continuación de respuesta:**

Este campo permite definir el tiempo, en segundos, que tendrá el alumno para continuar la respuesta. Para ello, presione la tecla "T" o pulse sobre el campo Tiempo de continuación de respuesta. Escriba el número de segundos y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar. Este campo sólo admite números del 1 al 99, ambos incluidos.

NOTA:

El tiempo de continuación de respuesta será, por defecto, de cuatro segundos.

— **Campo Tiempo de respuesta:**

Este campo permite definir el tiempo, en segundos, que tendrá el alumno para responder. Para ello, presione la tecla "R" o pulse sobre el campo Tiempo de respuesta. Escriba el número de segundos y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar. Este campo sólo admite números del 1 al 99, ambos incluidos.

NOTA:

El tiempo de respuesta será, por defecto, de cuatro segundos.

— **Ayuda a la configuración:**

Esta opción especificará los parámetros necesarios que tendrá que configurar para cada una de las aplicaciones del alumno. Para ello, presione la tecla "Y" o pulse directamente sobre la caja Ayuda a la configuración.

— **Elegir palabras clave:**

Esta opción permite elegir palabras clave de las palabras de la serie actual. Para ello, presione la tecla "E" o pulse sobre la caja Elegir palabras clave. Aparecerá el cuadro de diálogo "Elegir palabras clave". Este cuadro de diálogo muestra todas las palabras de la serie actual, de las que permite seleccionar:

Todas: Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.

Ninguna: Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana seleccionará, una por una, todas aquellas que elija.

Las palabras seleccionadas tomarán color naranja. Si pulsa sobre una de ellas de nuevo, ésta cambiará a color gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Seguidamente, después de seleccionar las palabras que quiere que sean clave en la serie actual, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Aceptar y éstas ya serán palabras clave de la serie. Presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Ignorar si la selección realizada no le interesa.

Puede ver todas las palabras mediante las teclas del cursor (arriba/abajo). También puede utilizar los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*, o el control de movimiento de cuadro de lista, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo), o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Quitar palabras clave:**

Esta opción permite quitar palabras clave de la serie actual. Para ello, presione la tecla "Q" o pulse sobre la caja Quitar palabras clave. Aparecerá el cuadro de diálogo "Suprimir palabras clave". Este cuadro de diálogo muestra todas las palabras clave de la serie actual, de las que permite seleccionar:

Todas: Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.

Ninguna: Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana seleccionará, una por una, todas aquellas que elija. Las palabras seleccionadas tomarán color naranja. Si pulsa sobre una de ellas de nuevo, ésta cambiará a color gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Seguidamente, después de seleccionar las palabras clave que quiere suprimir en la serie actual, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Aceptar, y éstas dejarán de ser palabras clave de la serie. Presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Ignorar si la selección realizada no le interesa.

Puede ver todas las palabras mediante las teclas del cursor (arriba/abajo). También puede utilizar los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*, o el control de movimiento de cuadro de lista, pulsando

do sobre las cajas flechas (arriba/abajo), o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Añadir serie:**

Esta opción permite añadir una serie a la práctica actual. Para ello, presione la tecla “Ñ” o pulse sobre la caja Añadir serie. Aparecerá el cuadro de diálogo “Introduzca la nueva serie”. Consulte el comando **Abbrir**, para cargar la nueva serie.

— **Suprimir serie:**

Esta opción permite suprimir una serie de la práctica. Para ello, presione la tecla “M” o pulse directamente sobre la caja Suprimir. Se suprimirá de la práctica la serie actual.

— **Serie - :**

Esta opción permite ver la serie anterior a la actual. Para ello, presione la tecla “-” o pulse sobre la caja Serie -. Esta opción estará activada siempre y cuando la práctica esté compuesta por más de una serie.

— **Serie + :**

Esta opción permite ver la serie siguiente a la actual. Para ello, presione la tecla “+” o pulse sobre la caja Serie +. Esta opción estará activada siempre y cuando la práctica esté compuesta por más de una serie.

— **Cargar:**

Esta opción permite cargar una práctica de la unidad de disco. Para ello, presione la tecla “C” o pulse sobre la caja Cargar. Aparecerá el cuadro de diálogo “Cargar práctica”. Consulte el comando **Abbrir**, para cargar la práctica.

— **Guardar:**

Esta opción permite grabar la práctica en la unidad de disco. Para ello, presione la tecla “G” o pulse sobre la caja Guardar.

NOTA:

Si la práctica no tiene nombre, aparecerá el cuadro de diálogo “Guardar práctica como”. Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la práctica con un nombre.

— **Guardar actividad:**

Esta opción permite grabar en la unidad de disco la práctica con el formato de la actividad del alumno. Este formato es el que se utilizará en las aplicaciones del alumno. Para ello, presione la tecla “A” o pulse sobre la caja Guardar actividad. Aparecerá un mensaje preguntando si la quiere guardar con el mismo nombre de la práctica. Si elige SÍ, grabará la actividad con el nombre de la práctica. Si elige NO, aparecerá el cuadro de diálogo “Guardar actividad como”. Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la actividad con otro nombre.

Si la práctica no tiene nombre, aparecerá el cuadro de diálogo "Guardar actividad como". Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la actividad con un nombre.

NOTA:

Cuando se guarda una práctica con el formato de la actividad del alumno, ésta se hace independiente de la Base de Datos, puesto que contiene toda la información necesaria para poder funcionar sin la presencia de la Base de Datos. Evidentemente, este formato ocupará más espacio en su disco. El hacer uso de esta opción no afecta a la práctica.

— **Salir:**

Esta opción permite salir del comando Editar práctica. Para ello, presione la tecla "S" o pulse sobre la caja Salir. Si ha realizado algún cambio en la práctica, aparecerá un mensaje preguntando si quiere guardar los cambios, con tres opciones:

- **Sí:** Permite grabar la práctica con sus cambios en la unidad de disco. Para ello, presione la tecla "S" o pulse sobre la caja Sí.

NOTA:

Si la práctica no tiene nombre, aparecerá el cuadro de diálogo "Guardar práctica como". Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la práctica con un nombre.

- **No:** Permite salir del comando sin guardar ningún cambio. Para ello, presione la tecla "N" o pulse sobre la caja No.
- **Cancelar:** Permite volver al cuadro de diálogo "Editar práctica". Para ello, presione la tecla "C" o pulse sobre la caja Cancelar.

Comando Información (menú Configurar)

Este comando permite conocer toda la información acerca de la práctica actual (fig. 26).

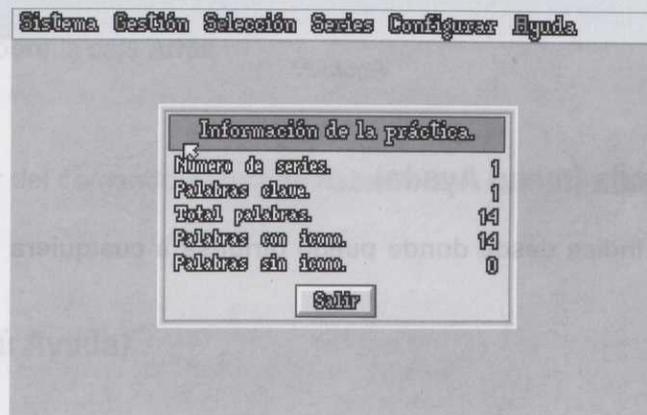


Figura 26

Para abandonar el cuadro de diálogo Información, presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comandos del menú Ayuda

La figura 27 ilustra las opciones incorporadas en el menú Ayuda:

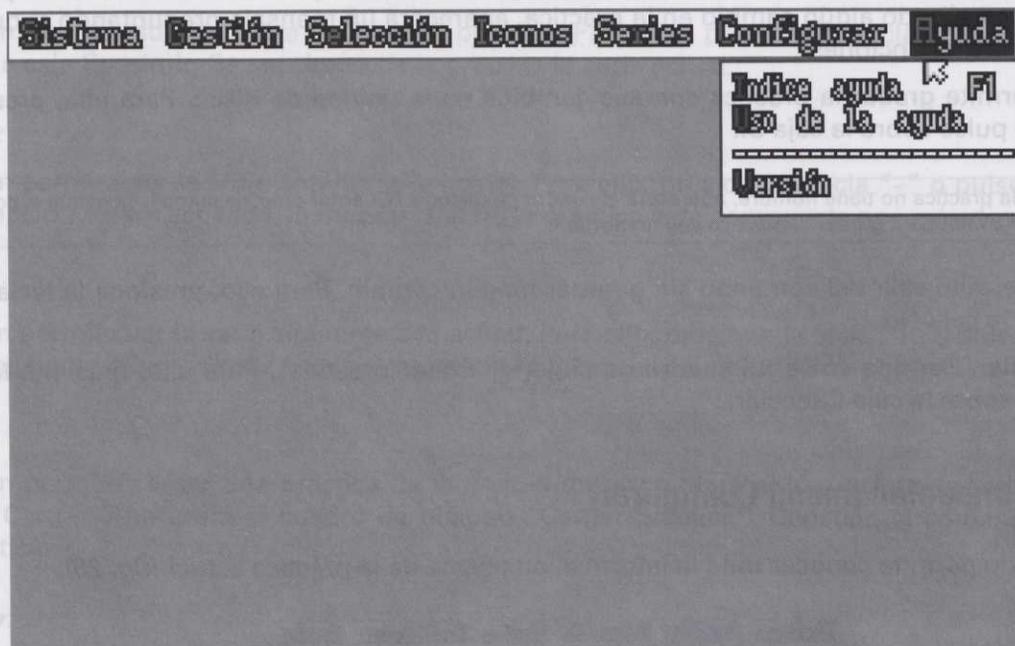


Figura 27

Comando Índice de la ayuda (menú Ayuda)

Este comando muestra el índice desde donde puede dirigirse a cualquiera de los capítulos de la aplicación.

Métodos abreviados

Teclado: F1

Comando Uso de la ayuda (menú Ayuda)

Este comando permite auxiliarte en caso de que tengas alguna duda en el uso de esta aplicación.

Opciones del cuadro de diálogo

— **Ventana Ayuda Basesil:**

Esta ventana muestra y explica todos los comandos, opciones y procedimientos de la aplicación. Cuando reclame la ayuda, lo primero que muestra la ventana Ayuda Basesil es el Índice de la ayuda. A partir de aquí puede dirigirse a cualquier capítulo de la aplicación. Para ello, sitúese sobre un capítulo (siempre en color verde) y presione la tecla Intro o el botón izquierdo del ratón, repitiendo esta operación hasta llegar al capítulo que quiere consultar.

Para ver el texto de un capítulo en la ventana Ayuda Basesil, utilice las teclas flechas (arriba/abajo), las cajas flechas (arriba/abajo) o los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*.

Si quiere avanzar de capítulo en capítulo, presione la tecla *flecha hacia la derecha* o pulse sobre la caja Flecha hacia la derecha. Si quiere retroceder, presione la tecla *flecha hacia la izquierda* o pulse sobre la caja Flecha hacia la izquierda.

— **Índice:**

Esta opción permite situarle en el Índice de la ayuda. Para ello, presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Índice.

— **Atrás:**

Esta opción permite volver al punto donde estaba antes de ejecutar la última operación. Para ello, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Atrás.

— **Salir:**

Esta opción permite salir del comando Ayuda de Basesil. Para ello, presione la tecla "S" o pulse sobre la caja Salir.

Comando Versión (menú Ayuda)

Este comando muestra un cuadro de diálogo que le informa del nombre de la aplicación donde se encuentra y la versión actual de la misma (*fig. 28*)



Figura 28

Para salir presione la tecla Esc.

Bloque III. Cómo seleccionar palabras en la Base de Datos

Cómo seleccionar palabras de la Base de Datos

Para seleccionar palabras de la Base de Datos siga los siguientes pasos:

1. Sitúese sobre el menú **Selección**.

2. Seleccione el comando "Buscar palabras".

Aparecerá el cuadro de diálogo de "Buscar palabras" (fig. 12).

3. Sitúese sobre el campo "Buscar palabra". Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras. Escriba la palabra directamente en el campo de texto. Para ello, pulse sobre el campo de texto, escriba la palabra que quiera buscar y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *s: encontrará todas las palabras acabadas en s.

mono: encontrará sólo la palabra "mono".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

4. Una vez establecido el criterio de búsqueda, sitúese sobre la caja de Buscar. Para ello, presione la tecla "B" de Buscar o pulse directamente sobre la caja Buscar.

Basesil mostrará un mensaje con el número de palabras encontradas.

5. Para ver las palabras que ha encontrado, presione la tecla "V" de Ver o pulse directamente sobre la caja Ver. Aparecerá el cuadro de diálogo "Ver palabras seleccionadas" (fig. 13), con la palabra o palabras encontradas, sin sus campos gráficos ni sus características.

6. Para ver las palabras encontradas con su campo gráfico, si lo tiene, y sus características, presione la tecla "C" o pulse directamente sobre la caja Ver características. Aparecerá un cuadro de diálogo (fig. 14) que muestra palabra por palabra con las características de cada una.

NOTA:

Esta opción será activada (después de haber sido encontradas las palabras) iluminándose la "V" de Ver.

7. Para ordenar alfabéticamente todas las palabras encontradas, presione la tecla "O" de Ordenar o pulse directamente sobre la caja Ordenar.

También puede buscar palabras atendiendo a las *condiciones* de las mismas. Cada opción de búsqueda tiene un *campo de condiciones* asociado, cuyos valores pueden ser los siguientes:

*****: Es indiferente para la búsqueda que se cumpla o no la condición.

s: Se tiene que cumplir la condición para la búsqueda.

n: No se tiene que cumplir la condición para la búsqueda.

Para ello, siga los siguientes pasos:

1. Desde la ventana Sílabas (*fig. 12*), situada en la parte izquierda del cuadro de diálogo, puede establecer las condiciones de búsqueda. Éstas pueden ser las siguientes:

— *Según el número de sílabas:*

Escriba en el campo numérico "Número de sílabas" el número de sílabas que quiere que tengan las palabras a buscar, admitiendo sólo números del 1 al 9, ambos incluidos.

NOTA:

Tenga en cuenta que al escribir en el campo Número de sílabas, su campo de condiciones asociado tomará valor SÍ o NO. Si quiere que sea indiferente, borre todo lo escrito en el campo Número de sílabas.

— *Según la posición de la sílaba:*

Permite buscar palabras dependiendo de la posición de una sílaba, escribiéndola en el campo Inicial, Media o Final.

NOTA:

Tenga en cuenta que al escribir en el campo Inicial, Media o Final, su campo de condiciones asociado tomará valor SÍ o NO. Si quiere que sea indiferente, borre todo lo escrito en el campo correspondiente.

— *Según el tipo de sílaba:*

Permite seleccionar en los distintos campos de condiciones el tipo o tipos de sílaba que quiere que contengan las palabras a buscar.

— *Según los diptongos:*

Permite seleccionar, mediante el campo de condiciones asociado a diptongos, todas aquellas palabras que contengan algún diptongo, que no lo tengan, o indiferentemente que lo tengan o no.

2. Una vez establecidas las condiciones de búsqueda, sitúese sobre la caja de Buscar. Para ello, presione la tecla "B" de Buscar o pulse directamente sobre la caja Buscar.

Basesil mostrará un mensaje con el número de palabras encontradas.

Para abandonar el cuadro de diálogo, presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Bloque IV. Cómo crear una serie

Cómo crear una serie

Para crear una serie de palabras, siga los siguientes pasos:

1. Sitúese sobre el menú **Series**.
2. Seleccione el comando "Nueva serie".

Aparecerá el cuadro de diálogo "Editar series de palabras" (fig. 21).

Para crear una serie puede hacerlo de las siguientes formas:

1. Desde el campo "Introduce palabra" (palabra por palabra) del cuadro de diálogo **Editar palabras seleccionadas** (fig. 21).

Sitúese sobre el campo "Introduce palabra". Este campo permite introducir una palabra de la Base de Datos a la serie actual. Para ello, presione la tecla "P" o pulse sobre el campo Introduce palabra. Escriba la palabra que quiera introducir a la serie y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar. En ese momento aparecerá en la ventana la palabra que acaba de introducir, y si ésta tiene icono, éste aparecerá en el cuadro del campo gráfico.

Si quiere inicializar el campo Introduce palabra, presione la tecla "P" o pulse sobre el campo de texto.

Repita la operación tantas veces como palabras quiera introducir.

NOTA:

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

En ese momento **ya tiene una serie de palabras**, pero ésta no tiene nombre. Como puede observar, el nombre que el programa le da es "Sin título". Para grabar la serie y ponerle nombre presione la letra "G" o pulse directamente sobre la caja Guardar.

— **Guardar:**

Esta opción permite grabar la serie en la unidad de disco.

NOTA:

Si la serie no tiene nombre, aparece el cuadro de diálogo "Guardar serie como". Consulte el comando **Guardar como**, para dar nombre a la serie.

2. Desde el campo "Introduce palabra" (grupos de palabras) del cuadro de diálogo Editar palabras seleccionadas (fig. 21).

El campo "Introduce palabra" permite también buscar *grupos de palabras* de la Base de Datos, para luego seleccionar de todas ellas las que quiera introducir en la serie.

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *z: encontrará todas las palabras acabadas en "z".

rana: encontrará sólo la palabra "rana".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

Una vez encontrado el grupo de palabras, aparecerá el cuadro de diálogo "Exportar palabras a una serie", que es el mismo que el de la opción "Coger seleccionadas" (fig. 22).

3. Desde la opción "Coger seleccionadas" del cuadro de diálogo Editar palabras seleccionadas (fig. 21).

Coger seleccionadas:

Esta opción permite introducir palabras seleccionadas de la Base de Datos en la serie actual. Para ello, presione la tecla "C" o pulse sobre la caja Coger seleccionadas. Aparecerá el cuadro de diálogo "Exportar palabras a una serie" (fig. 22).

Este cuadro de diálogo permite seleccionar, de las palabras anteriormente seleccionadas:

— **Todas:** Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.

— **Ninguna:** Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

— **Una a una:** Las palabras seleccionadas tomarán color naranja. Si pulsa sobre una de ellas de nuevo, ésta cambiará a color gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Seguidamente, después de seleccionar las palabras que quiere introducir en la serie actual, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Aceptar, y éstas entrarán a formar parte de la serie. Presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Ignorar si la selección realizada no le interesa.

En ese momento **ya tiene una serie de palabras**, pero ésta no tiene nombre. Como puede observar el nombre que el programa le da es "sin título". Para grabar la serie y ponerle nombre, presione la letra "G" o pulse directamente sobre la caja Guardar.

4. Desde la opción "Buscar palabras" del cuadro de diálogo Editar palabras seleccionadas (fig. 21).

Sitúese sobre la caja "Buscar palabras". Presione la tecla "B" de Buscar o pulse directamente sobre la caja Buscar. Aparecerá el cuadro de diálogo de "Buscar palabras" (fig. 12), en el que podrá esta-

blecer el criterio que desee de búsqueda de las palabras. Esta búsqueda puede hacerla de la siguiente forma:

— Sitúese sobre el campo “Buscar palabra”. Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras. Escriba la palabra directamente en el campo de texto. Para ello, pulse sobre el campo de texto, escriba la palabra que quiera buscar y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín “*” y “?”.

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *s: encontrará todas las palabras acabadas en s.

mono: encontrará sólo la palabra “mono”.

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

Una vez establecido el criterio de búsqueda, sitúese sobre la caja de Buscar. Para ello, presione la tecla “B” de Buscar o pulse directamente sobre la caja Buscar.

También puede buscar palabras atendiendo a las *condiciones* de las mismas. Cada opción de búsqueda tiene un *campo de condiciones* asociado, cuyos valores pueden ser los siguientes:

*: Es indiferente para la búsqueda que se cumpla o no la condición.

s: Se tiene que cumplir la condición para la búsqueda.

n: No se tiene que cumplir la condición para la búsqueda.

Para ello, siga los siguientes pasos:

— Desde la ventana Sílabas (*fig. 12*), situada en la parte izquierda del cuadro de diálogo, puede establecer las condiciones de búsqueda. Éstas pueden ser las siguientes:

— *Según el número de sílabas:*

Escriba en el campo numérico “Número de sílabas” el número de sílabas que quiere que tengan las palabras a buscar, admitiendo sólo números del 1 al 9, ambos incluidos.

NOTA:

Tenga en cuenta que al escribir en el campo Número de sílabas, su campo de condiciones asociado tomará valor SÍ o NO. Si quiere que sea indiferente, borre todo lo escrito en el campo número de sílabas.

— *Según la posición de la sílaba:*

Permite buscar palabras dependiendo de la posición de una sílaba, escribiéndola en el campo Inicial, Media o Final.

NOTA:

Tenga en cuenta que al escribir en el campo Inicial, Media o Final, su campo de condiciones asociado tomará valor SÍ o NO. Si quiere que sea indiferente, borre todo lo escrito en el campo correspondiente.

— *Según el tipo de sílaba:*

Permite seleccionar en los distintos campos de condiciones el tipo o tipos de sílaba que quiere que contengan las palabras a buscar.

— *Ventana Diptongos:*

Permite seleccionar, mediante el campo de condiciones asociado a diptongos, todas aquellas palabras que contengan algún diptongo, que no lo tengan, o indiferentemente que lo tengan o no.

Una vez establecidas las condiciones de búsqueda, sitúese sobre la caja de Buscar. Para ello, presione la tecla "B" de Buscar o pulse directamente sobre la caja Buscar.

En ese momento **ya tiene una serie de palabras**, pero ésta no tiene nombre. Como puede observar, el nombre que el programa le da es "Sin título". Para grabar la serie y ponerle nombre presione la letra "G" o pulse directamente sobre la caja Guardar.

Presione la tecla "S" de Salir para abandonar el cuadro de diálogo "Buscar palabras". Aparecerá el cuadro de diálogo "Exportar palabras a una serie", que es el mismo que el de la opción "*Coger seleccionadas*" (fig. 22).

Este cuadro de diálogo permite seleccionar las palabras que se quieren exportar a una serie.

— *Todas:* Presionando la tecla "T" se exportan todas las palabras.

— *Ninguna:* Presionando la tecla "N" no se exportan palabras.

Después de seleccionar las palabras que se quieren exportar a una serie, presione la tecla "G" de Guardar para guardar la serie.

Seguidamente, después de seleccionar las palabras que se quieren exportar a una serie, presione la tecla "G" de Guardar para guardar la serie.

En ese momento ya tiene una serie de palabras, pero ésta no tiene nombre. Como puede observar, el nombre que el programa le da es "Sin título". Para grabar la serie y ponerle nombre presione la letra "G" o pulse directamente sobre la caja Guardar.

4. Desde la opción "Buscar palabras" del cuadro de diálogo "Buscar palabras seleccionadas" (fig. 21).

Bloque V. Cómo crear una práctica

Cómo crear una práctica

Para crear una práctica, siga los siguientes pasos:

1. Sitúese sobre el menú **Configurar**.

2. Seleccione el comando "Nueva práctica".

Aparecerá el cuadro de diálogo "Primera serie de la práctica", pidiéndole que seleccione la primera serie con la que va a configurar la práctica. Consulte el comando **Abrir** para seleccionar la serie.

3. Seleccione el nombre de la serie y presione Aceptar.

Aparecerá el cuadro de diálogo "Editar práctica" (fig. x).

4. Configure la práctica atendiendo a las opciones y variables que aparecen en el cuadro de diálogo:

— **Cuadro Nombre de la práctica:**

Este cuadro muestra el nombre de la práctica actual.

— **Cuadro Nombre de la serie:**

Este cuadro muestra el nombre de la serie actual.

— **Ventana Palabras clave:**

Esta ventana permite seleccionar y ver las palabras clave.

— **Cuadro Campo gráfico de las palabras clave:**

Este cuadro permite ver el campo gráfico de las palabras clave.

— **Campo Nombre de las palabras clave:**

Este campo permite seleccionar palabras clave de la Base de Datos. Para ello, presione la tecla "P" o pulse sobre el campo de texto. Escriba la palabra y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

Si la práctica tiene más de una palabra clave, éstas se pueden ver presionando las teclas del cursor (arriba/abajo) o pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo).

NOTA:

La palabra clave será, por defecto, la primera palabra de la serie.

— **Ventana Variables de las palabras clave:**

Esta ventana permite configurar la variable que afecta a la palabra clave. Esta variable es:

- *Campo Sílabas seleccionada de la palabra clave:*

Este campo permite seleccionar la sílaba a trabajar de la palabra clave. Para ello, presione la tecla "L" o pulse sobre el campo de texto. Seleccione la sílaba con las teclas del cursor (izquierda/derecha) o con el movimiento del ratón (izquierda/derecha). Una vez seleccionada la sílaba, presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

NOTA:

La sílaba seleccionada a trabajar será, por defecto, la sílaba inicial de la palabra clave.

— **Ventana Variables de la serie:**

Esta ventana permite configurar las variables que afectan a las palabras de la serie. Estas variables son:

- *Campo numérico Número de sílabas:*

Este campo permite definir el número de sílabas a trabajar. Para ello, presione la tecla "N" o pulse sobre el campo de texto. Escriba el número de sílabas y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar. Este campo sólo admite números del 1 al 9, ambos incluidos.

NOTA:

El número de sílabas a trabajar será, por defecto, igual al **mayor número de palabras** de la serie con el **mismo número de sílabas**.

- *Campo Texto de búsqueda:*

Este campo permite definir el nombre de las palabras a buscar. Para ello, presione la tecla "B" o pulse sobre el campo de texto. Escriba el nombre y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

NOTA:

El nombre de las palabras a buscar será, por defecto, "no definido", mientras que el número de nombres de palabras a buscar dependerá de las palabras de la serie.

- *Campo Tiempo de continuación de respuesta:*

Este campo permite definir el tiempo, en segundos, que tendrá el alumno para continuar la respuesta. Para ello, presione la tecla "T" o pulse sobre el campo Tiempo de continuación de respuesta. Escriba el número de segundos y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar. Este campo sólo admite números del 1 al 99, ambos incluidos.

NOTA:

El tiempo de continuación de respuesta será, por defecto, de cuatro segundos.

- **Campo Tiempo de respuesta:**

Este campo permite definir el tiempo, en segundos, que tendrá el alumno para responder. Para ello, presione la tecla "R" o pulse sobre el campo Tiempo de respuesta. Escriba el número de segundos y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar. Este campo sólo admite números del 1 al 99, ambos incluidos.

NOTA:

El tiempo de respuesta será, por defecto, de cuatro segundos.

En cualquier momento durante la configuración de la práctica puede acceder a la opción "**Ayuda a la configuración**".

Esta opción especificará los parámetros necesarios que tendrá que configurar para cada una de las aplicaciones del alumno. Para ello, presione la tecla "Y" o pulse directamente sobre la caja Ayuda a la configuración.

- **Elegir palabras clave:**

Esta opción permite elegir palabras clave de las palabras de la serie actual. Para ello, presione la tecla "E" o pulse sobre la caja Elegir palabras clave. Aparecerá el cuadro de diálogo "Elegir palabras clave". Este cuadro de diálogo muestra todas las palabras de la serie actual, de las que permite seleccionar:

Todas: Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.

Ninguna: Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana seleccionará, una por una, todas aquellas que elija.

Las palabras seleccionadas tomarán color naranja. Si pulsa sobre una de ellas de nuevo, ésta cambiará a color gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Seguidamente, después de seleccionar las palabras que quiere que sean clave en la serie actual, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Aceptar. Éstas serán palabras clave de la serie. Presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Ignorar si la selección realizada no le interesa.

Puede ver todas las palabras mediante las teclas del cursor (arriba/abajo). También puede utilizar los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*, o el control de movimiento de cuadro de lista, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo), o pulsando directamente sobre la caja control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

- **Quitar palabras clave:**

Esta opción permite quitar palabras clave de la serie actual. Para ello, presione la tecla "Q" o pulse sobre la caja Quitar palabras clave. Aparecerá el cuadro de diálogo "Suprimir palabras

clave". Este cuadro de diálogo muestra todas las palabras clave de la serie actual, de las que permite seleccionar:

Todas: Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.

Ninguna: Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana seleccionará, una por una, todas aquellas que elija. Las palabras seleccionadas tomarán color naranja. Si pulsa sobre una de ellas de nuevo, ésta cambiará a color gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Seguidamente, después de seleccionar las palabras clave que quiere suprimir en la serie actual, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Aceptar, y éstas dejarán de ser palabras clave de la serie. Presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Ignorar si la selección realizada no le interesa.

Puede ver todas las palabras mediante las teclas del cursor (arriba/abajo). También puede utilizar los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*, o el control de movimiento de cuadro de lista, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo), o pulsando directamente sobre la caja control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Añadir serie:**

Esta opción permite añadir una serie a la práctica actual. Para ello, presione la tecla "Ñ" o pulse sobre la caja Añadir serie. Aparecerá el cuadro de diálogo "Introduzca la nueva serie". Consulte el comando **Abrir**, para cargar la nueva serie.

— **Suprimir serie:**

Esta opción permite suprimir una serie de la práctica. Para ello, presione la tecla "M" o pulse directamente sobre la caja Suprimir. Se suprimirá de la práctica la serie actual.

— **Serie - :**

Esta opción permite ver la serie anterior a la actual. Para ello, presione la tecla "-" o pulse sobre la caja Serie -. Esta opción estará activada siempre y cuando la práctica esté compuesta por más de una serie.

— **Serie + :**

Esta opción permite ver la serie siguiente a la actual. Para ello, presione la tecla "+" o pulse sobre la caja Serie +. Esta opción estará activada siempre y cuando la práctica esté compuesta por más de una serie.

Después de haber configurado las opciones y variables necesarias para la práctica, ya tiene creada una práctica, pero ésta no tiene nombre. Para ello, presione la opción **Guardar**.

Esta opción permite grabar la práctica que acaba de configurar en la unidad de disco. Para ello, presione la tecla "G" o pulse sobre la caja Guardar.

NOTA:

Si la práctica no tiene nombre, aparecerá el cuadro de diálogo "Guardar práctica como". Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la práctica con un nombre.

Una vez creada la práctica, puede grabarla con el formato de la actividad del alumno. Este formato funcionará independientemente de la Base de Datos, puesto que contiene toda la información necesaria para poder funcionar sin la presencia de la Base de Datos, y es el que se utilizará en las aplicaciones del alumno. Para ello, presione sobre la opción **Guardar actividad**.

Aparecerá un mensaje preguntando si quiere guardar la actividad con el mismo nombre que tiene la práctica. Si elige **SÍ**, grabará la actividad con el nombre de la práctica. Si elige **NO**, aparecerá el cuadro de diálogo "Guardar actividad como". Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la actividad con otro nombre.

Si la práctica no tiene nombre, aparecerá el cuadro de diálogo "Guardar actividad como". Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la actividad con un nombre.

Para abandonar el cuadro de diálogo, presione la tecla "S" o pulse directamente sobre la caja **Salir**. Si ha realizado algún cambio en la práctica, aparecerá un mensaje preguntando si quiere guardar los cambios, con tres opciones:

- **Sí:** Permite grabar la práctica con sus cambios en la unidad de disco. Para ello, presione la tecla "S" o pulse sobre la caja Sí.

NOTA:

Si la práctica no tiene nombre, aparecerá el cuadro de diálogo "Guardar práctica como". Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la práctica con un nombre.

- **No:** Permite salir del comando sin guardar ningún cambio. Para ello, presione la tecla "N" o pulse sobre la caja No.
- **Cancelar:** Permite volver al cuadro de diálogo "Editar práctica". Para ello, presione la tecla "C" o pulse sobre la caja Cancelar.

NOTA:

Si está configurando una actividad para un programa determinado del alumno y quiere que al arrancar este programa cargue automáticamente la actividad que está configurando, debe llamar a la actividad con el **mismo nombre** que el programa del alumno.

Ej.: Si está configurando una actividad para el programa del alumno "Pesca", llame a la actividad "**pesca.acs**". Al ejecutar el programa Pesca, éste cargará automáticamente la actividad "**pesca.acs**".

Para cargar el programa del alumno con la actividad que usted quiera, escriba lo siguiente:

rompe -(nombre de la actividad) Se cargará la actividad que escriba. Escriba sólo la información, no los paréntesis. Si no escribe **-I** cargará una actividad por defecto.

Bloque I: Teclas de control de menú

Tecla	Función
Alt+S	Despliega el menú Sistema.
A	Ejecuta el comando Abrir.
G	Ejecuta el comando Guardar como.
F	Ejecuta el comando Ficheros.
D	Ejecuta el comando Des.
1	Ejecuta el comando Búsqueda.
2	Ejecuta el comando Evaluación.
3	Ejecuta el comando Ferie.
4	Ejecuta el comando Épocas.
T	Ejecuta el comando Terminar.
Alt+G	Despliega el menú Gestión.
A	Ejecuta el comando Añadir palabras.
S	Ejecuta el comando Suprimir palabras.
R	Ejecuta el comando Recuperar palabras.
M	Ejecuta el comando Modificar palabras.
C	Ejecuta el comando Actualizar índices.
Alt+E	Despliega el menú Selección.
B	Ejecuta el comando Buscar palabras.
V	Ejecuta el comando Ver palabras.
C	Ejecuta el comando Ver características.

Sección III

Programa de la Base de Datos del fonema y programa configurador de las actividades del alumno

Si tiene alguna duda sobre cómo utilizar Basafon, presione la tecla F1 ahora, o en cualquier momento durante la ejecución de Basafon.

Bloque I: Teclas de control de menú

<u>Tecla</u>	<u>Función</u>
Alt+S	Despliega el menú Sistema .
A	Ejecuta el comando Abrir.
G	Ejecuta el comando Guardar como.
F	Ejecuta el comando Ficheros.
D	Ejecuta el comando Dos.
1	Ejecuta el comando Basesil.
2	Ejecuta el comando Evaluación.
3	Ejecuta el comando Feria.
4	Ejecuta el comando Épocas.
T	Ejecuta el comando Terminar.
Alt+G	Despliega el menú Gestión .
A	Ejecuta el comando Añadir palabras.
S	Ejecuta el comando Suprimir palabras.
R	Ejecuta el comando Recuperar palabras.
M	Ejecuta el comando Modificar palabras.
C	Ejecuta el comando Actualizar índices.
Alt+E	Despliega el menú Selección .
B	Ejecuta el comando Buscar palabras.
V	Ejecuta el comando Ver palabras.
C	Ejecuta el comando Ver características.
O	Ejecuta el comando Ordenar palabras.
I	Ejecuta el comando Información.

Si tiene alguna duda sobre cómo utilizar Basefon, presione la tecla F1 ahora, o en cualquier momento durante la ejecución de Basefon.

Alt+R	Despliega el menú Series .
N	Ejecuta el comando Nueva serie.
E	Ejecuta el comando Editar serie.
M	Ejecuta el comando Mezclar series.
I	Ejecuta el comando Información.
Alt+C	Despliega el menú Configurar .
N	Ejecuta el comando Nueva práctica.
E	Ejecuta el comando Editar práctica.
I	Ejecuta el comando Información.
Alt+A	Despliega el menú Ayuda .
I	Ejecuta el comando Índice de la ayuda.
U	Ejecuta el comando Uso de la ayuda.
V	Ejecuta el comando Versión.
F3	Ejecuta directamente el comando Abrir.
F4	Ejecuta directamente el comando Guardar como.
F2	Ejecuta directamente el comando Ficheros.
Ctrl+D	Ejecuta directamente el comando Dos.
Ctrl+1	Ejecuta directamente el comando Basesil.
Alt+X	Ejecuta directamente el comando Terminar.
F5	Ejecuta directamente el comando Buscar palabras.
F6	Ejecuta directamente el comando Ver palabras.
F7	Ejecuta directamente el comando Ver características.
F8	Ejecuta directamente el comando Información.
Ctrl+S	Ejecuta directamente el comando Editar serie.
Ctrl+P	Ejecuta directamente el comando Edita Práctica.
F1	Ejecuta directamente el comando Índice de la ayuda.

Bloque II: Comandos de la barra de menú

Comandos del menú Sistema

La figura 1 ilustra las opciones incorporadas en el menú Gestión:

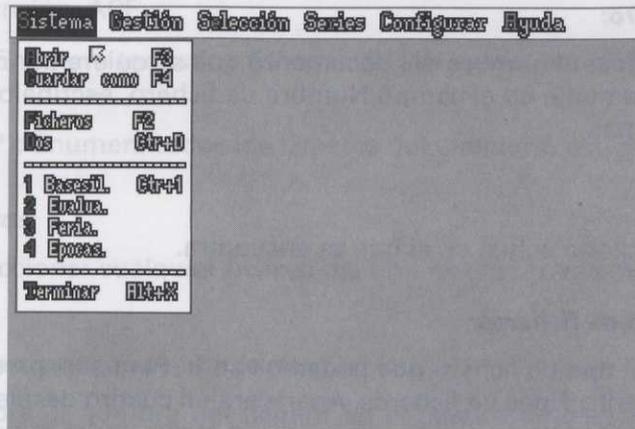


Figura 1

Comando Abrir (menú Sistema)

Este comando permite abrir un documento de la aplicación (fig. 2).

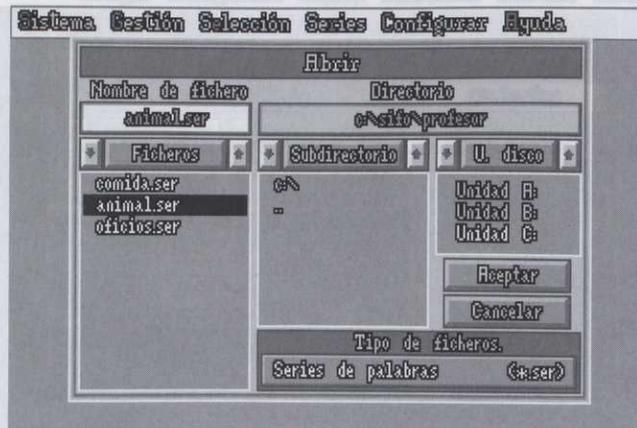


Figura 2

Métodos abreviados

Teclado: F3

Opciones del cuadro de diálogo:— **Campo Nombre de fichero:**

Este campo permite especificar el nombre del documento que se quiere abrir. Para ello, presione la tecla "N" de Nombre o pulse directamente en el campo Nombre de fichero, escríbalo y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar.

— **Cuadro Directorio:**

Este cuadro muestra el directorio actual en el que se encuentra.

— **Cuadro desplegable Tipo de ficheros:**

Este cuadro permite elegir el tipo de fichero que podemos abrir. Para ello, presione la tecla "T" de Tipos o pulse directamente sobre el cuadro Tipos de ficheros. Aparecerá un cuadro desplegable (fig. 3), mostrando los tipos de ficheros y su extensión, con un cursor de selección con el que podrá moverse por el cuadro utilizando las flechas (arriba/abajo) o el movimiento de ratón (arriba/abajo). El cuadro Tipos de ficheros muestra también los nombres de los tipos de ficheros y su extensión, según la posición del cursor de selección.

Una vez elegido el tipo de fichero, presione la tecla Intro. De esta forma quedarán seleccionados en el campo Nombre de fichero todos los ficheros del tipo elegido.

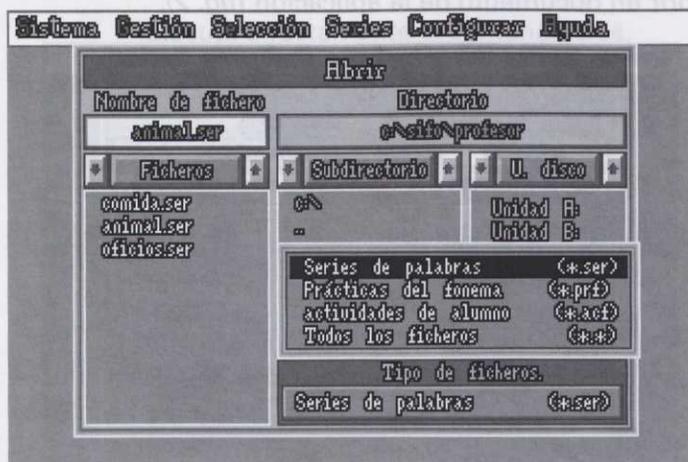


Figura 3

Tipos de ficheros

- *Series de palabras* (*.ser): Enumera todas las series del directorio actual que hayan sido guardadas con la extensión .SER.
- *Prácticas del fonema* (*.prf): Enumera todas las prácticas del directorio actual que hayan sido guardadas con la extensión .PRF.
- *Actividades del alumno* (*.acf): Enumera todas las actividades del directorio actual que hayan sido guardadas con la extensión .ACF.
- *Ficheros pcx* (*.pcx): Enumera todos los ficheros del directorio actual que hayan sido guardados con la extensión .PCX.
- *Todos los ficheros* (*.*) : Enumera todos los ficheros del directorio actual.
- **Cuadro de lista Ficheros:**

Este cuadro permite seleccionar cualquier fichero del tipo elegido previamente en el cuadro desplegable "Tipos de ficheros".

Para seleccionar un fichero, puede hacerlo de dos formas:

- Sitúe el cursor sobre el nombre del fichero en el cuadro de lista Ficheros y presione Intro o el botón izquierdo del ratón. El fichero quedará seleccionado en el campo Nombre de fichero.
- Presione la tecla "F" de Ficheros o pulse directamente sobre la caja Ficheros. Aparecerá un cursor de selección con el que podrá moverse por la ventana utilizando las teclas (arriba/abajo) o el movimiento del ratón (arriba/abajo). Para ver todos los ficheros, pulse sobre las cajas de (flecha arriba/abajo) situadas a ambos lados del cuadro. También puede hacer uso de las *teclas de movimiento*.

Una vez encontrado el fichero, presione Intro o el botón izquierdo del ratón; el fichero quedará seleccionado en el campo de Nombre de fichero.

— Cuadro de lista Subdirectorios:

Este cuadro permite seleccionar un subdirectorio.

Para seleccionar un subdirectorio, puede hacerlo de dos formas:

- Sitúe el cursor sobre el nombre del subdirectorio en el cuadro de lista de Subdirectorios y presione Intro o el botón izquierdo del ratón. El subdirectorio quedará seleccionado en el cuadro Directorio.
- Presione la tecla "S" de Subdirectorio o pulse directamente sobre la caja Subdirectorio. Aparecerá un cursor de selección con el que podrá moverse por el cuadro de lista de Subdirectorios utilizando las teclas (arriba/abajo) o el movimiento de ratón (arriba/abajo). Para ver todos los subdirectorios, pulse sobre las cajas (flecha arriba/abajo) situadas a ambos lados del cuadro. También puede hacer uso de las *teclas de movimiento*.

Una vez encontrado el subdirectorio, presione Intro o el botón izquierdo del ratón. El subdirectorio quedará seleccionado en el cuadro Directorio.

— **Cuadro de lista Unidad de disco:**

Este cuadro permite seleccionar una unidad de disco.

Para seleccionar la unidad de disco, puede hacerlo de dos formas:

- Sitúe el cursor sobre la unidad de disco en el cuadro de Unidad de disco y presione Intro o el botón izquierdo del ratón. La unidad de disco se iluminará, quedando seleccionada.
- Presione la tecla "U" de Unidad de disco o pulse directamente sobre la caja Unidad de disco. Aparecerá un cursor de selección con el que podrá moverse por el cuadro Unidad de disco utilizando las flechas (arriba/abajo) o el movimiento del ratón (arriba/abajo). Para ver todas las unidades de disco, pulse sobre las cajas de (flecha arriba/abajo), situadas a ambos lados del cuadro. También puede hacer uso de las *teclas de movimiento*.

Una vez elegida la unidad de disco, presione Intro o el botón izquierdo del ratón. La unidad elegida se iluminará, quedando seleccionada.

— **Aceptar:**

Esta opción confirma la apertura del fichero seleccionado en el campo Nombre de fichero. Para ello, presione la tecla "A" de Aceptar o pulse directamente sobre la caja Aceptar.

— **Cancelar:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo ignorando cualquier selección. Para ello, presione la tecla "C" de Cancelar o pulse directamente sobre la caja Cancelar.

Comando Guardar como (menú Sistema)

Este comando permite guardar documentos de la aplicación que tenga abiertos.

Métodos abreviados

Teclado: F4

Opciones del cuadro de diálogo

Respecto a las funciones que permite este cuadro de diálogo, consulte la explicación del comando Abrir, menú Sistema.

Tipos de ficheros

- *Series de palabras* (*.ser): Enumera todas las series del directorio actual que hayan sido guardadas con la extensión .SER.
- *Prácticas del fonema* (*.prf): Enumera todas las prácticas del directorio actual que hayan sido guardadas con la extensión .PRF.
- *Actividades del alumno* (*.acf): Enumera todas las actividades del directorio actual que hayan sido guardadas con la extensión .ACF.

Comando Ficheros (menú Sistema):

Métodos abreviados

- Teclado: F2

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 4)

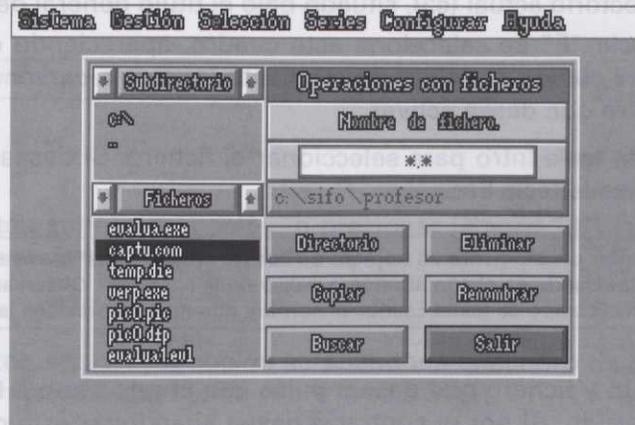


Figura 4

— Cuadro de lista de Subdirectorios:

Este cuadro, situado a la derecha del cuadro de diálogo, permite seleccionar el subdirectorio activo. El carácter '.' en este cuadro representa al *subdirectorio actual* y los dos caracteres '..' representan al *directorio padre* (el directorio anterior en la estructura del árbol de directorios). Para utilizar este cuadro:

Ratón: Puede pulsar sobre la *flecha hacia abajo* situada a la izquierda del título del cuadro, con lo cual el contenido de éste se desplazará una línea hacia abajo. Análogamente, si pulsa en la *flecha hacia arriba*, el

contenido del cuadro se desplazará una línea hacia arriba. También puede utilizar el movimiento del ratón (arriba/abajo) para desplazar el cursor de selección. Si pulsa en alguna de las líneas contenidas dentro del cuadro, el nombre que aparece en la línea se convertirá en el directorio activo, apareciendo su nombre en el campo de directorio actual (c:\), situado en el centro del cuadro de diálogo.

Teclado: Presionando la tecla "I" se selecciona este cuadro, apareciendo en su interior una barra horizontal de color azul, que de ahora en adelante denominaremos *cursor de selección*. Puede desplazar el cursor de selección mediante las teclas *cursor arriba* y *cursor abajo* hasta situarse en el nombre del directorio que desee activar. También puede hacer uso de las *teclas de movimiento*.

Una vez situado, presione la tecla Intro para activar el directorio. Si desea abandonar este cuadro sin cambiar el directorio activo, pulse la tecla Esc.

— **Cuadro de lista de Ficheros:**

Este cuadro, situado en la parte inferior izquierda del cuadro de diálogo, permite seleccionar un nombre de fichero. Para utilizar este cuadro:

Ratón: Puede pulsar sobre la *flecha hacia abajo* situada a la izquierda del título del cuadro, con lo cual el contenido de éste se desplazará una línea hacia abajo. Análogamente, si pulsa sobre la *flecha hacia arriba*, el contenido del cuadro se desplazará una línea hacia arriba. Si pulsa en alguna de las líneas contenidas dentro del cuadro, el nombre que aparece en la línea se convertirá en el fichero seleccionado, apareciendo su nombre en el campo de directorio actual (c:\), situado bajo el título general de la ventana.

Teclado: Presionando la tecla "F" se selecciona este cuadro, apareciendo en su interior un cursor de selección. Puede desplazar este cursor de selección mediante las teclas *cursor arriba* y *cursor abajo*, hasta situarse en el nombre del fichero que desee activar.

Una vez situado, presione la tecla Intro para seleccionar el fichero. Si desea abandonar este cuadro sin seleccionar ningún fichero, pulse la tecla Esc.

NOTA:

Si lo desea, puede escribir directamente un nombre de fichero en el campo Nombre de fichero. Para ello, seleccione dicho cuadro de texto pulsando en él con el ratón o pulsando la tecla "N". Observará un cursor de texto (línea horizontal parpadeante) en el campo de texto. Escriba el nombre que desee y presione la tecla Intro.

Una vez elegido el directorio y fichero que desee, pulse con el ratón sobre la opción Buscar (o pulse la tecla B) para confirmar su elección. Si por el contrario desea abandonar este cuadro de diálogo sin hacer elección alguna, pulse con el ratón en el botón Salir (o pulse la tecla S).

Este cuadro de diálogo presenta otras seis opciones que le permiten manipular ficheros de disco sin necesidad de abandonar el programa y salir al sistema operativo. Estas opciones son: Directorio, Eliminar, Copiar, Renombrar, Buscar y Salir.

— **Directorio:**

Al pulsar con el ratón sobre esta opción (o presionar la tecla "D") aparecerán en la ventana de *Ficheros* todos aquellos ficheros cuya extensión sea la misma que la del nombre que se muestre en ese momento en el campo Nombre de fichero.

— **Eliminar:**

Al pulsar con el ratón sobre esta opción (o presionar la tecla "E") se eliminará el fichero cuyo nombre coincida con el que se muestre en ese momento en el campo Nombre de fichero.

NOTA:

El programa mostrará un cuadro de diálogo antes de eliminar el fichero pidiendo que se confirme la petición de borrado del fichero.

— **Copiar:**

Al pulsar con el ratón sobre esta opción (o presionar la tecla "C") se copiará el fichero cuyo nombre coincida con el que se muestre en ese momento en el campo Nombre de fichero.

NOTA:

El programa mostrará un nuevo cuadro de diálogo solicitando que introduzca un nombre para el fichero nuevo.

— **Renombrar:**

Al pulsar con el ratón sobre esta opción (o presionar la tecla "R") se cambiará el nombre del fichero cuyo nombre coincida con el que se muestre en ese momento en el campo Nombre de fichero.

NOTA:

El programa mostrará un nuevo cuadro de diálogo solicitando que introduzca un nuevo nombre para el fichero.

— **Buscar:**

Al pulsar con el ratón sobre esta opción, o presionar la letra "B", la aplicación buscará el fichero seleccionado desde el directorio actual hacia abajo.

— **Salir:**

Al pulsar con el ratón sobre esta opción se abandona el cuadro de diálogo. Para ello, presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Dos (menú Sistema)

Este comando permite salir al sistema operativo.

Métodos abreviados

Teclado: CTR + D

Comando Basesil (menú Sistema)

Este comando ejecuta el programa gestor de la base de datos de la sílaba "Basesil".

Una vez seleccionado le preguntará si quiere abandonar o no la aplicación. Si elige SÍ, saldrá de la aplicación; si elige NO, la orden será cancelada.

Métodos abreviados

Teclado: CTR + 1

Comando Evaluación (menú Sistema)

Este comando ejecuta el programa de evaluación del alumno.

Una vez seleccionado, le preguntará si quiere abandonar o no la aplicación. Si elige SÍ, saldrá de la aplicación; si elige NO, la orden será cancelada.

Comando Feria (menú Sistema)

Este comando ejecuta el programa de entrada a las prácticas de la sílaba.

Comando Épocas (menú Sistema)

Este comando ejecuta el programa de entrada a las prácticas del fonema.

Comando Terminar (menú Sistema)

Este comando permite salir al sistema operativo.

Una vez seleccionado le preguntará si quiere abandonar o no la aplicación. Si elige SÍ, saldrá al sistema operativo; si elige NO, la orden será cancelada.

Asegúrese de haber grabado antes de abandonar la aplicación.

Métodos abreviados

Teclado: ALT + X

Comandos del menú Gestión

La figura 5 ilustra las opciones incorporadas en el menú Gestión:

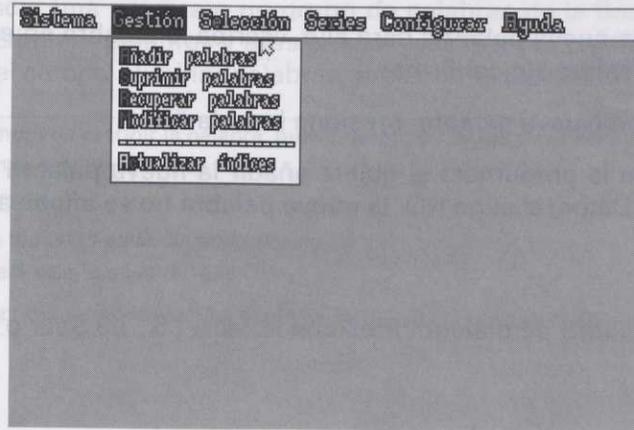


Figura 5

Comando Añadir palabras (menú Gestión)

Este comando permite añadir a la Base de Datos una nueva palabra con su campo gráfico correspondiente.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 6)

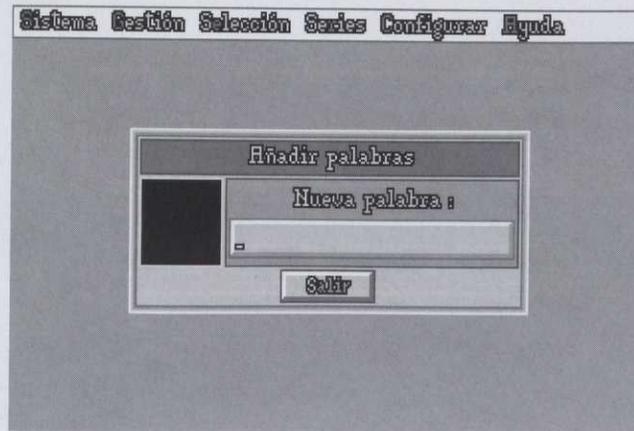


Figura 6

— **Cuadro Campo gráfico:**

Este cuadro permite ver el campo gráfico (icono) correspondiente a la nueva palabra.

— **Campo Nueva palabra:**

Este campo permite crear la nueva palabra; para ello, escriba la palabra en el campo de texto y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar.

Si quiere inicializar el campo Nueva palabra, presione la tecla "N".

Seguidamente la aplicación le preguntará si quiere añadir la nueva palabra a la Base de Datos. Si elige Sí, ésta se añade a la Base de Datos; si elige NO, la nueva palabra no se añade a la Base de Datos.

— **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Suprimir palabras (menú Gestión)

Este comando permite suprimir palabras de la Base de Datos.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 7)

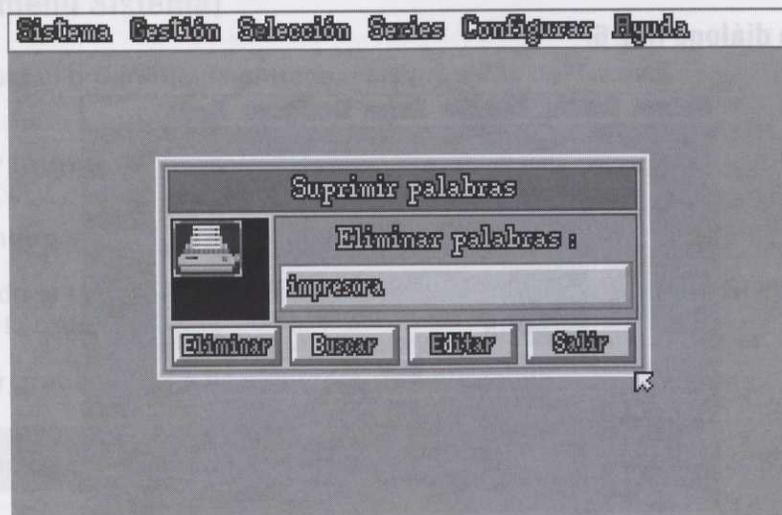


Figura 7

— **Cuadro Campo gráfico:**

Este cuadro le mostrará el campo gráfico (icono) correspondiente a la palabra seleccionada para suprimir.

— **Campo Eliminar palabras:**

Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras de la Base de Datos. Escriba la palabra directamente en el campo Eliminar palabras y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar. Si quiere inicializar el campo Eliminar palabras, presione la tecla "P".

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *d: encontrará todas las palabras acabadas en "d".

papá: encontrará sólo la palabra "papá".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

— **Eliminar:**

Esta opción permite suprimir la palabra seleccionada. Para ello, presione la letra "E" o pulse directamente sobre la caja Eliminar. Aparece un mensaje preguntando si quiere suprimir la palabra seleccionada, con las siguientes opciones:

- *Sí*: Suprime la palabra seleccionada. Para ello, presione la tecla "S" o pulse directamente sobre la caja Sí.
- *No*: No suprime la palabra. Para ello, presione la tecla "N" o pulse directamente sobre la caja No.
- *Sí a todo*: Suprime todas las palabras seleccionadas. Para ello, presione la tecla "T" o pulse directamente sobre la caja Sí a todo.

NOTA:

Si hay más de una palabra seleccionada, el campo Eliminar palabras y la ventana Campo gráfico avanzarán a la siguiente palabra seleccionada, después de elegir Sí o NO.

- *Cancelar*: Sale del cuadro de diálogo del mensaje. Para ello, presione la tecla "T" o pulse directamente sobre la caja Sí a todo.

— **Buscar:**

Esta opción permite buscar palabras aprovechando la búsqueda por medio de la sílaba. Consulte el comando Buscar palabras. Para ello, pulse sobre la caja Buscar o presione la tecla "B".

— **Editar:**

Esta opción muestra el cuadro de diálogo de "selección de palabras". Para ello, presione sobre la tecla "E" o pulse directamente sobre la caja Editar. Este cuadro de diálogo permite seleccionar, de las palabras anteriormente seleccionadas:

- *Todas*: Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.

— *Ninguna*: Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana, seleccionará las que elija.

Las palabras seleccionadas son de color naranja. Si pulsa sobre una de ellas, ésta cambiará de color a gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Puede ver todas las palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar las teclas de movimiento, o el control de movimiento de ventana, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Salir**:

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Para ello, presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Recuperar palabras (menú Gestión)

Este comando permite recuperar palabras previamente suprimidas de la Base de Datos.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 8)



Figura 8

Cuadro Campo gráfico

Este cuadro le mostrará el campo gráfico (icono) correspondiente a la palabra seleccionada para recuperar.

Campo Recuperar palabras

Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras suprimidas de la Base de Datos. Para ello, escriba la palabra directamente en el campo Recuperar palabras y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar. Si quiere inicializar el campo Recuperar palabras, presione la tecla "P".

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *: encontrará todas las palabras acabadas en "l".

casa: encontrará sólo la palabra "casa".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

— Recuperar:

Esta opción permite recuperar la palabra seleccionada. Para ello, presione sobre la tecla "R" o pulse directamente sobre la caja Recuperar. Aparece un mensaje preguntando si quiere recuperar la palabra seleccionada, con las siguientes opciones:

- *Sí:* Recupera la palabra seleccionada. Para ello, presione sobre la tecla "S" o pulse directamente sobre la caja Sí.
- *No:* No Recupera la palabra. Para ello, presione sobre la tecla "N" o pulse directamente sobre la caja No.
- *Sí a todo:* Recupera todas las palabras seleccionadas. Para ello, presione sobre la tecla "T" o pulse directamente sobre la caja Sí a todo.
- *Cancelar:* Sale del cuadro de diálogo del mensaje. Para ello, presione sobre la tecla "C" o pulse directamente sobre la caja Cancelar.

NOTA:

Si hay más de una palabra seleccionada, el campo Recuperar palabras y la ventana Campo gráfico avanzarán a la siguiente palabra seleccionada, después de elegir Sí o NO.

— Buscar:

Esta opción permite buscar palabras aprovechando la búsqueda por medio de la sílaba. Consulte el comando Buscar palabras. Para ello, pulse sobre la caja Buscar o presione la tecla "B".

— Editar:

Esta opción muestra el cuadro de diálogo de "selección de palabras". Para ello, presione sobre la tecla "E" o pulse directamente sobre la caja Editar. Este cuadro de diálogo permite seleccionar, de las palabras anteriormente seleccionadas:

- *Todas*: Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.
- *Ninguna*: Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana, seleccionará las que elija.

Las palabras seleccionadas son de color naranja; si pulsa sobre una de ellas, ésta cambiará de color a gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Puede ver todas las palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar las teclas de movimiento, o el control de movimiento de ventana, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

- *Salir*: Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Para ello, presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

— **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo Recuperar palabras.

Comando Modificar palabras (menú Gestión)

Este comando permite modificar palabras de la Base de Datos.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 9)

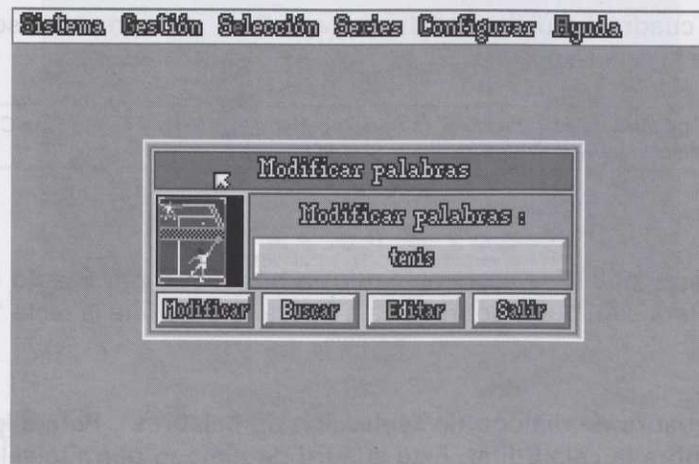


Figura 9

— **Cuadro Campo gráfico:**

Este cuadro mostrará el campo gráfico (icono) correspondiente a la palabra seleccionada para modificar.

— **Campo modificar palabras:**

Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras de la Base de Datos. Para ello, escriba la palabra directamente en el campo Modificar palabras y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar. Si quiere inicializar el campo Modificar palabras, presione la tecla "P".

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *l: encontrará todas las palabras acabadas en "l".

casa: encontrará sólo la palabra "casa".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

— **Modificar:**

Esta opción permite modificar la palabra seleccionada. Para ello, presione sobre la letra "M" o pulse directamente sobre la caja Modificar. Aparece un mensaje preguntando si quiere modificar la palabra seleccionada, con las siguientes opciones:

- **Sí:** Esta opción permite modificar la palabra seleccionada. Para ello, presione sobre la tecla "S" o pulse directamente sobre la caja Sí. Sitúese en el campo Modificar palabras, escriba la palabra modificada y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar.
- **No:** Esta opción no modifica la palabra seleccionada. Para ello, presione sobre la tecla "N" o pulse directamente sobre la caja No.
- **Cancelar:** Esta opción sale del cuadro de diálogo del mensaje. Para ello, presione sobre la tecla "C" o pulse directamente sobre la caja Cancelar.

Finalmente aparece un mensaje preguntando si quiere actualizar la palabra seleccionada en la Base de Datos. Si elige SÍ, la palabra seleccionada se actualizará en la Base de Datos, con las modificaciones realizadas. Si elige NO, las modificaciones realizadas en la palabra no se actualizarán en la Base de Datos.

NOTA:

Si hay más de una palabra seleccionada, el campo Modificar palabras y la ventana Campo gráfico avanzarán a la siguiente palabra seleccionada, después de elegir SÍ o NO.

— **Buscar:**

Esta opción permite buscar palabras aprovechando la búsqueda por medio de la sílaba. Consulte el comando **Buscar palabras**. Para ello, pulse sobre la caja Buscar o presione la tecla "B".

— **Editar:**

Esta opción muestra el cuadro de diálogo de "selección de palabras". Para ello, presione sobre la tecla "E" o pulse directamente sobre la caja Editar. Este cuadro de diálogo permite seleccionar, de las palabras anteriormente seleccionadas:

— **Todas:** Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.

— **Ninguna:** Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana seleccionará las que elija.

Las palabras seleccionadas son de color naranja; si pulsa sobre una de ellas, ésta cambiará de color a gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Puede ver todas las palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar las teclas de movimiento, o el control de movimiento de ventana, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Salir:** Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Para ello, presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

— **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo.

Comando Actualizar índices (menú Gestión)

Este comando permite optimizar la estructura interna de la Base de Datos.

NOTA:

Es recomendable ejecutar este comando siempre y cuando se hayan añadido o modificado un número considerable de palabras en el vocabulario. Esto aumentará la velocidad de búsqueda.

Basefon, debido a la lentitud proceso, le pedirá confirmación de la operación.

Comandos del menú Selección

La figura 10 ilustra las opciones incorporadas en el menú Selección:

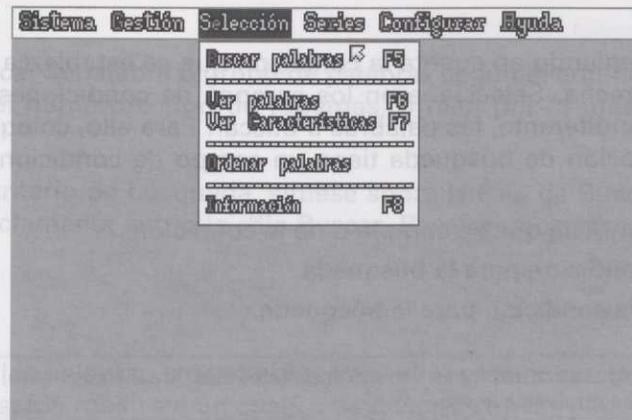


Figura 10

Comando Buscar palabras (menú Opciones)

Este comando permite seleccionar palabras, grupos de palabras, o todas las palabras según los criterios mostrados en el cuadro de diálogo (fig. 11).

Métodos abreviados
Teclado: F5

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 11)

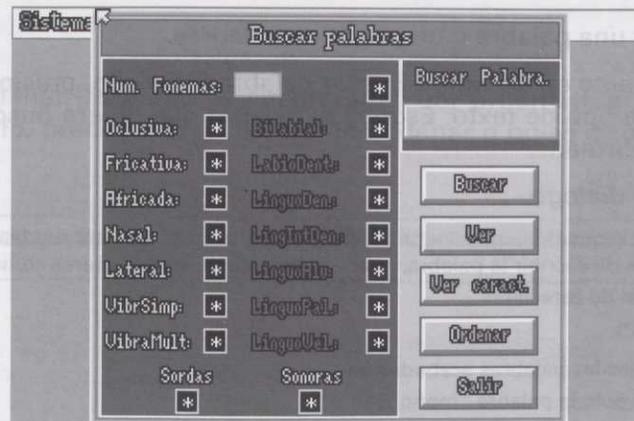


Figura 11

— Campos de condiciones:

Permiten buscar palabras teniendo en cuenta la condición que se establezca en los distintos campos de condiciones, situados a la derecha. Seleccione en los campos de condiciones los tipos de fonemas que quiera contengan o no, o sea indiferente, las palabras a buscar. Para ello, coloque el cursor sobre la condición y presione Intro. Cada opción de búsqueda tiene un campo de condiciones asociado, cuyos valores pueden ser los siguientes:

- ***: Es indiferente para la búsqueda que se cumpla o no la condición.
- s**: Se tiene que cumplir la condición para la búsqueda.
- n**: No se tiene que cumplir la condición para la búsqueda.

NOTA:

Tenga en cuenta que algunas condiciones son incompatibles con otras; en ese caso, Basefon las cambiará automáticamente, por no poder cumplirse a la vez.

— Campo numérico Número de fonemas:

Este campo permite buscar palabras teniendo en cuenta el número que se escriba en el campo Número de fonemas. Para ello, sitúese sobre el campo de texto y presione Intro o el botón izquierdo del ratón. Escriba el número de fonemas que quiera contengan las palabras a buscar.

Ver: *Teclas de cuadro de diálogo.*

NOTA:

Recuerde que al escribir en este campo, su correspondiente campo de condiciones, situado a la derecha, dejará de ser indiferente; si quiere que lo sea, borre todo lo escrito.

El número de fonema que puede escribir en el campo de texto va de 1 a 29.

— Campo Buscar palabras:

Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras.

Escriba la palabra directamente en el campo Buscar palabra. Para ello, presione la tecla "P" de Palabra o pulse directamente sobre el campo de texto. Escriba la palabra que quiera buscar y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar.

Véase: *Teclas de cuadro de diálogo.*

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: ***s**: encontrará todas las palabras acabadas en s.

mono: encontrará sólo la palabra "mono".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

— **Buscar:**

Esta opción permite buscar la palabra o grupo de palabras según el criterio de selección establecido previamente, bien a través del número o tipo de fonemas, o bien por la máscara establecida en el campo Buscar palabra.

Una vez establecido el criterio de búsqueda, sitúese sobre la caja de Buscar. Para ello, presione la tecla "B" de Buscar o pulse directamente sobre la caja Buscar. Basefon mostrará un mensaje con el número de palabras encontradas.

— **Ver:**

Esta opción permite ver las palabras encontradas. Para ello, presione la tecla "V" de Ver o pulse directamente sobre la caja Ver. Basefon mostrará un cuadro de diálogo con las palabras encontradas (fig. 12).

NOTA:

Esta opción será activada (después de haber sido encontradas las palabras) iluminándose la "V" de Ver.

— **Ver características:**

Muestra el cuadro de diálogo Ver palabras seleccionadas con la palabra o palabras encontradas, con sus campos gráficos y sus características (fig. 13). Para ello, presione la tecla "C" de Características o pulse directamente sobre la caja Ver.

NOTA:

Esta opción será activada (después de haber sido encontradas las palabras) iluminándose la "C" de Características.

— **Ordenar:**

Esta opción permite ordenar las palabras encontradas por orden alfabético, por su campo gráfico o por ambas a la vez. Para ello, presione la tecla "O" de Ordenar o pulse directamente sobre la caja Ordenar.

NOTA:

Ordenación por el campo gráfico: Saldrán primero todas aquellas palabras que tengan una representación gráfica, ícono.

— **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Ver palabras (menú Selección)

Este comando nos muestra las palabras seleccionadas, sin sus campos gráficos ni sus características.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 12)

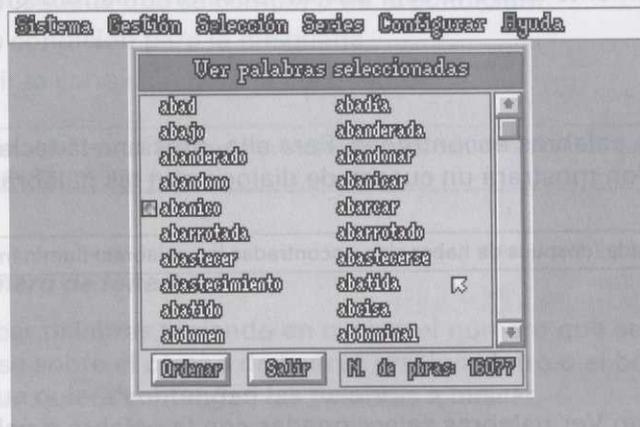


Figura 12

— Cuadro de lista Ver palabras seleccionadas:

Este cuadro permite ver todas las palabras seleccionadas. Se verán todas estas palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar las *teclas de movimiento* o el *control de movimiento de cuadro de lista*.

— Control de movimiento de Cuadro de lista:

Este control permite ver las palabras pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— Cuadro número de palabras:

Este cuadro indica el número de palabras seleccionadas.

— Ordenar:

Esta opción permite ordenar las palabras encontradas por orden alfabético, por su campo gráfico o por ambas a la vez. Para ello, presione la tecla "O" de Ordenar o pulse directamente sobre la caja Ordenar.

NOTA:

Ordenación por el campo gráfico: Saldrán primero todas aquellas palabras que tengan una representación gráfica, icono.

— Salir:

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Ver características (menú Selección)

Este comando permite ver las palabras seleccionadas, con sus campos gráficos y sus características.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 13)



Figura 13

— Cuadro Nombre de palabra:

Este cuadro muestra el nombre de la palabra.

— Cuadro Campo gráfico:

Este cuadro muestra el campo gráfico (icono) de la palabra.

Se verán todas estas palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar las *teclas de movimiento* o los *controles de movimiento de ventana*.

— Controles de movimiento de Cuadro de lista:

Estos controles permiten ver las palabras pulsando directamente sobre las cajas:

- *Cajas flechas (arriba/abajo)*: Mueven las palabras seleccionadas de una en una.

- **Cajas avance rápido:** Avanzan un grupo de palabras.
- **Caja Principio:** Se sitúa en el principio de página.
- **Caja Final:** Se sitúa en el final de página.

— **Ordenar:**

Esta opción permite ordenar las palabras encontradas por orden alfabético, por su campo gráfico o por ambas a la vez. Para ello, presione la tecla "O" de Ordenar o pulse directamente sobre la caja Ordenar.

NOTA:

Ordenación por el campo gráfico: Saldrán primero todas aquellas palabras que tengan una representación gráfica, icono.

— **Salir:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo. Presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Ordenar palabras (menú Selección):

Esta opción permite ordenar las palabras encontradas por orden alfabético, por su campo gráfico o por ambas a la vez. Para ello, presione la tecla "O" de Ordenar o pulse directamente sobre la caja Ordenar.

NOTA:

Ordenación por el campo gráfico: Saldrán primero todas aquellas palabras que tengan una representación gráfica, icono.

Comando Información (menú Selección)

Este comando muestra un mensaje con el número de palabras de la Base de Datos y el número de palabras seleccionadas.

Para abandonar el cuadro de diálogo Información, presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Métodos abreviados

Teclado: Ctr + I

Comandos del menú Series

La figura 14 ilustra las opciones incorporadas en el menú Series:

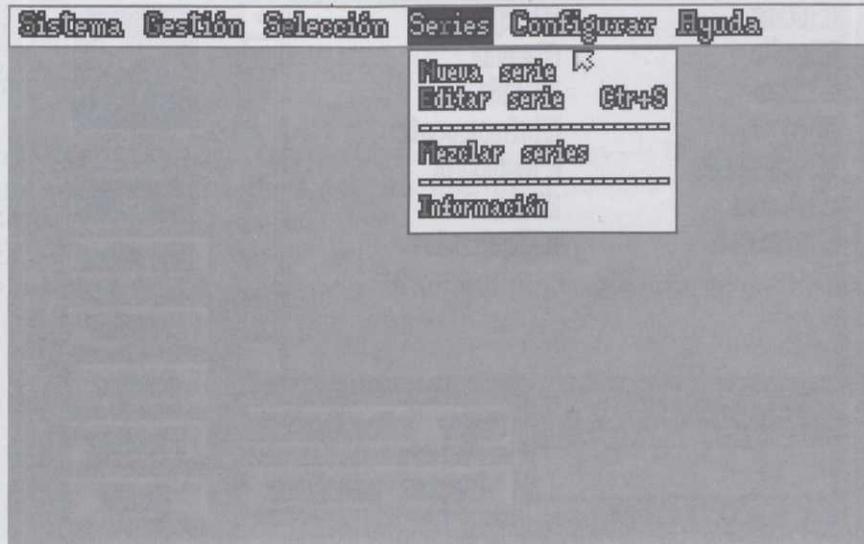


Figura 14

Comando Nueva serie (menú Series)

Este comando permite crear una nueva serie con nombre "Sin título".

Opciones del cuadro de diálogo

Consulte las opciones del cuadro de diálogo del comando **Editar serie**.

Comando Editar serie (menú Series)

Este comando permite editar la serie actual.

Métodos abreviados

Teclado: Ctrl + S

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 15) grupo de palabras.

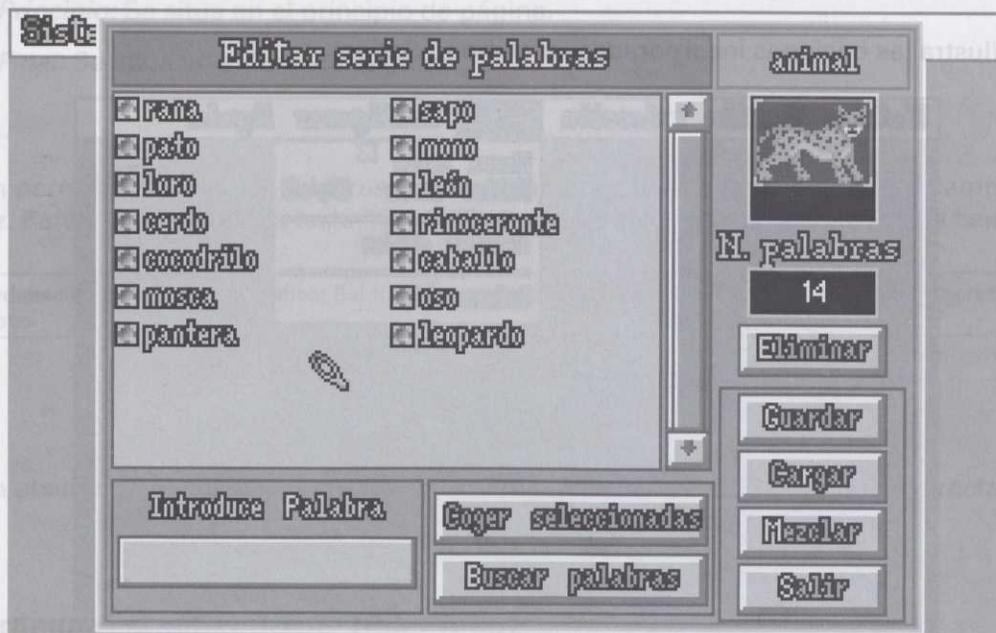


Figura 15

— Cuadro Nombre de la serie:

Este cuadro muestra el nombre de la serie actual.

— Cuadro Campo gráfico:

Este cuadro permite ver el campo gráfico de la palabra seleccionada para eliminar de la serie. También puede ver el campo gráfico de cualquier palabra de la serie, pulsando sobre el símbolo que tiene a su izquierda. Este símbolo indica que la palabra tiene campo gráfico.

— Cuadro Número de palabras:

Este cuadro muestra el número de palabras que contiene la serie actual.

— Cuadro de lista Palabras de la serie:

Este cuadro permite ver todas las palabras de la serie actual. Se verán todas estas palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También utilizando los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*, o el *control de movimiento de cuadro de lista*.

— **Control de movimiento de Cuadro de lista:**

Este control permite ver las palabras pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Campo Introduce palabra:**

Este campo permite introducir una palabra de la Base de Datos en la serie actual. Para ello, presione la tecla "P" o pulse sobre el campo Introduce palabra. Escriba la palabra y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar.

La palabra introducida en la serie aparecerá en último lugar en la ventana "Palabras de la serie", y su campo gráfico aparecerá en la ventana Campo gráfico.

Si quiere inicializar el campo Introduce palabra, presione la tecla "P" o pulse sobre el campo de texto.

NOTA:

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

Este campo permite también buscar grupos de palabras de la Base de Datos, para luego seleccionar de todas ellas las que quiera introducir en la serie.

Recuerde que a la hora de buscar un grupo de palabras, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej.: *z: encontrará todas las palabras acabadas en "z".

rana: encontrará sólo la palabra "rana".

Una vez encontrado el grupo de palabras, aparecerá el cuadro de diálogo "Exportar palabras a una serie", que es el mismo que el de la opción "Coger seleccionadas".

— **Coger seleccionadas:**

Esta opción permite introducir palabras seleccionadas de la Base de Datos en la serie actual. Para ello, presione la tecla "C" o pulse sobre la caja Coger seleccionadas. Aparecerá el cuadro de diálogo "Exportar palabras a una serie" (fig. 16).



Figura 16

Este cuadro de diálogo permite seleccionar, de las palabras anteriormente seleccionadas:

- **Todas:** Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.
- **Ninguna:** Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras del cuadro, seleccionará las que elija.

Las palabras seleccionadas tomarán color naranja; si pulsa sobre una de ellas de nuevo, ésta cambiará a color gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Seguidamente, después de seleccionar las palabras que quiere introducir en la serie actual, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Aceptar, y éstas entrarán a formar parte de la serie. Presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Ignorar si la selección realizada no le interesa.

Puede ver todas las palabras mediante las flechas (arriba/abajo). También puede utilizar los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*, o el *control de movimiento de cuadro de lista*, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Buscar:**

Esta opción permite buscar palabras aprovechando la búsqueda por medio de la sílaba. Consulte el comando **Buscar palabras**. Para ello, presione la tecla "B" o pulse sobre la caja Buscar.

— **Eliminar:**

Esta opción permite eliminar palabras de la serie actual. Para ello, pulse directamente sobre la palabra o palabras que quiera eliminar; éstas cambiarán de color gris a naranja; seguidamente presione la tecla "E" o pulse sobre la caja Eliminar. Aparecerá un mensaje preguntando si quiere eliminar de la serie la palabra seleccionada, con las siguientes opciones:

- **Sí:** Elimina la palabra seleccionada. Para ello, presione sobre la tecla "S" o pulse sobre la caja Sí.
- **No:** No elimina la palabra. Para ello, presione sobre la tecla "N" o pulse sobre la caja No.

NOTA:

Si hay más de una palabra seleccionada, la opción avanzará a la siguiente palabra seleccionada, después de elegir Sí o NO.

- **Sí a todo:** Elimina todas las palabras seleccionadas. Para ello, presione sobre la tecla "T" o pulse sobre la caja Sí a todo.
- **Cancelar:** Abandona el cuadro de diálogo del mensaje. Para ello, presione sobre la tecla "C" o pulse sobre la caja Cancelar.
- **Guardar:**

Esta opción permite grabar la serie en la unidad de disco. Para ello, presione la tecla "G" o pulse sobre la caja Guardar.

NOTA:

Si la serie no tiene nombre, aparece el cuadro de diálogo "Guardar serie como". Consulte el comando **Guardar como**, para dar nombre a la serie.

— **Cargar:**

Esta opción permite cargar una serie de la unidad de disco. Para ello, presione la tecla "R" o pulse sobre la caja Cargar. Aparecerá el cuadro de diálogo "Cargar serie". Consulte el comando **Abrir**, para cargar una serie.

— **Mezclar:**

Esta opción permite mezclar series grabadas en la unidad de disco con la serie actual. Para ello, presione la tecla "M" o pulse sobre la caja Mezclar. Aparecerá el cuadro de diálogo "Mezclar serie". Consulte el comando **Abrir**, para seleccionar la serie que quiere mezclar.

— **Salir:**

Esta opción permite salir del comando Editar serie. Para ello, presione la tecla "S" o pulse sobre la caja Salir. Si ha realizado algún cambio en la serie, aparecerá un mensaje preguntando si quiere guardar los cambios, con tres opciones:

- **Sí:** Permite grabar la serie con sus cambios en la unidad de disco. Para ello, presione la tecla "S" o pulse sobre la caja Sí.

NOTA:

Si la serie no tiene nombre, aparece el cuadro de diálogo "Guardar serie como". Consulte el comando **Guardar como**, para dar nombre a la serie.

- **No:** Permite salir del comando sin guardar ningún cambio. Para ello, presione la tecla "N" o pulse sobre la caja No.
- **Cancelar:** Permite volver al cuadro de diálogo "Editar series de palabras". Para ello, presione la tecla "C" o pulse sobre la caja Cancelar.

Comando Mezclar series (menú Series)

Este comando permite mezclar series grabadas en la unidad de disco con la serie actual. Aparecerá el cuadro de diálogo "Mezclar serie". Consulte el comando **Abrir**, para seleccionar la serie que quiere mezclar.

Comando Información (menú Series)

Este comando permite conocer toda la información acerca de la serie que tiene cargada (fig. 17):

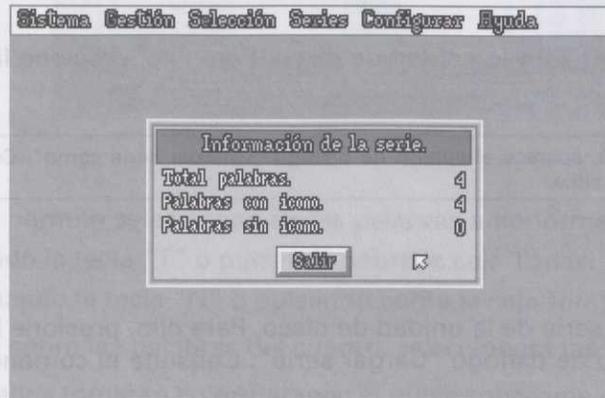


Figura 17

Presione la tecla "S" de Salir, o pulse directamente sobre el botón Salir para abandonar el cuadro de diálogo.

Comandos del menú Configurar

La figura 18 ilustra las opciones incorporadas en el menú Configurar:

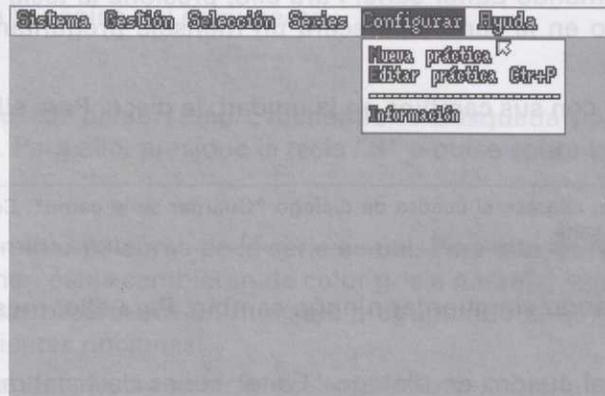


Figura 18

Comando Nueva práctica (menú Configurar):

Este comando permite crear una nueva práctica con nombre "Sin título".

NOTA:

Siempre que ejecute el comando Nueva práctica aparecerá el cuadro de diálogo "Primera serie de la práctica". Consulte el comando **Abrir**, para cargar la primera serie.

Opciones de cuadro de diálogo

Consulte las opciones del cuadro de diálogo del comando **Editar práctica**.

Comando Editar práctica (menú Configurar)

Este comando permite editar la práctica actual.

Métodos abreviados

Teclado: Ctr + P

Opciones de cuadro de diálogo (fig. 19)

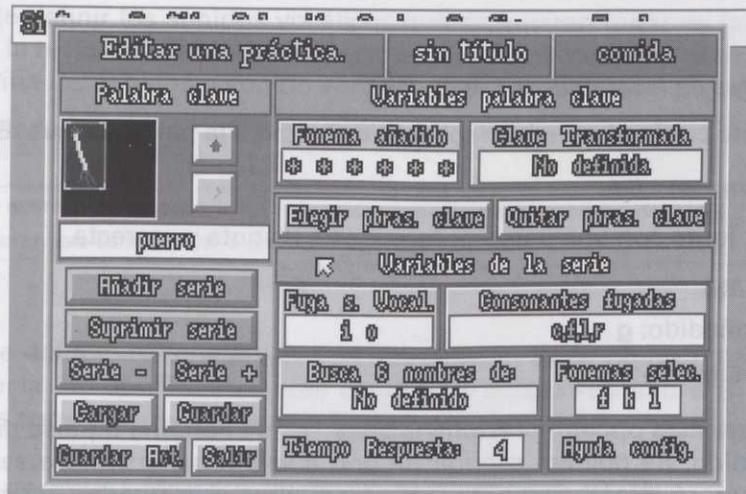


Figura 19

— **Cuadro Nombre de la práctica:**

Este cuadro muestra el nombre de la práctica actual.

— **Cuadro Nombre de la serie:**

Este cuadro muestra el nombre de la serie actual.

— **Ventana Palabras clave:**

Esta ventana permite seleccionar y ver las palabras clave.

— **Cuadro Campo gráfico de las palabras clave:**

Este cuadro permite ver el campo gráfico de las palabras clave.

— **Campo Nombre de las palabras clave:**

Este campo permite seleccionar palabras clave de la Base de Datos. Para ello, presione la tecla "P" o pulse sobre el campo de texto. Escriba la palabra y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar.

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

Si la práctica tiene más de una palabra clave, éstas se pueden ver presionando las teclas del cursor (arriba/abajo) o pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo).

NOTA:

La palabra clave será, por defecto, la primera palabra de la serie.

— **Ventana Variables de las palabras clave:**

Esta ventana permite configurar las variables que afectan a la palabra clave. Estas variables son:

— **Campo Fonema añadido:**

Fonema que, junto con una palabra, forma otra distinta y correcta.

Ej.: palabra: asa

fonema añadido: g

palabra nueva: gasa

Para configurar esta opción, presione la tecla "F" de Fonema o pulse directamente sobre el campo Fonema añadido. Se pueden escribir de uno a seis fonemas. Si no se escriben los seis fonemas, Basefon generará, aleatoriamente, todos aquellos que queden representados en el campo de Fonema añadido, por un (*).

NOTA: Es necesario configurar este campo para la actividad de "La Prehistoria".

— **Campo Clave transformada:**

Palabra a la que se llega transformando la palabra clave.

Ej.: *casa (palabra clave)*

caso

paso

peso

pelo (clave transformada)

Para configurar esta opción, presione la tecla "T" de Transformada o pulse directamente sobre el campo Clave transformada, escriba la palabra y presione Intro.

NOTA: Sólo se trabajará con palabras de cuatro fonemas, tanto para la palabra clave como para la clave transformada. Es necesario configurar este campo para la actividad de "Los Piratas".

— **Ventana Variables de la serie:**

Esta ventana permite configurar las variables que afectan a las palabras de la serie. Estas variables son:

— **Campo Fuga de sonidos vocálicos:**

Este campo permite definir los sonidos vocálicos que se quieran fugar en las palabras de la serie. Para ello, presione la tecla "V" de Vocálicos o pulse directamente sobre el campo de Fuga de sonidos vocálicos. Escriba los sonidos o sonido vocálico que quiera fugar y presione Intro.

— **Campo Consonantes fugadas:**

NOTA: En la actividad sólo aparecerán fugados aquellos sonidos vocálicos que se hayan definido. Es necesario configurar este campo para la actividad de "La Biblioteca".

Este campo permite definir las consonantes que se quieran fugar en las palabras de la serie. Para ello, presione la tecla "C" de Consonantes o pulse directamente sobre el campo Consonantes fugadas. Escriba las consonantes que quiera fugar y presione Intro.

NOTA: En la actividad sólo aparecerán fugadas aquellas consonantes que se hayan definido. Es necesario configurar este campo para la actividad de "La Abadía".

— *Campo Texto de búsqueda:*

Este campo permite definir el nombre de las palabras a buscar. Para ello, presione la tecla "B" o pulse sobre el campo de texto. Escriba el nombre y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar.

NOTA:

El nombre de las palabras a buscar será, por defecto, "no definido". Mientras que el número de nombres de palabras a buscar dependerá de las palabras de la serie.

— *Campo Fonemas seleccionados:*

Este campo permite definir los fonemas con los que se trabajará en la actividad. Para ello, presione la tecla "S" de Seleccionados o pulse directamente sobre el campo de Fonema Seleccion. Escriba los fonemas y presione Intro.

NOTA:

Es necesario configurar este campo para las actividades de "El Torneo" y "El Descubrimiento".

— *Campo numérico Tiempo de respuesta:*

Este campo permite definir el tiempo, en segundos, que tendrá el alumno para responder. Para ello, presione la tecla "R" o pulse sobre el campo Tiempo de respuesta. Escriba el número de segundos, y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar. Este campo sólo admite números del 1 al 99, ambos incluidos.

NOTA:

El tiempo de respuesta será, por defecto, de cuatro segundos.

— *Ayuda a la configuración:*

Esta opción especificará los parámetros necesarios que tendrá que configurar para cada una de las aplicaciones del alumno. Para ello, presione la tecla "Y" o pulse directamente sobre la caja Ayuda a la configuración.

— *Elegir palabras clave:*

Esta opción permite elegir palabras clave de las palabras de la serie actual. Para ello, presione la tecla "E" o pulse sobre la caja Elegir palabras clave. Aparecerá el cuadro de diálogo "Elegir palabras clave". Este cuadro de diálogo muestra todas las palabras de la serie actual, de las que permite seleccionar:

— **Todas:** Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.

— **Ninguna:** Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana seleccionará, una por una, todas aquellas que elija.

Las palabras seleccionadas tomarán color naranja. Si pulsa sobre una de ellas de nuevo, ésta cambiará a color gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Seguidamente, después de seleccionar las palabras que quiere que sean clave en la serie actual, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Aceptar; éstas ya serán palabras clave de la serie. Presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Ignorar si la selección realizada no le interesa.

Puede ver todas las palabras mediante las teclas del cursor (arriba/abajo). También puede utilizar los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*, o el *control de movimiento de cuadro de lista*, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Quitar palabras clave:**

Esta opción permite quitar palabras clave de la serie actual. Para ello, presione la tecla "Q" o pulse sobre la caja Quitar palabras clave. Aparecerá el cuadro de diálogo "Suprimir palabras clave". Este cuadro de diálogo muestra todas las palabras clave de la serie actual, de las que permite seleccionar:

— **Todas:** Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.

— **Ninguna:** Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana seleccionará, una por una, todas aquellas que elija. Las palabras seleccionadas tomarán color naranja. Si pulsa sobre una de ellas de nuevo, ésta cambiará a color gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Seguidamente, después de seleccionar las palabras clave que quiere suprimir en la serie actual, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Aceptar; éstas dejarán de ser palabras clave de la serie. Presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Ignorar si la selección realizada no le interesa.

Puede ver todas las palabras mediante las teclas del cursor (arriba/abajo). También puede utilizar los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*, o el *control de movimiento de cuadro de lista*, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o directamente sobre la caja Control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Añadir serie:**

Esta opción permite añadir una serie a la práctica actual. Para ello, presione la tecla "Ñ" o pulse sobre la caja Añadir serie. Aparecerá el cuadro de diálogo "Introduzca la nueva serie". Consulte el comando **Abrir**, para cargar la nueva serie.

NOTA:

Al añadir una nueva serie, en la ventana de Palabra clave aparecerán las palabras de la última serie añadida.

— **Suprimir serie:**

Esta opción permite suprimir una serie de la práctica. Para ello, presione la tecla "iM" o pulse directamente sobre la caja Suprimir. Se suprimirá de la práctica la serie actual.

— **Serie -:**

Esta opción permite ver la serie anterior a la actual. Para ello, presione la tecla “-” o pulse sobre la caja Serie -. Esta opción estará activada siempre y cuando la práctica esté compuesta por más de una serie.

— **Serie + :**

Esta opción permite ver la serie siguiente a la actual. Para ello, presione la tecla “+” o pulse sobre la caja Serie +. Esta opción estará activada siempre y cuando la práctica esté compuesta por más de una serie.

— **Cargar:**

Esta opción permite cargar una práctica de la unidad de disco. Para ello, presione la tecla “C” o pulse sobre la caja Cargar. Aparecerá el cuadro de diálogo “Cargar práctica”. Consulte el comando **Abrir**, para cargar la práctica.

— **Guardar:**

Esta opción permite grabar la práctica en la unidad de disco. Para ello, presione la tecla “G” o pulse sobre la caja Guardar.

NOTA:

Si la práctica no tiene nombre, aparecerá el cuadro de diálogo “Guardar práctica como”. Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la práctica con un nombre.

— **Guardar actividad:**

Esta opción permite grabar en la unidad de disco la práctica con el formato de la actividad del alumno. Este formato es el que se utilizará en las aplicaciones del alumno. Para ello, presione la tecla “A” o pulse sobre la caja Guardar actividad. Aparecerá un mensaje preguntando si la quiere guardar con el mismo nombre de la práctica. Si elige **SÍ**, grabará la actividad con el nombre de la práctica; si elige **NO**, aparecerá el cuadro de diálogo “Guardar actividad como”. Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la actividad con otro nombre.

Si la práctica no tiene nombre, aparecerá el cuadro de diálogo “Guardar actividad como”. Consulte el comando “Guardar como”, para grabar la actividad con un nombre.

NOTA:

Cuando se guarda una práctica con el formato de la actividad del alumno, ésta se hace independiente de la Base de Datos, puesto que contiene toda la información necesaria para poder funcionar sin la presencia de la Base de Datos. Evidentemente, este formato ocupará más espacio en su disco. El hacer uso de esta opción no afecta a la práctica.

— **Salir:**

Esta opción permite salir del comando Editar práctica. Para ello, presione la tecla “S” o pulse sobre la caja Salir. Si ha realizado algún cambio en la práctica, aparecerá un mensaje preguntando si quiere guardar los cambios, con tres opciones:

- **Sí:** Permite grabar la práctica con sus cambios en la unidad de disco. Para ello, presione la tecla “S” o pulse sobre la caja Sí.

NOTA:

Si la práctica no tiene nombre, aparecerá el cuadro de diálogo "Guardar práctica como". Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la práctica con un nombre.

- **No:** Permite salir del comando sin guardar ningún cambio. Para ello, presione la tecla "N" o pulse sobre la caja No.
- **Cancelar:** Permite volver al cuadro de diálogo "Editar práctica". Para ello, presione la tecla "C" o pulse sobre la caja Cancelar.

Comando Información (menú Configurar):

Este comando permite conocer toda la información acerca de la práctica actual (fig. 20).

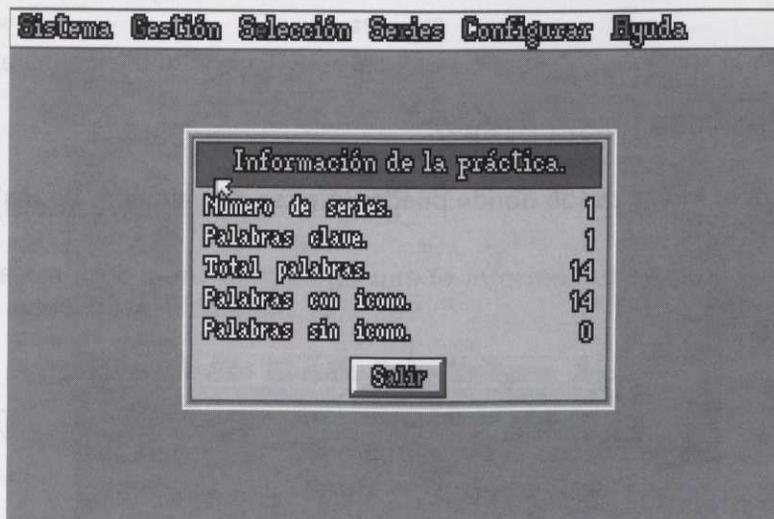


Figura 20

Para abandonar el cuadro de diálogo Información presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comandos del menú Ayuda

La figura 21 ilustra las opciones incorporadas en el menú Ayuda:

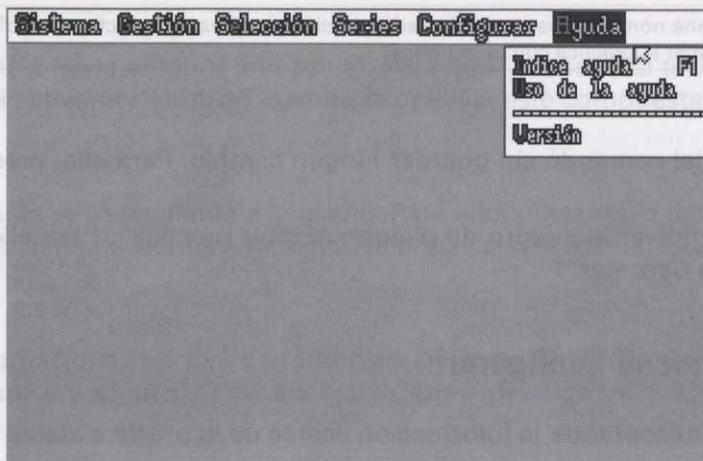


Figura 21

Comando Índice de la ayuda (menú Ayuda):

Este comando muestra el índice desde donde puede dirigirse a cualquiera de los capítulos de la aplicación.

Métodos abreviados

Teclado: F1

Comando Uso de la ayuda (menú Ayuda):

Este comando permite auxiliarle en caso de que tenga alguna duda en el uso de esta aplicación.

Opciones del cuadro de diálogo

— Ventana Ayuda Basefon:

Esta ventana muestra y explica todos los comandos, opciones y procedimientos de la aplicación. Cuando reclame la ayuda, lo primero que muestra la ventana Ayuda Basefon es el Índice de la ayuda. A partir de aquí puede dirigirse a cualquier capítulo de la aplicación. Para ello, sitúese sobre un capítulo (siempre en color verde) y presione la tecla Intro o el botón izquierdo del ratón, repitiendo esta operación hasta llegar al capítulo que quiere consultar.

Para ver el texto de un capítulo en la ventana Ayuda Basefon, utilice las teclas flechas (arriba/abajo), las cajas flechas (arriba/abajo) o los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*.

Si quiere avanzar de capítulo en capítulo, presione la tecla *flecha hacia la derecha* o pulse sobre la caja Flecha hacia la derecha. Si quiere retroceder, presione la tecla *flecha hacia la izquierda* o pulse sobre la caja Flecha hacia la izquierda.

— **Índice:** Para ordenar palabras de la Base de Datos, siga los siguientes pasos:

Esta opción permite situarle en el Índice de la ayuda. Para ello, presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Índice.

— **Atrás:** Presione el comando "Buscar palabras".

Esta opción permite volver al punto donde estaba antes de ejecutar la última operación. Para ello, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Atrás.

— **Salir:** Escriba la palabra directamente en el campo de texto. Para esto pulse sobre el campo de texto, escriba la palabra que quiera buscar y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, volverá sin confirmar.

Esta opción permite salir del comando Ayuda Basefon. Para ello, presione la tecla "S" o pulse sobre la caja Salir.

Comando Versión (menú Ayuda):

Este comando muestra un cuadro de diálogo que le informa del nombre de la aplicación donde se encuentra y la versión actual de la misma (fig. 22).

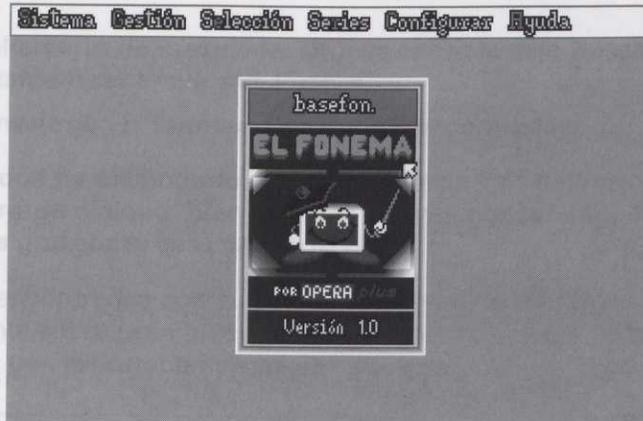


Figura 22

7. Para ordenar alfabéticamente todas las palabras encontradas, presione la tecla "O" de Ordenar o pulse sobre la caja Ordenar. Para salir presione la tecla Esc.

Bloque III. Cómo seleccionar palabras en la Base de Datos

Cómo seleccionar palabras de la Base de Datos

Para seleccionar palabras de la Base de Datos, siga los siguientes pasos:

1. Sitúese sobre el menú **Selección**.
2. Seleccione el comando "Buscar palabras".

Aparecerá el cuadro de diálogo de "Buscar palabras" (fig. 11).

3. Sitúese sobre el campo "Buscar palabra". Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras. Escriba la palabra directamente en el campo de texto. Para ello, pulse sobre el campo de texto, escriba la palabra que quiera buscar y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar.

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *s: encontrará todas las palabras acabadas en s.

mono: encontrará sólo la palabra "mono".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

4. Una vez establecido el criterio de búsqueda, sitúese sobre la caja Buscar. Para ello, presione la tecla "B" de Buscar o pulse directamente sobre la caja Buscar.

Basefon mostrará un mensaje con el número de palabras encontradas.

5. Para ver las palabras que ha encontrado, presione la tecla "V" de Ver o pulse directamente sobre la caja Ver. Aparecerá el cuadro de diálogo "Ver palabras seleccionadas" (fig. 12), con la palabra o palabras encontradas, sin sus campos gráficos ni sus características.

6. Para ver las palabras encontradas con su campo gráfico, si lo tiene, y sus características, presione la tecla "C" o pulse directamente sobre la caja Ver características. Aparecerá un cuadro de diálogo (fig. 13) que muestra palabra por palabra con las características de cada una.

NOTA:

Esta opción será activada (después de haber sido encontradas las palabras) iluminándose la "V" de Ver.

7. Para ordenar alfabéticamente todas las palabras encontradas, presione la tecla "O" de Ordenar o pulse directamente sobre la caja Ordenar.

También puede buscar palabras atendiendo a las *condiciones* de las mismas.

— **Campos de condiciones:**

Permiten buscar palabras teniendo en cuenta la condición que se establezca en los distintos campos de condiciones, situados a la derecha. Seleccione en los campos de condiciones los tipos de fonemas que quiera contengan o no, o sea indiferente, las palabras a buscar.

1. Para ello, coloque el cursor sobre la condición y presione Intro o el botón izquierdo del ratón.

Cada opción de búsqueda tiene un campo de condiciones asociado, cuyos valores pueden ser los siguientes:

*: Es indiferente para la búsqueda que se cumpla o no la condición.

s: Se tiene que cumplir la condición para la búsqueda.

n: No se tiene que cumplir la condición para la búsqueda.

NOTA:

Tenga en cuenta que algunas condiciones son incompatibles con otras; en ese caso, Basefon las cambiará automáticamente, por no poder cumplirse a la vez.

— **Campo numérico Número de fonemas:**

Este campo permite buscar palabras teniendo en cuenta el número que se escriba en el campo Número de fonemas. Para ello, sitúese sobre el campo de texto y presione Intro o el botón izquierdo del ratón. Escriba el número de fonemas que quiera contengan las palabras a buscar.

Ver: *Teclas de cuadro de diálogo.*

NOTA:

Recuerde que al escribir en este campo, su correspondiente campo de condiciones, situado a la derecha, dejará de ser indiferente; si quiere que lo sea, borre todo lo escrito.

El número de fonema que puede escribir en el campo de texto va de 1 a 29.

2. Una vez establecidas las condiciones de búsqueda, sitúese sobre la caja Buscar. Para ello, presione la tecla "B" de Buscar o pulse directamente sobre la caja Buscar.

Basefon mostrará un mensaje con el número de palabras encontradas.

Para abandonar el cuadro de diálogo, presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Bloque IV. Cómo crear una serie

Cómo crear una serie

Para crear una serie de palabras, siga los siguientes pasos:

1. Sitúese sobre el menú **Series**.
2. Seleccione el comando "Nueva serie".

Aparecerá el cuadro de diálogo "Editar series de palabras" (fig. 15).

Para crear una serie puede hacerlo de las siguientes formas:

1. Desde el campo "Introduce palabra" (palabra por palabra) del cuadro de diálogo "Editar series de palabras" (fig. 15).

Sitúese sobre el campo "Introduce palabra". Este campo permite introducir una palabra de la Base de Datos a la serie actual. Para ello, presione la tecla "P" o pulse sobre el campo Introduce palabra. Escriba la palabra que quiera introducir a la serie y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar. En ese momento aparecerá en la ventana la palabra que acaba de introducir, y si ésta tiene icono, éste aparecerá en el cuadro del campo gráfico.

Si quiere inicializar el campo Introduce palabra, presione la tecla "P" o pulse sobre el campo de texto.

Repita la operación tantas veces como palabras quiera introducir.

NOTA:

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

En ese momento ya tiene una serie de palabras, pero ésta no tiene nombre. Como puede observar, el nombre que el programa le da es "Sin título". Para grabar la serie y ponerle nombre presione la letra "G" o pulse directamente sobre la caja Guardar.

— **Guardar:**

Esta opción permite grabar la serie en la unidad de disco.

NOTA:

Si la serie no tiene nombre, aparece el cuadro de diálogo "Guardar serie como". Consulte el comando **Guardar como**, para dar nombre a la serie.

2. Desde el campo "Introduce palabra" (grupos de palabras) del cuadro de diálogo "Editar palabras seleccionadas" (fig. 16).

El campo "Introduce palabra" permite también buscar *grupos de palabras* de la Base de Datos, para luego seleccionar, de todas ellas, las que quiera introducir en la serie.

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra, puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *z: encontrará todas las palabras acabadas en "z".

rana: encontrará sólo la palabra "rana".

Una vez encontrado el grupo de palabras, aparecerá el cuadro de diálogo "Exportar palabras a una serie", que es el mismo que el de la opción "Coger seleccionadas" (fig. 16).

3. Desde la opción "Coger seleccionadas" del cuadro de diálogo Editar palabras seleccionadas (fig. 16).

Coger seleccionadas:

Esta opción permite introducir palabras seleccionadas de la Base de Datos en la serie actual. Para ello, presione la tecla "C" o pulse sobre la caja Coger seleccionadas. Aparecerá el cuadro de diálogo "Exportar palabras a una serie" (fig. 16).

Este cuadro de diálogo permite seleccionar, de las palabras anteriormente seleccionadas:

— **Todas:** Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.

— **Ninguna:** Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

— **Una a una:** Las palabras seleccionadas tomarán color naranja. Si pulsa sobre una de ellas de nuevo, ésta cambiará a color gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Seguidamente, después de seleccionar las palabras que quiere introducir en la serie actual, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Aceptar, y éstas entrarán a formar parte de la serie. Presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Ignorar si la selección realizada no le interesa.

En ese momento ya tiene una serie de palabras, pero ésta no tiene nombre. Como puede observar, el nombre que el programa le da es "Sin título". Para grabar la serie y ponerle nombre, presione la letra "G" o pulse directamente sobre la caja Guardar.

4. Desde la opción "Buscar palabras" del cuadro de diálogo Editar palabras seleccionadas (fig. 11).

Sitúese sobre la caja "Buscar palabras". Presione la tecla "B" de Buscar o pulse directamente sobre la caja Buscar. Aparecerá el cuadro de diálogo de "Buscar palabras" (fig. 11), en el que podrá establecer el criterio de búsqueda de las palabras que quiera. La búsqueda puede hacerla de la siguiente forma:

— Sitúese sobre el campo "Buscar palabra". Este campo permite buscar una palabra o un grupo de palabras. Escriba la palabra directamente en el campo de texto. Para ello, pulse sobre el campo de texto, escriba la palabra que quiera buscar y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar.

NOTA:

Recuerde que a la hora de escribir la palabra puede hacer uso de los caracteres comodín "*" y "?".

*: Cualquier número de caracteres.

?: Cualquier carácter.

Ej: *s: encontrará todas las palabras acabadas en s.

mono: encontrará sólo la palabra "mono".

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

Una vez establecido el criterio de búsqueda, sitúese sobre la caja Buscar. Para ello, presione la tecla "B" de Buscar o pulse directamente sobre la caja Buscar.

También puede buscar palabras atendiendo a las *condiciones* de las mismas. Cada opción de búsqueda tiene un *campo de condiciones* asociado, cuyos valores son los siguientes:

*: Es indiferente para la búsqueda que se cumpla o no la condición.

s: Se tiene que cumplir la condición para la búsqueda.

n: No se tiene que cumplir la condición para la búsqueda.

NOTA:

Tenga en cuenta que algunas condiciones son incompatibles con otras; en ese caso, Basefon las cambiará automáticamente, por no poder cumplirse a la vez.

Para ello, siga los siguientes pasos:

1. Sitúese sobre el campo numérico "Número de fonemas". Este campo permite buscar palabras teniendo en cuenta el número que se escriba en el campo Número de fonemas. Para ello, sitúese sobre el campo de texto y presione Intro o el botón izquierdo del ratón. Escriba el número de fonemas que quiera contengan las palabras a buscar. El número de fonemas que puede escribir en el campo de texto va de 1 a 29.

NOTA:

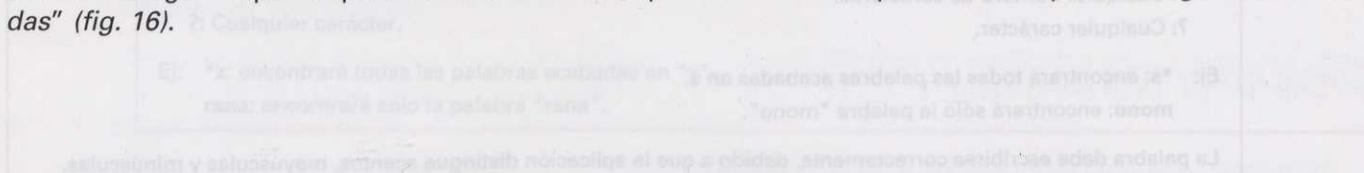
Recuerde que al escribir en este campo, su correspondiente campo de condiciones, situado a la derecha, dejará de ser indiferente; si quiere que lo sea, borre todo lo escrito.

2. Sitúese sobre cualquier campo de condición que quiera definir y presione Intro o pulse directamente sobre el campo; éste variará entre s/n/*.

Una vez establecidas las condiciones de búsqueda, sitúese sobre la caja Buscar. Para ello, presione la tecla "B" de Buscar o pulse directamente sobre la caja Buscar.

En ese momento ya tiene una serie de palabras, pero ésta no tiene nombre. Como puede observar, el nombre que el programa le da es "Sin título". Para grabar la serie y ponerle nombre presione la letra "G" o pulse directamente sobre la caja Guardar.

Presione la tecla "S" de Salir para abandonar el cuadro de diálogo "Buscar palabras". Aparecerá el cuadro de diálogo "Exportar palabras a una serie", que es el mismo que el de la opción "Coger seleccionadas" (fig. 16).



Una vez establecido el criterio de búsqueda, pulse directamente sobre la caja "Buscar" o pulse directamente sobre la tecla "B" de Buscar o pulse directamente sobre la tecla "S" de Salir.

Desde la opción "Coger seleccionadas" del cuadro de diálogo "Buscar palabras" (fig. 17), también puede buscar palabras atendiendo a las condiciones de las mismas. Cada opción de búsqueda tiene un campo de condiciones asociado, cuyos valores son los siguientes:

Este opción permite buscar palabras que se encuentren en un campo de texto. Para ello, pulse directamente sobre el campo de texto y escriba el texto que desea buscar. Este campo de texto puede contener cualquier carácter, incluso espacios en blanco.

Si no se tiene que cumplir la condición para la búsqueda, pulse directamente sobre el campo de texto y escriba "Ninguna".

Tenga en cuenta que algunos caracteres especiales no se pueden utilizar en este campo de texto. Si desea utilizar alguno de ellos, pulse directamente sobre el campo de texto y escriba el carácter que desea utilizar entre corchetes. Por ejemplo, para buscar palabras que comiencen con "a", escriba "[a]".

Una a una, las palabras que se encuentran en el campo de texto se irán añadiendo a la lista de palabras que se muestra en el cuadro de diálogo "Buscar palabras".

Si se pulsa sobre el campo numérico "Número de términos", este campo se convierte en un campo de texto y se puede escribir cualquier número. Este campo de texto puede contener cualquier carácter, incluso espacios en blanco. Si se pulsa sobre el campo numérico "Número de términos" y se escribe un número que no sea un número, se mostrará un mensaje de error.

En este momento, cuando se pulse sobre la tecla "S" de Salir, se mostrará el cuadro de diálogo "Exportar palabras a una serie".

Desde la opción "Buscar palabras" del cuadro de diálogo "Buscar palabras" (fig. 17), pulse directamente sobre el campo de texto y escriba el texto que desea buscar.

Si se pulsa sobre el campo de texto y se escribe un texto que no sea un texto, se mostrará un mensaje de error. Si se pulsa sobre el campo de texto y se escribe un texto que sea un texto, se mostrará el cuadro de diálogo "Buscar palabras".

Una vez establecido el criterio de búsqueda, pulse directamente sobre la caja "Buscar" o pulse directamente sobre la tecla "B" de Buscar o pulse directamente sobre la tecla "S" de Salir.

Si se pulsa sobre el campo de texto y se escribe un texto que no sea un texto, se mostrará un mensaje de error. Si se pulsa sobre el campo de texto y se escribe un texto que sea un texto, se mostrará el cuadro de diálogo "Buscar palabras".

Bloque V. Cómo crear una práctica

Cómo crear una práctica

Para crear una práctica siga los siguientes pasos:

1. Sitúese sobre el menú **Configurar**.

2. Seleccione el comando "Nueva práctica".

Aparecerá el cuadro de diálogo "Primera serie de la práctica", pidiéndole que seleccione la primera serie con la que va a configurar la práctica. Consulte el comando **Abrir** para seleccionar la serie.

3. Seleccione el nombre de la serie y presione Aceptar.

Aparecerá el cuadro de diálogo "Editar práctica" (fig. 15).

4. Configure la práctica atendiendo a las opciones y variables que aparecen en el cuadro de diálogo:

— **Cuadro Nombre de la práctica:**

Este cuadro muestra el nombre de la práctica actual.

— **Cuadro Nombre de la serie:**

Este cuadro muestra el nombre de la serie actual.

— **Ventana Palabras clave:**

Esta ventana permite seleccionar y ver las palabras clave.

— **Cuadro Campo gráfico de las palabras clave:**

Este cuadro permite ver el campo gráfico de las palabras clave.

— **Campo Nombre de las palabras clave:**

Este campo permite seleccionar palabras clave de la Base de Datos. Para ello, presione la tecla "P" o pulse sobre el campo de texto. Escriba la palabra y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá sin confirmar.

La palabra debe escribirse correctamente, debido a que la aplicación distingue acentos, mayúsculas y minúsculas.

Si la práctica tiene más de una palabra clave, éstas se pueden ver presionando las teclas del cursor (arriba/abajo) o pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo).

NOTA:

La palabra clave será, por defecto, la primera palabra de la serie.

— **Ventana Variables de las palabras clave:**

Esta ventana permite configurar la variable que afecta a la palabra clave. Estas variables son:

— **Fonema añadido:**

Escriba en el campo Fonema añadido el fonema que, añadido al principio de la palabra clave, forme una palabra correcta de la Base de Datos.

Para configurar esta opción, presione la tecla "F" de Fonema o pulse directamente sobre el campo de Fonema añadido. Se pueden escribir de uno a seis fonemas. Si no se escriben los seis fonemas, Basefon generará, aleatoriamente, todos aquellos que queden representados, en el campo de Fonema añadido, por un (*).

NOTA:

Es necesario configurar este campo para la actividad de "La Prehistoria".

— **Campo Clave transformada:**

Palabra a la que se llega transformando la palabra clave.

Ej.: casa (*palabra clave*)

caso

paso

peso

pelo (*clave transformada*)

Para configurar esta opción, presione la tecla "T" de Transformada o pulse directamente sobre el campo de Clave transformada, escriba la palabra y presione Intro.

NOTA:

Sólo se trabajará con palabras de cuatro fonemas, tanto para la palabra clave como para la clave transformada. Es necesario configurar este campo para la actividad de "Los Piratas".

— **Ventana Variables de la serie:**

Esta ventana permite configurar las variables que afectan a las palabras de la serie. Estas variables son:

— **Campo Fuga de sonidos vocálicos:**

Escriba en este campo los sonidos vocálicos que quiera fugar en las palabras de la serie. Para ello, presione la tecla "V" de Vocálicos o pulse directamente sobre el campo de Fugas vocálicos. Escriba los sonidos o sonido vocálico que quiera fugar y presione Intro.

NOTA:

En la actividad sólo aparecerán fugados aquellos sonidos vocálicos que se hayan definido.
Es necesario configurar este campo para la actividad de "La Biblioteca".

— **Campo Consonantes fugadas:**

Escriba en este campo las consonantes que quiera fugar en las palabras de la serie. Para ello, presione la tecla "C" de Consonantes o pulse directamente sobre el campo de Consonantes fugadas. Escriba las consonantes que quiera fugar y presione Intro.

NOTA:

En la actividad sólo aparecerán fugadas aquellas consonantes que se hayan definido.
Es necesario configurar este campo para la actividad de "La Abadía".

— **Campo Texto de búsqueda:**

Escriba en este campo el nombre de las palabras a buscar. Para ello, presione la tecla "B" o pulse sobre el campo de texto. Escriba el nombre y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar.

NOTA:

El nombre de las palabras a buscar será, por defecto, "no definido", mientras que el número de nombres de palabras a buscar dependerá de las palabras de la serie.

— **Campo Fonemas seleccionados:**

Escriba en este campo los fonemas con los que se trabajará en la actividad. Para ello, presione la tecla "S" de Seleccionados o pulse directamente sobre el campo de Fonema selecc. Escriba los fonemas y presione Intro.

NOTA:

Es necesario configurar este campo para las actividades de "El Torneo" y "El Descubrimiento".

— **Campo numérico Tiempo de respuesta:**

Escriba en este campo el tiempo, en segundos, que tendrá el alumno para responder. Para ello, presione la tecla "R" o pulse sobre el campo Tiempo de respuesta. Escriba el número de segundos y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar. Este campo sólo admite números del 1 al 99, ambos incluidos.

NOTA:

El tiempo de respuesta será, por defecto, de cuatro segundos.

— **Ayuda a la configuración:**

Si tiene alguna duda sobre cómo configurar la actividad, presione en cualquier momento sobre la opción Ayuda a la configuración. Esta opción especificará los parámetros necesarios que tendrá que configurar para cada una de las aplicaciones del alumno. Para ello, presione la tecla "Y" o pulse directamente sobre la caja Ayuda a la configuración.

— **Elegir palabras clave:**

Esta opción permite elegir palabras clave de la palabras de la serie actual. Para ello, presione la tecla "E" o pulse sobre la caja Elegir palabras clave. Aparecerá el cuadro de diálogo "Elegir palabras clave". Este cuadro de diálogo muestra todas las palabras de la serie actual, de las que permite seleccionar:

— **Todas:** Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.

— **Ninguna:** Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana seleccionará, una por una, todas aquellas que elija.

Las palabras seleccionadas tomarán color naranja. Si pulsa sobre una de ellas de nuevo, ésta cambiará a color gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Seguidamente, después de seleccionar las palabras que quiere que sean clave en la serie actual, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Aceptar, y éstas ya serán palabras clave de la serie. Presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Ignorar si la selección realizada no le interesa.

Puede ver todas las palabras mediante las teclas del cursor (arriba/abajo). También puede utilizar los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*, o el control de movimiento de cuadro de lista, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Quitar palabras clave:**

Esta opción permite quitar palabras clave de la serie actual. Para ello, presione la tecla "Q" o pulse sobre la caja Quitar palabras clave. Aparecerá el cuadro de diálogo "Suprimir palabras clave". Este cuadro de diálogo muestra todas las palabras clave de la serie actual, de las que permite seleccionar:

— **Todas:** Presionando la tecla "T" o pulsando sobre la caja Todas.

— **Ninguna:** Presionando la tecla "N" o pulsando sobre la caja Ninguna.

Pulsando directamente sobre las palabras de la ventana seleccionará, una por una, todas aquellas que elija. Las palabras seleccionadas tomarán color naranja. Si pulsa sobre una de ellas de nuevo, ésta cambiará a color gris, quedando deseleccionada. Si quiere seleccionarla de nuevo, repita la operación.

Seguidamente, después de seleccionar las palabras clave que quiere suprimir en la serie actual, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Aceptar, y éstas dejarán de ser palabras clave de la serie. Presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Ignorar si la selección realizada no le interesa.

Puede ver todas las palabras mediante las teclas del cursor (arriba/abajo). También puede utilizar los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*, o el control de movimiento de cuadro de

lista, pulsando sobre las cajas flechas (arriba/abajo) o pulsando directamente sobre la caja control página. El indicador de posición indica dónde se encuentra la página del documento.

— **Añadir serie:**

Esta opción permite añadir una serie a la práctica actual. Para ello, presione la tecla "Ñ" o pulse sobre la caja Añadir serie. Aparecerá el cuadro de diálogo "Introduzca la nueva serie". Consulte el comando **Abrir**, para cargar la nueva serie.

NOTA:

Al añadir una nueva serie, en la ventana de Palabra clave aparecerán las palabras de la última serie añadida.

— **Suprimir serie:**

Esta opción permite suprimir una serie de la práctica. Para ello, presione la tecla "M" o pulse directamente sobre la caja Suprimir. Se suprimirá de la práctica la serie actual.

— **Serie - :**

Esta opción permite ver la serie anterior a la actual. Para ello, presione la tecla "-" o pulse sobre la caja Serie -. Esta opción estará activada siempre y cuando la práctica esté compuesta por más de una serie.

— **Serie + :**

Esta opción permite ver la serie siguiente a la actual. Para ello, presione la tecla "+" o pulse sobre la caja Serie +. Esta opción estará activada siempre y cuando la práctica esté compuesta por más de una serie.

— **Cargar:**

Esta opción permite cargar una práctica de la unidad de disco. Para ello, presione la tecla "C" o pulse sobre la caja Cargar. Aparecerá el cuadro de diálogo "Cargar práctica". Consulte el comando **Abrir**, para cargar la práctica.

Después de haber configurado las opciones y variables necesarias para la práctica **ya tiene creada una práctica**, pero ésta no tiene nombre; para ello, presione la opción **Guardar**.

Esta opción permite grabar la práctica que acaba de configurar en la unidad de disco. Presione la tecla "G" o pulse sobre la caja Guardar.

NOTA:

Si la práctica no tiene nombre, aparecerá el cuadro de diálogo "Guardar práctica como". Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la práctica con un nombre.

Una vez creada la práctica puede grabarla con el formato de la actividad del alumno. Este formato funcionará independiente de la Base de Datos, puesto que contiene toda la información necesaria

para poder funcionar sin la presencia de la Base de Datos, y es el que se utilizará en las aplicaciones del alumno. Para ello, presione sobre la opción **Guardar actividad**.

Aparecerá un mensaje preguntando si quiere guardar la actividad con el mismo nombre que tiene la práctica. Si elige **SÍ**, grabará la actividad con el nombre de la práctica. Si elige **NO**, aparecerá el cuadro de diálogo "Guardar actividad como". Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la actividad con otro nombre.

Si la práctica no tiene nombre, aparecerá el cuadro de diálogo "Guardar actividad como". Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la actividad con un nombre.

Para abandonar el cuadro de diálogo presione la tecla "S" o pulse directamente sobre la caja **Salir**. Si ha realizado algún cambio en la práctica, aparecerá un mensaje preguntando si quiere guardar los cambios, con tres opciones:

— **Sí**: Permite grabar la práctica con sus cambios en la unidad de disco. Para ello, presione la tecla "S" o pulse sobre la caja Sí.

NOTA:

Si la práctica no tiene nombre, aparecerá el cuadro de diálogo "Guardar práctica como". Consulte el comando **Guardar como**, para grabar la práctica con un nombre.

— **No**: Permite salir del comando sin guardar ningún cambio. Para ello, presione la tecla "N" o pulse sobre la caja No.

— **Cancelar**: Permite volver al cuadro de diálogo "Editar práctica". Para ello, presione la tecla "C" o pulse sobre la caja Cancelar.

NOTA:

Si está configurando una actividad para un programa determinado del alumno, y quiere que al arrancar este programa cargue automáticamente la actividad que está configurando, debe llamar a la actividad con el **mismo nombre** que el programa del alumno.

Ej.: Si está configurando una actividad para el programa del alumno "Prehistoria", llame a la actividad "**prehistoria.acf**". Al ejecutar el programa Prehistoria, éste cargará automáticamente la actividad "**prehistoria.acf**".

Para cargar el programa del alumno con la actividad que usted quiera, escriba lo siguiente:

Prehistoria -I(nombre de la actividad). Se cargará la actividad que escriba. Escriba sólo la información, no los paréntesis. Si no escribe **-I** cargará una actividad por defecto.

Bloque I: Teclas de control de menú

<i>Tecla</i>	<i>Función</i>
Alt+S	Despliega el menú Sistema.
A	Ejecuta el comando Abrir.
G	Ejecuta el comando Guardar como.
F	Ejecuta el comando Ficheros.
D	Ejecuta el comando Dos.
1	Ejecuta el comando Basesil.
2	Ejecuta el comando Basefon.
3	Ejecuta el comando Feria.
4	Ejecuta el comando Epocas.
T	Ejecuta el comando Terminar.
Alt+I	Despliega el menú Informes.
D	Ejecuta el comando Definir informe.
M	Ejecuta el comando Imprimir informe.
Alt+E	Despliega el menú Evaluación.
C	Ejecuta el comando Configurar evaluación.
V	Ejecuta el comando Evaluar.
Alt+A	Despliega el menú Ayuda.
I	Ejecuta el comando Índice de la ayuda.
U	Ejecuta el comando Use de la ayuda.
V	Ejecuta el comando Versión.

Sección IV

Programa de evaluación

Si tiene alguna duda sobre cómo utilizar el programa de evaluación, presione la tecla F1 ahora, o en cualquier momento durante la ejecución de Evalúa.

Bloque I: Teclas de control de menú

<u>Tecla</u>	<u>Función</u>
Alt+S	Despliega el menú Sistema .
A	Ejecuta el comando Abrir.
G	Ejecuta el comando Guardar como.
F	Ejecuta el comando Ficheros.
D	Ejecuta el comando Dos.
1	Ejecuta el comando Basesil.
2	Ejecuta el comando Basefon.
3	Ejecuta el comando FERIA.
4	Ejecuta el comando Épocas.
T	Ejecuta el comando Terminar.
Alt+I	Despliega el menú Informes .
D	Ejecuta el comando Definir informe.
M	Ejecuta el comando Imprimir informe.
Alt+E	Despliega el menú Evaluación .
C	Ejecuta el comando Configurar evaluación.
V	Ejecuta el comando Evaluar.
Alt+A	Despliega el menú Ayuda .
I	Ejecuta el comando Índice de la ayuda.
U	Ejecuta el comando Uso de la ayuda.
V	Ejecuta el comando Versión.

Si tiene alguna duda sobre cómo utilizar el programa de evaluación, presione la tecla F1 ahora, o en cualquier momento durante la ejecución de Evalúa.

F3	Ejecuta directamente el comando Abrir.
F4	Ejecuta directamente el comando Guardar como.
F2	Ejecuta directamente el comando Ficheros.
Ctrl+D	Ejecuta directamente el comando Dos.
Ctrl+1	Ejecuta directamente el comando Basesil.
Ctrl+2	Ejecuta directamente el comando Basefon.
Alt+X	Ejecuta directamente el comando Terminar.

Introducción

El programa de evaluación permite al profesor examinar los ficheros de evaluación generados por las diversas prácticas, de forma flexible y eficiente. Además, permite generar informes a partir de los ficheros de evaluación siguiendo unos criterios de selección de registros que el propio profesor puede determinar, pudiéndose mostrar en pantalla, almacenar en disco o imprimir el informe resultante.

Bloque II: Comandos de la barra de menú

Comandos del menú Sistema

La figura 1 muestra los comandos incorporados en el menú Sistema:

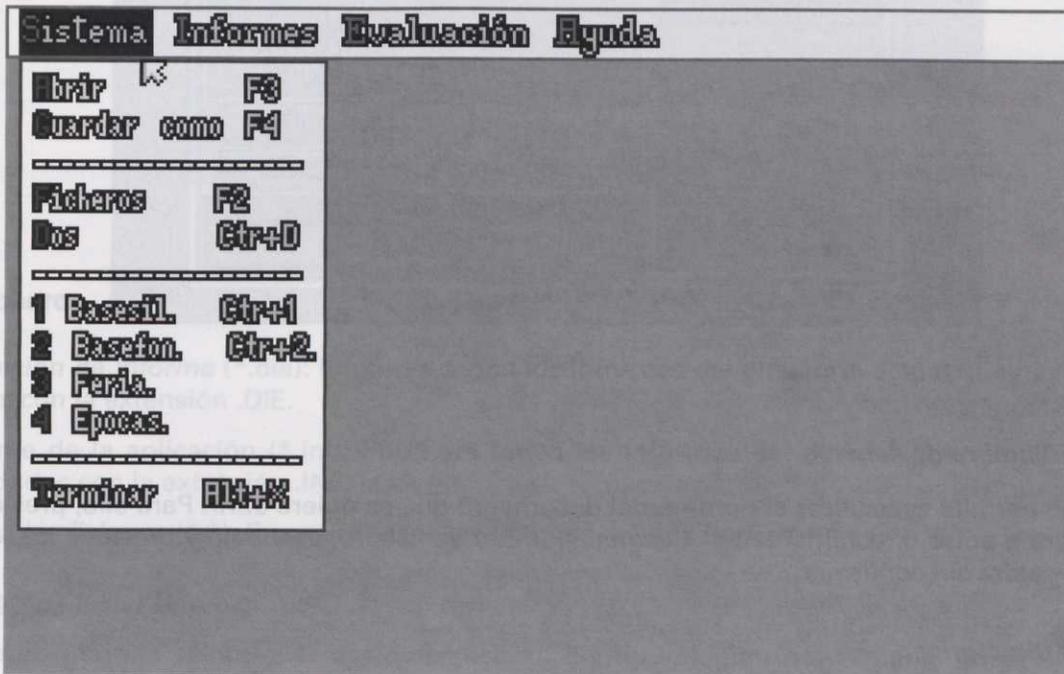


Figura 1

Comando Abrir (menú Sistema)

Este comando permite abrir un documento de la aplicación (fig. 2).

Métodos abreviados

Teclado: F3

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 2)

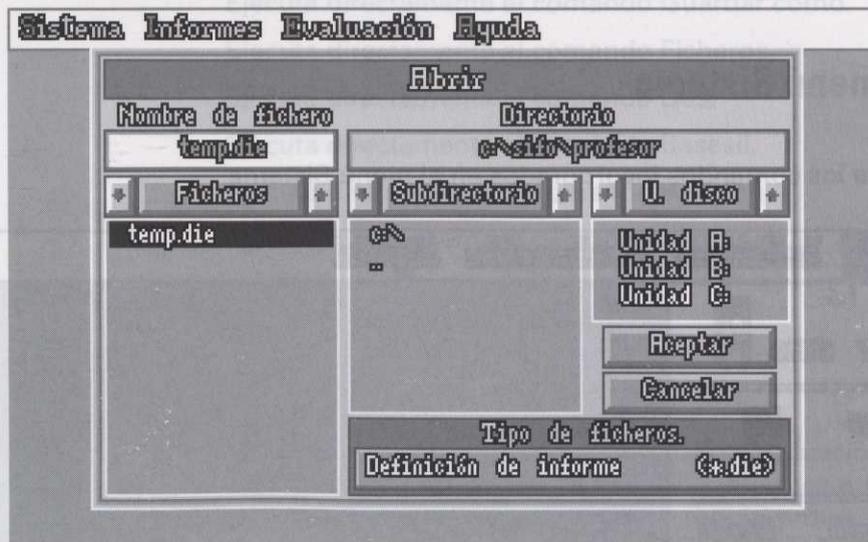


Figura 2

— Campo Nombre de fichero:

Este campo permite especificar el nombre del documento que se quiere abrir. Para ello, presione la tecla "N" de Nombre o pulse directamente en el campo Nombre de fichero, escríbalo y presione la tecla Intro. Si presiona Esc, saldrá sin confirmar.

— Cuadro Directorio:

Este cuadro muestra el directorio actual en el que se encuentra.

— Cuadro de lista Tipo de ficheros:

Este cuadro permite elegir el tipo de fichero que podemos abrir. Para ello, presione la tecla "T" de Tipos o pulse directamente sobre el cuadro Tipos de ficheros. Aparecerá una ventana (fig. 3) mostrándole los tipos de fichero y su extensión, con un cursor de selección con el que podrá moverse por la ventana utilizando las flechas (arriba/abajo) o el movimiento del ratón. El cuadro de lista Tipos de ficheros muestra también los nombres de los tipos de ficheros y su extensión, según la posición del cursor de selección.

Una vez elegido el tipo de fichero, presione la tecla Intro o el botón izquierdo del ratón, quedando seleccionados en el campo Nombre de fichero todos los ficheros del tipo elegido.

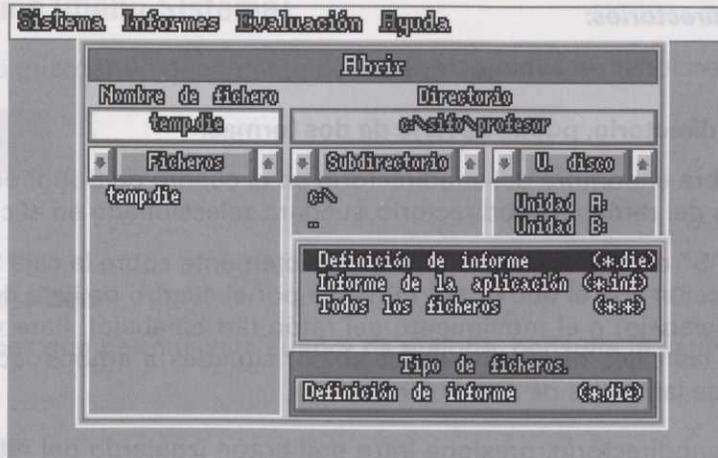


Figura 3

Tipos de ficheros

- *Definición de informe (*.die)*: Enumera todos los informes del directorio actual que hayan sido guardados con la extensión .DIE.
- *Informe de la aplicación (*.inf)*: Enumera todos los informes del directorio actual que hayan sido guardados con la extensión .INF.
- *Todos los ficheros (*.*)*: Enumera todos los ficheros del directorio actual.
- **Cuadro de lista Ficheros:**

Este cuadro permite seleccionar cualquier fichero del tipo elegido previamente en el cuadro de lista Tipos de ficheros.

Para seleccionar un fichero, puede hacerlo de dos formas:

- Sitúe el cursor sobre el nombre del fichero en el cuadro de Ficheros y presione Intro o el botón izquierdo del ratón. El fichero quedará seleccionado en el campo Nombre de fichero.
- Presione la tecla "F" de Ficheros o pulse directamente sobre la caja Ficheros. Aparecerá un cursor de selección con el que podrá moverse por la ventana utilizando las teclas (arriba/abajo) o el movimiento del ratón (arriba/abajo). Para ver todos los ficheros, pulse sobre las cajas de (flecha arriba/abajo) situadas a ambos lados del cuadro. También puede hacer uso de las *teclas de movimiento*.

Una vez encontrado el fichero, presione Intro o el botón izquierdo del ratón; el fichero quedará seleccionado en el campo de Nombre de fichero.

— **Cuadro de lista Subdirectorios:**

Este cuadro permite seleccionar un subdirectorio.

Para seleccionar un subdirectorio, puede hacerlo de dos formas:

- Sitúe el cursor sobre el nombre del subdirectorio en el cuadro de Subdirectorios y presione Intro o el botón izquierdo del ratón. El subdirectorio quedará seleccionado en el cuadro Directorio.
- Presione la tecla "S" de Subdirectorio o pulse directamente sobre la caja Subdirectorio. Aparecerá un cursor de selección con el que podrá moverse por el cuadro de lista de Subdirectorios utilizando las teclas (arriba/abajo) o el movimiento del ratón (arriba/abajo). Para ver todos los subdirectorios, pulse sobre las cajas de (flecha arriba/abajo) situadas a ambos lados del cuadro. También puede hacer uso de las *teclas de movimiento*.

Una vez encontrado el subdirectorio, presione Intro o el botón izquierdo del ratón; el subdirectorio quedará seleccionado en el cuadro Directorio.

— **Cuadro de lista Unidad de disco:**

Este cuadro permite seleccionar una unidad de disco.

Para seleccionar la unidad de disco, puede hacerlo de dos formas:

- Sitúe el cursor sobre la unidad de disco en el cuadro de lista Unidad de disco y presione Intro o el botón izquierdo del ratón. La unidad de disco se iluminará, quedando seleccionada.
- Presione la tecla "U" de Unidad de disco o pulse directamente sobre la caja Unidad de disco. Aparecerá un cursor de selección con el que podrá moverse por la ventana Unidad de disco utilizando las flechas (arriba/abajo) o el movimiento del ratón (arriba/abajo). Para ver todas las unidades de disco, pulse sobre las cajas de (flecha arriba/abajo), situadas a ambos lados del cuadro. También puede hacer uso de las *teclas de movimiento*.

Una vez elegida la unidad de disco, presione Intro o el botón izquierdo del ratón; la unidad elegida se iluminará, quedando seleccionada.

— **Aceptar:**

Esta opción confirma la apertura del fichero seleccionado en el campo Nombre de fichero. Para ello, presione la tecla "A" de Aceptar o pulse directamente sobre la caja Aceptar.

— **Cancelar:**

Esta opción abandona el cuadro de diálogo ignorando cualquier selección. Para ello, presione la tecla "C" de Cancelar o pulse directamente sobre la caja Cancelar.

Comando Guardar como (menú Sistema)

Este comando permite guardar un documento de la aplicación.

Métodos abreviados

Teclado: F4

Opciones del cuadro de diálogo

Respecto a las funciones que permite este cuadro de diálogo, consulte la explicación del comando Abrir, menú Sistema.

Posibles tipos de ficheros:

- *Definición de informe (*.die)*: Enumera todos los informes del directorio actual que hayan sido guardados con la extensión .DIE.
- *Informe de la aplicación (*.inf)*: Enumera todos los informes del directorio actual que hayan sido guardados con la extensión .INF.

Comando Ficheros (menú Sistema)

Métodos abreviados

Teclado: F2

Opciones del cuadro de diálogo

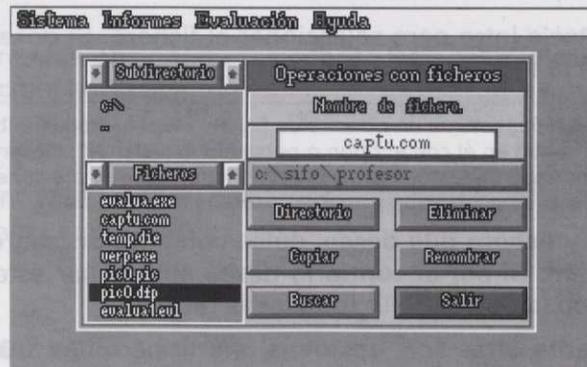


Figura 4

— Cuadro de lista Subdirectorios:

Este cuadro, situado a la izquierda del cuadro de diálogo, permite seleccionar el subdirectorio activo. El carácter '.' en este cuadro representa al *subdirectorio actual*, y los dos caracteres '..' representan al *directorio padre* (el directorio anterior en la estructura del árbol de directorios). Para utilizar este cuadro:

Ratón: Puede pulsar sobre la *flecha hacia abajo* situada a la izquierda del título del cuadro, con lo cual el contenido de éste se desplazará una línea hacia abajo. Análogamente, si pulsa en la *flecha hacia arriba*, el contenido del cuadro se desplazará una línea hacia arriba. Si pulsa en alguna de las líneas contenidas dentro del cuadro, el nombre que aparece en la línea se convertirá en el directorio activo, apareciendo su nombre en el campo de directorio actual (c:\), situado en el centro del cuadro de diálogo.

Teclado: Presionando la tecla "I" se selecciona este cuadro, apareciendo en su interior una barra horizontal de color azul, que de ahora en adelante denominaremos *cursor de selección*. Puede desplazar el cursor de selección mediante las teclas *cursor arriba* y *cursor abajo*, hasta situarse en el nombre del directorio que desee activar. También puede hacer uso de las *teclas de movimiento*.

Una vez situado, presione la tecla Intro para activar el directorio. Si desea abandonar esta ventana sin cambiar el directorio activo, pulse la tecla Esc.

— Cuadro de lista de Ficheros:

Este cuadro, situado en la parte inferior izquierda del cuadro de diálogo, permite seleccionar un nombre de fichero. Para utilizar este cuadro:

Ratón: Puede pulsar sobre la *flecha hacia abajo* situada a la izquierda del título del cuadro, con lo cual el contenido de éste se desplazará una línea hacia abajo. Análogamente, si pulsa en la *flecha hacia arriba*, el contenido del cuadro se desplazará una línea hacia arriba. Si pulsa en alguna de las líneas contenidas dentro del cuadro, el nombre que aparece en la línea se convertirá en el fichero seleccionado, apareciendo su nombre en el campo de directorio actual (c:\), situado bajo el título general de la ventana.

Teclado: Presionando la tecla "F" se selecciona este cuadro, apareciendo en su interior un cursor de selección. Puede desplazar este cursor de selección mediante las teclas *cursor arriba* y *cursor abajo*, hasta situarse en el nombre del fichero que desee activar.

Una vez situado, presione la tecla Intro para seleccionar el fichero. Si desea abandonar esta ventana sin seleccionar ningún fichero, pulse la tecla Esc.

NOTA:

Si lo desea, puede escribir directamente un nombre de fichero en el campo Nombre de fichero. Para ello, seleccione dicho cuadro de texto pulsando en él con el ratón o pulsando la tecla "N". Observará un cursor de texto (línea horizontal parpadeante) en el campo de texto. Escriba el nombre que desee y presione la tecla Intro.

Una vez elegido el directorio y fichero que desee, pulse con el ratón sobre la opción Buscar (o pulse la tecla B) para confirmar su elección. Si por el contrario desea abandonar este cuadro de diálogo sin hacer elección alguna, pulse con el ratón la opción Salir (o pulse la tecla S).

Este cuadro de diálogo presenta otras seis opciones que le permiten manipular ficheros de disco sin necesidad de abandonar el programa y salir al sistema operativo. Estas cajas son: Directorio, Eliminar, Copiar y Renombrar, Buscar y Salir.

— **Directorio:**

Al pulsar con el ratón en esta opción (o presionar la tecla "D") aparecerán en la ventana de *Ficheros* todos aquellos ficheros cuya extensión sea la misma que la del nombre que se muestre en ese momento en el campo Nombre de fichero.

— **Eliminar:**

Al pulsar con el ratón en esta opción (o presionar la tecla "E") se eliminará el fichero cuyo nombre coincida con el que se muestre en ese momento en el campo Nombre de fichero.

NOTA:

El programa mostrará un cuadro de diálogo antes de borrar el fichero pidiendo que se confirme la petición de borrado del fichero.

— **Copiar:**

Al pulsar con el ratón en esta opción (o presionar la tecla "C") se copiará el fichero cuyo nombre coincida con el que se muestre en ese momento en el campo Nombre de fichero.

NOTA:

El programa mostrará un nuevo cuadro de diálogo solicitando que introduzca un nombre para el fichero nuevo.

— **Renombrar:**

Al pulsar con el ratón en esta opción (o presionar la tecla "R") se cambiará el nombre del fichero cuyo nombre coincida con el que se muestre en ese momento en el campo Nombre de fichero.

NOTA:

El programa mostrará un nuevo cuadro de diálogo solicitando que introduzca un nuevo nombre para el fichero.

— **Buscar:**

Al pulsar con el ratón sobre esta opción, o presionar la letra "B", la aplicación buscará el fichero seleccionado, desde el directorio actual hacia abajo.

— **Salir:**

Al pulsar con el ratón sobre esta opción se abandona el cuadro de diálogo. Para ello, presione la tecla "S" de Salir o pulse directamente sobre la caja Salir.

Comando Dos (menú Sistema)

Este comando permite salir al sistema operativo.

Métodos abreviados

Teclado: Ctr + D

Comando Basesil (menú Sistema)

Este comando ejecuta el programa gestor de la Base de Datos de la sílaba, "Basesil".

Una vez seleccionado, le preguntará si quiere abandonar o no la aplicación. Si elige SÍ, saldrá de la aplicación; si elige NO, la orden será cancelada.

Métodos abreviados

Teclado: Ctr + 1

Comando Basefon (menú Sistema)

Este comando ejecuta el programa gestor de la Base de Datos del fonema, "Basefon".

Una vez seleccionado, le preguntará si quiere abandonar o no la aplicación. Si elige SÍ, saldrá de la aplicación; si elige NO, la orden será cancelada.

Métodos abreviados

Teclado: Ctr + 2

Comando Feria (menú Sistema)

Este comando ejecuta el programa de entrada a las prácticas de la sílaba.

Comando Épocas (menú Sistema)

Este comando ejecuta el programa de entrada a las prácticas del fonema.

Comando Terminar (menú Sistema)

Este comando permite salir al sistema operativo.

Una vez seleccionado, le preguntará si quiere abandonar o no la aplicación. Si elige SÍ, saldrá al sistema operativo; si elige NO, la orden será cancelada.

Asegúrese de haber grabado antes de abandonar la aplicación.

Métodos abreviados

Teclado: Alt + X

Comandos del menú Informes

La figura 5 muestra los comandos incorporados en el menú **Informes**.

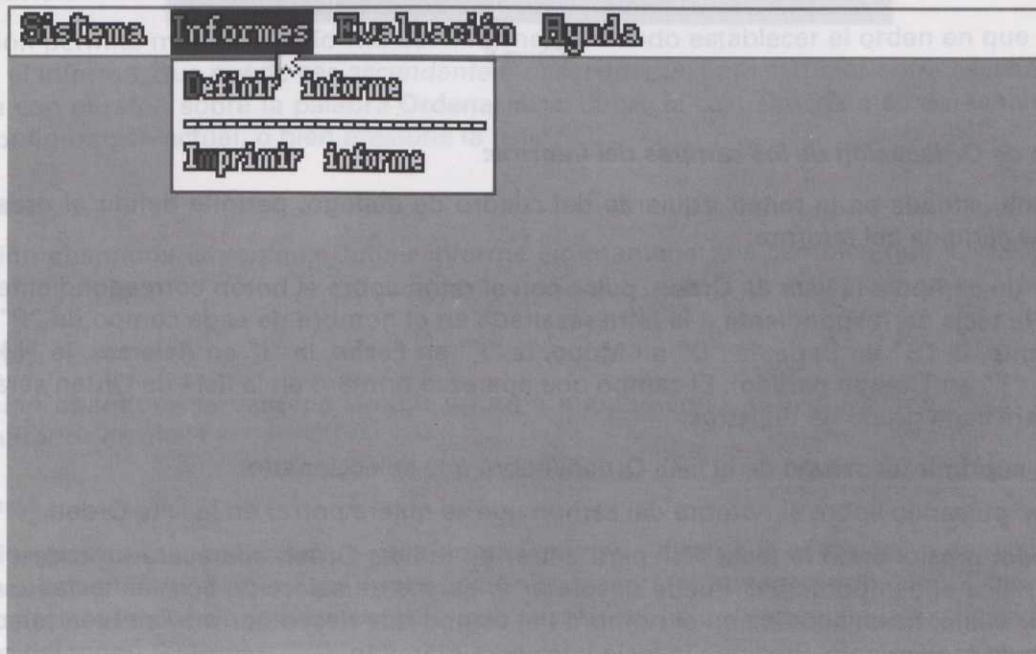


Figura 5

Comando Definir Informe (menú Informes)

Este comando permite especificar la forma en que se presentará el informe que se va a generar.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 6)

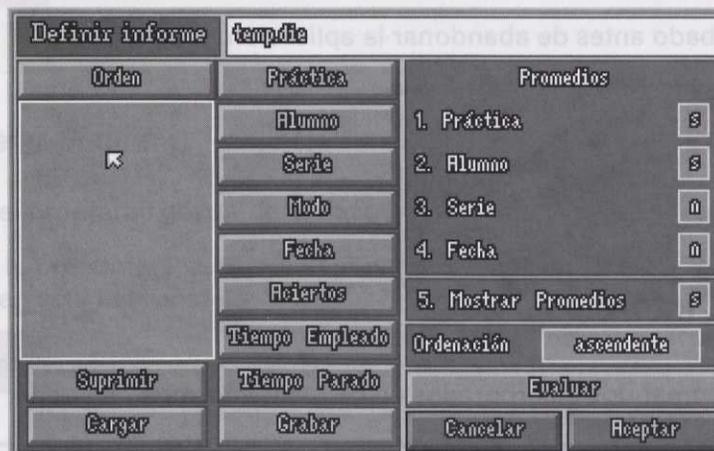


Figura 6

— Ventana de Ordenación de los campos del informe:

Esta ventana, situada en la mitad izquierda del cuadro de diálogo, permite definir el orden en que se presentarán los campos del informe.

Para añadir un campo a la lista de **Orden**, pulse con el ratón sobre el botón correspondiente al campo, o bien presione la tecla correspondiente a la letra resaltada en el nombre de cada campo (la "P" en **Práctica**, la "L" en **Alumno**, la "S" en **Serie**, la "D" en **Modo**, la "F" en **Fecha**, la "I" en **Aciertos**, la "M" en **Tiempo empleado** y la "T" en **Tiempo parado**). El campo que aparezca primero en la lista de Orden será el que sirva de cabecera para cada grupo de registros.

Si se desea **suprimir un campo** de la lista Orden, habrá que seleccionarlo:

- **Ratón:** pulsando sobre el nombre del campo que se quiere borrar en la lista Orden.
- **Teclado:** presionando la tecla "N" para entrar en la lista **Orden** aparecerá un cursor de selección que indica el campo actual. Puede desplazar el cursor de selección con las teclas *cursor arriba* y *cursor abajo*, hasta situarse en el nombre del campo que desee borrar. También puede utilizar las *teclas de movimiento*. Presione la tecla Intro para marcarlo.

En ambos casos el campo marcado cambiará de color blanco a color amarillo para indicar que está seleccionado. Puede seleccionar tantos campos como desee de la lista de **Orden** para borrarlos.

Una vez hechas sus selecciones, y si ha utilizado el teclado, deberá presionar la tecla Esc para salir de la lista **Orden**.

Finalmente, pulse con el ratón sobre el botón **Suprimir** o pulse la tecla "U".

— **Ventana de promedios:**

Esta ventana, situada en la parte superior derecha, permite determinar si se quiere que el informe contenga una serie de promedios de aciertos y por qué campos se calcularán estos promedios.

Ejemplo: Si la opción **5, Mostrar promedios**, se configura en **s** (sí), se indica que se desea que aparezcan promedios en el informe, pero qué promedios aparezcan dependerá de la configuración de las opciones 1 a 4. Supongamos que sólo la opción **1, Práctica**, está configurada como **s** (sí). En este caso se sumarían los aciertos obtenidos en una misma práctica para todos los alumnos, modos, series, fechas, etc., y en el momento en que en el informe se cambie de práctica se generará una línea resumen indicando el promedio de aciertos acumulado para dicha práctica.

Para activar o desactivar cualquiera de las opciones 1 a 5, pulse con el ratón sobre el nombre de la opción o sobre la caja situada a su derecha que muestra su estado de configuración (s=sí, n=no), o bien presione la tecla correspondiente a la opción que desee activar o desactivar (teclas 1, 2, 3, 4 o 5).

— **Ordenación:**

Esta opción permite modificar la forma del informe, pudiendo establecer el orden en que aparecerán los registros en el informe, que puede ser *ascendente* o *descendente*. Para cambiar entre ascendente y descendente, pulse con el ratón sobre la palabra **Ordenación** o sobre la caja situada a su derecha que muestra el estado de configuración actual, o bien presione la tecla "O".

— **Cancelar:**

Esta opción abandona la ventana Definir informe sin mantener los cambios que se hayan realizado en ella.

— **Aceptar:**

Esta opción abandona la ventana Definir informe manteniendo, previa petición de confirmación, los cambios realizados en ella.

— **Cargar:**

Esta opción permite especificar el nombre de un fichero de disco que contenga la definición de un informe que se quiera utilizar. Al presionar esta opción aparecerá el cuadro de diálogo *Cargar definición de informe*. Respecto a las funciones que permite este cuadro de diálogo, consulte la explicación del **comando Abrir**, dentro del menú **Sistemas**.

— **Grabar:**

Esta opción permite especificar el nombre de un fichero de disco que contendrá la definición de informe que muestra actualmente la ventana Definir informe. Al presionar esta opción aparecerá el cuadro de diálogo *Grabar definición de informe*. Respecto a las funciones que permite este cuadro de diálogo, consulte la explicación del **comando Grabar cómo**, dentro del menú **Sistemas**.

— **Evaluar:**

Esta opción permite, previa petición de confirmación, cerrar la ventana Definir informe (guardando o no las modificaciones introducidas en ella, según se indique en el cuadro de diálogo de confirmación). Se generará el informe y se presentará la ventana *Ver informe*, en la cual usted podrá examinar el informe generado, grabarlo en disco o imprimirlo. Consulte la sección **Presentación del informe**.

En estos cinco casos, el método para presionar la opción es el mismo: pulsar con el ratón sobre la opción o presionar la tecla correspondiente a la letra resaltada en su nombre (la "C" en **Cancelar**, la "A" en **Aceptar**, la "R" en **Cargar**, la "G" en **Grabar** y la "E" en **Evaluar**).

Comando Imprimir informe (menú Informes)

Al seleccionar este comando aparecerá el cuadro de diálogo *Imprimir informe*, que le permitirá seleccionar el nombre del fichero de disco que contiene el informe que desee imprimir. Respecto a las funciones que permite este cuadro de diálogo, consulte la explicación del comando **Abrir**, menú **Sistemas**.

Comandos del menú Evaluación

La figura 7 muestra los comandos incorporados en el menú **Evaluación**.

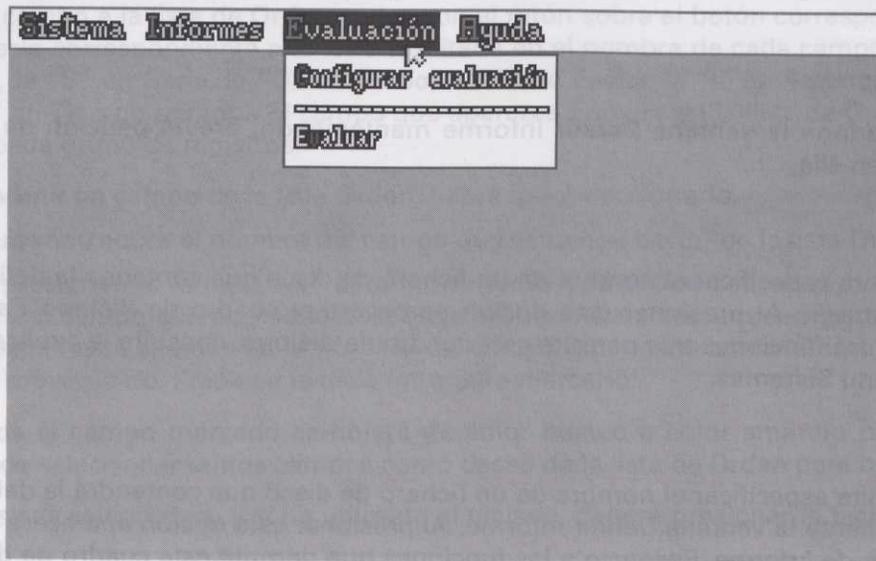


Figura 7

Comando Configurar evaluación (menú Evaluación)

Este comando permite especificar el contenido que presentará el informe que va a generar.

Opciones del cuadro de diálogo (fig. 8)



Figura 8

Este cuadro de diálogo está estructurado en seis ventanas: **Prácticas**, **Alumnos**, **Series**, **Modos**, **Fechas** y **Aciertos**.

En la parte inferior de la ventana se encuentran las opciones correspondientes a las distintas acciones que se pueden realizar.

En cada una de las seis ventanas se introducen los criterios de selección de los registros que se incorporarán al informe. Estos criterios se unen mediante un *Y lógico*, es decir, para que un registro se introduzca en el informe, debe pertenecer a alguna de las prácticas especificadas en la ventana **Prácticas** y pertenecer a alguno de los alumnos indicados en la ventana **Alumnos** y a alguna de las series especificadas en la ventana **Series** y a alguno de los modos indicados en la ventana **Modos**, etc.

Algunas de las funciones activadas por las opciones de la zona inferior de la pantalla son comunes a todas las ventanas, y algunas son específicas.

Las opciones **Suprimir** y **Todos** se aplican a todas las ventanas.

La opción **Añadir** se aplica sólo a **Prácticas** y **Alumnos**.

Las opciones **Uno** y **Rango** se aplican sólo a **Series**, **Modos**, **Fechas** y **Aciertos**.

Todas las operaciones que se realicen afectan a la ventana actual, que es la que aparece con un color más claro y borde amarillo (en la figura 9, la ventana **Aciertos**). Por tanto, antes de realizar alguna operación hay que seleccionar sobre qué ventana se quiere ejecutar dicha operación.

Para seleccionar una ventana, pulse con el ratón sobre cualquiera de los elementos que la forman (el título, el campo de texto, etc.), o bien presione la tecla de función correspondiente ("F1" para **Prácticas**, "F2" para **Alumnos**, "F3" para **Serios**, "F4" para **Modos**, "F5" para **Fechas** y "F6" para **Aciertos**).

Para añadir un elemento a la ventana **Prácticas**, una vez seleccionada la ventana, pulse con el ratón en la opción **Añadir** o presione la tecla "Ñ". Aparecerá el cuadro de diálogo *Añadir práctica*, que le permitirá especificar el nombre de la práctica que desee añadir a la lista de prácticas. Respecto a las funciones que permite este cuadro de diálogo, consulte la explicación del comando **Abrir**, menú **Sistemas**.

Para añadir un elemento a la ventana **Alumnos**, una vez seleccionada la ventana, pulse con el ratón en la opción **Añadir** o presione la tecla "Ñ". Aparecerá el cuadro de diálogo *Añadir alumno* (fig. 9), que le permitirá especificar los nombres de los alumnos que desee añadir a la lista de alumnos.

En la ventana del cuadro de diálogo *Añadir alumno* puede marcar uno o más nombres de los que aparecen. Para ello:

Ratón: pulse con el ratón en cada nombre que desee añadir. Si el nombre que desea no aparece en la ventana **Alumnos**, puede desplazarla pulsando con el ratón en las flechas de color azul situadas a la derecha de la ventana.

Teclado: presione la tecla "L" para entrar en la ventana de **Alumnos**. Aparecerá un cursor de selección que indica cuál es el nombre de alumno actual. Con las teclas *cursor arriba* y *cursor abajo* desplácese por la lista hasta cada nombre que desee marcar y presione la tecla Intro. También puede utilizar las *teclas de movimiento*. Una vez marcados todos los nombres que desee, presione la tecla Esc para salir de la ventana **Alumnos**.

Realizada la selección de nombres de alumnos, si presiona la opción **Aceptar** volverá a la ventana *Configurar evaluación*, y los nombres marcados se incorporarán a la ventana **Alumnos**. Por el contrario, si presiona **Cancelar**. Saldrá del cuadro de diálogo *Añadir alumnos* sin que se modifique la lista de alumnos en *Configurar evaluación*.



Figura 9

En el caso de las ventanas **Series**, **Modos**, **Fechas** y **Aciertos** puede añadir elementos de dos formas: uno a uno o especificando un rango. Para ello, se utilizan los botones **Uno** y **Rango**.

Para introducir un sólo elemento, seleccione primero la ventana correspondiente y a continuación pulse con el ratón sobre el botón **Uno** (o presione la tecla "N"). Aparecerá un cuadro de diálogo similar al que muestra la *figura 10*, si bien el texto presentado cambiará ligeramente según cuál sea la ventana seleccionada.

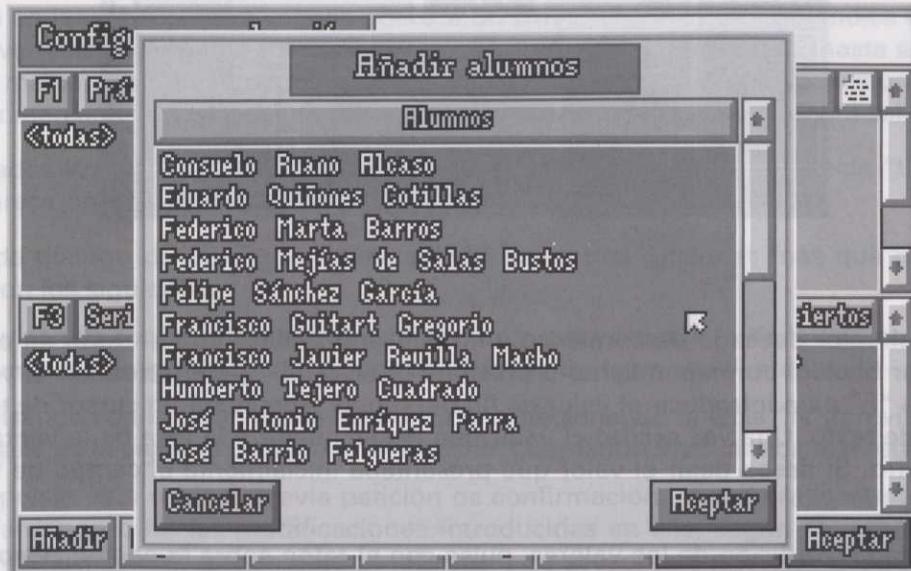


Figura 10

Para introducir el valor deseado, pulse con el ratón en el campo de texto (rectángulo de color blanco) o pulse la tecla "V". Aparecerá un cursor de texto parpadeante dentro del campo de texto. Una vez escrito el valor que desee añadir a la lista de la ventana seleccionada, presione la tecla Intro. Si desea dejar el valor que presentaba inicialmente el campo de texto, presione la tecla Esc.

Una vez completada la edición del valor, pulse con el ratón sobre la opción **Aceptar** (o presione la tecla "A") para confirmar el valor introducido, y éste se añadirá automáticamente a la lista de valores de la ventana seleccionada. Por el contrario, si no desea que el valor introducido se añada a la lista, pulse sobre la opción **Cancelar** (o presione la tecla "C").

Para introducir un rango de elementos, seleccione primero la ventana correspondiente y a continuación pulse con el ratón sobre la opción **Rango** o presione la tecla "R". Aparecerá un cuadro de diálogo similar al que muestra la *figura 11*, si bien el texto presentado cambiará ligeramente según cuál sea la ventana seleccionada.

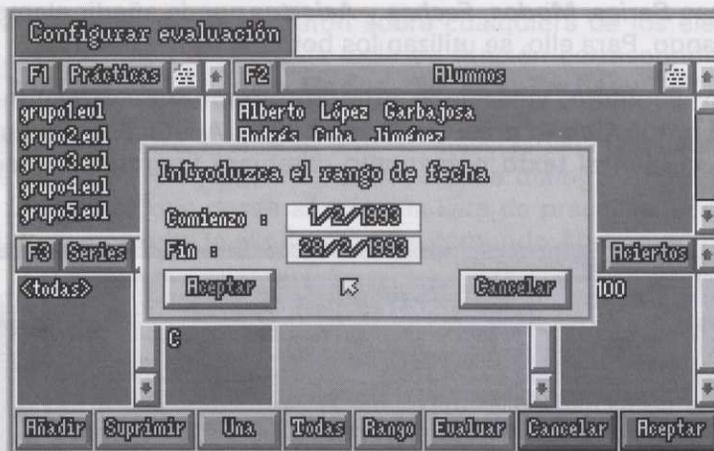


Figura 11

Para introducir el valor deseado de comienzo y fin del rango, pulse con el ratón en el campo de texto (rectángulo de color blanco) correspondiente o presione la tecla "O" para introducir el valor de comienzo del rango, o la letra "F" para introducir el valor de fin del rango. Aparecerá un cursor de texto parpadeante dentro del campo de texto. Una vez escrito el valor que desee añadir a la lista de la ventana seleccionada, presione la tecla Intro. Si desea dejar el valor que presentaba inicialmente el campo de texto, presione la tecla Esc.

Una vez completada la edición de los valores, pulse con el ratón sobre la opción **Aceptar** (o presione la tecla "A") para confirmar el rango introducido, y éste se añadirá automáticamente a la lista de valores de la ventana seleccionada. Por el contrario, si no desea que el rango introducido se añada a la lista, pulse sobre la opción **Cancelar** (o presione la tecla "C").

La opción **Todos** funciona con las seis ventanas. Se trata de una forma rápida de indicar al programa que se incluyan todos los registros sin importar el valor del campo correspondiente a la ventana.

Por ejemplo, si presiona la opción **Todos** estando seleccionada la ventana **Alumnos**, a la hora de decidir si un registro pasa o no al informe no se valorará el contenido del campo Nombre del alumno.

Para seleccionar todos los valores posibles de un campo, seleccione primero la ventana correspondiente y a continuación pulse con el ratón sobre la opción **Todos** (o presione la tecla "T"). En la ventana seleccionada aparecerá el texto "<todos>".

En el caso concreto de las ventanas **Prácticas** y **Alumnos** se puede expandir el texto "<todos>", sustituyéndolo por una relación de todas las prácticas o de todos los alumnos. Para ello, pulse con el ratón sobre el icono situado a la derecha del título de la ventana, que representa una hoja escrita. Pulsando una primera vez se expandirá el texto "<todos>", convirtiéndolo en la relación de elementos equivalente. Pulsando una segunda vez, la lista de todos los elementos se comprimirá, volviendo a aparecer el texto "<todos>".

Para borrar uno o más elementos de cualquiera de las seis listas, deberá primero marcarlos. Para ello:

Ratón: pulse con el ratón sobre el nombre del elemento, y éste cambiará de color, pasando a mostrarse en amarillo.

Teclado: presione la tecla correspondiente a la letra resaltada del título de la ventana, para entrar en ella. Esta letra es la "P" para **Prácticas**, la "L" para **Alumnos**, la "S" para **Series**, la "M" para **Modos**, la "F" para **Fechas** y la "I" para **Aciertos**.

Observará que en la ventana seleccionada aparece un cursor de selección que indica cuál es el elemento actual. Puede mover este cursor utilizando las teclas *cursor arriba* y *cursor abajo*, hasta situarla sobre el elemento que desee marcar. También puede hacer uso de las *teclas de movimiento*. Presione la tecla Intro para marcarlo. Una vez marcados todos los elementos que desee borrar, presione Esc para salir de la ventana.

Una vez marcados los elementos, pulse sobre la opción **Suprimir**, o pulse la tecla "U", y los elementos marcados desaparecerán de la lista.

En el cuadro de diálogo de *Configurar evaluación* existen tres opciones más que no actúan sobre las ventanas, y que son los siguientes:

- **Cancelar:** pulsando con el ratón sobre esta opción o presionando la tecla "C" se sale de la ventana *Configurar evaluación* ignorando cualquier cambio realizado en sus ventanas.
- **Aceptar:** pulsando con el ratón sobre esta opción o presionando la tecla "A", previa petición de confirmación, se sale de la ventana *Configurar evaluación* guardando los cambios realizados en sus ventanas.
- **Evaluar:** al pulsar esta opción, previa petición de confirmación, se cerrará la ventana *Configurar evaluación* (guardando o no las modificaciones introducidas en ella, según se indique en el cuadro de diálogo de confirmación), se generará el informe y se presentará la ventana *Ver informe*, en la cual usted podrá examinar el informe generado, grabarlo en disco o imprimirlo. Consulte la sección *Presentación del informe*.

En cualquiera de las seis ventanas existen dos cajas de flechas arriba/abajo, que presentan una flecha de color azul apuntando hacia arriba o hacia abajo. La función de estas cajas es permitir desplazarse por la lista con el ratón cuando hay más elementos de los que entran en la ventana. Pulsando con el ratón sobre la flecha azul que señala hacia arriba, la ventana se desplazará una línea hacia arriba, y pulsando con el ratón sobre la flecha azul que señala hacia abajo, la ventana se desplazará una línea hacia abajo.

Comando Evaluar (menú Evaluación)

Al seleccionar esta opción se inicia el proceso de generación del informe de evaluación, siguiendo la forma especificada en **Definir informe**. Los registros que compongan el informe de evaluación están determinados por los criterios de evaluación indicados en **Configurar evaluación**. Una vez generado el informe, aparecerá la ventana *Ver informe*, en la cual usted podrá examinar el informe generado, grabarlo en disco o imprimirlo. Consulte la sección **Presentación del informe**.

Comandos del menú Ayuda

La figura 12 muestra los comandos incorporados en el menú **Ayuda**.

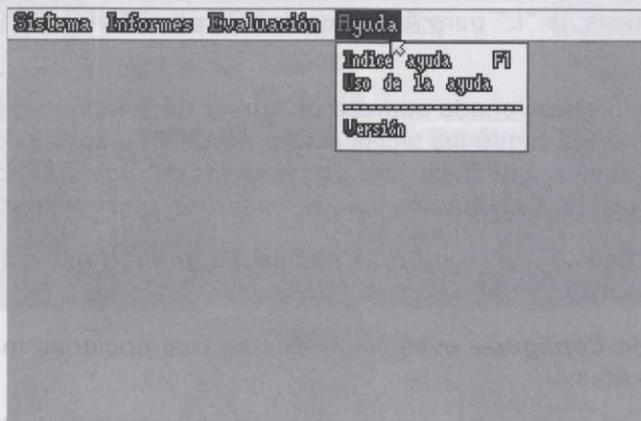


Figura 12

Comando Índice de la ayuda (menú Ayuda)

Este comando muestra el índice desde donde puede dirigirse a cualquiera de los capítulos de la aplicación.

Métodos abreviados

Teclado: F1

Comando Uso de la ayuda (menú Ayuda):

Este comando permite auxiliarle en caso de que tenga alguna duda en el uso de esta aplicación.

Opciones del cuadro de diálogo

— Ventana Ayuda evalúa:

Esta ventana muestra y explica todos los comandos, opciones y procedimientos de la aplicación. Cuando reclame la ayuda, lo primero que muestra la ventana Ayuda evalúa es el Índice de la ayuda. A partir de aquí puede dirigirse a cualquier capítulo de la aplicación. Para ello sitúese sobre un capítulo (siempre en color verde) y presione la tecla Intro o el botón izquierdo del ratón, repitiendo esta operación hasta llegar al capítulo que quiere consultar.

Para ver el texto de un capítulo en la ventana Ayuda evalúa utilice las teclas flechas (arriba/abajo), las cajas flechas (arriba/abajo) o los comandos de teclado, sección *teclas de movimiento*.

Si quiere avanzar de capítulo en capítulo, presione la tecla *flecha hacia la derecha* o pulse sobre la caja Flecha hacia la derecha. Si quiere retroceder, presione la tecla *flecha hacia la izquierda* o pulse sobre la caja Flecha hacia la izquierda.

— **Índice:**

Esta opción permite situarle en el Índice de la ayuda. Para ello, presione la tecla "I" o pulse sobre la caja Índice.

— **Atrás:**

Esta opción permite volver al punto donde estaba antes de ejecutar la última operación. Para ello, presione la tecla "A" o pulse sobre la caja Atrás.

— **Salir:**

Esta opción permite salir del comando Ayuda evalúa. Para ello, presione la tecla "S" o pulse sobre la caja Salir.

Comando Versión (menú Ayuda)

Este comando muestra un cuadro de diálogo que le informa del nombre de la aplicación donde se encuentra y la versión actual de la misma (*fig. 13*).



Figura 13

Para salir presione la tecla Esc.

Bloque III: Cómo generar un informe

Cómo generar un informe

Para generar el informe es preciso haber establecido su *forma* mediante la opción **Definir informe**, del menú **Informes** (si bien el programa asume una forma por omisión, que se explica más adelante), y definir los criterios de evaluación mediante la opción **Configurar evaluación**, del menú **Evaluación**. Hecho esto, la generación efectiva se puede iniciar desde tres puntos:

- Desde la barra de menú: seleccionando la opción **Evaluar** del menú **Evaluación**.
- Desde el cuadro de diálogo de la opción **Definir informe**, menú **Informes**: pulsando con el ratón sobre la opción **Evaluar** o presionando la tecla "E".
- Desde el cuadro de diálogo de la opción **Configurar evaluación**, menú **Evaluación**: pulsando con el ratón sobre la opción **Evaluar** o pulsando la tecla "E".

En todos los casos, una vez generado el informe, aparecerá la ventana *Ver informe* (fig. 13), en la cual usted podrá examinar el informe generado, grabarlo en disco o imprimirlo. Consulte la sección **Presentación del informe**.

El formato de informe por omisión previsto por el programa es el siguiente:

- *Orden de los campos*: Práctica, Alumno, Serie, Modo, Fecha, Porcentaje de aciertos, Tiempo empleado, Tiempo parado.
- *Promedios*: mostrar el promedio del porcentaje de aciertos, por Práctica y por Alumno.
- *Ordenación*: ascendente.

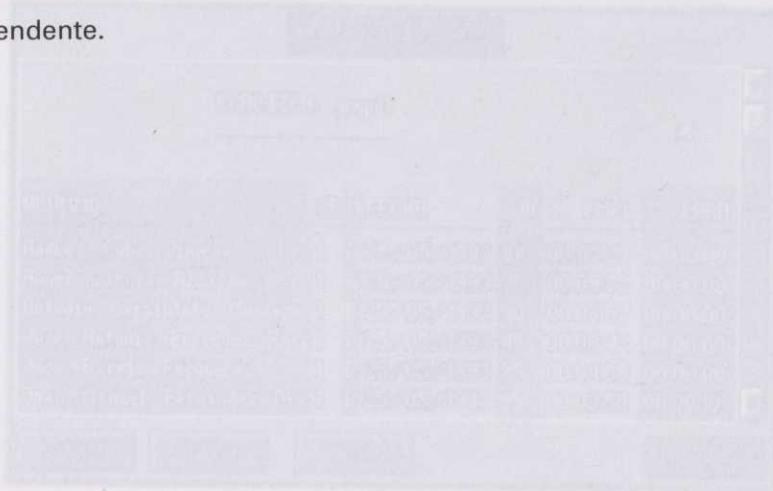


Figura 13

Bloque IV: Presentación del informe

Presentación del informe

Una vez generado el informe, o después de cargar un informe desde la opción **Abrir** del menú **Sistemas**, aparece automáticamente el cuadro de diálogo *Ver informe* (fig. 14).

Opciones del cuadro de diálogo

— **Cargar:**

Esta opción permite cargar un informe que se encuentre en un fichero de disco.

— **Grabar:**

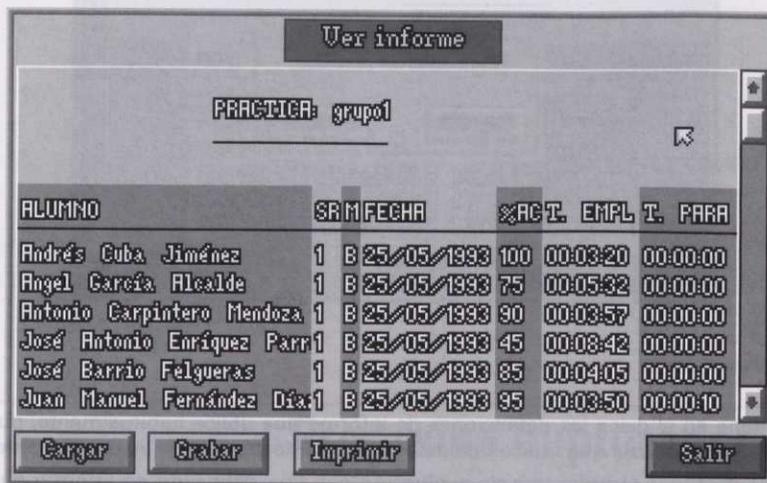
Esta opción permite grabar el informe que se muestra actualmente en un fichero de disco.

— **Imprimir:**

Esta opción permite obtener una impresión en papel del informe que se muestra actualmente en pantalla.

— **Salir:**

Esta opción permite salir del cuadro de diálogo.



The screenshot shows a dialog box titled "Ver informe". At the top, it displays "PRACTICA: grupo1". Below this is a table with the following columns: ALUMNO, SR M FECHA, %ACT., ENPL, T. PARA. The table contains six rows of student data. At the bottom of the dialog, there are four buttons: Cargar, Grabar, Imprimir, and Salir.

ALUMNO	SR	M	FECHA	%ACT.	ENPL	T. PARA
Andrés Cuba Jiménez	1	B	25/05/1993	100	00:03:20	00:00:00
Angel García Alcalde	1	B	25/05/1993	75	00:05:32	00:00:00
Antonio Carpintero Mendoza	1	B	25/05/1993	90	00:03:57	00:00:00
José Antonio Enríquez Parr1	1	B	25/05/1993	45	00:08:42	00:00:00
José Barrio Felgueras	1	B	25/05/1993	85	00:04:05	00:00:00
Juan Manuel Fernández Día:1	1	B	25/05/1993	95	00:03:50	00:00:10

Figura 14

Cuando se selecciona la acción **Imprimir** aparece un cuadro de diálogo (fig. 15) que permite **Suspender** la impresión (por ejemplo, para ajustar el papel en una impresora que admita papel continuo) o **Cancelar** la impresión.

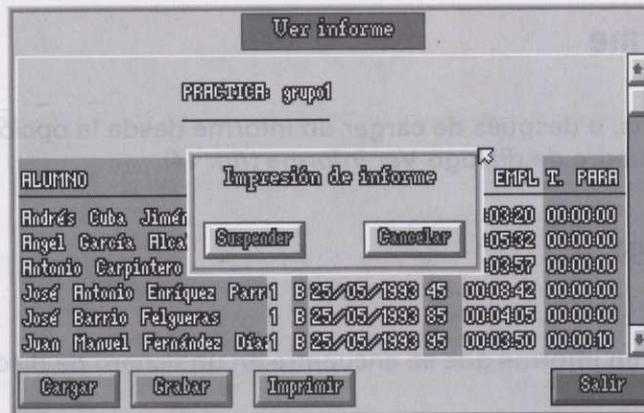


Figura 15

Si se elige la opción **Suspender** aparece un nuevo cuadro de diálogo (fig. 16) que presenta las opciones **Reanudar** y **Cancelar**, deteniéndose el proceso de impresión hasta que se tome una de las dos opciones.

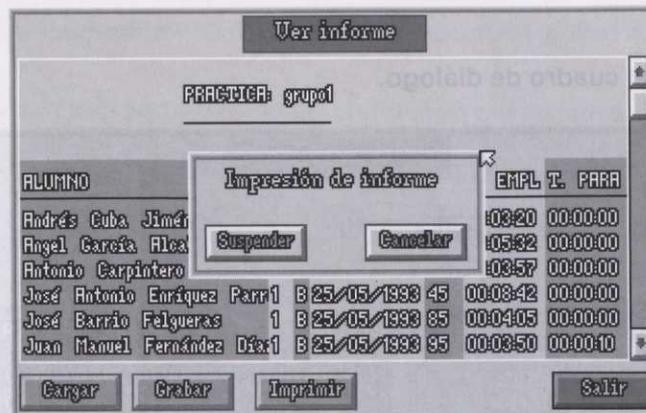


Figura 16

NOTA:

En el futuro, si tiene en el disco las definiciones de informe que utilice habitualmente, puede arrancar el programa de evaluación y a la vez decirle que utilice una definición de informe determinada mediante el parámetro "-i".

Ejemplo: Si quiere utilizar el programa de evaluación con una definición de informe guardada en el disco con el nombre "mensual", escriba "evalúa -i mensual" y presione la tecla Intro.

Introducción

Este programa es una herramienta que permite capturar una imagen gráfica completa o un fragmento de ella desde la pantalla del ordenador, generando con ella un fichero en el disco; este fichero puede ser importado posteriormente a la Base de Datos, facilitando el trabajo de diseño de los iconos, ya que se pueden utilizar imágenes que se encuentren en otros programas.

Instalación

El programa capturador no necesita ninguna instalación especial; basta con copiarlo al disco duro, en un directorio que se encuentre especificado en la variable *PATH* del sistema.

Ejecución

Para ejecutar el programa, escribe su nombre "captu" en el teclado del ordenador, pulsando a continuación la tecla Intro.

Tras la ejecución del programa, éste permanecerá residente en la memoria hasta que se apague el ordenador, esperando que al usuario pulse la tecla de activación.

NOTA

En el momento de ejecutar este programa puede añadir la opción "4" para ello, escribe (captu -4), con lo que en el momento de activar el programa aparecerá en la pantalla una señalización del tamaño máximo y mínimo de un icono, con fines meramente orientativos.

Activación

Para activar el programa, presione la tecla ALT, y manteniéndola presionada, presione la tecla C (en lo sucesivo se denominará a este proceso "presionar ALT-C"). No obstante, dado que el programa sólo funciona en los modos gráficos de pantalla, si en el momento de presionar ALT-C se encuentra en un modo de texto, no ocurrirá nada.

Si al presionar ALT-C se encuentra en un modo gráfico reconocido, escuchará un efecto de sonido y aparecerá en la pantalla una flecha (que en lo sucesivo se denominará "puntero de ratón"). Mediante el puntero de ratón se puede definir el área de pantalla que se quiere capturar, tanto si se tiene conectado un ratón como si no.

Sección V

Uso con ratón

Si su ordenador tiene conectado un ratón e instalado el programa controlador correspondiente, podrá mover el puntero de ratón con el ratón.

Programa capturador de gráficos

Introducción

Este programa es una herramienta que permite capturar una imagen gráfica completa o un fragmento de ella desde la pantalla del ordenador, generando con ella un fichero en el disco; este fichero puede ser importado posteriormente a la Base de Datos, facilitando el trabajo de diseño de los iconos, ya que se pueden utilizar imágenes que se encuentren en otros programas.

Instalación

El programa capturador no necesita ninguna instalación especial; basta con copiarlo al disco duro, en un directorio que se encuentre especificado en la variable *PATH* del sistema.

Ejecución

Para ejecutar el programa, escriba su nombre "**captu**" en el teclado del ordenador, pulsando a continuación la tecla Intro.

Tras la ejecución del programa, éste permanecerá residente en la memoria hasta que se apague el ordenador, esperando que el usuario pulse la tecla de activación.

NOTA:

En el momento de ejecutar este programa puede añadir la opción "**-i**"; para ello, escriba (**captu -i**), con lo que en el momento de activar el programa aparecerá en la pantalla una referencia del tamaño máximo y mínimo de un icono, con *finés meramente orientativos*.

Activación

Para activar el programa, presione la tecla **ALT**, y manteniéndola presionada, presione la tecla **C** (*en lo sucesivo se denominará a este proceso "presionar ALT-C*). No obstante, dado que el programa sólo funciona en los modos gráficos de pantalla, si en el momento de presionar *ALT-C* se encuentra en un modo de texto, no ocurrirá nada.

Si al presionar *ALT-C* se encuentra en un modo gráfico reconocido, escuchará un *efecto de sonido* y aparecerá en la pantalla una flecha (que en lo sucesivo se denominará "*puntero de ratón*"). Mediante el puntero de ratón se puede definir el área de pantalla que se quiere capturar, tanto si se tiene conectado un ratón como si no.

Uso con ratón

Si su ordenador tiene conectado un ratón e instalado el programa controlador correspondiente, podrá mover el puntero de ratón con el ratón.

Para marcar el área de pantalla a capturar, sitúe el puntero del ratón en la esquina *superior izquierda* y presione el botón izquierdo del ratón, manteniéndolo presionado. A continuación desplace el puntero del ratón hasta la esquina *inferior derecha* del área de pantalla a capturar y deje de presionar el *botón izquierdo*. Si se salva correctamente el área de pantalla marcada, escuchará *tres tonos agudos*. Si no se puede salvar (probablemente porque no haya espacio suficiente en el disco), escuchará un *tono grave* de aviso.

Cuando presione el botón izquierdo del ratón y, manteniéndolo presionado, mueva el ratón, observará que aparece en la pantalla un rectángulo cuyas dimensiones varían al mover el ratón (en lo sucesivo lo denominaremos "*rectángulo elástico*").

Si al ejecutar el programa especificó la opción "*i*", observará dos pequeños *ángulos de referencia* que indican la posición mínima y máxima de la esquina inferior derecha que correspondería al tamaño mínimo y máximo de un icono. **No se trata de una limitación**, ya que la Base de Datos puede importar imágenes capturadas con otras dimensiones mayores o menores; sin embargo, si la imagen capturada está dentro de dichas dimensiones, no sufrirá ninguna modificación de tamaño al importarla desde la Base de Datos, por lo que la fidelidad de la imagen será mayor.

Si ha marcado un área de captura y comprueba que se ha equivocado, o si por cualquier otro motivo no desea grabarla, *sin soltar el botón izquierdo del ratón*, presione el botón derecho. De esa forma desaparecerán el rectángulo elástico y, en su caso, los ángulos de referencia. Ahora ya puede dejar de presionar ambos botones y volver a empezar el proceso.

Cuando haya terminado de capturar imágenes de la pantalla que tenga en ese momento, y quiera desactivar el programa de captura para volver a su programa de gráficos, presione el botón derecho del ratón.

Uso con teclado

Si su ordenador no dispone de ratón, podrá mover el puntero de ratón con las teclas de cursor (teclas que presentan en su cara superior una flecha, cada una en una de estas cuatro direcciones: arriba, abajo, derecha e izquierda).

Presionando una cualquiera de las teclas de cursor, el puntero del ratón se desplazará con rapidez en la dirección correspondiente. Si desea desplazarlo más despacio (punto a punto), presione simultáneamente la tecla del cursor correspondiente y la tecla de "*desplazamiento de mayúsculas*" (en algunos teclados aparece como una flecha gruesa hacia arriba, en otros con la abreviatura "*Mays*").

Para marcar el área de pantalla a capturar, sitúe el puntero de ratón en la esquina *superior izquierda* y presione la tecla Intro. A continuación desplace el puntero del ratón mediante las teclas de cursor hasta la esquina *inferior derecha* del área de pantalla a capturar y presione de nuevo la tecla Intro. Si se salva correctamente el área de pantalla marcada, escuchará *tres tonos agudos*. Si no se puede salvar (probablemente porque no haya espacio suficiente en el disco), escuchará un *tono grave* de aviso.

Cuando presione por primera vez la tecla Intro y mueva el puntero del ratón observará que aparece en la pantalla un rectángulo cuyas dimensiones varían al mover el ratón (en lo sucesivo lo denominaremos "*rectángulo elástico*").

Si al ejecutar el programa especificó la opción “-i”, observará dos pequeños *ángulos de referencia* que indican la posición mínima y máxima de la esquina inferior derecha, que correspondería al tamaño mínimo y máximo de un icono. **No se trata de una limitación**, ya que la Base de Datos puede importar imágenes capturadas con otras dimensiones mayores o menores; sin embargo, si la imagen capturada está dentro de dichas dimensiones, no sufrirá ninguna modificación de tamaño al importarla desde la Base de Datos, por lo que la fidelidad de la imagen será mayor.

Si ha marcado un área de captura y comprueba que se ha equivocado, o si por cualquier otro motivo no desea grabarla, presione la tecla Esc. De esa forma desaparecerán el rectángulo elástico y, en su caso, los ángulos de referencia. Ahora ya puede dejar de presionar ambos botones y volver a empezar el proceso.

Cuando haya terminado de capturar imágenes de la pantalla que tenga en ese momento, y quiera desactivar el programa de captura para volver a su programa de gráficos, presione la tecla Esc.

Sección VI

Manual del video juego "jferia.exe"

Ejecución y configuración

Sitúese en la unidad de disco y directorio donde tenga el juego y escriba: "jferia". Aparecerá un cuadro de diálogo, con las siguientes opciones:

— Sexo:

Esta opción permite definir el sexo del protagonista del juego. Para ello, presione la tecla "X" o pulse sobre el campo configuración "Sexo", para definir *niño* o *niña*.

— Velocidad:

Esta opción permite definir la velocidad del juego. Para ello, presione la tecla "V" o pulse sobre el campo configuración "Velocidad", para definir *lenta*, *media* o *rápida*.

— Dificultad:

Esta opción permite definir la dificultad del juego. Para ello, presione la tecla "D" o pulse sobre el campo configuración "Dificultad", para definir *baja*, *media* o *alta*.

— Energía:

Este campo numérico permite definir el nivel de energía con el que comenzará el protagonista del juego. Para ello, presione la tecla "E" o pulse sobre el campo numérico "Energía". Escriba el número de 0 (el mínimo de energía) a 255 (el máximo de energía) y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá del campo numérico sin confirmar la entrada.

— Energía infinita:

Esta opción permite dar o no al protagonista energía infinita. Para ello, presione la tecla "I" o pulse sobre el campo configuración "Energía infinita", para definir *sí* o *no*.

— Juego:

Esta opción permite entrar al juego. Para ello, presione la tecla "J" o pulse sobre la caja "Juego".

Si ejecuta esta opción sin efectuar ninguna configuración, el juego funcionará con los valores que tiene por defecto.

— Salir:

Esta opción permite abandonar el cuadro de diálogo. Para ello, presione la tecla "S" o pulse sobre la caja "Salir".

Sección VI

Manual del vídeo juego "jferia.exe"

Ejecución y configuración

Sitúese en la unidad de disco y directorio donde tenga el juego y escriba: "jferia". Aparecerá un cuadro de diálogo, con las siguientes opciones:

— **Sexo:**

Esta opción permite definir el **sexo** del protagonista del juego. Para ello, presione la tecla "X" o pulse sobre el campo configuración "Sexo", para definir *niño* o *niña*.

— **Velocidad:**

Esta opción permite definir la **velocidad** del juego. Para ello, presione la tecla "V" o pulse sobre el campo configuración "Velocidad", para definir *lenta*, *media* o *rápida*.

— **Dificultad:**

Esta opción permite definir la **dificultad** del juego. Para ello, presione la tecla "D" o pulse sobre el campo configuración "Dificultad", para definir *baja*, *media* o *alta*.

— **Energía:**

Este campo numérico permite definir el **nivel de energía** con el que comenzará el protagonista del juego. Para ello, presione la tecla "E" o pulse sobre el campo numérico "Energía". Escriba el número de 0 (el mínimo de energía) a 255 (el máximo de energía) y presione la tecla Intro. Si presiona la tecla Esc, saldrá del campo numérico sin confirmar la entrada.

— **Energía infinita:**

Esta opción permite **dar o no** al protagonista energía infinita. Para ello, presione la tecla "I" o pulse sobre el campo configuración "Energía infinita", para definir *sí* o *no*.

— **Juego:**

Esta opción permite entrar al juego. Para ello, presione la tecla "J" o pulse sobre la caja "Juego".

Si ejecuta esta opción sin efectuar ninguna configuración, el juego funcionará con la configuración que tiene por defecto.

— **Salir:**

Esta opción permite abandonar el cuadro de diálogo. Para ello, presione la tecla "S" o pulse sobre la caja "Salir".

Movimientos del personaje y teclas de función

- O: Izquierda.
- P: Derecha.
- Q: Salta, en vertical, hacia arriba.
- A: Salta, en vertical, hacia abajo.
- O+Q: Salta, en horizontal, parabólicamente hacia la izquierda.
- P+Q: Salta, en horizontal, parabólicamente hacia la derecha.
- Espacio: Lanza caramelos mágicos.
- Esc: Abandona el juego (posteriormente, presionando cualquier tecla, sale al sistema operativo).
- F5: Avanza escenarios sin tener que completarlos.
- F10: Activa/desactiva la música.

Descripción del programa "jferia.exe"

El objetivo del protagonista es recorrer cinco escenarios de una feria para localizar a sus diez amigos que se han despistado. Debe introducirlos en el autocar, que está en la zona inferior de la pantalla, para llevarlos de vuelta al colegio. Para ello, cuando les localice, les lanzará un *caramelo mágico* que les enviará directamente al autocar.

A lo largo del recorrido, el protagonista del juego tiene que evitar a los distintos personajes que le van apareciendo, puesto que si le tocan, le quitarán energía. Para ello, deberá saltar o lanzarles caramelos mágicos que les hará desaparecer.

La energía aparece en la parte inferior de la pantalla, representada por una barra roja.

Por el camino encontrará, según el escenario, una serie de objetos. El protagonista debe coger estos objetos; de este modo aumentará la energía.

En cada uno de los escenarios que recorrerá el protagonista se encuentran perdidos dos de sus compañeros. El protagonista no pasará al escenario siguiente si no ha localizado a los dos niños que están perdidos en el escenario donde se encuentre en esos momentos; tendrá que volver hacia atrás hasta conseguirlo.

El juego terminará cuando se le acabe la energía al protagonista, o cuando haya enviado a sus diez amigos al autocar, habiendo cumplido su misión. Entonces se irán todos en el autocar.



Fundación ONCE
para la cooperación e integración social
de personas con minusvalías



M. E. C.



APANDA



Fundación ONCE
para la cooperación e integración social
de personas con minusvalías



M. E. C.



APANDA



GUÍA DE USO

4 Programas
del alumno

Segmentación silábica y fonológica (SIFO)

SEGMENTACIÓN SILÁBICA Y FONOLÓGICA (SIFO)

Guía de uso Programas del alumno



Fundación ONCE

para la cooperación e integración social de personas con minusvalías



Ministerio de Educación y Ciencia

Secretaría de Estado de Educación

Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación



APANDA

Asociación de Padres de Niños con Deficiencias Auditivas

Son autores de esta obra colectiva:

Dirección técnica: José Antonio Morales Ortega

Dirección gráfica: Carlos Alberto Díaz de Castro

Diseño de las aplicaciones: José Antonio Morales Ortega
Carlos Alberto Díaz de Castro

Programadores: José Antonio Morales Ortega
Ángel Zarazaga Escribano
Hernán Castillo
Juan Carlos García

Grafistas: Carlos Alberto Díaz de Castro
José Alberto Ochoa Fernández
Carlos Pérez
Kostandin Igor Ruiz

Ilustraciones: Alfonso Azpiri Mejía

Música y Sonido: Ángel Zarazaga Escribano

Manuales y Ayudas: Mary Paz Durán Fernández



Fundación ONCE

para la cooperación e integración social de personas con minusvalías



Ministerio de Educación y Ciencia

Secretaría de Estado de Educación



Fundación ONCE

para la cooperación e integración social de personas con minusvalías

I. S. B. N. (Obra Completa): 84-88934-03-3

I. S. B. N.: 84-88934-05-X

Depósito legal: M-11261-1994



ASAPADA

Asociación de Padres de Niños con Deficiencias Auditivas

8-130254

Presentación

En septiembre de 1988 la Asociación de Padres de Niños con Deficiencias Auditivas (APANDA) presentó a la Fundación ONCE el documento PROYECTO LAO (Logopedia Asistida por Ordenador), cuyo objetivo era la producción de un "software" de contenidos lingüísticos, para el uso del ordenador personal por niños con deficiencias auditivas.

En julio de 1989, a instancias de la FUNDACIÓN ONCE, se reúnen en la sede de la misma representantes de APANDA, del Ministerio de Educación y Ciencia y de la propia FUNDACIÓN ONCE, con el fin de alcanzar con el M. E. C. un acuerdo para la cofinanciación del citado Proyecto y su posterior explotación en Centros Escolares de Integración dependientes de ellos.

Como consecuencia de esta colaboración se firmó un Convenio por el cual se acordó desarrollar el mencionado Proyecto, cuyo objetivo era crear diversos programas de ordenador, encaminados a facilitar el aprendizaje de la lengua a los alumnos con deficiencias auditivas y proporcionar a los profesores de estos alumnos y a sus logopedas nuevas herramientas que les permitan diseñar y confeccionar actividades lingüísticas adaptadas a las características particulares de sus alumnos.

Para desarrollar dicho Proyecto se creó una Comisión Gestora, integrada por representantes de la FUNDACIÓN ONCE, del Ministerio de Educación y Ciencia y de APANDA, con tareas de supervisión y de toma de las decisiones básicas del Proyecto, encargándose de crear, diseñar los programas, hacer las especificaciones y el seguimiento de todas las fases, una Comisión Técnica integrada por miembros de APANDA y del M. E. C. a través tanto del Centro Nacional de Recursos de Educación Especial (C. N. R. E. E.) como del Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (P. N. T. I. C.).

En el diseño del Proyecto aprobado se contemplaba la creación de tres tipos de programas: un generador de aplicaciones o sistema de autor, un programa herramienta de carácter abierto y una serie de programas, más cerrados, para ejercitarse en aspectos concretos de la lengua.

Los alumnos con deficiencias auditivas requieren atención especial para superar los problemas de adquisición del lenguaje, las dificultades de comunicación, de conocimiento del entorno, de representaciones mentales, de adquisición de conceptos, de representación del lenguaje, etc. Dado que estas deficiencias están originadas por su falta de percepción sonora, lo que les aleja del lenguaje y de las estructuras mentales consecuentes, y dado también que su principal fuente de percepción es la visual, se optó por dedicar la mayor parte del esfuerzo a la confección de programas donde el apoyo visual produjera una interacción y una comunicación con el ordenador que permitiera superar las dificultades descritas, sobre todo en los primeros niveles del aprendizaje, que es donde se observan las mayores diferencias respecto de los niños oyentes.

La mayor parte de las actividades que realizan habitualmente los alumnos con deficiencias auditivas se apoyan en materiales basados en la percepción visual. En muchos casos los materiales de que se dispone son insuficientes o no se adaptan a las necesidades del alumno concreto. Casi siempre tiene que ser el profesor o profesora quien fabrique los materiales didácticos más adecuados a las necesidades específicas de sus alumnos.

Parecía necesario, por tanto, que uno de los programas que se desarrollaran estuviera dedicado a ampliar las herramientas de que disponen los profesores de alumnos con deficiencias auditivas, aprovechando la capacidad gráfica de los ordenadores, su capacidad de almacenamiento y su velocidad de proceso.

Se diseñó, en este caso, un conjunto de programas destinados a facilitar el aprendizaje de la lecto-escritura a niños y niñas con deficiencias auditivas. Para ello se han desarrollado dos entornos de trabajo denominados la Feria y las Épocas, de forma que en cada uno se puedan realizar actividades relacionadas con las Sílabas y con los Fonemas, respectivamente. En ambos casos se pretende que a través de gráficos, animaciones y juegos, los alumnos y alumnas encuentren motivación y alicientes para iniciarse y progresar en aspectos de la lengua que son particularmente difíciles e importantes para ellos.

Los profesores y profesoras tienen un papel muy importante porque deben diseñar el nivel de dificultad de los diferentes ejercicios y decidir la secuenciación o repetición de los mismos adaptándolos a las características particulares de los alumnos y alumnas con los que trabajan.

Deseamos que las herramientas construidas, que aquí se presentan, faciliten la tarea de los profesores y logopedas y ayuden a superar las especiales dificultades de aprendizaje de los niños y niñas con deficiencias auditivas, lo que podrá redundar en la completa integración social de las personas que sufren esta deficiencia y el destierro de la discriminación a que están sometidas las personas con discapacidades, principal objetivo de las tres instituciones aquí representadas.

**La Comisión Gestora
del Proyecto L. A. O.**

Páginas

Páginas

— Los vikingos, modo A	7
— Los vikingos, modo B	7
— El Geste	8
— El alquimista	9
— El tabernero	9
— Come cocos	9
Índice	
— Futuro, modo A	11
— Futuro, modo B	11
— Los piratas	12
— La Prehistoria	12
Sección I	9
— Formato de una práctica	11
— Cómo arrancar una práctica	11
— Menú	12
— Movimientos del personaje y teclas de función	14
— Funcionamiento del dispositivo de pulsadores	15
Sección II. Programa de entrada a las prácticas de la sílaba	17
— Feria	19
— Robin Hood	19
Sección III. Prácticas de la sílaba	21
Bloque I: Identificación de sílabas. Conteo	23
— Rompecabezas	23
— Pesca	24
— Carrera de camellos	26
— Tobogán	27
— Tiro al blanco	28
— Noria	30

	<u>Páginas</u>
Bloque II: Identificación de sílabas comunes	33
— Memorión I.....	33
— Memorión II.....	34
— Moto	36
— Río.....	38
— Brazo mecánico	39
— Come cocos.....	41
Bloque III: Generación lexical	43
— Coches de choque	43
— Laberinto	45
— Tómbola	47
— Pitonisa.....	48
Bloque IV: Composición, descomposición y control del acento	51
— Barquillo	51
— Guiñol	52
— Palomitas de maíz	54
— Castillo de goma	55
— Trapecistas	57
Bloque V: Adición y sustracción silábica	61
— Circo.....	61
— Tren.....	62
Sección IV. Programa de entrada a las prácticas del fonema	65
— Épocas	67
Sección V. Prácticas del fonema	69
Bloque I: Ordenar y formar palabras	71
— La fábrica, modo A	71
— La fábrica, modo B	72
— Egipto	74

	<u>Páginas</u>
Bloque II: Localizar palabras entre grupos	77
— Los vikingos, modo A.....	77
— Los vikingos, modo B.....	79
— El Oeste	80
— El alquimista	82
— El laboratorio	83
Bloque III: Generar nuevas palabras	87
— Futuro, modo A.....	87
— Futuro, modo B.....	88
— Los piratas.....	90
— La Prehistoria	93
Bloque IV: Completar palabras	95
— La biblioteca.....	95
— La abadía	97
Bloque V: Discriminación	101
— El torneo	101
— Roma	103
— El descubrimiento.....	104
— Los incas.....	106
— Robin Hood	108

Formato de una práctica

Nombre_práctica [opciones]

Nombre_práctica: Nombre de la práctica con la que quiere trabajar.

[opciones]:

-p1/2): Si usted teclea -p1 los pulsadores estarán conectados al puerto serie número 1, si teclea -p2 estarán conectados al puerto serie número 2.

-rs/n): Si usted teclea -rs el ruido de la práctica estará activado, si teclea -ri estará desactivado.

-as/n): Si usted teclea -as saldrán tandas aleatorias, si teclea -an no saldrán aleatorias.

-dis/n): Si usted teclea -ds estará activado el modo dibujo/palabra, si teclea -dn estará desactivado.

-es/n): Si usted teclea -es la práctica será evaluada, si teclea -en no será evaluada.

-sv/h): Si usted teclea -sv el personaje de la práctica será masculino, si teclea -sh el personaje será femenino.

-f/nombre de la actividad): Se cargará la actividad que usted teclea.

-m(A/B/C): Modo de la actividad.

-t/s/n): Si usted teclea -ts estará activado el tiempo de respuesta, si teclea -tn no habrá tiempo limitado de respuesta.

Todas estas opciones son elementos optativos; escriba sólo la información, no los paréntesis.

Si usted no teclea ninguna de estas opciones la práctica tendrá los valores, por defecto, del programa.

Cómo arrancar una práctica

a) Desde el sistema operativo: Asegúrese de tener en pantalla el indicativo del DOS. Sitúese en el directorio donde tenga la práctica, teclee el nombre de esta y pulse Intro.

b) Desde el programa de entrada a las prácticas de la sílaba "feris.exe": Dirija al personaje hacia la puerta de la práctica que quiere ejecutar utilizando las teclas O, P, Q, A; póngale frente a ella y pulse la tecla Q; el personaje avanzará, abriéndose la puerta. Inmediatamente se ejecutará la práctica elegida.

c) Desde el programa de entrada a las prácticas del fonema "épocas.exe": Dirija al personaje hacia el túnel de la época a la que quiera entrar utilizando las teclas O, P, Q, A; póngale frente a él y pulse la tecla Q; el personaje entrará en la máquina que le transportará a la época elegida.

Sección I

Formato de una práctica

Nombre_práctica [opciones]

Nombre_práctica: Nombre de la práctica con la que quiere trabajar.

[opciones]:

-p(1/2): Si usted teclea -p1 los pulsadores estarán conectados al puerto serie número 1, si teclea -p2 estarán conectados al puerto serie número 2.

-r(s/n): Si usted teclea -rs el reloj de la práctica estará activado, si teclea -rn estará desactivado.

-a(s/n): Si usted teclea -as saldrán tandas aleatorias, si teclea -an no saldrán aleatorias.

-d(s/n): Si usted teclea -ds estará activado el modo dibujo/palabra, si teclea -dn estará desactivado.

-e(s/n): Si usted teclea -es la práctica será evaluada, si teclea -en no será evaluada.

-s(v/h): Si usted teclea -sv el personaje de la práctica será masculino, si teclea -sh el personaje será femenino.

-l(nombre de la actividad): Se cargará la actividad que usted teclee.

-m(A/B/C): Modo de la actividad.

-t(s/n): Si usted teclea -ts estará activado el tiempo de respuesta, si teclea -tn no habrá tiempo limitado de respuesta.

Todas estas opciones son elementos optativos; escriba sólo la información, no los paréntesis.

Si usted no teclea ninguna de estas opciones la práctica tendrá los valores, por defecto, del programa.

Cómo arrancar una práctica

a) Desde el sistema operativo: Asegúrese de tener en pantalla el indicativo del DOS. Sitúese en el directorio donde tenga la práctica, teclee el nombre de ésta y pulse Intro.

b) Desde el programa de entrada a las prácticas de la sílaba "feria.exe": Dirija al personaje hacia la puerta de la práctica que quiera ejecutar utilizando las teclas O, P, Q, A; póngale frente a ella y pulse la tecla Q; el personaje avanzará, abriéndose la puerta. Inmediatamente se ejecutará la práctica elegida.

c) Desde el programa de entrada a las prácticas del fonema "épocas.exe": Dirija al personaje hacia el túnel de la época a la que quiera entrar utilizando las teclas O, P, Q, A; póngale frente a él y pulse la tecla Q; el personaje entrará en la máquina que le transportará a la época elegida.

Menú

La parte inferior de la pantalla representa la **barra del menú** dividida en **tres zonas** (fig. 1):



a)

b)

c)

Figura 1

a) Zona de iconos

b) Zona de reloj

c) Zona de pulsadores

a) Zona de iconos

Triángulo: Pulsando sobre esta opción comienza la práctica. Si no tuviera una práctica cargada, este programa cargará automáticamente por defecto la práctica que tuviera el mismo nombre que el programa, con la extensión **".act"**. Si no encontrara la práctica por defecto, le aparecerá un mensaje en pantalla: **"No hay ninguna práctica cargada"**.

Interrogación: Pulsando sobre esta opción el reloj de la práctica se parará; esta parada quedará reflejada en el programa de evaluación.

(R) Repetición: Pulsando sobre esta opción se repite la serie que acaba de terminar.

Icono de salida: Pulsando sobre esta opción se vuelve al programa **Feria.exe**. Si este programa no se encontrara en el mismo disco, aparecerá un mensaje pidiendo el disco correspondiente.

Disco: Pulsando sobre esta opción aparece un cuadro de opciones de Funciones de disco (**véase manual de "BASE"**), que nos permite cargar una práctica. Introduzca el nombre de la práctica en la ventana de **Selecciona** y pulse **Aceptar**.

(C) Configurar una práctica: Pulsando sobre esta opción aparece un cuadro de opciones sobre el que se puede configurar la práctica según los parámetros que nos pide (fig. 2). Para seleccionar basta con pulsar con el ratón sobre el recuadro **S/N** y éste cambiará alternativamente.

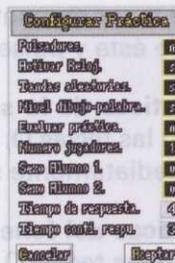


Figura 2

- **Pulsadores: (N)**, no funcionará el dispositivo para alumnos o alumnas con dificultades motóricas. Si pone **(1)**, el dispositivo estará conectado al puerto serie **1**. Si pone **(2)**, el dispositivo estará conectado al puerto serie **2**.
- **Activar reloj:** Funcionará o no el reloj de la práctica.
- **Tandas aleatorias: (S)**, las palabras de la serie saldrán aleatoriamente. **(N)**, las palabras de la serie saldrán en el orden que usted las creó en el programa **"Config"**.
- **Nivel dibujo-palabra: (S)**, saldrán todos los iconos con sus correspondientes palabras. **(N)**, sólo saldrán los iconos.
- **Evaluar la práctica:** Decide si quiere o no evaluar la práctica que ha hecho el alumno. **(S)**, saldrá un mensaje donde le pedirá el nombre del alumno. Introdúzcalo y pulse Aceptar. Para salir: Escape. El fichero de evaluación que se genere tendrá el mismo nombre que la práctica cargada con la extensión **".evl"**.
- **Sexo alumno 1: (V):** Varón, **(H):** Hembra.
- **Sexo alumno 2:** Lo mismo que en el caso anterior.
- **Número de jugadores: (1):** un jugador, **(2):** dos jugadores.
- **Modo de la práctica: (A), (B), (C).**
- **Tiempo inicial de respuesta:** Tiempo que tiene el alumno para empezar a responder.
- **Tiempo de continuación de respuesta:** Tiempo que tiene el alumno para terminar de responder.
- **Tiempo limitado:** Pulsando sobre esta opción se activará o no el marcador del tiempo que tiene el alumno para resolver. Aparecerá alternativamente **S/N**.

(i) Información: Cuadro de opciones en el que se ven los **récords** y los **resultados**. Pulsando sobre récord aparece un cuadro de opciones con los nombres de los alumnos y los puntos que tiene cada uno; si no se ha evaluado, este cuadro aparecerá lleno de interrogaciones. Pulsando sobre resultados aparece un cuadro con el número de aciertos, fallos, puntuación obtenida, tiempo que ha tardado el alumno o alumna en hacer la serie que acaba de terminar y el tiempo que ha estado parado.

Dos: Indicativo para volver al **Dos**.

b) Zona de reloj

Tiempo que tarda el alumno o alumna en realizar una práctica.

c) Zona de pulsadores

Ratón: Cuando está iluminado, el dispositivo de pulsadores simula el funcionamiento del ratón (no aparece en todas las prácticas). En aquellas prácticas que no aparezca, simula, por defecto, un ratón.

Teclado: Cuando está iluminado, el dispositivo de pulsadores simula las teclas de dirección del personaje (O, P, Q, A).

Círculo 1.º: Este círculo representa el botón izquierdo del del ratón y la tecla **Intro**.

Flechas de dirección: Estas flechas representan la dirección en la que se moverá el puntero del ratón.

Círculo 2.º: Este círculo representa el **botón derecho** del ratón y la tecla **Escape**, y en aquellas prácticas en que aparece el ratón y el teclado, con este círculo se *cambiará* alternativamente entre **ratón/teclado**.

Movimientos del personaje y teclas de función

O..... Izquierda

P Derecha

Q..... Arriba

A..... Abajo

F1..... Información sobre la práctica (**Ayuda profesor**) (fig. 3).

F2..... Cuando el modo dibujo/palabra está sólo en dibujo, con esta función aparece, durante unos segundos, el nombre del icono (**Ayuda alumno o alumna**).

F8..... Activa y desactiva la música.

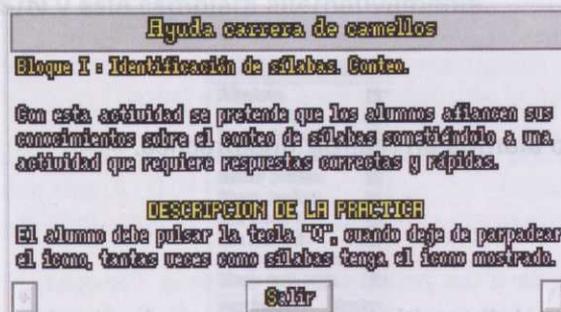


Figura 3



Funcionamiento del dispositivo de pulsadores

Este dispositivo permite que los alumnos o alumnas con dificultades motóricas puedan trabajar con las prácticas (sustituyendo al teclado o al ratón). Debe estar conectado al puerto serie n.º 1 o 2 y tener dos pulsadores.

Pulsador derecho: Permite elegir cualquiera de las acciones de la zona de pulsadores.

Pulsador izquierdo: Realiza la acción que en ese momento esté iluminada (activada).

Ejemplo: Si con el pulsador derecho se ha activado la flecha de la derecha, al accionar el pulsador izquierdo el puntero del ratón se moverá hacia la derecha.

Sección II

Programa de entrada a las prácticas de la sílaba

Feria

Descripción del programa "feria.exe"

Al ejecutar este programa aparece una pantalla con los diferentes bloques en que se divide la sílaba (fig. 4).

Para entrar a cualquiera de ellos basta con pulsar con el ratón sobre el triángulo de la zona de iconos y seleccionar uno de los bloques, con lo cual aparecerá la pantalla de la feria correspondiente. En cada una de las ferias podremos ver las casetas de cada una de las prácticas que sus correspondientes puertas de entrada a las mismas.



Figura 4

En cada uno de los bloques anteriores el alumno o alumna podrá entrar a las siguientes prácticas:

Bloque I: Rompecabezas, pesca, carrera de camellos, tobogán, tiro y noria.

Bloque II: Memorión I, memorión II, moto, río, brazo mecánico y come cocos.

Bloque III: Laberinto, coches de choque, tómbola, pitonisa.

Bloque IV: Barquillo, guiñol, palomitas de maíz, castillo flotante y trapecistas.

Bloque V: Tren y circo.

Sección II

Programa de entrada a las prácticas de la sílaba

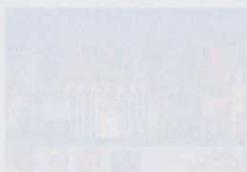


Figura 5



Figura 6

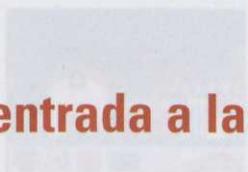


Figura 7

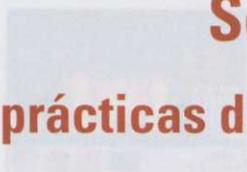


Figura 8

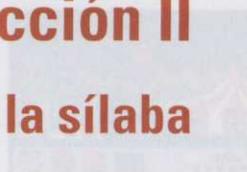


Figura 9

Feria

Descripción del programa "feria.exe"

Al ejecutar este programa aparece una pantalla con los distintos bloques en que se divide la sílaba (fig. 4).

Para entrar a cualquiera de ellos basta con pulsar con el ratón sobre el triángulo de la zona de iconos y seleccionar uno de los bloques, con lo cual aparecerá la pantalla de la feria correspondiente. En cada una de las ferias podremos ver las casetas de cada una de las prácticas con sus correspondientes puertas de entrada a las mismas.



Figura 4

En cada uno de los bloques anteriores el alumno o alumna podrá entrar a las siguientes prácticas:

Bloque I: Rompecabezas, pesca, carrera de camellos, tobogán, tiro y noria.

Bloque II: Memorión I, memorión II, moto, río, brazo mecánico y come cocos.

Bloque III: Laberinto, coches de choque, tómbola, pitonisa.

Bloque IV: Barquillo, guiñol, palomitas de maíz, castillo flotante y trapecistas.

Bloque V: Tren y circo.



Figura 5



Figura 6



Figura 7



Figura 8



Figura 9

Entrada a una práctica

Para entrar a una práctica dirija al personaje hacia la puerta de la misma, sitúelo frente a ella y pulse la tecla **Q**; el personaje avanzará, abriéndose la puerta; en ese momento se ejecutará la práctica elegida. Si usted está ejecutando el programa **feria.exe** desde disquete, al entrar en la práctica el programa le pedirá el disco correspondiente.

Descripción del menú

La parte inferior de la pantalla representa el siguiente menú:

- **Niño:** Representa al personaje masculino. Para elegirlo, basta seleccionarlo con el ratón. Inmediatamente quedará iluminado y el personaje de la práctica será un niño. *(Sólo aparece en el programa de entrada a las prácticas: **feria.exe** y **épocas.exe**).*
- **Niña:** Representa al personaje femenino. Para elegirlo, basta seleccionarlo con el ratón. Inmediatamente quedará iluminado y el personaje de la práctica será una niña. *(Sólo aparece en el programa de entrada a las prácticas: **feria.exe** y **épocas.exe**).*
- **Icono de pulsadores:** Para seleccionarlo, basta pulsar con el ratón sobre el mismo. Inmediatamente se iluminará y el programa funcionará bajo el control del dispositivo de pulsadores, quedando desactivado el teclado del ordenador. Si vuelve a pulsar sobre él, dejará de funcionar la zona de pulsadores y así sucesivamente. *(Sólo aparece en el programa de entrada a las prácticas: **feria.exe** y **épocas.exe**).*
- **Dos:** Indicativo para volver al **DOS**.
- **Ratón:** Cuando está iluminado, el dispositivo de pulsadores simula el funcionamiento de un ratón.
- **Teclado:** Cuando está iluminado, el dispositivo de pulsadores simula las teclas de dirección del personaje (O, P, Q, A).



Figura 1

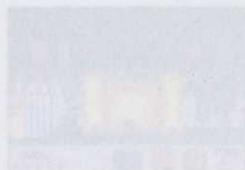


Figura 2

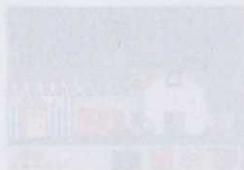


Figura 3

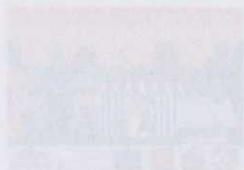


Figura 4



Figura 5

Bloque I: Identificación de sílabas. Conteo

Rompecabezas

Al ejecutar este programa aparece una caseta de feria con dos estanterías, donde están colocadas seis palabras con sus correspondientes iconos (fig. 10).



Figura 10

Descripción de la práctica "rompe.exe"

En la parte superior izquierda de la pantalla aparece un número en color rojo que indica el número de sílabas que tiene que acertar el alumno o alumna, número definido por usted en el programa de configuración. En la parte superior derecha de la pantalla aparece una flecha de color rojo parpadeante; pulsando sobre ella significará que el alumno o alumna no ve ninguna palabra con el número de sílabas que se le pide. Automáticamente, si no hay ninguna, saldrá una tanda de palabras nuevas. Si el alumno o alumna pulsa en la flecha y todavía queda alguna palabra correcta, el programa de evaluación reflejará tantos fallos como palabras correctas que

Para seleccionar una palabra, basta con pulsar sobre ella con el ratón e inmediatamente esta empezará a parpadear. Si el alumno o alumna quiere rectificar, mientras esté parpadeando la palabra, podrá pulsar el botón derecho del ratón anulando lo que había seleccionado.

Si la palabra es correcta, la señora se agachará y sacará una pieza del rompecabezas, que colocará en el tablero.

Sección III Prácticas de la sílaba

Bloque I: Identificación de sílabas. Conteo

Rompecabezas

Al ejecutar este programa aparece una caseta de feria con dos estanterías, donde están colocadas seis palabras con sus correspondientes iconos (fig. 10).



Figura 10

Descripción de la práctica "rompe.exe"

En la parte superior izquierda de la pantalla aparece un número en color rojo que indica el *número de sílabas que tiene que acertar el alumno o alumna*, número definido por usted en el programa de configuración. En la parte superior derecha de la pantalla aparece una flecha de color rojo parpadeante; pulsando sobre ella significará que el *alumno o alumna no ve ninguna palabra con el número de sílabas que se le pide*. Automáticamente, si no hay ninguna, saldrá una tanda de palabras nuevas. Si el alumno o alumna pulsa en la flecha y todavía queda alguna palabra correcta, el programa de evaluación reflejará tantos fallos como palabras correctas queden.

Para *seleccionar* una palabra, basta con pulsar sobre ella con el ratón e inmediatamente ésta empezará a parpadear. Si el alumno o alumna quiere *rectificar*, mientras esté parpadeando la palabra, podrá *pulsar el botón derecho del ratón* anulando lo que había seleccionado.

Si la palabra **es correcta**, la señora se agachará y sacará una pieza del rompecabezas, que colocará en el tablero.

Si la palabra **no es correcta**, la señora se dirigirá hacia ella y sacará un cartel mostrando, por un lado, el nombre de la palabra separada en sílabas y, por otro, el número de sílabas que tiene la palabra.

El rompecabezas se completará cuando el alumno o alumna haya terminado una serie; entonces aparecerá el dibujo completo y la señora aplaudirá. Hay **12** rompecabezas distintos, que saldrán de forma aleatoria.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las palabras que aparecen en la estantería de la caseta.
- **Número de sílabas:** Esta variable define el número de sílabas de las palabras que tiene que acertar el alumno o alumna.

Pesca

Al ejecutar este programa aparece un estanque de agua, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 11).

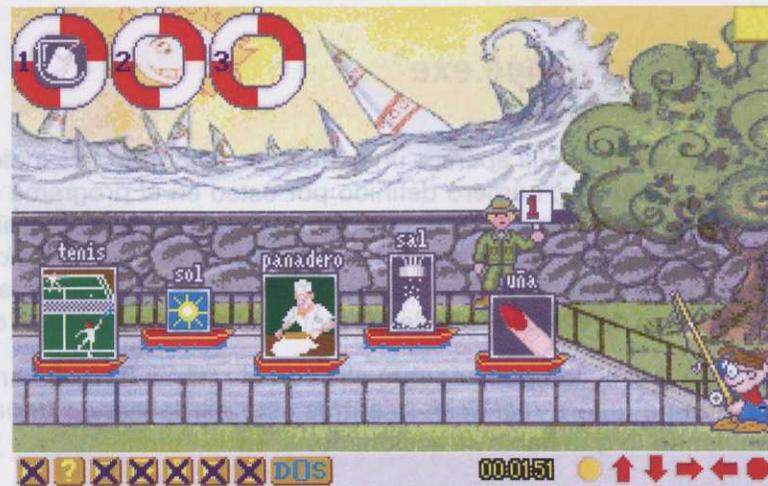


Figura 11

Descripción de la práctica “pesca.exe”

En la parte superior izquierda de la pantalla aparecen unos flotadores rojos y blancos con un número a su izquierda (*número de sílabas*). Aparece un flotador por cada número distinto de sílabas que haya que acertar. Si la serie tiene palabras de **una, dos y tres sílabas**, aparecerán **tres flotadores**.

En la parte superior derecha de la pantalla aparece una flecha de color rojo parpadeante; pulsando sobre ella significará que el alumno o alumna no ve ninguna palabra con el número de sílabas que se le pide. Automáticamente, si no hay ninguna, se irán por la parte izquierda de la pantalla todos los iconos y aparecerá una tanda nueva de palabras. Si el alumno o alumna pulsa en la flecha y todavía queda alguna palabra correcta, se marcharán todas las que, efectivamente, no sean correctas y las que sí lo sean explotarán, saliendo de la explosión el número real de sílabas que contenía la palabra. El programa de evaluación reflejará tantos fallos como palabras correctas quedaran en ese momento.

El alumno o alumna *debe pescar* aquellos iconos cuyo número de sílabas *coincida* con el número que le muestra el personaje que sale junto al estanque.

Para *seleccionar* una palabra, basta con pulsar sobre ella con el ratón e inmediatamente ésta empezará a parpadear. Si el alumno o alumna quiere *rectificar*, mientras esté parpadeando la palabra, *pulsará el botón derecho del ratón* anulando lo que había seleccionado.

Si la palabra es **correcta**, el niño irá hacia ella, la pescará y, una vez en el aire, aparecerá un pelícano, que recogerá y se llevará volando el icono, colocándolo en el flotador correspondiente.

Si la palabra tiene **más** sílabas, el niño se quedará en su sitio y la barca con el icono se hundirá. Si la palabra tiene **menos** sílabas, el niño se quedará en su sitio, desaparecerá la palabra y vendrá el pelícano, llevándose el icono por la parte derecha de la pantalla.

La práctica termina cuando se acaben las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las palabras que aparecen en las barcas.
- **Número de sílabas:** Esta variable define el número de sílabas de las palabras que tiene que acertar el alumno o alumna.

Carrera de camellos

Al ejecutar este programa, aparece una caseta de camellos con cuatro paneles de juego, cada uno de ellos con nueve agujeros, correspondientes al número de sílabas que se puede acertar (fig. 12).



Figura 12

Descripción de la práctica "camello.exe"

En la parte superior izquierda de la pantalla aparecen dos cuadrados que contienen el número de pasos que da el camello (éstos corresponden al total de sílabas de todas las palabras que han ido apareciendo).

Al comenzar la práctica aparecen dos palabras iguales delante del niño y del otro jugador. Mientras está parpadeando la palabra, el alumno o alumna debe pulsar la letra "Q" tantas veces como sílabas contenga dicha palabra, iluminándose al tiempo los números del panel de juego. La tecla para el segundo jugador será la "P".

Si **ha pulsado correctamente**, el niño lanzará una pelota hacia el agujero correspondiente y el camello avanzará tantos pasos como sílabas tenga la palabra.

Si **no ha pulsado correctamente**, será el contrincante quien lance la pelota, avanzando el camello de éste en lugar del camello del niño.

Ganará el camello que consiga llegar antes al final.

La práctica termina cuando se acaben las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las palabras que aparecen en la caseta.
- **Tiempo de respuesta:** Tiempo en segundos que tiene el alumno o alumna, mientras parpadea el icono, para pensar el número de sílabas que tiene la palabra.
- **Tiempo de continuación de respuesta:** Tiempo que tiene el alumno o alumna para responder, desde que deja de parpadear la palabra.

Tobogán

Al ejecutar este programa aparece un paisaje de la feria con un tobogán en cuyo costado tiene unos círculos numerados del 1 al 9 (*número de sílabas*) (fig. 13).



Figura 13

Descripción de la práctica "tobogán.exe"

Al comenzar la práctica, el payaso comienza a sacar los globos con una palabra y su icono correspondiente. Mientras está subiendo la palabra, el alumno o alumna deberá *pulsar las teclas del 1 al 9* o bien *pulsar con el ratón en los círculos del tobogán*, según las sílabas que tenga la palabra mostrada. Los alum-

nos o alumnas con dificultades motóricas, que estén utilizando el dispositivo de los pulsadores, no tendrán la opción del teclado.

Si el alumno o alumna **ha pulsado correctamente** el número de sílabas, en el tobogán se iluminarán los círculos correspondientes, el globo explotará y el niño subirá tantos escalones como sílabas tenga la palabra.

Si el alumno o alumna **no ha pulsado correctamente** el número de sílabas, los círculos parpadearán indicándole el número de sílabas que ha pulsado y el niño bajará tantos escalones como sílabas tenga la palabra fallada.

Cuando el niño llegue al final de la escalera, éste se deslizará por el tobogán.

La práctica termina cuando se acaben las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las palabras que va sacando el payaso.
- **Tiempo de respuesta:** Tiempo, en segundos, que tarda el globo en subir desde que sale de la caja hasta que desaparece de la pantalla.

Tiro al blanco

Al ejecutar este programa aparece una caseta de tiro, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 14).



Figura 14

Descripción de la práctica "tiro.exe"

En la parte inferior izquierda de la pantalla aparecen nueve cuadrados numerados del 1 al 9 (*número de sílabas*). En la parte superior de la pantalla aparece centrado un cuadrado que muestra el número de aciertos.

Al comenzar la práctica aparecen, sobre dos estanterías de la caseta, seis palabras con sus correspondientes iconos. El alumno o alumna debe *tirar* aquellos iconos cuyo número de sílabas coincida con el número que ha de seleccionar en los cuadrados numerados del 1 al 9; para ello deberá pulsar con el ratón en uno de estos cuadrados y decir el número de sílabas de las palabras que va a tirar. Saldrá en pantalla una *diana*. Con el ratón, el alumno o alumna debe dirigir esa diana y pulsar sobre la palabra que contenga el número de sílabas que él mismo ha seleccionado.

Si el alumno o alumna dispara sobre la palabra **correcta**, el icono caerá, quedando tumbado sobre la estantería con el nombre encima.

Si el alumno o alumna dispara sobre una palabra que contenga **más** sílabas, la pelota rebotará en el icono hacia atrás, rompiendo la pantalla.

Si el alumno o alumna dispara sobre una palabra que contenga **menos** sílabas, la pelota caerá, rebotando sobre la estantería.

Si el alumno o alumna cree que ya no hay más palabras con el número de sílabas que él ha seleccionado, debe seleccionar de nuevo el número de sílabas que piensa tienen las palabras que han quedado en la estantería. Si se hace el cambio de sílabas quedando todavía alguna correcta en la estantería, éstas parpadearán y se descontarán de los aciertos. Una vez hecho el cambio de sílabas, el alumno o alumna debe tirar a las palabras que tengan el número de sílabas que acaba de seleccionar.

Cada vez que el alumno o alumna acabe todas las palabras de la estantería, le saldrá una nueva tanda de palabras, teniendo que seleccionar de nuevo el número de sílabas.

La práctica termina cuando se acaben todas las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las palabras que aparecen sobre la estantería.

Noria

Cuando ejecute este programa aparecerá una noria compuesta por cinco cabinas, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 15).



Figura 15

Descripción de la práctica "noria.exe"

Al comenzar la práctica aparece un icono/palabra en cada cabina; el alumno o alumna debe poner en funcionamiento la noria *pulsando sobre la palanca*; para ello dirigirá el ratón hacia la palanca y pulsará cuando esté encima; de esta manera podrá elegir la cabina donde puedan montar los niños que están haciendo cola. Montarán *tantos niños como sílabas tenga la palabra de la cabina*, teniendo en cuenta que deberán completarse *comenzando de menor a mayor número de sílabas*.

Para dar la orden de que entre un niño, el alumno o alumna debe *pulsar sobre el primero* de la cola: una lucecita se encenderá en la cabina para saber siempre el número de niños que están montados en cada una de ellas.

Si el alumno o alumna ha introducido un número **superior** de niños al de sílabas correspondientes a una cabina, al poner de nuevo la noria en funcionamiento, todos ellos volverán a salir y se colocarán de nuevo en la cola. Si antes de haber completado las cabinas con menor número de sílabas trata de introducirlos en cabinas con mayor número, la puerta no se abrirá y, por tanto, no podrán entrar.

La práctica termina cuando se acaben las palabras de la serie.

Una vez completa la práctica, la noria comenzará a dar vueltas en medio de una sesión de fuegos artificiales y globos de colores.

Parámetros de la actividad de sílabas comunes

- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Todas las palabras que aparecen en las cabinas de la noria.

Al ejecutar este programa aparece una máquina con cuatro ventanas. La ventana central será la que muestra el icono de la palabra clave y las otras tres, donde irán apareciendo las palabras que el alumno o alumna tendrá que seleccionar. A la izquierda de la pantalla aparecerán los puntos que el alumno o alumna vaya consiguiendo a lo largo de la práctica y a la derecha de la pantalla el récord (fig. 16).



Figura 16

Descripción de la práctica "memo 1.exe"

Al comenzar la práctica aparece, en la ventana superior de la máquina, el icono de la palabra clave y debajo del mismo, el número de sílabas que tiene determinado por guiones. Estará iluminado el guion correspondiente a la sílaba clave de la palabra seleccionada, según la cual, el alumno o alumna debe seleccionar, de todas las palabras que le van apareciendo en las tres ventanas, aquellas que contienen una sílaba en común a la sílaba clave de la palabra clave.

Si ninguna de las palabras que aparecen es correcta, el alumno o alumna debe pulsar con el ratón en la palanca de la máquina; los iconos giran y aparecen otros tres nuevos.

Si alguna de las palabras es correcta, el alumno o alumna debe pulsar con el ratón sobre el icono; éste se ilumina y queda fijo. Para que las otras dos ventanas giren de nuevo, el alumno o alumna debe pulsar con el ratón sobre los botones rojos que están debajo de la ventana.

Bloque II: Identificación de sílabas comunes

Memorión I

Al ejecutar este programa aparece una **máquina** con cuatro ventanas. La ventana central será la que muestre el icono de la **palabra clave** y las otras tres, donde irán apareciendo las palabras que el alumno o alumna tendrá que seleccionar. A la izquierda de la pantalla aparecerán los **puntos** que el alumno o alumna vaya consiguiendo a lo largo de la práctica y a la derecha de la pantalla el **récord** (fig. 16).

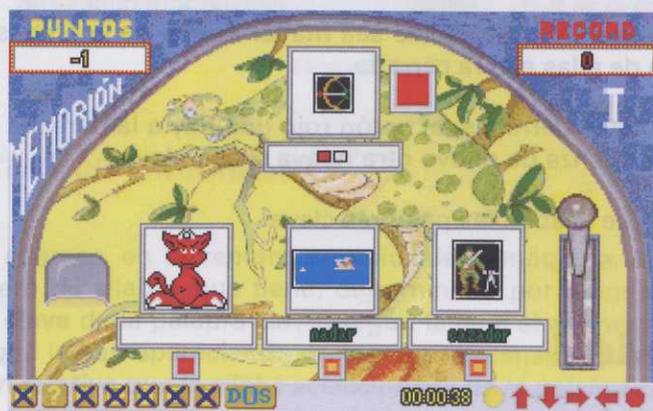


Figura 16

Descripción de la práctica "memo 1.exe"

Al comenzar la práctica aparece, en la ventana superior de la máquina, el icono de la **palabra clave** y debajo del mismo, el número de sílabas que tiene determinado por guiones. Estará iluminado el guión correspondiente a la **sílaba clave** de la palabra seleccionada, según la cual, el alumno o alumna debe **seleccionar**, de todas las palabras que le van apareciendo en las tres ventanas, aquellas que **contienen una sílaba en común a la sílaba clave de la palabra clave**.

Si **ninguna** de las palabras que aparecen es **correcta**, el alumno o alumna debe pulsar con el ratón en la palanca de la máquina; los iconos giran y aparecen otros tres nuevos.

Si **alguna** de las palabras es **correcta**, el alumno o alumna debe pulsar con el ratón sobre el icono; éste se ilumina y queda fijo. Para que las otras dos ventanas giren de nuevo, el alumno o alumna debe pulsar con el ratón sobre los botones rojos que están debajo de la ventana.

Cuando el alumno o alumna ha completado las tres ventanas con palabras correctas, se cerrarán las persianas de éstas y, como premio, saldrán caramelos de la máquina.

Si todavía queda alguna palabra correcta en alguna de las ventanas, éstas seguirán girando hasta que no quede ninguna.

Cuando el alumno o alumna pulsa sobre un icono que **no es correcto**, aparecen girando unas frutas e, inmediatamente, sale un diablillo diciendo que no con la cabeza y la ventana se queda de color blanco. Para hacer que gire de nuevo, el alumno o alumna debe pulsar con el ratón sobre el botón que tiene debajo.

Si el alumno o alumna hace girar la ventana habiendo un icono correcto, aparecen las frutas y el diablillo diciendo que no.

Siempre que el número de palabras correctas sea **mayor** que el de ventanas, éstas estarán todas abiertas; en caso contrario, alguna de ellas estará cerrada.

Cuando las tres persianas estén cerradas, el botón rojo que hay a la derecha del icono clave parpadeará. Pulsando sobre este botón, comienza de nuevo otra nueva sílaba clave.

La práctica termina cuando se acaben las palabras clave.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** Aquellas que aparecen en la ventana superior de la máquina. Pueden ser una o más de una.
- **Palabras de la serie:** Resto de palabras que aparecen en las tres ventanas inferiores de la máquina. Habrá palabras correctas, que contendrán una sílaba igual a la sílaba seleccionada de la palabra clave, y otras palabras añadidas.
- **Sílaba seleccionada de la palabra clave:** Sílaba a trabajar por el alumno o alumna.

Memorión II

Al ejecutar este programa aparece una máquina con cuatro ventanas. La ventana central será la que muestre el icono de la **palabra clave** y las otras tres mostrarán las palabras que el alumno o alumna tendrá que seleccionar. A la izquierda de la pantalla aparecerán los puntos que el alumno o alumna vaya consiguiendo a lo largo de la práctica, y a la derecha de la pantalla, el **récord** (fig. 17).



Figura 17

Descripción de la práctica "memo2.exe"

Al comenzar la práctica aparece, en la ventana superior de la máquina, el icono de la **palabra clave**, y debajo del mismo, el número de sílabas que tiene, determinado por guiones. Estará iluminado el guión correspondiente a la **sílaba clave** de la palabra clave, según la cual el alumno o alumna tiene que *seleccionar*, de todas las palabras que le van apareciendo en las tres ventanas, aquellas que *contengan una sílaba igual y en la misma posición relativa* que la sílaba seleccionada de la palabra clave.

Si **ninguna** de las palabras que aparecen es **correcta**, el alumno o alumna debe pulsar con el ratón en la palanca de la máquina; los iconos giran y aparecen otros tres nuevos.

Si **alguna** de las palabras es **correcta**, el alumno o alumna debe pulsar con el ratón sobre el icono; éste se ilumina y se queda fijo. Para que las otras dos ventanas giren de nuevo, el alumno o alumna debe pulsar con el ratón sobre los botones rojos que están debajo de la ventana.

Cuando el alumno o alumna ha completado las tres ventanas con palabras correctas, se cerrarán las persianas de éstas y, como premio, saldrán caramelos de la máquina.

Si todavía queda alguna palabra correcta en alguna de las ventanas, éstas seguirán girando hasta que no quede ninguna.

Cuando el alumno o alumna pulsa sobre un icono que no es correcto, aparecen girando unas frutas e inmediatamente sale un diablillo diciendo que no con la cabeza, y la ventana se queda de color blanco. Para hacer que gire de nuevo, el alumno o alumna debe pulsar con el ratón sobre el botón que tiene debajo.

Si el alumno o alumna hace girar la ventana habiendo un icono correcto, aparecerán girando las frutas y el diablillo diciendo que no.

Siempre que el número de *palabras correctas sea mayor que el de ventanas, éstas estarán todas abiertas*. De lo contrario, alguna de ellas estará cerrada.

Cuando las tres persianas estén bajadas, el botón rojo que hay a la derecha del icono clave parpadeará. Pulsando sobre este botón comienza de nuevo otra nueva sílaba clave.

La práctica termina cuando se acaben las palabras clave.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** Son aquellas que aparecen en la ventana superior de la máquina. Pueden ser una o más de una.
- **Palabras de la serie:** Resto de palabras que aparecen en las tres ventanas inferiores de la máquina. Habrá palabras correctas, que contienen una sílaba igual y en la misma posición relativa a la sílaba seleccionada de la palabra clave, y otras palabras añadidas.
- **Sílaba seleccionada de la palabra clave:** Sílaba a trabajar por el alumno o alumna.

Moto

Al ejecutar este programa aparece un circuito por donde tendrá que ir el personaje con la moto a lo largo de la práctica (fig. 18).



Figura 18

Descripción de la práctica “moto.exe”

Al comenzar la práctica aparece el circuito y el motorista en la salida del mismo.

En la parte superior izquierda de la pantalla podemos ver el circuito en pequeño indicándonos, con un punto blanco, el lugar donde nos encontramos dentro del circuito. Debajo de este circuito vemos la puntuación que va obteniendo el alumno o alumna. Al finalizar la práctica, de los puntos obtenidos se descontarán los que correspondan al tiempo que ha tardado en realizar la práctica, *cinco puntos por cada segundo*. De este modo, un alumno o alumna que ha conseguido el mismo número de puntos que otro, pero ha tardado menos tiempo, al final obtendrá más puntos. Debajo de ésta, un surtidor de gasolina que nos indica el fuel que va quedando; éste aumentará con los aciertos y disminuirá con los fallos.

Cuando se da la orden de comenzar aparece, debajo del surtidor, el icono de la *palabra clave* y debajo del mismo el número de sílabas que ésta tiene, representado por guiones, salvo la *sílaba clave* que aparece con letras. **Ejemplo: ladrillo.....la - -**.

El alumno o alumna debe *dirigir* la moto hacia *los iconos que contengan una sílaba igual y en la misma posición relativa que la sílaba seleccionada de la palabra clave*. Para ello utilizará las teclas: **O** (izquierda), **P** (derecha), **Q** (arriba), **A** (abajo).

Si el alumno o alumna se dirige hacia una **palabra incorrecta**, chocará con ella, cayendo al suelo. Inmediatamente aparece otra pantalla (*fig. 19*) en la que vemos al personaje caído en el suelo al lado de la moto y una ambulancia que viene, le recoge y se marcha, apareciendo de nuevo en la salida del circuito.

Si el alumno o alumna dirige la moto hacia una **palabra correcta**, ésta desaparece y el personaje puede continuar su camino hacia la meta.

Una vez que el alumno o alumna ha llegado a la meta, puede comenzar otra nueva serie.

La práctica termina cuando se acaben las palabras clave.



Figura 19

Nota: Para llegar a la meta sólo hay un camino correcto.

Parámetros de la actividad

- **Palabra clave:** Es la que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla.
- **Palabras de la serie:** Todas las palabras que aparecerán en el circuito. Habrá palabras correctas, que contengan una sílaba igual y en la misma posición relativa que la sílaba seleccionada de la palabra clave, y otras palabras añadidas.
- **Sílaba seleccionada de la palabra clave:** Sílabas a trabajar por el alumno o alumna.

Río

Al ejecutar este programa aparece un río con un embarcadero, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 20).



Figura 20

Descripción de la práctica "río.exe"

Al comenzar la práctica aparece la pantalla inicial del río con el personaje al lado del embarcadero.

Cuando se da la orden de comenzar, el personaje se dirige hacia el embarcadero y comienzan a pasar por el río una serie de troncos con palabras e iconos. Cada fila de troncos está compuesta por tres palabras, dos de ellas con alguna sílaba en común y otra que no tiene ninguna sílaba en común con las otras dos.

Cuando pasan la **primera vez** frente al embarcadero, se quedan parados el **tiempo de inicio de respuesta** para que el alumno o alumna piense a cuál de los troncos debe saltar. Una vez transcurrido ese tiempo, comienzan a moverse, apareciendo de nuevo las tres palabras, que se van parando una a una para que el personaje salte.

El alumno o alumna debe hacer *saltar* al personaje al tronco que lleve una *palabra que no tenga ninguna sílaba en común con las otras dos*. Para ello, pulsará la tecla **ESCAPE** cuando este frente al tronco al que quiera saltar.

Si pasado el tiempo de respuesta el personaje *no ha saltado*, los troncos *desaparecen* y el personaje, enfadado, se tira al agua, saliendo después a nado y comenzando de nuevo.

Si el alumno o alumna hace saltar al personaje a un **tronco equivocado**, éste se hundirá, tirando al personaje al agua, que volverá al embarcadero nadando y comenzará de nuevo.

Si el alumno o alumna hace saltar al personaje a un **tronco correcto**, la fila de troncos donde ha saltado se parará hasta que salte a la siguiente fila, y así sucesivamente.

La práctica termina cuando el personaje consiga llegar, saltando correctamente, a la otra orilla del río.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las palabras que aparecen sobre los troncos. Escoger palabras que tengan sílabas comunes y palabras que no tengan ninguna sílaba común con el resto.
- **Tiempo de respuesta:** Tiempo que están parados los troncos para que el alumno o alumna piense a cuál de ellos tiene que hacer saltar al personaje.
- **Tiempo de continuación de respuesta:** Tiempo que tiene el alumno o alumna para hacer saltar al personaje al tronco correspondiente, cuando éstos dan la segunda vuelta.

Brazo mecánico

Al ejecutar este programa aparece una máquina con un conjunto de palabras/iconos en su interior y un brazo mecánico que cogerá las palabras que el niño o niña seleccione (*fig. 21*).

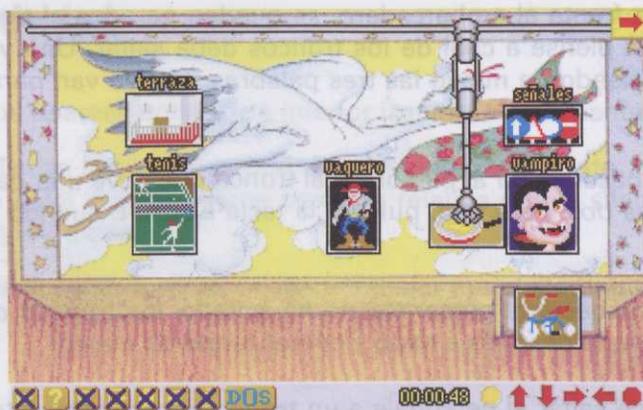


Figura 21

Descripción de la práctica "brazo.exe"

En esta práctica el alumno o alumna debe *seleccionar y coger, de entre todas las palabras que hay en la máquina, aquellas que no tengan ninguna sílaba en común con el resto*. Para ello el alumno o alumna debe pulsar con el ratón sobre el icono seleccionado; inmediatamente el brazo mecánico se dirige hacia él, lo coge y lo deposita en un cajón de la máquina; esto siempre y cuando el icono seleccionado sea **correcto**.

Si el alumno o alumna selecciona una palabra **incorrecta**, el brazo subirá y bajará compulsivamente sin coger el objeto.

Si el alumno o alumna ha cogido todas las palabras correctamente, éste debe pulsar con el ratón en la flecha de color rojo que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla. Esta flecha, que está parpadeando, significa que el alumno o alumna considera que ya no hay más palabras correctas. En ese momento, todos los iconos que hay en el cajón de la máquina salen andando hasta que desaparecen de la pantalla.

Si el alumno o alumna pulsa sobre esta flecha quedando todavía alguna palabra correcta en la máquina, el brazo mecánico se moverá de un lado a otro indicándole que no ha terminado.

La práctica termina cuando se acaban las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

— **Palabras clave:** No se utilizan.

— **Palabras de la serie:** Las palabras que aparecen en la máquina. Al crear la serie, escoger algunas palabras que no tengan ninguna sílaba en común con el resto.

Come cocos

Al ejecutar este programa aparece el interior de un castillo, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 22).



Figura 22

Descripción de la práctica "come.exe"

Esta práctica consiste en *echar fuera del castillo a todos los fantasmas*.

En la parte superior izquierda de la pantalla aparece un número de *fantasmas* pequeñitos, que significan el *número de palabras correctas que hay*, según la **palabra clave**, que será aquella que coja el alumno o alumna. Estos fantasmas pueden variar en número dependiendo de la palabra que coja el alumno o alumna.

En la parte media de la pantalla aparecen los puntos que el alumno o alumna va consiguiendo a lo largo de la práctica. En la parte inferior izquierda de la pantalla aparece la **palabra clave**, que irá cambiando conforme el alumno o alumna vaya eligiendo palabras.

Al comenzar la práctica aparece en la entrada del castillo una palabra que el personaje coge automáticamente. Basándose en esta palabra, el alumno o alumna debe *buscar*, por los pasillos del castillo, *otra palabra que contenga alguna sílaba en común con la palabra seleccionada*. La posición de la sílaba puede ser cualquiera (**inicial**, **media** o **final**).

Si la palabra seleccionada **es correcta**, se abrirá una puerta y saldrá un fantasma del castillo.

Si la palabra seleccionada **no es correcta**, se abrirá una puerta y saldrá un dragón, que se llevará al personaje al interior del castillo, apareciendo de nuevo en la puerta principal del mismo.

La práctica termina cuando no quede ningún fantasma en el castillo, es decir, cuando el alumno o alumna no encuentre ninguna palabra que contenga alguna sílaba en común con la palabra que haya seleccionado.

Parámetros de la actividad

- **Palabra clave:** La que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla.
- **Palabras de la serie:** Las palabras que aparecen en el castillo. Habrá palabras correctas, que tengan una sílaba en común con la palabra clave; la posición de la sílaba puede ser cualquiera, inicial, media o final, y otras palabras añadidas.

Descripción de la práctica

En esta práctica el alumno o alumna debe seleccionar y coger los objetos que hay en la máquina, aquellas que no tengan ninguna sílaba en común con la palabra clave. Para ello el alumno o alumna debe pulsar con el ratón sobre el icono seleccionado; inmediatamente el brazo mecánico se dirige hacia él, lo coge y lo deposita en un cajón de la máquina; esto siempre y cuando el objeto seleccionado sea correcto.

Si el alumno o alumna selecciona una palabra incorrecta, el brazo mecánico no cogerá el objeto.

Esta práctica consiste en abrir una puerta y salir de los fantasmas que hay en la máquina. Para ello el alumno o alumna debe pulsar con el ratón sobre el icono seleccionado; inmediatamente el brazo mecánico se dirige hacia él, lo coge y lo deposita en un cajón de la máquina; esto siempre y cuando el objeto seleccionado sea correcto.

En la parte media de la pantalla aparecen los puntos de la práctica. En la parte inferior izquierda de la pantalla aparece la palabra clave, que es cambiada con la práctica.

Al comenzar la práctica aparece en la entrada del castillo una palabra que el personaje coge automáticamente. Basándose en esta palabra, el alumno o alumna debe buscar por los pasillos del castillo, una palabra que contenga alguna sílaba en común con la palabra seleccionada. La posición de la sílaba puede ser cualquiera (inicial, media o final).

Si la palabra seleccionada es correcta, se abre una puerta y sale un fantasma del castillo. Si la palabra seleccionada no es correcta, se abre una puerta y sale un fantasma del castillo. Si la palabra seleccionada no es correcta, se abre una puerta y sale un fantasma del castillo. Si la palabra seleccionada no es correcta, se abre una puerta y sale un fantasma del castillo.

Bloque III: Generación lexical

Coches de choque

Al ejecutar este programa aparece una pista de coches de choque típica de una feria.

Descripción de la práctica "choques.exe"

Modo A: Cuando se da el orden de comenzar aparece una segunda pantalla donde podemos ver lo siguiente (fig. 23):

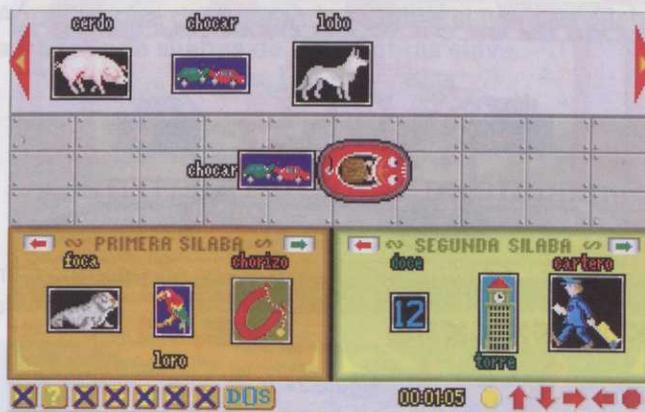


Figura 23

En la parte superior de la pantalla aparece un **menú de palabras "solución"**, es decir, las palabras que el alumno o alumna vaya generando a lo largo de la práctica deben encontrarse en este menú. Para ver todas las palabras que contiene el menú basta con seleccionar con el cursor del ratón, que en este caso es una **lupa**, sobre las flechas que hay a la derecha e izquierda del mismo. Si la flecha **es de color rojo** significa que hacia ese lado no hay más palabras; si **es de color verde** significa que hacia ese lado podremos seguir viendo palabras.

Debajo de este menú podemos ver una parte de la pista de coches.

En la parte inferior de la pantalla se encuentran dos ventanas. La ventana de la **izquierda (marrón)** corresponde a la primera sílaba y la ventana de la **derecha (verde)** corresponde a la segunda sílaba. Dentro

de estas ventanas podemos ver una serie de palabras. Para ver si quedan más o no, nos fijaremos en el **color de las flechas** que hay en la parte superior de estas ventanas. El funcionamiento es como el del menú de palabras **"solución"**.

El alumno o alumna debe *generar una palabra con la primera sílaba de las palabras que aparecen en la ventana marrón y la primera sílaba de las palabras que aparecen en la ventana verde*. La palabra que genere debe estar entre las que forman el menú de palabras **"solución"**. Para seleccionar las palabras, basta con pulsar con el ratón sobre el icono; éste cambia de color y queda seleccionado. Si una vez seleccionado un icono el alumno o alumna piensa que se ha equivocado, puede seleccionar sobre otro cualquiera, rectificando así el error.

Cuando el alumno o alumna ha pulsado en las dos ventanas y ha generado una **palabra correcta**, aparece el personaje por la parte izquierda de la pantalla, montado en un coche que lleva detrás la palabra/icono. Inmediatamente esta palabra desaparece del **menú de palabras "solución"**. El personaje se dirige hacia la derecha de la pantalla, apareciendo en la pista de coches de choque (fig. 24).



Figura 24

Si la palabra que el alumno o alumna ha generado **no es correcta**, aparece el personaje montado en el coche, pero no llevará detrás el icono; el coche irá echando chispas y tendrá que volver a generar una nueva palabra, no apareciendo en la pista de coches de choque.

La práctica termina cuando no quede ninguna palabra en el menú de palabras **"solución"**.

Modo B: En este modo la segunda pantalla que aparece cuando se da la orden de *comenzar* es similar a la del **modo A**, con la excepción del **menú de palabras "solución"**, que en este modo no aparece.

Por la parte izquierda de la pantalla aparece un coche con una palabra/icono detrás. El alumno o alumna debe *descomponer la palabra en la primera y segunda sílabas*, seleccionando las palabras de las ventanas marrón y verde.

Si el alumno o alumna **ha separado correctamente** la palabra, el coche se dirige hacia la pista de coches de choque. Cada uno de estos coches que aparecen en la pista llevan detrás un icono diferente: uno, el icono que se refiere a la **primera sílaba** de la palabra, y otro, que se refiere a la **segunda sílaba**.

Si el alumno o alumna **no ha seleccionado las sílabas correctas**, el coche echa chispas y no tiene opción de ir a la pista de coches de choque, apareciendo nuevamente la palabra que falló.

La práctica termina cuando se acaben las palabras clave.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** Aquellas que aparecen en el menú de “palabras solución”; éstas tienen que ser bisílabas.
- **Palabras de la serie:** Aquellas que configuran la palabra clave. Las sílabas iniciales de estas palabras determinan la primera y segunda sílabas de las palabras clave.

Laberinto

Al ejecutar este programa aparece una vieja casa abandonada a la que se dirigirá el personaje cuando demos la orden de comenzar (fig. 25).

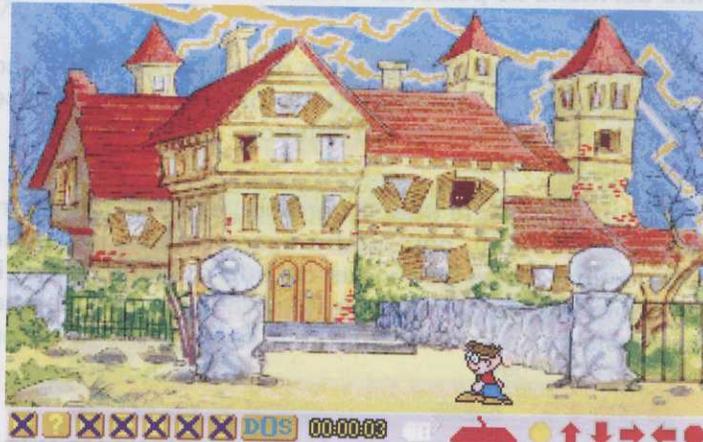


Figura 25

Descripción de la práctica "labe.exe"

Cuando se dé la orden de comenzar aparece por la derecha de la pantalla el personaje dirigiéndose hacia la casa del terror. Una vez dentro (*fig. 26*), el personaje debe recorrer distintas habitaciones, tantas como **palabras clave** se hayan seleccionado, donde se encontrará con trampas, monstruos, etc.

En la parte superior de la pantalla vemos un **menú de palabras "solución"**, es decir, las palabras que el alumno o alumna va generando a lo largo de la práctica, deben encontrarse en este menú. Para ver todas las palabras que contiene el menú, basta con seleccionar con el cursor del ratón, que en este caso es una lupa, sobre las flechas que hay a la derecha e izquierda del mismo. Si la flecha es de **color rojo** significa que hacia ese lado no hay más palabras; si es de **color verde** significa que hacia ese lado se pueden seguir viendo palabras.

En la parte izquierda de la pantalla podemos ver dos caras, que significan las vidas que tiene el alumno o alumna durante la práctica. Debajo de éstas, los **puntos** que va consiguiendo, y debajo de los puntos, la **palabra seleccionada**.

Cuando el personaje entra en la primera habitación, éste se dirige inmediatamente hacia una palabra que hay en el centro, palabra que queda seleccionada automáticamente. Dentro de esta habitación podemos ver tres puertas, encima de las cuales hay tres palabras.

El alumno o alumna debe *generar una palabra con la primera sílaba de la palabra seleccionada y la primera sílaba de una de las tres palabras que hay encima de las puertas*. La palabra que genere el alumno o alumna tendrá que estar dentro del **menú de palabras "solución"**.

Una vez pensada la palabra, el alumno o alumna debe dirigir al personaje hacia la puerta que él crea correcta, utilizando las teclas **O** (izquierda), **P** (derecha), **Q** (arriba), **A** (abajo); ésta se abrirá y entrará nuevamente en otra habitación donde debe repetir el proceso anterior.

Si el alumno o alumna **no ha entrado por la puerta correcta**, el personaje aparecerá en una habitación cayendo en una trampa que hay en el suelo, pero podrá agarrarse con las manos. En este momento el alumno o alumna habrá perdido una de las dos vidas de que dispone. Inmediatamente aparecerá de nuevo en la habitación donde había fallado. Si vuelve a fallar, el personaje se encontrará nuevamente en la habitación de la trampa, pero esta vez no podrá agarrarse, terminando así la práctica para el alumno o alumna.

La práctica termina cuando el personaje recorra todas las habitaciones y logre salir de la casa con éxito.



Figura 26

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** Las que aparecen en el menú de “palabras solución”; éstas tienen que ser bisílabas.
- **Palabras de la serie:** Las palabras que aparecen encima de las puertas. La sílaba inicial de la palabra seleccionada y la sílaba inicial de una de las palabras de las puertas forman las palabras clave.

Tómbola

Al ejecutar este programa aparece una caseta de tómbola típica de una feria, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 27).

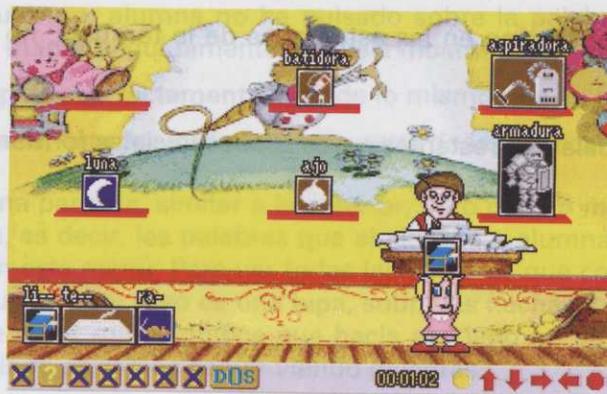


Figura 27

Descripción de la práctica "tómbola.exe"

Cuando se da la orden de comenzar aparecen sobre las estanterías una serie de iconos/palabras. El encargado de la tómbola se dirige hacia la izquierda de la pantalla y saca varios iconos, de los cuales sólo se podrá seleccionar la **primera sílaba de cada uno de ellos**. Con estas sílabas el alumno o alumna debe *formar una palabra correcta, de las que están en la estantería*. Para ello debe seleccionar con el ratón, que en ese momento será una pinza, sobre el icono cuya *primera sílaba sea la primera sílaba de la palabra que tiene que formar*; a continuación seleccionará el icono cuya *primera sílaba sea la segunda de la palabra que tiene que formar*, y así hasta que haya completado la palabra. Los iconos se irán colocando por orden según los haya ido eligiendo el alumno o alumna.

Si el alumno o alumna **forma la palabra correctamente**, por la parte derecha de la pantalla aparece el personaje para recoger el premio que le entrega el encargado de la tómbola, que es el icono acertado. Este icono desaparecerá de la estantería apareciendo otro nuevo en su lugar.

Si el alumno o alumna **no forma correctamente** la palabra, el personaje aparece por la parte derecha de la pantalla y los iconos se dirigen contra él en forma de proyectiles. Inmediatamente el encargado de la tómbola saca de nuevo la misma palabra para que la vuelva a colocar correctamente.

La práctica acaba cuando se terminen todas las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** Las que aparezcan en las estanterías de la tómbola; no podrán tener más de nueve sílabas.
- **Palabras de la serie:** Las palabras restantes cuyas sílabas iniciales formarán las palabras clave.

Pitonisa

Al ejecutar este programa aparece la caseta de una pitonisa, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 28).



Figura 28

Descripción de la práctica "pitonisa.exe"

Esta práctica consta de **dos partes**:

Primera parte: Cuando damos la orden de comenzar, la pitonisa se dirige hacia la izquierda de la pantalla y, mágicamente, muestra varias cartas. El alumno o alumna debe *examinar estas cartas y formar una palabra con la primera sílaba de cada una de las cartas que le ha mostrado la pitonisa*. Cuando el alumno o alumna crea que ya sabe de qué palabra se trata, debe pulsar con el ratón sobre la bola de cristal *cuando en ésta aparece el ojo*, y automáticamente saldrán tres cartas, entre las cuales está la **palabra correcta**. La pitonisa muestra un reloj de arena, *tiempo que tiene el alumno o alumna para pulsar con el ratón sobre la palabra correcta*. El tiempo que marca el reloj es de cinco segundos.

Si pasado el tiempo el alumno o alumna no ha pulsado sobre la palabra, las cartas desaparecen y la pitonisa le dice que no con la mano. Seguidamente vuelve a mostrarle las mismas cartas.

Si el alumno o alumna **no pulsa correctamente**, sucede lo mismo que en el caso anterior.

Si el alumno o alumna **acierta**, éste pasa a la segunda parte de la práctica (fig. 29).

Segunda parte: Aparece una pantalla, similar a la anterior, pero con un **menú de palabras "solución"** en la parte superior de la misma, es decir, las palabras que el alumno o alumna va generando a lo largo de la práctica deben encontrarse en este menú. Para ver todas las palabras que contiene el menú, basta con pulsar con el cursor del ratón, que en este caso es una **lupa**, sobre las flechas que hay a la derecha e izquierda del mismo. Si la flecha es de **color rojo**, significa que hacia ese lado no hay más palabras; si es de **color verde** significa que hacia ese lado podemos seguir viendo palabras.

La pitonisa muestra, mágicamente, un conjunto de cartas. El alumno o alumna debe *formar una palabra con la sílaba inicial de cada una de las palabras de las cartas mostradas*. Para ello, debe seleccionar con el

ratón (que será una pinza) sobre las cartas que va eligiendo, y éstas se irán colocando, según el orden en que el alumno o alumna las ha ido cogiendo, en la parte inferior de la pantalla. La palabra formada ha de estar entre las palabras del **menú de palabras "solución"**. Cuando el alumno o alumna ha terminado de formar la palabra, debe seleccionar con el ratón sobre la bola de cristal, *cuando en ésta aparezca el símbolo de STOP*, indicando de este modo que ya ha terminado.

Si la palabra formada **no es correcta o no está en el menú de palabras "solución"** las cartas desaparecen, la pitonisa dice que no con la mano y le vuelve a mostrar las mismas cartas, dándole una segunda oportunidad. Si vuelve a fallar, aparece el personaje en la pantalla y la pitonisa le convierte, mágicamente, en un sapo.

Si la palabra formada **es correcta**, la pitonisa le convierte en un apuesto príncipe o princesa.

La práctica termina cuando se acaben todas las palabras de la serie.



Figura 29

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** Las que aparezcan en el menú de "palabras solución"; no podrán tener más de nueve sílabas.
- **Palabras de la serie:** Las palabras que muestra la pitonisa. Habrá palabras correctas, cuyas sílabas iniciales forman las palabras clave y otras palabras añadidas.

Bloque IV: Composición, descomposición y control del acento

Barquillo

Al ejecutar este programa aparece un barquillo, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 30).



Figura 30

Descripción de la práctica "barqui.exe"

Cuando damos la orden de comenzar aparecen, a ambos lados del barquillo, una serie de iconos dentro del marco de bambú. En la parte superior de la pantalla, en el centro, vemos el marcador de los puntos que el alumno o alumna irá consiguiendo a lo largo de la práctica y, dentro del barquillo, una serie de sílabas sueltas.

El alumno o alumna debe *formar*, con las sílabas que hay dentro del barquillo, la palabra correspondiente al icono que en ese momento esté parpadeando. Para ello, debe seleccionar con el ratón sobre una de las sílabas del barquillo. Inmediatamente la aguja comienza a girar hasta llegar a la sílaba marcada que cambia de color (**verde si es tónica, roja si es átona**) y se coloca encima del icono. Deberá repetir el proceso hasta completar la palabra.

Una vez formada la palabra, el alumno o alumna debe seleccionar con el ratón el icono correspondiente.

Si la palabra **es correcta**, saldrán de la charca tantas ranitas como sílabas tenga la palabra, se comerán las sílabas y volverán de nuevo a la charca.

Si la palabra formada **no es correcta**, cuando el alumno o alumna selecciona el icono, la rana del barquillo se entristece, indicándole que no es correcto.

La práctica termina cuando se acaban todas las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las palabras que aparecen dentro del marco de bambú. Las sílabas de estas palabras son las que aparecen en el barquillo; las restantes, de despiste, las pone el programa.

Guiñol (PALABRAS CRUZADAS)

Al ejecutar este programa aparece una carroza de guiñol, escenario de trabajo del alumno o alumna.

Descripción de la práctica “guiñol.exe”

Cuando damos la orden de comenzar se abren las cortinas del guiñol y aparece un personaje que va sacando una serie de palabras descompuestas en sus correspondientes sílabas. En la parte superior de la carroza de guiñol aparece un letrero que nos indica el turno del jugador. A la derecha de la carroza, van apareciendo los iconos correspondientes a la palabra que el personaje sacará, y en el centro de la carroza, al abrirse las cortinas, veremos un panel en el que el alumno o alumna debe colocar las palabras que van saliendo.

Esta práctica tiene **tres modos**:

MODO A: Cuando el personaje del guiñol saca la palabra, ésta aparece *descompuesta* en sílabas y *desordenada*. A la derecha de la carroza aparece el icono correspondiente a esa palabra. El alumno o alumna *debe ordenar las sílabas*, seleccionando con el ratón sobre cada una de ellas, y seguidamente colocar la palabra en el panel. La primera sílaba se coloca automáticamente, el resto las debe poner el alumno o alumna pulsando con el ratón en el cuadrado del panel donde quiera colocar cada una de las sílabas restantes para formar la palabra (fig. 31).

Si el alumno o alumna **ha ordenado correctamente** la palabra, inmediatamente pasa a colocarla en el panel; si **no la ha ordenado correctamente**, aparece otro personaje de guiñol y le regaña; a continuación puede colocar de nuevo la palabra. Una vez ordenada, si la coloca **correctamente** en el panel, el icono de la

derecha desaparece y la palabra se coloca en la parte izquierda de la carroza, pudiendo diferenciarse la *sílab* *ba tónica (roja)* de la *sílab* *a tona (blanca)*. Si el alumno o alumna **no ha colocado correctamente** la palabra en el panel, aparece de nuevo el personaje de guiñol.



Figura 31

Modo B: Este modo es igual que el anterior, la única diferencia es que en la parte derecha de la carroza, en lugar de aparecer un solo icono aparecen cuatro, de los cuales **uno** de ellos es el que corresponde a la palabra que saca el personaje.

Modo C: Este modo se diferencia de los anteriores en que en la parte derecha de la carroza no aparece ningún icono.

La práctica termina cuando se acaban todas las palabras de la serie.

Nota: Un solo jugador: juega el niño/a contra el ordenador.

Dos jugadores: juegan los dos niños/as entre sí.

Si el jugador es el niño, el personaje que aparece cuando lo hace mal es una bruja.

Si el jugador es una niña, el personaje que aparece cuando lo hace mal es un lobo.

Si están jugando niño y niña aparecen la bruja y el lobo.

Parámetros de la actividad

— **Palabras clave:** No se utilizan.

— **Palabras de la serie:** Las utilizadas en la práctica; estas no deben tener más de ocho sílabas. Al crear la serie, escoger palabras que tengan alguna sílaba en común para poder cruzarlas.

Palomitas de maíz (SOPA DE SÍLABAS)

Al ejecutar este programa aparece una máquina de palomitas de maíz, escenario de trabajo del alumno o alumna.

Descripción de la práctica "palomita.exe"

Cuando damos la orden de comenzar, la máquina de palomitas empieza a funcionar haciendo saltar las palomitas. Unos segundos después las palomitas desaparecen y aparece un conjunto de sílabas en su lugar.

Esta práctica tiene **dos modos**:

MODO A: El alumno o alumna debe *buscar los nombres de los iconos que aparecen en las estanterías entre las sílabas que hay en la máquina de palomitas*. Para ello, debe seleccionar con el ratón (que será una pinza) sobre la sílaba correspondiente, aparecerá un rectángulo flotante que irá enmarcando la palabra, y soltar el ratón cuando haya terminado de marcar la palabra. Inmediatamente cada sílaba se convertirá en una palomita (fig. 32).

Si la palabra **es correcta**, el "come-palomitas" se relame y vuelve a la máquina. En ese momento sale de un cajón de la máquina el icono correspondiente a la palabra, desaparece de la estantería donde estaba colocado y aparece, sólo el nombre, en la estantería de abajo.

Si la palabra **no es correcta**, el "come-palomitas" se atraganta y desaparece.



Figura 32

MODO B: En este modo cuando damos la orden de comenzar, a la izquierda de la máquina, aparece un diablillo que nos dice lo que tenemos que hacer, no apareciendo en ningún momento el dibujo de las palabras que el alumno o alumna ha de encontrar (fig. 33).



Figura 33

La práctica termina cuando se acaban todas las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las palabras que aparecen sobre las estanterías.
- **Texto de búsqueda:** Mensaje que le indica al alumno o alumna las palabras que tiene que buscar. Aparecerá sólo en el modo B.

Castillo de goma (CRUCIGRAMAS)

Al ejecutar esta práctica aparece un castillo de goma, escenario de trabajo del alumno o alumna.

Descripción de la práctica "castillo.exe"

Esta práctica tiene **tres modos**:

○ **Modo A:** Cuando damos la orden de comenzar aparece, en el centro del castillo, un crucigrama con unos números y unas flechas que indican la dirección de la palabra. En los torreones del castillo podemos ver los iconos correspondientes a las palabras del crucigrama con un número, que coincide con los números del crucigrama. En la parte inferior de la pantalla, a la izquierda, podemos ver un menú donde aparecen, en número, las palabras/iconos que debemos colocar en el crucigrama. Este número puede variar entre **1 y 33**. Si el crucigrama tiene **más de cuatro palabras/iconos**, con este menú podremos ver el resto de las palabras/iconos de que se compone el crucigrama. Para ello, basta seleccionar el número que queramos ver y el icono/palabra correspondiente a este número aparecerá en los torreones del castillo. Mientras, podemos ver cómo saltan por encima del castillo una serie de personajes (fig. 34).



Figura 34

El alumno o alumna debe *rellenar el crucigrama*, teniendo en cuenta el número y la dirección de la casilla. Para ello, debe seleccionar con el ratón la casilla que quiera rellenar e, inmediatamente, aparecerá un recuadro rojo alrededor de ésta.

En la parte superior de la pantalla aparecerá un cuadro de opciones con todas las sílabas posibles del crucigrama.

El alumno o alumna debe *seleccionar la sílaba que quiera rellenar*. Una vez se haya seleccionado la sílaba, el cuadro de opciones desaparecerá y la sílaba seleccionada aparecerá sobre el cuadro del crucigrama. Si el alumno o alumna **ha escrito correctamente** la sílaba, ésta se colocará en el recuadro señalado y podrá pasar a la siguiente.

Si el alumno o alumna **no ha escrito correctamente** la sílaba, ésta se colocará sobre el recuadro señalado, **pero**, inmediatamente, uno de los niños que está saltando en el castillo, caerá fuera de éste y, al pasar por la sílaba incorrecta, la borrará.

Modo B: En este modo el procedimiento es exactamente igual al anterior, pero cuando aparece el crucigrama, éste **no tiene números ni flechas de dirección**.

Modo C: En este modo el procedimiento es como en los anteriores, pero, además de aparecer el crucigrama sin números y sin flechas de dirección, **en los torreones del castillo sólo aparece el nombre del icono sin la ayuda visual de éste**.

La práctica termina cuando el alumno o alumna completa el crucigrama.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las palabras que tiene que colocar el alumno o alumna en el crucigrama. Al crear la serie, escoger palabras que tengan alguna sílaba en común para poder cruzarlas.

Trapezistas (SOLITARIO)

Al ejecutar este programa aparece el interior de una carpa de circo, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 35).



Figura 35

En la parte superior izquierda de la pantalla vemos el icono del **menú de palabras "solución"**. Para poder ver este menú, se seleccionará este icono e, inmediatamente, aparece en la parte superior de la pantalla. Las palabras que el alumno o alumna va generando a lo largo de la práctica deben encontrarse en este menú. Para ver todas las palabras que contiene basta con pulsar con el cursor del ratón sobre las flechas que hay a la derecha e izquierda del mismo. Si la flecha es de **color rojo**, significa que hacia ese lado no hay más palabras; si es de **color verde** significa que hacia ese lado se puede seguir viendo palabras.

En la parte superior derecha de la pantalla aparece una flecha de color rojo parpadeante. Seleccionándola con el ratón aparecerá un trapecista con un sílaba nueva.

Descripción de la práctica "trape.exe"

Cuando damos la orden de comenzar, el icono del **menú de palabras "solución"** se pone a parpadear, indicando que se puede acceder a él en cualquier momento.

Por la izquierda de la pantalla comienzan a salir, dando volteretas, cinco trapecistas llevando consigo una sílaba.

A la izquierda de la pantalla aparece una **base verde** con una flecha (*lugar donde se colocará el trapecista nuevo que salga*) y, a la derecha de la pantalla, una **base roja** con una **X** (*lugar donde se colocará, de espaldas, el trapecista cuya sílaba no nos sea útil*).

El alumno o alumna debe *formar una palabra con las sílabas que lleva cada uno de los trapecistas, teniendo en cuenta que la sílaba que va a colocar se situará **debajo** de la que ya está colocada. (Recuérdese la colocación de las cartas en un solitario).*

El alumno o alumna debe observar todas las sílabas y ver si con ellas puede formar alguna palabra de las que se encuentran en el **menú de palabras "solución"**.

Si el alumno o alumna cree que con las sílabas que tiene en pantalla **no** puede formar ninguna palabra, debe seleccionar la **flecha roja parpadeante**, e inmediatamente aparecerá por la izquierda de la pantalla un trapecista con una sílaba nueva. En ese momento la sílaba está parpadeando y podemos observar que, dependiendo de la posición del cursor, aparece una **flecha de color azul claro** debajo de los otros trapecistas y de la base roja. Esto nos indica que la sílaba nueva se colocará donde se encuentre la flecha azul una vez pulsado el ratón. Si el alumno o alumna la quiere colocar con algún trapecista, debe seleccionar éste y el trapecista que lleva la sílaba nueva se dirigirá, dando volteretas, hacia la posición seleccionada. Si hubiera en esta posición **más de un trapecista**, éstos se bajarán para que se coloque el nuevo y volverán a subir por orden.

Si el alumno o alumna tiene ya **formada una torre, aunque la palabra no esté completa**, y quiere trasladarla **entera** hacia algún sitio, debe seleccionar la base de la torre, **no** sobre una sílaba determinada y los trapecistas se dirigirán hacia la posición seleccionada por el alumno o alumna.

Si el alumno o alumna ha seleccionado **mal** la sílaba o la ha querido colocar en una posición **incorrecta**, el trapequista le dice que no.

Cuando el alumno o alumna ha formado la palabra, el icono correspondiente baja por la pantalla y se coloca delante de los trapevistas; acto seguido éstos se van de la pista. En ese momento sale un trapequista con una sílaba nueva y se sitúa en la base que quedó vacía.

Cuando han salido todos los trapevistas, el que está de espaldas lleva las sílabas no utilizadas a la izquierda de la pantalla para que vuelvan a salir.

La práctica termina cuando las sílabas han salido dos veces.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las que aparecen en el menú de “palabras solución”. Las sílabas que sacan los trapevistas corresponden a estas palabras.

Descripción de la práctica “circo.exe”

Cuando damos la orden de comenzar, el icono del menú de palabras “solución” comienza a parpadear, indicando que se puede acceder a él en cualquier momento. Para ver este menú, basta con seleccionar el icono y, una vez en pantalla, pulsar sobre las flechas que tiene a ambos lados. Si la flecha es de color rojo significa que hacia ese lado no hay más palabras; si la flecha es de color verde significa que hacia ese lado podemos seguir viendo palabras.

Por la izquierda de la pantalla comienzan a salir unos remolques con un icono encima; todos estos iconos forman, con la sílaba inicial, una palabra de las que se encuentran en el menú “solución”; sólo hay un icono cuya sílaba inicial no forma parte de la palabra. El alumno o alumna debe ver de qué icono se trata y seleccionarlo.

Al situarse el cursor sobre un icono, éste queda enmarcado por un recuadro naranja, indicándonos que este icono es el seleccionado.

Bloque V: Adición y sustracción silábica

Circo (RESTAR)

Al ejecutar este programa aparece la carpa de un circo visto desde fuera, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 36).

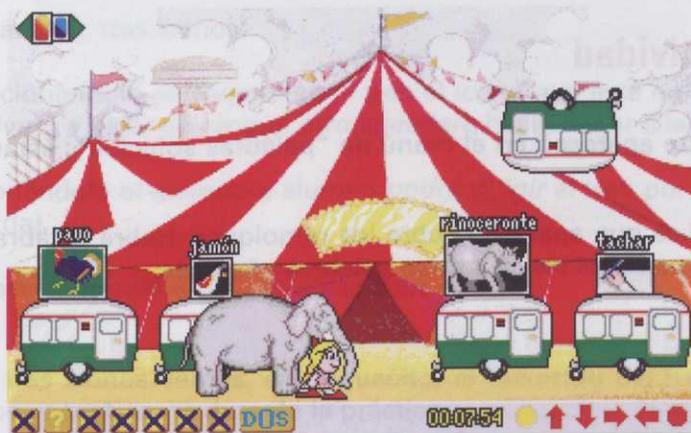


Figura 36

Descripción de la práctica "circo.exe"

Cuando damos la orden de comenzar, el icono del **menú de palabras "solución"** comienza a parpadear, indicando que se puede acceder a él en cualquier momento. Para ver este menú, basta con seleccionar el icono y, una vez en pantalla, pulsar sobre las flechas que tiene a ambos lados. Si la flecha es de color **rojo** significa que hacia ese lado no hay más palabras; si la flecha es de color **verde** significa que hacia ese lado podemos seguir viendo palabras.

Por la izquierda de la pantalla comienzan a salir unos remolques con un icono encima; todos estos iconos forman, con la *sílaba inicial*, una palabra de las que se encuentran en el menú **"solución"**; sólo hay un icono cuya sílaba inicial **no** forma parte de la palabra. El alumno o alumna *debe ver de qué icono se trata* y seleccionarlo.

Al situarse el cursor sobre un icono, éste queda enmarcado por un recuadro naranja, indicándonos que este icono es el *seleccionado*.

Si el alumno o alumna ha seleccionado un icono **correcto**, sale el personaje de la práctica sobre un elefante dirigiéndose hacia el icono seleccionado. El elefante da con la trompa sobre el remolque, lanzándolo por los aires. Acto seguido, el resto de los remolques se marchan y aparece el elefante llevando encima el icono correspondiente a la palabra que ha formado el alumno o alumna.

Si el alumno o alumna ha seleccionado un icono **incorrecto**, aparece el personaje de la práctica sobre un elefante y éste dice que no con la cabeza.

La práctica termina cuando se acaban las palabras clave.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** Las que aparecen en el menú de “palabras solución”; éstas no tendrán más de siete sílabas.
- **Palabras de la serie:** Las que aparecen sobre los remolques. Habrá palabras correctas, cuyas sílabas iniciales formarán las palabras clave, y otras palabras añadidas.

Tren (SUMAR)

Al ejecutar este programa aparece el apeadero de una estación de ferrocarril con el tren de la feria en primer plano (fig. 37).



Figura 37

Descripción de la práctica "tren.exe"

Cuando damos la orden de comenzar, aparece el personaje de la práctica y se monta en el tren. Inmediatamente después, aparece una segunda pantalla donde podemos ver lo siguiente:

- En la parte superior izquierda de la pantalla, el icono del menú de palabras " **solución**".
- En la parte central de la pantalla, el escenario donde ocurre la acción.
- A la derecha de la pantalla, tres iconos:
 1. **Señal roja:** Seleccionándolo *se cargará* en el tren el icono que esté en el apeadero. Una vez cargado, el tren *no volverá a parar* en ningún otro apeadero hasta llegar a la estación.
 2. **Palanca:** Seleccionándolo el alumno o alumna *podrá dirigir* el tren por la vía que quiera (de frente, derecha e izquierda).
 3. **Señal verde:** Seleccionándolo *el tren se pondrá en marcha*.

A la derecha de estos tres iconos vemos, en pequeñito, el recorrido del tren, indicando con un punto amarillo el lugar donde nos encontramos durante la práctica.

En la parte inferior de la pantalla aparecen los iconos con los que el alumno o alumna trabajará en la práctica. Entre estos iconos vemos una "?". Las sílabas iniciales de estos iconos *forman una palabra*, pero ésta está **incompleta**. La "?" *representa el icono cuya sílaba inicial completa la palabra* (fig. 38).

El alumno o alumna *debe*, basándose en la sílaba inicial de los iconos que tiene en pantalla, *adivinar el icono que ocuparía el lugar de la interrogación*. Para ello, debe dirigir el tren hacia el apeadero que contiene esa palabra.

Si el alumno o alumna ha cargado en el tren el **icono correcto**, el tren se dirigirá a la estación y después cargará el icono que lleva. En ese momento saldrá un coche y se lo llevará, pasando a ocupar el lugar de la "?".

Si el alumno o alumna ha cargado un **icono incorrecto**, cuando llegue el tren a la estación no se abrirá la barrera y éste no podrá entrar a descargar.



Figura 38

La práctica termina cuando se acaban las palabras clave.

Parámetros de la actividad

- **Palabras clave:** Las palabras que tiene que formar el alumno o alumna. No podrán tener más de siete sílabas.
- **Palabras de la serie:** Las palabras que están en los apeaderos. Habrá palabras correctas, cuyas sílabas iniciales formarán las palabras clave, y otras palabras añadidas.

Épocas

Descripción del programa "épocas.exe"

Al ejecutar este programa aparece una pantalla con los diferentes bloques en que se divide el fonema (fig. 1).

Para entrar a cualquiera de ellos será necesario pulsar el botón situado en la zona de iconos y seleccionar con el ratón cualquier bloque, apareciendo en pantalla el programa correspondiente.

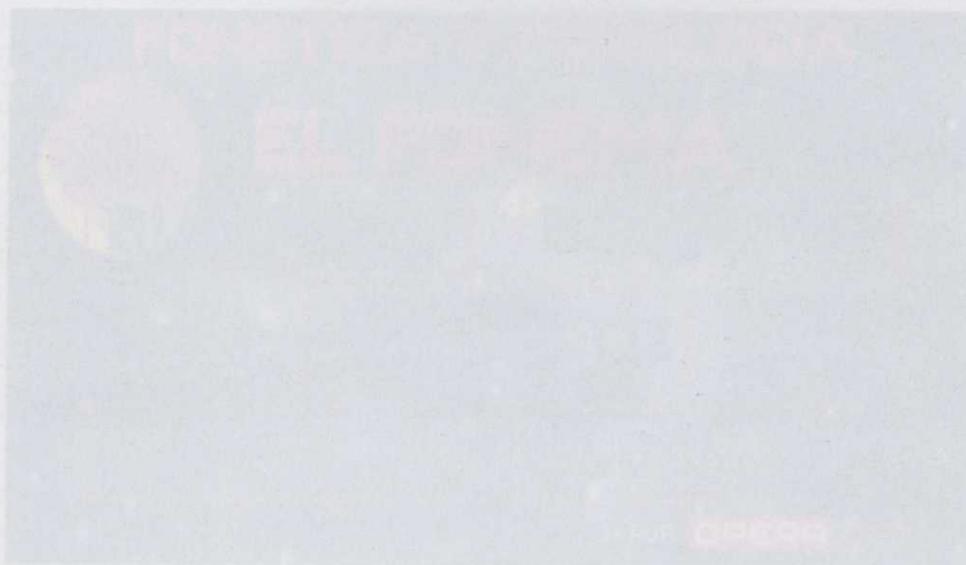


Figura 1

En cada uno de los bloques anteriores al alumno podrá entrar a las siguientes prácticas:

Bloque I: Fábrica A, Fábrica B, Egipto.

Bloque II: Vikingos 1, Vikingos 2, Oeste, Alquimista, Laboratorio.

Bloque III: Futuro 1, Futuro 2, Piratas, Prehistoria.

Bloque IV: Biblioteca, Museo.

Bloque V: Torneo, Roma, Descubrimiento, Incas, Robin Hood.

Sección IV

Programa de entrada a las prácticas del fonema

Épocas

Descripción del programa "épocas.exe"

Al ejecutar este programa aparece una pantalla con los distintos bloques en que se divide el fonema (fig. 1).

Para entrar a cualquiera de ellos será necesario activar el triángulo de la zona de iconos y seleccionar con el ratón cualquier bloque, apareciendo la pantalla de la época correspondiente.



Figura 1

En cada uno de los bloques anteriores el alumno podrá entrar a las siguientes prácticas:

Bloque I: Fábrica A, Fábrica B, Egipto.

Bloque II: Vikingos 1, Vikingos 2, Oeste, Alquimista, Laboratorio.

Bloque III: Futuro 1, Futuro 2, Piratas, Prehistoria.

Bloque IV: Biblioteca, Abadía.

Bloque V: Torneo, Roma, Descubrimiento, Incas, Robin Hood.



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5



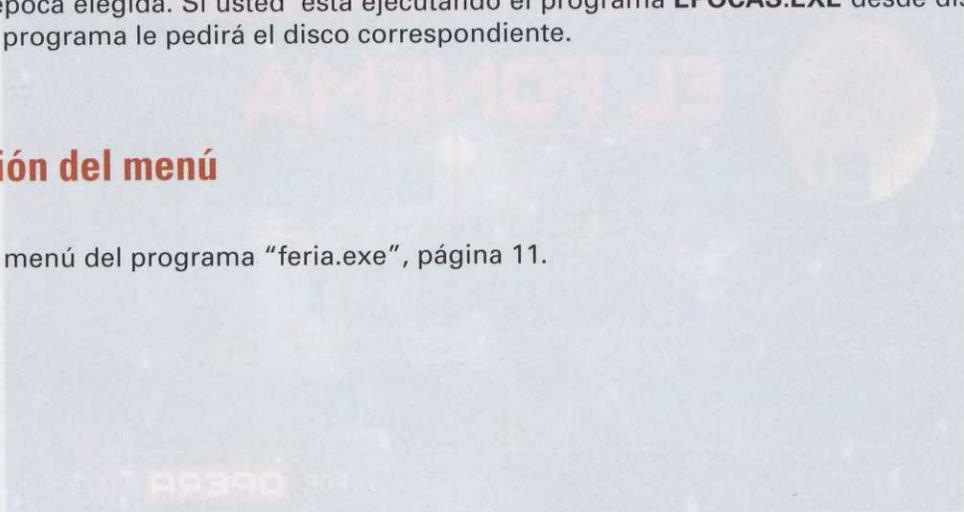
Figura 6

Entrada a una práctica

Para entrar a una práctica dirija al personaje hacia el túnel de la época a la que quiera entrar, utilizando las teclas O, P, Q, A; sitúelo frente a él y pulse la tecla **Q**. El personaje entrará en la máquina que le transportará a la época elegida. Si usted está ejecutando el programa **EPOCAS.EXE** desde disquete, al entrar en la práctica el programa le pedirá el disco correspondiente.

Descripción del menú

Similar al menú del programa "feria.exe", página 11.



Bloque I: Ordenar y formar palabras

La fábrica (Modo A)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla un sillgano industrial de la época (fig. 7). Para comenzar la práctica, puede esperar a que terminen de bajar todos los obreros o seleccionar el modo de comenzar.



Figura 7

Descripción de la práctica "fábrica.exe"

Al comenzar la práctica aparece el personaje y conecta la máquina. Inmediatamente ésta comienza a funcionar despidiendo unas nubes de vapor que contienen, en su interior, una serie de fonemas (mínimo 3 y máximo 8) (fig. 8).

El alumno o alumna debe formar una sola palabra, utilizando todos los fonemas. Para ello, pulsará con el ratón sobre cada uno de ellos en el orden correcto.

Si la palabra formada es correcta, ésta se desplazará por una cinta continua que convierte en caramelos y regalos todos los fonemas.

Si la palabra formada no es correcta, la máquina se avería. Se descontarán tantos puntos como fonemas tuviera la palabra fallada.

La práctica termina cuando se acaban todas las palabras de la serie.

Sección V

Prácticas del fonema

Bloque I: Ordenar y formar palabras

La fábrica (MODO A)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla un polígono industrial de la época (fig. 7). Para comenzar la práctica, puede esperar a que terminen de entrar todos los obreros o seleccionar el icono de comenzar.

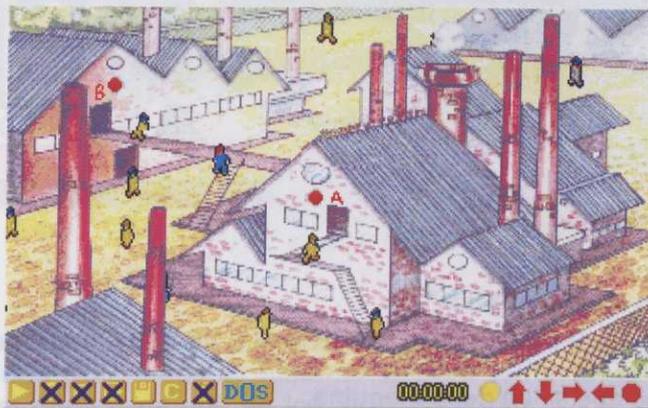


Figura 7

Descripción de la práctica "fábrica1.exe"

Al comenzar la práctica aparece el personaje y conecta la máquina. Inmediatamente ésta comienza a funcionar despidiendo unas nubes de vapor que contienen, en su interior, una serie de fonemas (**mínimo 3 y máximo 8**) (fig. 8).

El alumno o alumna debe *formar una sola palabra*, utilizando todos los fonemas. Para ello, pulsará con el ratón sobre cada uno de ellos en el orden correcto.

Si la palabra formada **es correcta**, ésta se desplazará por una cinta continua, entrando en otra máquina que convierte en caramelos y regalos todos los fonemas.

Si la palabra formada **no es correcta**, la máquina se averiará, saltando chispas de todas sus piezas. Se descontarán tantos puntos como fonemas tuviera la palabra fallada.

La práctica termina cuando se acaben todas las palabras de la serie.

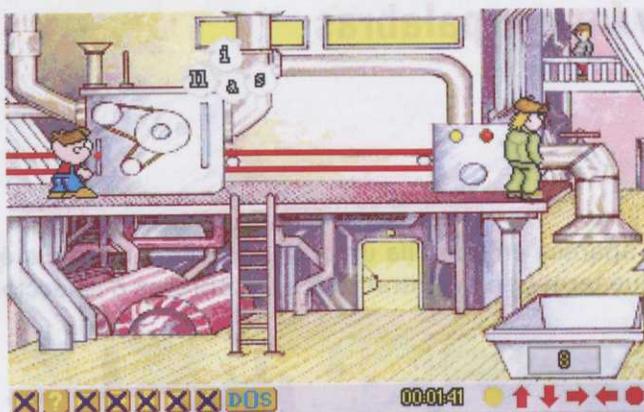


Figura 8

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** No es necesario que aparezcan.
- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las que salen de la máquina.

La fábrica (MODO B)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla un polígono industrial de la época (fig. 7). Para comenzar la práctica puede esperar a que terminen de entrar todos los obreros o seleccionar el icono de comenzar.

Descripción de la práctica "fábrica2.exe"

En este modo se ha incorporado una nueva opción en el menú de configurar (**C**):

Tiempo limitado (s/n): Si usted teclea (s), en la parte superior derecha de la pantalla aparecerá un marcador, que irá contando hacia atrás el tiempo que el profesor haya determinado al configurar la práctica. Una vez que llegue a cero, el alumno o alumna no podrá seguir formando palabras con la tanda de fonemas que tiene en la máquina. Si usted teclea (n), la práctica no tendrá limitación alguna de tiempo y en lugar del marcador aparecerá una *flecha roja* parpadeante. Seleccionándola, aparecerá una tanda nueva de fonemas para trabajar.

Cuando usted pulse en el icono de comenzar, aparecerá el personaje de la práctica y conectará la máquina. Inmediatamente ésta comenzará a funcionar, apareciendo en su interior una serie de fonemas esparcidos aleatoriamente (fig. 9).

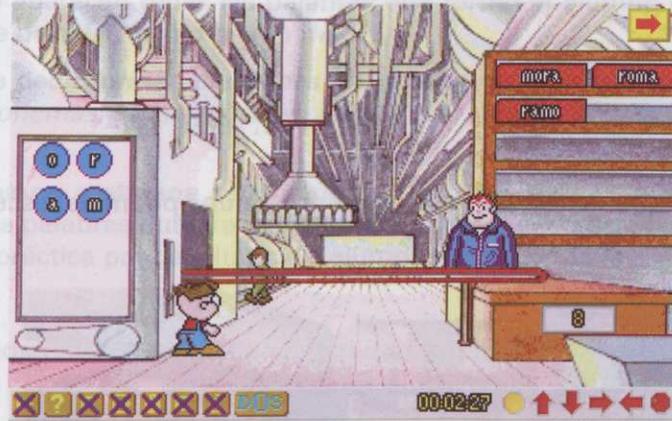


Figura 9

El alumno o alumna debe *formar todas las palabras que pueda*, aunque no utilice todos los fonemas que hay dentro de la máquina. *Con cada tanda de fonemas pueden formarse varias palabras distintas*). Para ello, basta seleccionar con el ratón cada uno de los fonemas e inmediatamente aparecerá, encima de la máquina, una señal de **STOP**. Cuando el alumno o alumna crea que ha formado una palabra, debe pulsar sobre el **STOP**, indicando de este modo que ha terminado.

Cada vez que el alumno o alumna forma una palabra **correcta**, la cinta continua se pone en marcha transportando la palabra para ser empaquetada y, posteriormente, colocada por el obrero del almacén en la estantería. La palabra formada siempre quedará a la vista, evitando así que las palabras puedan repetirse.

Si la palabra formada **no es correcta**, una vez que es empaquetada, el obrero del almacén la tirará al contenedor que tiene frente a su mesa, descontándose tantos puntos como fonemas tuviera la palabra fallada.

La práctica termina cuando se acaben todas las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** No es necesario que aparezcan.
- **Palabras clave:** No se utilizan.

- **Palabras de la serie:** Las que aparecen en la máquina.
- **Tiempo de respuesta:** Tiempo, en segundos, que tiene el alumno o alumna para formar todas las palabras que pueda con cada tanda de fonemas.

Egipto (LA PIRÁMIDE)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla el interior de una pirámide, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 10).



Figura 10

Descripción de la práctica "egipto.exe"

Al comenzar la práctica aparecen por la derecha de la pantalla un grupo de egipcios portando, cada uno de ellos, una piedra con un fonema.

Esta práctica consta de **tres partes**:

- En la primera parte el alumno o alumna debe *formar una palabra utilizando todos los fonemas que han traído los egipcios*. Para ello seleccionará con el ratón las piedras en el orden correcto y el personaje de la práctica las irá subiendo al pie de la tumba. Cuando la palabra esté formada, ésta desaparecerá de la pantalla.

Si la palabra formada **es correcta**, el marcador que aparece en la parte superior derecha de la pantalla reflejará tantos puntos como fonemas tuviera la palabra.

Si la palabra formada **no es correcta**, se descontarán tantos puntos como fonemas tuviera la palabra. Esta primera parte termina cuando se acaben las palabras de la serie.

- b) En la segunda parte aparecen todas las palabras que formó el alumno o alumna al pie de la tumba, independientemente de si las formó bien o mal.

El alumno o alumna debe *formar, con todas estas palabras, una pirámide ordenándolas de mayor a menor número de fonemas*. Para ello, seleccionará con el ratón la palabra más larga hasta que éstas se acaben.

Cada vez que el alumno o alumna seleccione una palabra, ésta será transportada al exterior de la pirámide. Si entre las palabras hubiera alguna mal formada, el egipcio la tirará al suelo. De este modo habrá terminado la práctica para el alumno o alumna, no teniendo la posibilidad de pasar a la tercera parte.

- c) En la tercera parte, los obreros egipcios construirán la pirámide que el alumno o alumna ha creado (fig. 11).



Figura 11

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** No es necesario que aparezcan.
- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las que tiene que formar el alumno o alumna.

Bloque II: Localizar palabras entre grupos

Los vikingos (SOPA DE LETRAS, MODO A). Vikingo1

Al ejecutar este programa aparece el interior de una cabaña vikinga (fig. 12). Para comenzar la práctica, se puede esperar a que aparezca la segunda pantalla o seleccionar el icono de comenzar.



Figura 12

Descripción de la práctica "vikingo1.exe"

Al comenzar la práctica, aparece una segunda pantalla donde el plato de sopa es el escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 13).

En la parte superior izquierda de la pantalla aparece el indicativo del "menú de palabras solución". Las palabras que el alumno o alumna vaya generando a lo largo de la práctica deben encontrarse en este menú. Para ver todas las palabras que contiene, basta con seleccionar el icono y, una vez en pantalla, seleccionar las flechas que hay a ambos lados. Si la flecha es de color **rojo**, significa que hacia ese lado no hay más palabras; si es de color **verde**, significa que hacia ese lado se pueden seguir viendo palabras.

Se selecciona el icono de comenzar y aparecerá, en el interior del plato, una *sopa de letras*. El alumno o alumna debe *encontrar*, dentro de la sopa, **todas** las palabras del "menú de palabras solución". Una vez encontrada una palabra, el alumno o alumna debe seleccionar, manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón, la primera letra. Aparecerá un rectángulo flotante que la irá enmarcando. Liberar el botón del ratón cuando se haya llegado al final de la palabra.

Si la palabra **es correcta**, ésta cambiará de color y el vikingo se comerá tantas cucharadas de sopa como fonemas tenga la palabra.

Si la palabra **no es correcta**, las letras se hundirán en la sopa. Se descontarán tantos puntos como fonemas tenga la palabra.



Figura 13

La práctica termina cuando se acaben las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** Es necesario que las palabras de la serie tengan icono. Si usted selecciona alguna palabra sin icono, el programa lo creará.
- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las que tiene que encontrar el alumno o alumna en la sopa de letras.

Los vikingos (SOPA DE LETRAS, MODO B). Vikingo 2

Al ejecutar este programa aparece el exterior de un poblado vikingo (fig. 14). Para comenzar la práctica puede esperar a que aparezca la segunda pantalla o seleccionar el icono de comenzar.



Figura 14

Descripción de la práctica "vikingo2.exe"

Al comenzar la práctica aparece una segunda pantalla con un barco vikingo en primer plano. La vela de éste será el escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 15).

Seleccionando el icono de comenzar aparecerá, en la vela del barco, una sopa de letras, y a la izquierda de la pantalla un *bocadillo* con un mensaje para el alumno o alumna: "**busca x nombres de...**" El alumno o alumna debe *encontrar*, en la sopa de letras, los nombres de aquello que le proponga el mensaje.

Una vez encontrada una palabra, el alumno o alumna deberá seleccionar, con el botón izquierdo del ratón, la primera letra; aparecerá un rectángulo flotante que la irá enmarcando. Liberar el ratón cuando haya llegado al final de la palabra.

Si la palabra **es correcta**, ésta cambiará de color y el niño saltará de alegría.

Si la palabra **no es correcta**, el dragón del barco echará humo y el niño comenzará a llorar. Se descontarán tantos puntos como fonemas tenga la palabra.

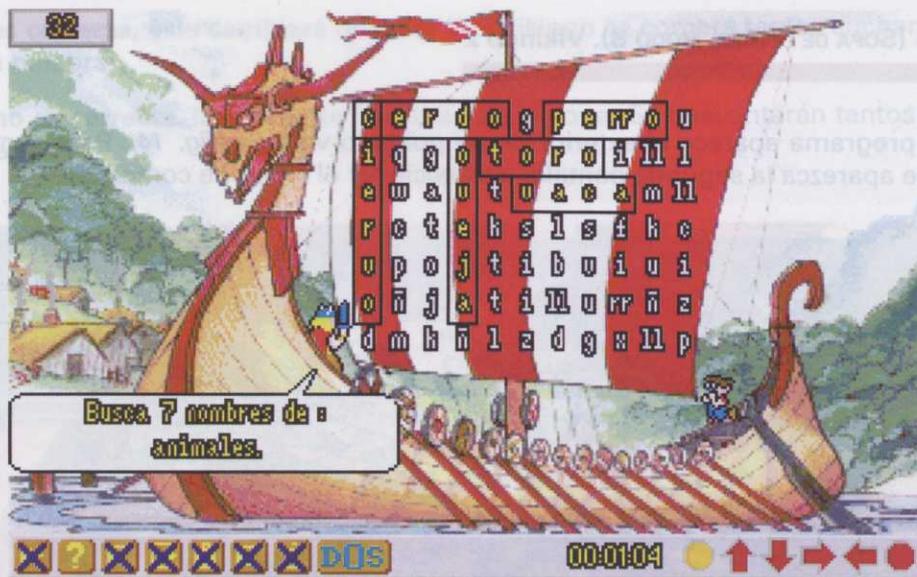


Figura 15

La práctica termina cuando se acaben las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Icono:** No es necesario que aparezcan.
- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las que tiene que buscar el alumno o alumna en la sopa de letras.
- **Texto de búsqueda:** Mensaje que le indica al alumno o alumna lo que tiene que buscar.

El Oeste (LA LETRA INTRUSA)

Al ejecutar este programa aparece una ciudad del Oeste, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 16).

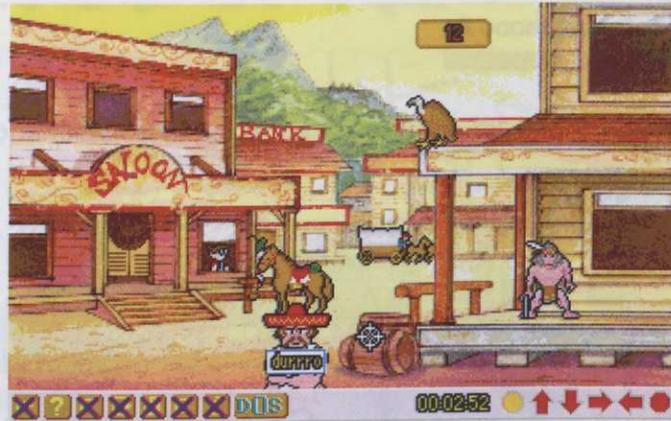


Figura 16

Descripción de la práctica "oeste.exe"

Al comenzar la práctica aparecen distintos personajes mostrando un cartel. En este cartel aparece una palabra que lleva incluido un *fonema intruso*; el alumno o alumna debe *localizar este fonema y borrarlo*. Para ello, debe dirigir el cursor del ratón (*diana*) hacia la palabra; en ese momento el cursor se convertirá en una goma de borrar que irá encuadrando cada uno de los fonemas con un rectángulo rojo. El alumno o alumna debe seleccionar el fonema que sobra.

Si ha borrado el fonema **correcto**, saldrá en primer plano la ventana donde se encuentra el personaje, mostrándose contento.

Si ha borrado el fonema **incorrecto**, saldrá en primer plano la ventana donde se encuentra el personaje, mostrándose descontento. Se sumarán o descontarán tantos puntos como fonemas tuviera la palabra.

La práctica termina cuando se acaben las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Icono:** No es necesario que aparezcan.
- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras clave:** Las que muestran los personajes.
- **Tiempo de respuesta:** Tiempo, en segundos, que tiene el alumno o alumna para borrar el fonema que sobra.

El alquimista (FILAS DE FONEMAS, MODO A)

Al ejecutar este programa aparece el laboratorio de un alquimista, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 17).



Figura 17

Descripción de la práctica "alqui.exe"

Al comenzar la práctica el alquimista entra en el laboratorio y, después de una reflexión, escribe una fila de fonemas en la pizarra, entre los que se encuentran varias palabras separadas por fonemas que no pertenecen a ninguna de ellas (fig. 18). El alumno o alumna debe *encontrar* y *borrar* los fonemas de modo que los que queden en la pizarra sean exclusivamente las palabras correctas. Para ello debe dirigir el cursor (*goma de borrar*) sobre los fonemas, que quedarán encuadrados por un rectángulo rojo y seleccionar los que crea que no pertenecen a ninguna palabra. Cuando haya terminado debe seleccionar la flecha roja parpadeante que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla, indicando de ese modo que ha terminado.

Si el alumno o alumna **ha separado correctamente** las palabras, éstas cambiarán de color (*verde*) y el alquimista le felicitará.

Si el alumno o alumna **no ha separado correctamente** las palabras, éstas cambiarán de color (*rojo*) y el alquimista le asustará. Se sumarán o descontarán tantos puntos como fonemas tuviera cada palabra.



Figura 18

La práctica termina cuando se acaban las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** No es necesario que aparezcan.
- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las que aparecen en la pizarra.
- **Tiempo de respuesta:** Tiempo, en segundos, que tiene el alumno o alumna para borrar los fonemas que sobran.

El laboratorio (FILAS DE FONEMAS, MODO B)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla un laboratorio, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 19).



Figura 19

Descripción de la práctica "labo.exe"

Al comenzar la práctica entra en el laboratorio el profesor y el personaje de la práctica. El profesor, después de un momento de reflexión, escribe una fila de fonemas en la pizarra, entre los que se encuentran varias palabras separadas por fonemas que no pertenecen a ninguna de ellas (fig. 20).

El alumno o alumna debe *encontrar* y *borrar* los fonemas que separan una palabra de otra, de modo que lo único que quede en la pizarra sean las palabras correctas; a continuación debe *unir* cada una de las palabras. Para ello, debe dirigir el cursor del ratón (*goma de borrar*) sobre los fonemas, que quedarán encuadrados en un rectángulo rojo, y seleccionar los que crea que sobran. Una vez terminado, debe pulsar sobre la flecha roja parpadeante, indicando de ese modo que ha terminado. En ese momento aparecerá sobre el primer fonema un rectángulo flotante. El alumno o alumna debe pulsar sobre el rectángulo y abrirlo hasta que reúna los fonemas de una palabra correcta, momento en que dejará de pulsar y la palabra quedará resaltada en color. Deberá realizar esta operación hasta que termine de reunir todas las palabras.

Cuando termina este proceso, las palabras correctas aparecerán a la izquierda de la pizarra, en **verde**, y las incorrectas, a la derecha, en **rojo**.

Si el alumno o alumna **ha formado correctamente todas** las palabras, el profesor bajará de la tarima, conectará una máquina y comenzarán a salir regalos.

Si el alumno o alumna **no ha formado correctamente todas** las palabras, cuando el profesor conecte la máquina, ésta se averiará. Se sumarán o descontarán tantos puntos como fonemas tuviera la palabra.



Figura 20

La práctica termina cuando se acaben las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** No es necesario que aparezcan.
- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las que aparecen en la pizarra.
- **Tiempo de respuesta:** Tiempo, en segundos, que tiene el alumno o alumna para unir los fonemas y formar las palabras.

El alumno o alumna debe formar una palabra con los fonemas iniciales de los planetas que aparecen en pantalla. En la parte superior de la ventana de la nave hay dos flechas: izquierda/derecha. Pulsando sobre estas flechas, el alumno o alumna puede ver los planetas que quedan a la derecha o izquierda de la nave, de modo que pueda buscar aquellos planetas cuyo fonema inicial forme una palabra correcta.

Para seleccionar un planeta, basta con dirigir el cursor del ratón sobre el planeta elegido; en ese momento el cursor se convierte en unas pinzas. Una vez sobre el planeta, debe pulsar el botón izquierdo del ratón. En ese momento, el fonema inicial del planeta seleccionado se coloca en un panel situado a la derecha del protagonista de la práctica. A la izquierda del protagonista hay un panel en el que aparece la señal STOP. El alumno debe pulsar sobre esta señal cuando haya terminado de formar la palabra.

Si el alumno o alumna selecciona los planetas correctos, el protagonista seguirá viajando por el espacio en busca de nuevas palabras.

Bloque III: Generar nuevas palabras

El futuro (LA BÚSQUEDA, MODO A)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla una estación espacial (fig. 21). Para comenzar la práctica podemos esperar a que el protagonista sea transportado al interior de la nave o pulsar sobre el icono de comenzar.



Figura 21

Descripción de la práctica "futuro1.exe"

Al comenzar la práctica aparece el personaje en el interior de la nave y la pone en marcha. Mientras va recorriendo el espacio, irán apareciendo distintos planetas con un icono (fig. 22).

El alumno o alumna debe *formar* una palabra con los *fonemas iniciales* de los planetas que aparecen en pantalla. En la parte superior de la ventana de la nave hay dos flechas: izquierda/derecha. Pulsando sobre estas flechas, el alumno o alumna puede ver los planetas que quedan a la derecha e izquierda de la nave, de modo que pueda buscar aquellos planetas cuyo fonema inicial forme una palabra correcta.

Para seleccionar un planeta, basta con dirigir el cursor del ratón sobre el planeta elegido; en ese momento el cursor se convierte en unas pinzas. Una vez sobre el planeta, debe pulsar el botón izquierdo del ratón. En ese momento, el fonema inicial del planeta seleccionado se coloca en un panel situado a la derecha del protagonista de la práctica. A la izquierda del protagonista hay un panel en el que aparece la señal **STOP**. El alumno debe pulsar sobre esta señal cuando haya terminado de formar la palabra.

Si el alumno o alumna selecciona los planetas **correctos**, el protagonista seguirá viajando por el espacio en busca de nuevas palabras.

Si el alumno o alumna selecciona los planetas **incorrectos** o pulsa sobre la señal de **STOP** antes de formar una palabra correcta, la nave se averiará.



Figura 22

La práctica termina cuando se acaben las palabras clave.

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** Es necesario que las palabras de la serie tengan icono. Si usted selecciona alguna palabra sin icono, el programa lo creará.
- **Palabra clave:** Las que el profesor propone para que forme el alumno o alumna, pero éste no necesariamente tiene que formar estas palabras propuestas, puede formar cualquier otra, siempre que sea correcta.
- **Palabras de la serie:** Las que vienen con los planetas. Habrá palabras correctas, cuyos fonemas iniciales forman la palabra clave, y otras palabras añadidas.

El futuro (LA BÚSQUEDA, MODO B)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla una parte del espacio, donde la nave de nuestro protagonista se dirige a su destino (fig. 23).



Figura 23

Descripción de la práctica "futuro3.exe"

Al comenzar la práctica aparece una segunda pantalla (fig. 24): una ciudad del futuro donde se desarrolla la práctica.

Cuando se pulse sobre el icono de comenzar aparece en la parte inferior derecha de la pantalla un rectángulo con varios *guiones*. Estos significan cada uno de los fonemas de que se compone la palabra que el alumno o alumna tiene que formar. Estará iluminado el guión correspondiente al fonema que el alumno o alumna tiene que colocar en cada momento. En la parte superior izquierda de la pantalla aparece el icono que representa el menú de "**palabras solución**". Las palabras que el alumno o alumna va generando a lo largo de la práctica deben encontrarse en este menú. Para ver todas las palabras que contiene, basta con pulsar con el ratón sobre el icono y, una vez en pantalla, pulsar sobre las flechas que hay a ambos lados. Si la flecha es de color **rojo**, significa que hacia ese lado no hay más palabras; si es de color **verde**, significa que hacia ese lado podemos seguir viendo palabras. Seleccionando este icono, aparece una tercera pantalla donde podemos ver varios iconos y, debajo de éstos, los cuadrados correspondientes a cada fonema.

El alumno o alumna debe *formar una palabra* utilizando los fonemas iniciales de los iconos que aparecen al pulsar sobre el menú de "**palabras solución**". La palabra que forme debe de tener tantos fonemas como guiones aparezcan, por lo que no tiene que utilizar todos los fonemas iniciales de los iconos, sólo aquellos que formen una palabra. Para ello, el alumno o alumna debe pulsar sobre el icono del menú de "**palabras solución**"; una vez que tenga en pantalla los iconos, deberá pulsar con el ratón (*pinzas*) sobre el que quiera seleccionar para formar la palabra. Inmediatamente volverá a la pantalla anterior, donde vendrá una nave con el icono encima; ésta arrojará el fonema inicial del icono seleccionado por el alumno o alumna y se marchará. Deberá repetir este proceso hasta que acabe de formar la palabra.

Si la palabra **es correcta**, vendrá el personaje de la práctica en una moto espacial, la observará y se marchará contento.

Si la palabra **no es correcta**, vendrá un marciano, arrojará un bicho y éste se comerá la palabra. Se sumarán o descontarán tantos puntos como fonemas tuviera la palabra.

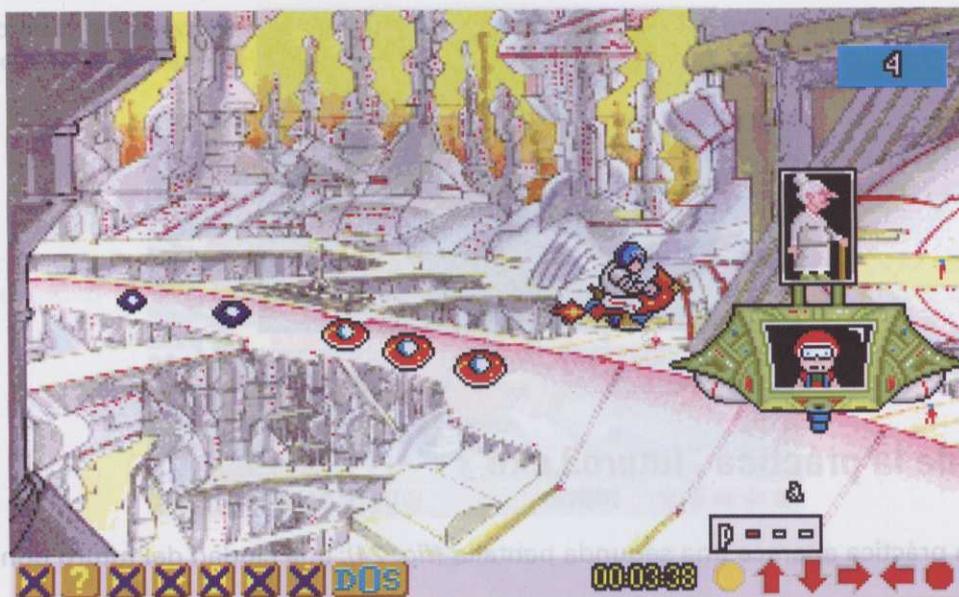


Figura 24

La práctica termina cuando se acaben las palabras clave.

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** Es necesario que las palabras de la serie tengan icono. Si usted selecciona alguna palabra sin icono, el programa lo creará.
- **Palabras clave:** Las que tiene que formar el alumno o alumna.
- **Palabras de la serie:** Las que aparecen en el menú de "palabras solución". Habrá palabras correctas, cuyos fonemas iniciales forman la palabra clave, y otras palabras añadidas.

Los piratas (TRANSFORMACIÓN)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla un barco pirata fondeado en una isla (fig. 25).

La Prehistoria

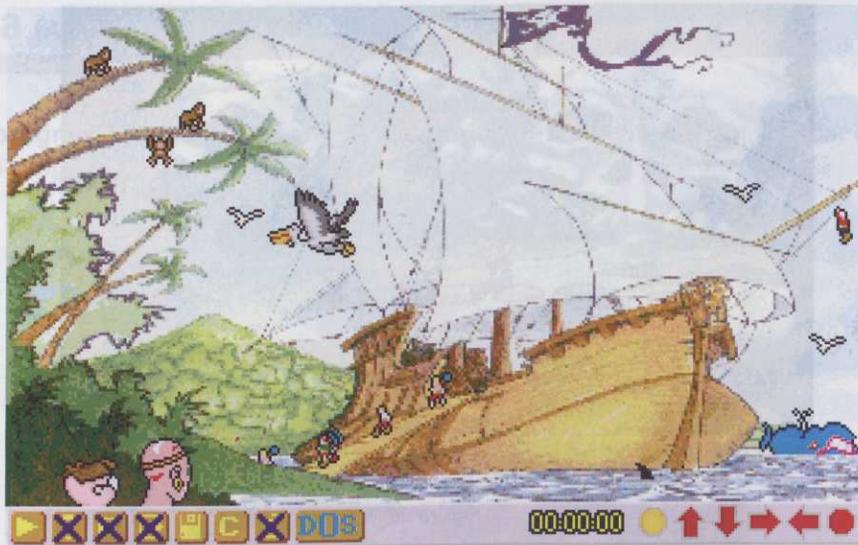


Figura 25

Descripción de la práctica "piratas.exe"

Al comenzar la práctica aparece una segunda pantalla, en este caso una pantalla lineal, por donde se moverá el personaje (fig. 26). Debajo de esta pantalla aparece un menú con el abecedario y, a la derecha, una columna con doce casillas. La primera y última de estas casillas contienen una palabra: la palabra **inicial** y la **final**, respectivamente.

El alumno o alumna debe *transformar*, en un máximo de diez intentos, la palabra inicial en la final, cambiando cada vez un solo fonema. Para ello deberá escribir, mediante ratón o teclado, una palabra (siempre con sentido) en el menú del abecedario y seleccionar Aceptar. Si quiere rectificar, puede seleccionar la goma de borrar. La palabra escrita se colocará en la segunda casilla, y así sucesivamente hasta que transforme la palabra o bien agote los diez intentos de que dispone. Cada vez que escriba una palabra quedará iluminado el fonema que haya cambiado.

El personaje de la práctica debe recorrer la isla y encontrar el tesoro de ésta. Cada vez que el alumno o alumna escriba una palabra, el personaje avanzará por la isla.

Si la palabra escrita **es correcta** saldrá una indígena y le mostrará el camino para llegar al tesoro.

Si la palabra escrita **no es correcta** saldrá un pirata que asustará al personaje y cuando éste llegue donde debería estar el tesoro, lo que encontrará será un grupo de piratas. Se sumarán o descontarán tantos puntos como fonemas tuviera la palabra.

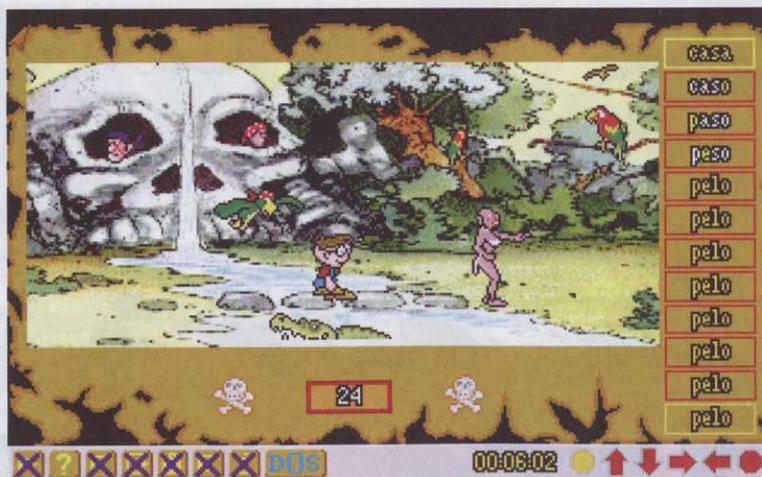


Figura 26

La práctica termina cuando se acaben las palabras clave.

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** No es necesario que aparezcan.
- **Palabras clave:** Las que aparecen en la primera casilla para ser transformadas.
- **Palabras de la serie:** Todas las palabras son claves.
- **Clave transformada:** Palabra a la que se llega transformando la palabra clave.

Sólo se utilizarán palabras que contengan cuatro fonemas, tanto para las palabras clave como para las transformadas.

Ej.: **"casa"** (palabra clave)

"caso"

"paso"

"peso"

"pelo" (palabra clave transformada)

La Prehistoria (AÑADIR FONEMAS)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla el interior de una cueva prehistórica, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 27).



Figura 27

Descripción de la práctica "prehis.exe"

Al comenzar la práctica aparece un troglodita por la izquierda de la pantalla, sube las escaleras y comienza a pintar en la pared de la cueva. Este troglodita pinta un círculo en blanco más un icono, y esto da como resultado una palabra. Cuando termina de pintar muestra un fonema que saca de una bolsa.

Encima del troglodita aparecen dos iconos:

— **Llama de fuego:** El fonema *no es válido*.

— **Pincel:** El fonema *es válido*.

El alumno o alumna debe *completar la palabra* que el troglodita ha pintado en la pared. Para ello debe averiguar el fonema que va en el lugar del círculo que, junto con el nombre del icono pintado, completa la palabra.

Cuando el troglodita saca un fonema, el alumno o alumna debe pulsar en el icono de la **llama** (si no le sirve el fonema) o en el icono del **pincel** (si quiere seleccionar ese fonema).

Cuando el alumno o alumna rechaza un fonema, pulsando sobre el icono de la llama, el troglodita lo arroja al fuego, donde se encuentran tres compañeros suyos. Si el fonema rechazado **es correcto**, éste se

quema en el fuego y el troglodita saca otro nuevo de la bolsa. Si el fonema rechazado **no es correcto**, es decir, si ese fonema sirve para completar la palabra, cuando el troglodita lo arroja al fuego uno de sus compañeros se lo devuelve y el troglodita completa la palabra, mostrándose todos muy enfadados.

o Cuando el alumno o alumna selecciona un fonema, pulsando sobre el icono del pincel, el troglodita pinta ese fonema en la pared y escribe el resultado. Si el fonema seleccionado **es correcto**, la palabra aparecerá en la parte superior de la pared. Si el fonema **no es correcto**, es decir, no se puede completar la palabra, el troglodita pinta el fonema y el resultado, siendo éste una palabra incorrecta.

Se sumarán y descontarán tantos puntos como fonemas vaya acertando el alumno o alumna y, cuando complete la palabra, se sumarán o descontarán tantos puntos como fonemas tenga esa palabra.

Si el alumno o alumna ha batido el récord, marcador marrón que aparece a la derecha del marcador de los puntos (verde), al finalizar la práctica el troglodita aparecerá con una pieza de carne y se la comerá como premio.

Si el alumno o alumna no ha batido el récord, al finalizar la práctica el troglodita se marchará sin premio.

La práctica termina cuando se acaben las palabras clave.

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** Es necesario que las palabras de la serie tengan icono. Si usted selecciona alguna palabra sin icono, el programa lo creará.
- **Palabras clave:** Las que aparecen en la "suma" junto con el fonema que falta.
- **Palabras de la serie:** Todas son claves.
- **Fonema añadido:** Fonema que tiene que adivinar el alumno o alumna para formar otra palabra nueva. Se pueden escribir de una a seis; si no se escriben los seis, el resto se los inventará el ordenador.

Bloque IV: Completar palabras

La biblioteca (FUGA DE VOCALES)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla una biblioteca del Renacimiento, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 28).

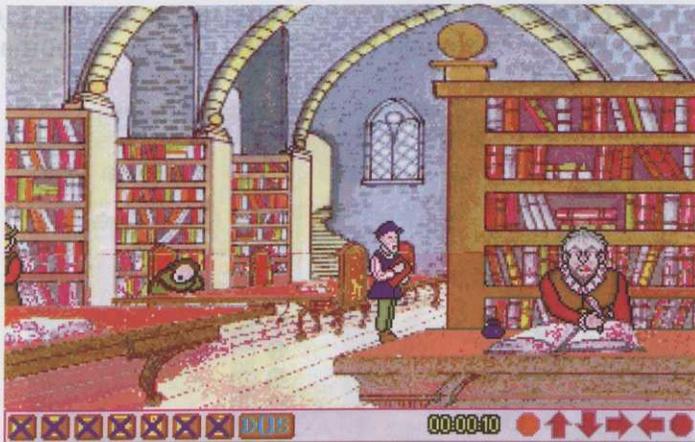


Figura 28

Descripción de la práctica "biblio.exe"

Al comenzar la práctica entran a la biblioteca una serie de personajes. Uno de ellos se dirige hacia una de las mesas, toma un libro y comienza a escribir; en ese momento aparece una segunda pantalla (fig. 29), donde se ve lo que el personaje está escribiendo en el libro.

En la parte izquierda aparece un conjunto de palabras a las que les faltan las vocales, determinadas por guiones. Debajo de cada *vocal fugada* aparece un cuadrado en color con un número (cada una de las vocales viene determinada por un número y un color).

A la derecha del libro aparece la imagen del personaje de la práctica y, encima de éste, la puntuación que va obteniendo a lo largo de ésta.

En la parte inferior aparecen unos cuadrados en color con un número, pertenecientes cada uno de ellos a las vocales fugadas.

El alumno o alumna *debe completar todas las palabras, colocando las vocales fugadas* en su lugar correspondiente. Para ello debe pulsar con el ratón sobre uno de los cuadrados de color; éste quedará iluminado de modo que se pueda saber en cualquier momento el número que habíamos seleccionado. Inmediatamente saldrá en pantalla un menú con las cinco vocales. El alumno o alumna debe escribir, mediante el ratón o teclado, la vocal que él crea es la que corresponde al número que ha seleccionado. Si quiere rectificar, selecciona el icono de borrar; si no, Aceptar. La vocal escrita aparecerá en el cuadrado y en los guiones que tenían el número seleccionado. Deberá repetir esta operación hasta completar todas las palabras.

Si el alumno o alumna **ha completado correctamente** todas las palabras, éstas cambiarán de color (verde), aparecerá la primera pantalla y el personaje se mostrará contento.

Si el alumno o alumna **no ha completado correctamente** todas las palabras, éstas cambiarán de color (rojo), aparecerá la primera pantalla y el personaje se mostrará furioso. Se sumarán o descontarán tantos puntos como fonemas tuviera la palabra.

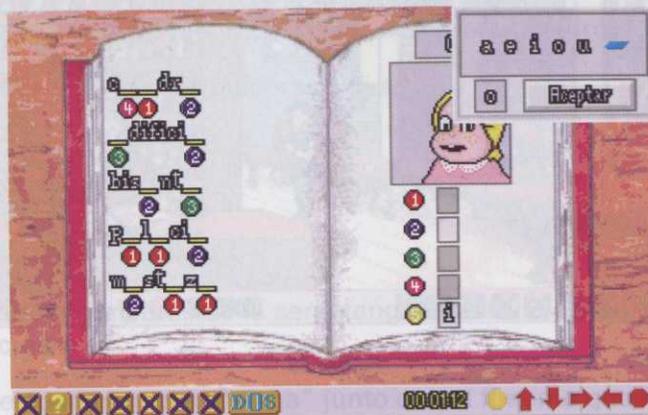


Figura 29

La práctica termina cuando se acaben todas las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

— **Iconos:** No es necesario que aparezcan.

— **Palabras clave:** No se utilizan.

— **Palabras de la serie:** Las que aparecen en el libro. Estas aparecen en la práctica de cinco en cinco, por lo que al crear las series se ha hecho en grupos de cinco.

— **Fuga de sonidos vocálicos:** Variable en la que se definen los sonidos que queremos fugar en las palabras de la serie. En la práctica sólo aparecerán fugados aquellos sonidos que se hayan definido.

Ejemplo: Si aparece la palabra "edificio", y sólo se ha definido como sonidos fugados la "i" y la "o", en la práctica aparecerá "ed-f-c--".

La abadía (FUGA DE CONSONANTES)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla una abadía, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 30).



Figura 30

Descripción de la práctica "abadía.exe"

Al comenzar la práctica entran en el escritorio de la abadía una serie de monjes. Uno de ellos se dirige a una de las mesas y comienza a escribir sobre un pergamino. En ese momento aparece una segunda pantalla (fig. 31) donde se ve lo que el monje está escribiendo.

A la izquierda del pergamino aparecen un conjunto de palabras a las que les faltan las consonantes, determinadas por guiones. Debajo de cada *consonante fugada* aparece un cuadrado en color con un número (cada consonante viene determinada por un cuadrado en color y un número).

A la derecha del pergamino aparece la imagen del personaje de la práctica y, encima de éste, la puntuación que va obteniendo a lo largo de ésta.

En la parte central del pergamino aparecen unos cuadrados de color con un número, correspondientes a cada una de las consonantes fugadas.

El alumno o alumna debe *completar las palabras* colocando cada una de las consonantes fugadas en su lugar correspondiente. Para ello, debe pulsar con el ratón sobre uno de los cuadrados de color; éste quedará iluminado de modo que podamos saber en cualquier momento qué número habíamos seleccionado. Inmediatamente saldrá en pantalla un menú con todas las consonantes. El alumno o alumna debe escribir, mediante el ratón o teclado, la consonante que él crea es la que corresponde al número que ha seleccionado. Si quiere recificar, pulsará sobre el icono de borrar; si no, Aceptar. La consonante escrita aparecerá en el cuadrado y en los guiones que tenían el número seleccionado. Deberá repetir esta operación hasta completar todas las palabras.

Si el alumno o alumna **ha completado correctamente** todas las palabras, éstas cambiarán de color (verde), aparecerá la primera pantalla y el monje se sentirá satisfecho.

Si el alumno o alumna **no ha completado correctamente** todas las palabras, éstas cambiarán de color (rojo) y el monje se sentirá decepcionado. Se sumarán o descontarán tantos puntos como fonemas tuviera la palabra.



Figura 31

La práctica termina cuando se acaban todas las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** No es necesario que aparezcan.
- **Palabras clave:** No se utilizan.

— **Palabras de la serie:** Las que aparecen en el pergamino. Estas aparecen en la práctica de cinco en cinco, por lo que al crear las series se ha hecho en grupos de cinco.

— **Consonantes fugadas:** Variable en la que se definen los sonidos que queremos fugar en las palabras de la serie. En la práctica sólo aparecerán fugadas aquellos sonidos que se hayan definido.

Ejemplo: Si aparece la palabra "edificio", y sólo se han definido como consonantes fugadas la "d" y la "c", en la práctica aparecerá "e-ifi-io".

Al ejecutar este programa aparece en pantalla el exterior de un castillo medieval (fig. 32).



Figura 32

Descripción de la práctica "torneo.exe"

Al comenzar la práctica aparece una segunda pantalla lineal donde se ve a calibrar un torneo, escanearlo de trabajo del alumno o alumna (fig. 33).

Por la parte izquierda de la pantalla sale un personaje con una bandera mostrando un fonema. A continuación, un caballero montado a caballo cuya misión será la de recoger la anilla situada en el poste que está frente a los reyes.

En la parte inferior de la pantalla podemos ver dos iconos:

— **Anilla:** Pulsando sobre este icono, el caballero recogerá la anilla del poste.

— **Anilla tachada:** Pulsando sobre este icono, el caballero pasará de largo sin recoger la anilla.

El alumno o alumna debe reconocer si el fonema mostrado se encuentra dentro de la palabra que representa el icono situado en el poste. Si es así, deberá pulsar sobre la anilla; si no, deberá pulsar sobre la anilla tachada.

Bloque V: Discriminación

El torneo (LOCALIZAR FONEMAS ENTRE SERIES DE DIBUJOS)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla el exterior de un castillo medieval (fig. 32).



Figura 32

Descripción de la práctica "torneo.exe"

Al comenzar la práctica aparece una segunda pantalla lineal donde se va a celebrar un torneo, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 33).

Por la parte izquierda de la pantalla sale un personaje con una bandera mostrando un fonema. A continuación, un caballero montado a caballo cuya misión será la de recoger la anilla situada en el poste que está frente a los reyes.

En la parte inferior de la pantalla podemos ver dos iconos:

— **Anilla:** Pulsando sobre este icono, el caballero recogerá la anilla del poste.

— **Anilla tachada:** Pulsando sobre este icono, el caballero pasará de largo sin recoger la anilla.

El alumno o alumna debe *reconocer si el fonema mostrado se encuentra dentro de la palabra que representa el icono* situado en el poste. Si es así, deberá pulsar sobre la anilla; si no, deberá pulsar sobre la anilla tachada.

Si el alumno o alumna **ha seleccionado la anilla correcta**, el caballero se dirigirá hacia el poste y recogerá, o no, la anilla; pasará frente a los reyes y éstos le aplaudirán.

Si el alumno o alumna **no ha seleccionado la anilla correcta**, el caballero se caerá del caballo. Se sumarán o descontarán tantos puntos como fonemas tuviera la palabra.

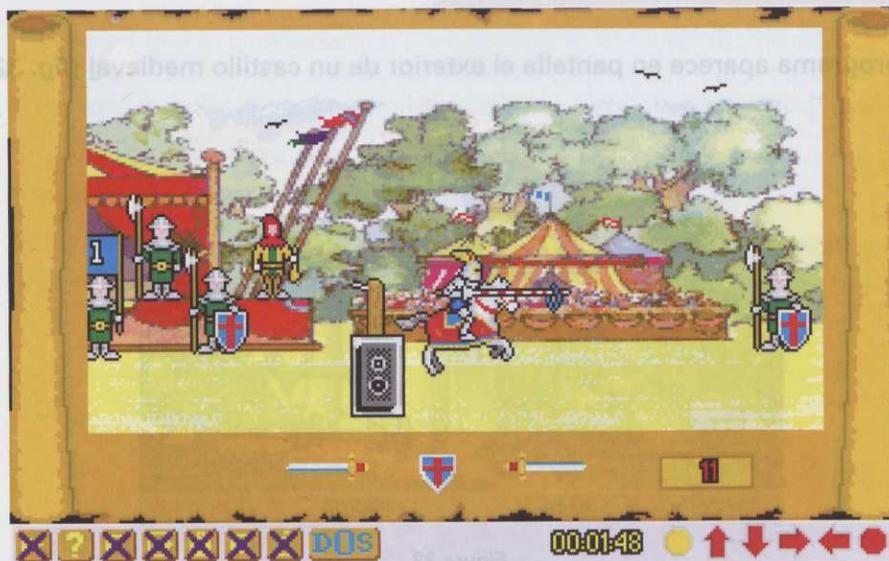


Figura 33

La práctica termina cuando se acaben las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** Es necesario que las palabras de la serie tengan icono. Si usted selecciona alguna palabra sin icono, el programa lo creará.
- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las que aparecen en el poste.
- **Fonema seleccionado:** Variable en la que se define el fonema a trabajar por el alumno o alumna. Esta opción le permite escribir de uno a tres fonemas, pero para esta práctica sólo debe seleccionar uno. Si escribiera más de uno, aparecería sólo el primero de ellos.

Roma (FONEMAS IGUALES, FONEMAS DIFERENTES)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla el edificio del Senado romano (fig. 34).

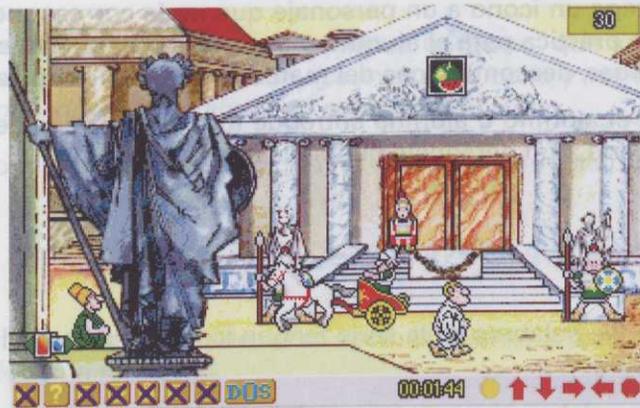


Figura 34

Descripción de la práctica "roma.exe"

Al comenzar la práctica aparece, en el dintel del Senado, un icono; se abren las puertas y sale un personaje, senador o centurión.

En la parte inferior izquierda de la pantalla aparece el indicativo del menú de "**palabras solución**", donde el alumno o alumna puede ver todos los iconos con los que trabajará en la práctica. Para ver los iconos que contiene, basta con pulsar con el ratón sobre el icono y, una vez en pantalla, pulsar sobre las flechas que hay a ambos lados. Si la flecha es de color **rojo**, significa que hacia ese lado no hay más iconos; si es de color **azul**, significa que hacia ese lado podemos seguir viendo iconos. El alumno o alumna debe *entregar un icono*, de los que aparecen en este menú, a cada uno de los personajes que salgan del Senado, teniendo en cuenta lo siguiente:

El alumno o alumna debe *fijarse en el icono que en cada momento esté en el dintel* del Senado y ver cuál es su *fonema inicial*. Después, dependiendo de quién salga del Senado, centurión o senador, *entregará* un icono u otro a cada personaje, por lo que cada vez que salga un personaje, el alumno o alumna deberá pulsar sobre el indicativo del menú de "**palabras solución**" y seleccionar un icono. Para ello, situará el cursor del ratón (*pinzas*) sobre uno de los iconos y pulsará con el ratón sobre el que quiera seleccionar; éste aparecerá sobre las escaleras del Senado junto al personaje y después se situará en el dintel, quedando como icono seleccionado.

Qué icono seleccionar:

Cuando el personaje que sale es un *senador*, el alumno o alumna debe entregarle un icono cuyo fonema inicial *coincida* con el fonema inicial del icono seleccionado en ese momento.

Cuando el personaje que sale es un *centurión*, el alumno o alumna debe entregarle un icono cuyo fonema inicial *no coincida* con el fonema inicial del icono seleccionado en ese momento.

Si el alumno o alumna ha entregado **correctamente** todos los iconos a sus personajes, éstos volverán al Senado e irán dejando los iconos sobre el pedestal de las escaleras.

Si el alumno o alumna entrega un icono a un personaje que **no** le corresponde, éste caerá rodando por las escaleras, terminando así la práctica para el alumno o alumna. Automáticamente irán saliendo todos los iconos que quedaban por entregar, descontándose del marcador los puntos correspondientes.

La práctica termina cuando el alumno o alumna entregue todos los iconos del menú de "palabras solución", o cuando entregue un icono a un personaje que no le corresponda.

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** Es necesario que las palabras de la serie tengan icono. Si usted selecciona alguna palabra sin icono, el programa lo creará.
- **Palabra clave:** La primera palabra que aparece en el dintel del Senado.
- **Palabras de la serie:** Las que aparecen en el menú de "palabras solución".

El descubrimiento (AGRUPAR FONEMAS EN FUNCIÓN DE SUS CARACTERÍSTICAS)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla un puerto con tres carabelas (fig. 35), escenario de trabajo del alumno o alumna.



(figura 35)

Descripción del programa "descu.exe"

Al comenzar la práctica aparecen sobre las carabelas tres fonemas con los que debe trabajar el alumno o alumna.

El capitán de la primera carabela sube a bordo y lanza un icono, que se coloca en la esquina inferior izquierda de la pantalla. El alumno o alumna debe *observar este icono* y *ver qué fonema*, de los que aparecen en las carabelas, *está incluido en la palabra que representa* el icono.

Una vez que el alumno o alumna ha decidido qué fonema es el correcto, debe pulsar con el ratón (*diana*) sobre éste.

Si ha pulsado sobre un fonema **correcto**, aparece un marinero, que lleva el icono en un saco a bordo de la carabela correspondiente.

Si ha pulsado sobre un fonema **equivocado**, el correcto comienza a parpadear, apareciendo al mismo tiempo la palabra del icono con el fonema resaltado.

En la esquina superior derecha de la pantalla aparece una *flecha roja parpadeante*, sobre la que deberá pulsar el alumno o alumna cuando ninguno de estos tres fonemas esté incluido en el icono; en este caso el marinero tirará el saco con el icono al mar. Si el alumno o alumna pulsa en esta flecha, habiendo algún fonema **correcto**, cuando el marinero tira el saco al mar, éste sale de nuevo y el marinero lo lleva a la carabela correspondiente.

Una vez que el alumno o alumna ha cargado en las carabelas todos los iconos, aparece una segunda pantalla donde éstas salen del puerto.

Si el alumno o alumna no ha cargado correctamente los iconos en las carabelas, éstas se hundirán.

La práctica termina cuando se acaban las palabras de la serie.

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** Es necesario que las palabras de la serie tengan icono. Si usted selecciona alguna palabra sin icono, el programa lo creará.
- **Palabras clave:** No se utilizan.
- **Palabras de la serie:** Las que lleva el hombre del saco.
- **Fonemas seleccionados:** Variable en la que se definen los fonemas con los que el alumno o alumna ha de trabajar. La selección de los fonemas debe hacerse en función de las oposiciones fonológicas.

Los incas (RIMAS)

Al ejecutar este programa aparecen en pantalla unos templos incas (fig. 36). Para comenzar la práctica, puede esperar a que terminen de entrar los incas en el templo, o seleccionar el icono de comenzar.

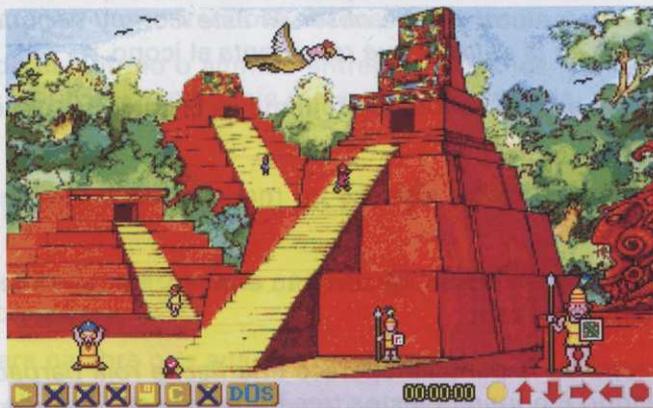


Figura 36

Descripción de la práctica "incas.exe"

Al comenzar la práctica aparece una segunda pantalla lineal que muestra el interior del templo donde trabajará el alumno o alumna (fig. 37).

En la parte inferior de la pantalla aparecen dos iconos:

- **Figura en posición de andar:** Seleccionándolo, el personaje de la práctica andará. Si se mantiene pulsado el ratón, seguirá andando hasta que se deje de pulsar. Si se pulsa una sola vez, andará de baldosa en baldosa.
- **Figura en posición de saltar:** Seleccionándolo, el personaje saltará sobre las baldosas. Si se mantiene pulsado el ratón, seguirá en el aire saltando baldosas hasta que se deje de pulsar.

A la derecha de estos iconos aparece el marcador del *tiempo de respuesta*, y junto a éste, el icono seleccionado para la práctica.

El personaje debe recorrer el interior del templo teniendo en cuenta que las baldosas sobre las que pise (si tienen icono, si no lo tienen no pasa nada) han de ser aquellas cuyo icono *rime* con el *icono seleccionado*, que aparece en pantalla al comenzar la práctica. Para ello, deberá seleccionar el icono de "**andar**" o el icono de "**saltar**" si se encuentra con alguno que no rime.

Si el alumno o alumna dirige al personaje y **pisa sobre un icono que no rima** con el seleccionado, la baldosa en la que se encuentra se romperá y caerá al vacío.

Si el alumno o alumna dirige al personaje y **se salta un icono que rima** con el seleccionado, se levantará un muro y la baldosa en la que se encuentra se dará la vuelta, mandando al personaje hacia atrás.

Si en la práctica se ha configurado el *tiempo de respuesta*, cuando éste se **agote** y el alumno o alumna no haya respondido, el personaje que va detrás de él le empujará hacia el siguiente icono correcto.

Todas estas posibilidades de fallo restarán puntos y se tendrán en cuenta para el programa de evaluación posterior.

La práctica termina cuando el personaje logre salir del templo.



Figura 37

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** Es necesario que las palabras de la serie tengan icono. Si usted selecciona alguna palabra sin icono, el programa lo creará.
- **Palabras clave:** Las que tienen rima. Una de ellas aparece en la parte inferior de la pantalla como seleccionada, el resto aparece en las baldosas del templo.
- **Palabras de la serie:** Las que no tienen rima. Aparecen en las baldosas del templo como otras palabras añadidas.
- **Tiempo de respuesta:** Tiempo, en segundos, que tiene el alumno o alumna para saltar a la baldosa correspondiente.

Robin Hood (RIMAS)

Al ejecutar este programa aparece en pantalla el campamento de Robin Hood (fig. 38). Para comenzar la práctica seleccione el icono de comenzar.



Figura 38

Descripción del programa "robin.exe"

Al comenzar la práctica aparece una segunda pantalla lineal, escenario de trabajo del alumno o alumna (fig. 39).

La parte inferior de la pantalla está dividida en dos partes. Cada una de ellas tiene tres casillas pertenecientes a cada jugador. En estas casillas se irán colocando los iconos acertados por el alumno o alumna, que tengan rima con el icono seleccionado en pantalla. Debajo aparece el nombre de los jugadores, cada uno de un color.

A la derecha de la pantalla aparecerá la imagen del alumno o alumna que esté jugando en cada momento.

El alumno o alumna *debe seleccionar*, de todos los iconos que van saliendo en el bosque, *aquellos que rimen* con el icono que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla al comenzar la práctica. Para ello, cada vez que sale un icono en el bosque aparecen dos personajes a ambos lados del icono:

- **Personaje negando:** Pulsando sobre esta figura, *no selecciona* el icono.
- **Personaje con arco:** Pulsando sobre esta figura, *selecciona* el icono.

Si el alumno o alumna pulsa sobre el personaje **correcto**, sale en pantalla Robin Hood sonriente; si además el icono rima con el seleccionado, se coloca en una de las casillas vacías.

Si el alumno o alumna selecciona el personaje **incorrecto**, sale Robin Hood en pantalla enfadado; si el alumno o alumna tenía ya en sus casillas alguna rima, cada vez que falle se le quitará una.

Los turnos serán alternativos, acierten o fallen.

Si en la práctica se ha configurado el *tiempo de respuesta*, cuando se agote este tiempo y el alumno o alumna no haya respondido saldrá Robin Hood enfadado y, si tenía alguna rima, se le quitará una.

La práctica termina cuando uno de los dos jugadores, ya sean dos niños o niño y ordenador, consiga tres rimas seguidas.

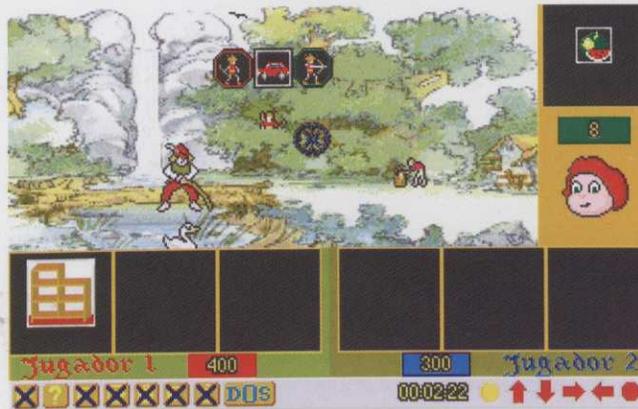


Figura 39

Parámetros de la actividad

- **Iconos:** Es necesario que las palabras de la serie tengan icono. Si usted selecciona alguna palabra sin icono, el programa lo creará.
- **Palabras clave:** Las que muestran los personajes del bosque, con rima.
- **Palabras de la serie:** Las que muestran los personajes del bosque, pero no tienen rima, aparecen como otras palabras añadidas.
- **Tiempo de respuesta:** Tiempo, en segundos, que tiene el alumno o alumna para decidir si la palabra rima o no.



Fundación ONCE
para la cooperación e integración social
de personas con minusvalías



M. E. C.



APANDA



Fundación ONCE
para la cooperación e integración social
de personas con minusvalías



M. E. C.



APANDA



Guía
didáctica

Segmentación
silábica y fonológica
(SIFO)

Presentación

Presentación

SEGMENTACIÓN SILÁBICA Y FONOLÓGICA

Guía didáctica



Fundación ONCE

para la cooperación e integración social de personas con minusvalías



Ministerio de Educación y Ciencia

Secretaría de Estado de Educación

Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación



APANDA

Asociación de Padres de Niños con Deficiencias Auditivas

Son autores de esta obra colectiva:

Marta Álvarez Fernández
Esther Díaz-Estébanez León
Pedro García Guillén
María José Gómez Puig
Magdalena Junoy García de Viedma
María del Carmen López Lacárcel
Juan Madrigal Muga
Fe Sáiz Alonso
Milagros Sánchez de la Blanca

Programación:

Opera Plus



Fundación ONCE

para la cooperación e integración social de personas con minusvalías



Ministerio de Educación y Ciencia

Secretaría de Estado de Educación

Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación



Fundación ONCE

para la cooperación e integración social de personas con minusvalías

I. S. B. N. (Obra Completa): 84-88934-03-3

I. S. B. N.: 84-88934-02-5

Depósito legal: M-11260-1994



APARDA

Asociación de Padres de Niños con Deficiencias

84-88934

Presentación

En septiembre de 1988 la Asociación de Padres de Niños con Deficiencias Auditivas (APANDA) presentó a la Fundación ONCE el documento PROYECTO LAO (Logopedia Asistida por Ordenador), cuyo objetivo era la producción de un "software" de contenidos lingüísticos, para el uso del ordenador personal por niños con deficiencias auditivas.

En julio de 1989, a instancias de la FUNDACIÓN ONCE, se reúnen en la sede de la misma representantes de APANDA, del Ministerio de Educación y Ciencia y de la propia FUNDACIÓN ONCE, con el fin de alcanzar con el M. E. C. un acuerdo para la cofinanciación del citado Proyecto y su posterior explotación en Centros Escolares de Integración dependientes de ellos.

Como consecuencia de esta colaboración se firmó un Convenio por el cual se acordó desarrollar el mencionado Proyecto, cuyo objetivo era crear diversos programas de ordenador, encaminados a facilitar el aprendizaje de la lengua a los alumnos con deficiencias auditivas y proporcionar a los profesores de estos alumnos y a sus logopedas nuevas herramientas que les permitan diseñar y confeccionar actividades lingüísticas adaptadas a las características particulares de sus alumnos.

Para desarrollar dicho Proyecto se creó una Comisión Gestora, integrada por representantes de la FUNDACIÓN ONCE, del Ministerio de Educación y Ciencia y de APANDA, con tareas de supervisión y de toma de las decisiones básicas del Proyecto, encargándose de crear, diseñar los programas, hacer las especificaciones y el seguimiento de todas las fases, una Comisión Técnica integrada por miembros de APANDA y del M. E. C. a través tanto del Centro Nacional de Recursos de Educación Especial (C. N. R. E. E.) como del Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (P. N. T. I. C.).

En el diseño del Proyecto aprobado se contemplaba la creación de tres tipos de programas: un generador de aplicaciones o sistema de autor, un programa herramienta de carácter abierto y una serie de programas, más cerrados, para ejercitarse en aspectos concretos de la lengua.

Los alumnos con deficiencias auditivas requieren atención especial para superar los problemas de adquisición del lenguaje, las dificultades de comunicación, de conocimiento del entorno, de representaciones mentales, de adquisición de conceptos, de representación del lenguaje, etc. Dado que estas deficiencias están originadas por su falta de percepción sonora, lo que les aleja del lenguaje y de las estructuras mentales consecuentes, y dado también que su principal fuente de percepción es la visual, se optó por dedicar la mayor parte del esfuerzo a la confección de programas donde el apoyo visual produjera una interacción y una comunicación con el ordenador que permitiera superar las dificultades descritas, sobre todo en los primeros niveles del aprendizaje, que es donde se observan las mayores diferencias respecto de los niños oyentes.

La mayor parte de las actividades que realizan habitualmente los alumnos con deficiencias auditivas se apoyan en materiales basados en la percepción visual. En muchos casos los materiales de que se dispone son insuficientes o no se adaptan a las necesidades del alumno concreto. Casi siempre tiene que ser el profesor o profesora quien fabrique los materiales didácticos más adecuados a las necesidades específicas de sus alumnos.

Parecía necesario, por tanto, que uno de los programas que se desarrollaran estuviera dedicado a ampliar las herramientas de que disponen los profesores de alumnos con deficiencias auditivas, aprovechando la capacidad gráfica de los ordenadores, su capacidad de almacenamiento y su velocidad de proceso.

Se diseñó, en este caso, un conjunto de programas destinados a facilitar el aprendizaje de la lecto-escritura a niños y niñas con deficiencias auditivas. Para ello se han desarrollado dos entornos de trabajo denominados la Feria y las Épocas, de forma que en cada uno se puedan realizar actividades relacionadas con las Sílabas y con los Fonemas, respectivamente. En ambos casos se pretende que a través de gráficos, animaciones y juegos, los alumnos y alumnas encuentren motivación y alicientes para iniciarse y progresar en aspectos de la lengua que son particularmente difíciles e importantes para ellos.

Los profesores y profesoras tienen un papel muy importante porque deben diseñar el nivel de dificultad de los diferentes ejercicios y decidir la secuenciación o repetición de los mismos adaptándolos a las características particulares de los alumnos y alumnas con los que trabajan.

Deseamos que las herramientas construidas, que aquí se presentan, faciliten la tarea de los profesores y logopedas y ayuden a superar las especiales dificultades de aprendizaje de los niños y niñas con deficiencias auditivas, lo que podrá redundar en la completa integración social de las personas que sufren esta deficiencia y el destierro de la discriminación a que están sometidas las personas con discapacidades, principal objetivo de las tres instituciones aquí representadas.

**La Comisión Gestora
del Proyecto L. A. O.**

Índice

	<u>Páginas</u>
Justificación teórica	9
Para saber más	12
Descripción del programa	13
Metodología	15
La Sílaba	17
Sugerencias generales	17
Descripción del bloques	17
Bloque I: Identificación de sílabas y conteo	18
• Objetivos	18
• Requisitos	18
• Sugerencias de apoyo	19
• Características diferenciadoras	19
Bloque II: Identificación de sílabas comunes	20
• Objetivos	20
• Requisitos	20
• Sugerencias de apoyo	21

• Características diferenciadoras	21
Bloque III: Generación lexical	22
• Objetivos	22
• Requisitos.....	22
• Sugerencias de apoyo.....	22
• Características diferenciadoras	23
Bloque IV: Composición, descomposición y control del acento	23
• Objetivos	24
• Requisitos.....	24
• Sugerencias de apoyo.....	24
• Características diferenciadoras	24
Bloque V: Adición y sustracción de segmentos silábicos	25
• Objetivos	25
• Requisitos.....	26
• Sugerencias de apoyo.....	26
• Características diferenciadoras	26
El Fonema	27
Requisitos generales	27
Sugerencias generales	27
Objetivo general	27
Descripción de bloques.....	28
Bloque I: Ordenar y formar palabras	28
• Objetivo	28
• Características diferenciadoras	28
Bloque II: Localizar palabras entre grupos de fonemas añadidos.....	29
• Objetivo	29
• Sugerencias de apoyo.....	29
• Características diferenciadoras	29
Bloque III: Generar nuevas palabras	30
• Objetivo	30

Justificación teórica

	<u>Páginas</u>
• Características diferenciadoras	30
Bloque IV: Completar palabras.....	30
• Objetivo	31
• Sugerencias de apoyo.....	31
• Características diferenciadoras	31
Bloque V: Discriminación.....	31
• Objetivo	31
• Sugerencias de apoyo.....	32
• Características diferenciadoras	32

A lo largo de esta última década, la forma de abordar el estudio de la lectura ha cambiado mucho, pasando de una perspectiva psicolingüística y cognitiva, que estudia simplemente los procesos que ocurren cuando se ejecutan los procesos que tienen lugar durante la actividad de leer.

La mayoría de estos investigaciones parecen estar de acuerdo en que, en cualquier momento de leer, supone poner en marcha una serie de procesos mentales que van a llevar al lector a la comprensión de lo escrito. El lector tendrá que reconocer e identificar las palabras que están en el texto y organizarlas en una estructura sintáctica que les dará un significado preciso; estas estructuras sintácticas tendrán a su vez, un sentido dentro de una estructura textual, lo cual hace que el lector se formule una serie de hipótesis sobre qué tipo de conocimientos del mundo, del lenguaje, de la lectura, etc., hay que traer a la memoria. Por último, será preciso organizar toda esa información de forma coordinada para resolver la tarea de comprender lo que se lee.

Estos modelos de lectura proponen, además, que todos esos procesos que se ponen en marcha intervienen a la vez: desde aquellos que tienen que ver con el reconocimiento de palabras o letras —procesos de bajo nivel—, hasta los que ponen en marcha estrategias de construcción de una estructura para el texto —procesos de alto nivel—. Ambos tipos de procesos se ejecutan de forma interactiva.

Por otro lado, además de estudiar los procesos cognitivos y lingüísticos que pone en marcha el propio lector ante un texto concreto, también es necesario tener en cuenta una serie de cuestiones en relación con la metodología de enseñanza-aprendizaje, que pueden condicionar de manera drástica el buen desarrollo de las propias habilidades. Nos referimos a cuestiones tales como, partir de los conocimientos previos del alumno o alumna, crear una actitud positiva frente a la lectura, proponer tareas de lecto-escritura que tengan sentido para los alumnos y resulten desafiantes.

Como vemos, son muchos los factores que intervienen en el aprendizaje de la lecto-escritura, y serán muchos, por tanto, los aspectos a tratar y los materiales a elaborar. Nosotros, por nuestra parte, hemos puesto nuestra atención en uno de los mecanismos que intervienen, de forma determinante, en la actividad de leer: los procesos de identificación de palabras escritas.

Justificación teórica

La lectura es, como todos sabemos, una de las habilidades más importantes que han de adquirir los niños en su etapa escolar, ya que se trata de lo que podríamos llamar la herramienta básica de acceso a los contenidos curriculares. Este hecho la sitúa en una posición de gran trascendencia para la vida adulta, al menos en nuestra cultura.

Dada su importancia, muchos investigadores, sobre todo del campo de la psicología y de la educación, se han dedicado al estudio de la lectura y la escritura, dando lugar a gran número de trabajos, tanto enfocados hacia el tipo de procesos que intervienen en este aprendizaje como hacia cuáles son los métodos más apropiados para la enseñanza.

A lo largo de esta última década, la forma de abordar el tema de la adquisición de la lectura se ha situado en una perspectiva psicolingüística y cognitiva, que pretende formular modelos de lectura que expliquen los procesos que tienen lugar durante la actividad de leer.

La mayoría de estos investigadores parecen estar de acuerdo en que, en conjunto, la actividad de leer supone poner en marcha una serie de procesos mentales que van a llevar al lector a la comprensión de lo escrito. El lector tendrá que reconocer e identificar las palabras que están en el texto y conjugarlas en una estructura sintáctica que les dará un significado preciso; estas estructuras sintácticas tendrán, a su vez, un sentido dentro de una estructura textual, lo cual hace que el lector se formule una serie de hipótesis sobre qué tipo de conocimientos del mundo, del lenguaje, de la lectura, etc., hay que traer a la memoria; por último, será preciso organizar toda esa información de forma coordinada para resolver la tarea de comprender lo que se lee.

Estos modelos de lectura proponen, además, que todos esos procesos que se ponen en marcha intervienen a la vez: desde aquellos que tienen que ver con el reconocimiento de palabras o letras —procesos de bajo nivel—, hasta los que ponen en marcha estrategias de construcción de una estructura para el texto —procesos de alto nivel—. Ambos tipos de procesos se ejecutan de forma interactiva.

Por otro lado, además de estudiar los procesos cognitivos y lingüísticos que pone en marcha el propio lector ante un texto concreto, también es necesario tener en cuenta una serie de cuestiones en relación con la metodología de enseñanza/aprendizaje, que pueden condicionar de manera drástica el buen desarrollo de las propias habilidades. Nos referimos a cuestiones tales como: partir de los conocimientos previos del alumno o alumna, crear una actitud positiva frente a la lectura, proponer tareas de lecto-escritura que tengan sentido para los alumnos y resulten motivadoras...

Como vemos, son muchos los factores que intervienen en el aprendizaje de la lecto-escritura, y serán muchos, por tanto, los aspectos a tratar y los materiales a elaborar. Nosotros, por nuestra parte, hemos puesto nuestra atención en uno de los mecanismos que intervienen, de forma determinante, en la actividad de leer: los procesos de identificación de palabras escritas.

Dentro de este planteamiento interactivo de la lectura, uno de los aspectos principales a considerar es el papel que cumplen las vías o estrategias lectoras que permiten el acceso al léxico interno a partir de lo escrito, es decir, aquellas habilidades que permiten acceder al significado de las palabras. Este tipo de estrategias son básicas para la lectura, ya que sin ellas parece imposible la intervención de otros procesos de nivel superior.

En un sistema de escritura alfabética existen dos maneras de pasar de la representación escrita de las palabras a su significado: una es utilizando la vía directa, mediante la cual el lector identifica la palabra impresa por su representación ortográfica global, sin necesidad de recurrir a otro proceso intermedio de análisis ni de síntesis. El otro camino es utilizar la vía sublexical o indirecta, que implica la mediación del propio lenguaje oral para obtener el significado. Esta vía es utilizada, principalmente, cuando el lector se enfrenta por primera vez ante una palabra escrita; en ese caso, la única manera que tiene para identificar la palabra autónomamente es descomponerla en segmentos y atribuir a éstos un valor fonológico, de manera que puedan ser reconstruidos mentalmente obteniendo una versión oral de la palabra escrita. Sería algo así como “pronunciar mentalmente” la palabra y de este modo acceder a su significado, siempre, claro está, que forme parte del léxico interno del lector, es decir, que conozca el significado de la palabra que acaba de identificar.

Los trabajos referentes al estudio de los procesos de identificación de palabras demuestran que las dos vías funcionan paralelamente. La vía directa es imprescindible para una lectura eficaz, pues convierte la identificación de palabras en un proceso automático, lo que libera tiempo y energías para dedicar a la intervención de otros procesos de nivel superior. Sin embargo, para la creación de ese vocabulario amplio de acceso directo ha sido y continuará siendo necesaria la intervención de la vía indirecta.

En efecto, el lector principiante no puede identificar la mayoría de las palabras de manera directa, pues no posee aún la representación interna correspondiente. Por consiguiente, tiene que recurrir al procedimiento indirecto de identificación, haciendo mediar ciertas reglas de traducción grafema-fonema, para llegar al significado. Gracias a la utilización repetida de esta vía, el lector va construyendo un código de acceso directo al léxico —el código ortográfico— cada vez más amplio y eficaz. La vía indirecta, por tanto, interviene de manera decisiva en la creación de la vía directa, y, gracias a ella, conseguimos ser lectores autónomos.

De lo dicho hasta ahora podemos deducir que la fonología cumple un papel fundamental en los procesos de lectura. La formación y utilización de la vía indirecta requiere la toma de conciencia, por parte del lector, de que las palabras no son sólo una unidad léxica con significado, sino que, además, éstas pueden descomponerse en segmentos silábicos y fonológicos y recomponerse de otra manera para dar lugar a nuevas palabras. Este conocimiento de la estructura sublexical de las palabras es fundamental para entender el código alfabético de nuestro sistema de escritura.

Desde nuestra perspectiva, y tal como ya hemos mencionado al comienzo de este documento, los procesos de identificación de palabras no son lo único que hay que tener en cuenta a la hora de proponer modelos de enseñanza de la lectura. Hemos dicho que llegar a ser un lector hábil, capaz de comprender y extraer información de aquello que se lee, requiere poner en marcha toda una serie de estrategias y conocimientos que no se limitan a la simple identificación de las palabras escritas. Sin embargo, también somos conscien-

tes de que si esa identificación no se produce, la mera intervención de otras estrategias, tales como establecer hipótesis o sacar información a partir del contexto, tampoco darán lugar a una comprensión exitosa. Dicho en otras palabras, los procesos de segmentación fonológica, que están en la base de la identificación de palabras escritas, no son los únicos, pero sí son imprescindibles, para llegar a ser un buen lector.

Hasta el momento no hemos mencionado el tema de los alumnos con deficiencia auditiva, a pesar de que este material ha sido preparado fundamentalmente para ellos. La razón es muy simple: los estudios realizados hasta el momento apuntan a que no existen diferencias en cuanto a los procesos que intervienen en la adquisición de la lectura por parte de las personas sordas. Aunque intuitivamente se pudiera pensar que fuera otro tipo de procesos, de carácter perceptivo visual, los que intervienen en la identificación de palabras, los datos demuestran que no es así. Los buenos lectores sordos emplean la vía fonológica de acceso al léxico del mismo modo que lo hacen los buenos lectores oyentes.

Evidentemente, este hecho coloca a las personas con graves pérdidas auditivas en una posición especialmente dificultosa con respecto a la lectura; sin embargo, no quisiéramos que, con esta exposición, se transmitiera la idea de que los problemas de lectura en las personas sordas radican únicamente en una mala utilización de las vías de acceso al léxico; en ellos confluyen, además, otras circunstancias, que hacen que el tema de la lectura sea, si cabe, aún más complejo.

Sin pretender profundizar en el tema, pues no es el objetivo de este documento, sí que merece la pena recordar dos ideas importantes con respecto a la lectura y los alumnos sordos: en primer lugar, el problema básico al que se enfrentan las niñas y niños sordos en un entorno oyente es la falta de conocimiento del mundo. Esta falta de conocimiento viene ocasionada por la ausencia de un código comunicativo suficientemente útil que les sirva para aprender y representar la realidad. En este sentido, los niños sordos hijos de padres sordos que desde edades tempranas están en contacto con una lengua que les es accesible —la lengua de signos— muestran generalmente un desarrollo cognitivo y lingüístico superior al de los niños y niñas sordos hijos de oyentes, lo cual favorece la adquisición de la lectura.

En segundo lugar, los niños sordos tienen dificultades para acceder específicamente al conocimiento de la lengua oral (hablamos de lengua oral como “competencia lingüística” —en nuestro caso el castellano—, no como expresión vocal de la misma). Tal como hemos argumentado, el lenguaje escrito es una competencia secundaria dependiente de la lengua oral, es decir, que para poder “traducir” lo escrito a una versión fonológica será necesario conocer esa versión fonológica antes de aprender a leer. Tomando ese hecho en consideración, nos encontramos ante un problema, principalmente, de competencia lingüística deficiente, más que ante un problema de lectura en sí.

Como vemos, el tema de la adquisición de la lectura por parte de las personas sordas es realmente complejo, y, hoy por hoy, no existen “soluciones definitivas” a la hora de abordar su enseñanza.

Nuestra intención al elaborar este material no va más allá de ofrecer, como ya hemos indicado, una serie de ejercicios que pueden favorecer el desarrollo de esas habilidades de segmentación fonológica que consideramos imprescindibles para el aprendizaje de la lectura, tanto para los alumnos y alumnas sordos como para los oyentes. La tarea de incorporar estos ejercicios dentro de un modelo de intervención más amplio, que recoja los diferentes aspectos que es necesario abordar en uno y otro caso, corresponderá al profesorado de cada centro escolar que pueda tener acceso a este material.

Para saber más

- ALEGRÍA, J.; LEYBAERT, J. (1987). *Adquisición de la lectura en el niño sordo*. Serie Documentos n.º 5. Madrid: M. E. C.-C. N. R. E. E.
- ASENSIO, M. (1989). *Los procesos de lectura en los deficientes auditivos*. Tesis Doctoral presentada en la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Madrid.
- DOMÍNGUEZ, A. B. (1992). *La enseñanza de habilidades de análisis fonológico en el aprendizaje de la lectura y la escritura. Programas para Educación Infantil*. Tesis Doctoral presentada en la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación de la Universidad de Salamanca.
- SÁNCHEZ, E. (1989). *Procedimientos para instruir en la comprensión de textos*. Madrid: CIDE
- SÁNCHEZ, E. (1990). "El aprendizaje de la lectura y sus problemas". En MARCHESI, A.; COLL, C.; PALACIOS, J. (Comp.). *Desarrollo psicológico y educación, III*, pp. 121-137. Madrid: Alianza Psicología.
- SÁNCHEZ, E. (1990). "Estrategias de intervención en los problemas de lectura". En MARCHESI, A.; COLL, C.; Palacios, J. (Comp.). *Desarrollo psicológico y educación, III*, pp. 139-153. Madrid: Alianza Psicología.
- SOLÉ, I. (1991). *La enseñanza de la comprensión lectora*. Barcelona: CEAC.

Descripción del programa

Con este programa se pretende que los alumnos o alumnas con deficiencias auditivas interioricen los conceptos de sílaba y fonema, adquiriendo su representación fonológica, y discriminen unos y otros en las palabras de un amplio vocabulario.

Para conseguir este objetivo tan general, se plantea la creación de un programa que, mediante el juego, permita a éstos adiestrarse en los procedimientos de identificación fonológica.

Se trata de un programa abierto, ya que es susceptible de ser ampliado y modificado. Igualmente, cuenta con la posibilidad de elegir uno o dos personajes y que éstos sean niño y/o niña según el caso.

Existe, además, la posibilidad de trabajar con el modo "dibujo", "dibujo/palabra" y "palabra". En el caso de que nos encontremos trabajando con la modalidad "dibujo", podrá conocerse el nombre del icono pulsando la tecla de función F2 si no se le ha podido identificar claramente.

Para su ejecución, se podrá emplear el teclado alfanumérico y/o ratón, así como una zona de dispositivos (conmutadores) utilizables por alumnos o alumnas con deficiencias motóricas, ampliando de esta forma las posibilidades de uso del programa.

Se entiende que el programa no pretende ser autosuficiente ni el único instrumento a emplear en la formación del alumno o la alumna en los aspectos indicados, sino que, en todo momento, mientras usa el programa, el logopeda, profesor o profesora estará con ellos, interactuando y provocando situaciones de aprendizaje, planteando actividades problemáticas y ayudándoles a resolver aquellas que sean inabordables para él o ella.

El programa se divide en dos grandes bloques, **la sílaba y el fonema**, a través de los cuales se dirige la atención del niño o la niña a la estructura fonológica de la palabra, existiendo una serie de actividades que le obliguen a realizar, entre otras tareas, la descomposición de las palabras en sílabas, su comparación e identificación de sílabas comunes hasta llegar a la descomposición de éstas en sonidos y su reconocimiento.

Cada actividad tiene un objetivo concreto y definido, es original en su diseño e incluye animaciones de personajes para que resulte motivador y tiene versatilidad suficiente para poder realizarse varias veces sin causar aburrimiento.

Al final de cada actividad realizada correctamente, además del refuerzo específico, se concederán unos puntos que se irán sumando para poder participar en un juego final que servirá de incentivo.

Como aspecto fundamental, cabe destacar que la mayoría de las actividades no requiere el uso de grafemas o letras, ya que el objetivo es que el niño o la niña reconozca los sonidos de las palabras. Una vez que hayan identificado el sonido, en algunas actividades se realizará la representación ortográfica de ellos, existiendo, además, la posibilidad de ver esta representación pulsando la tecla de función F2.

Para el cumplimiento de este objetivo se cuenta con una base de datos gráfica de, aproximadamente, 1000 imágenes y una textual de 18.000 términos (ampliables por el profesor).

El profesor o profesora podrá seleccionar las palabras que quiera usar por cualquiera de las siguientes características¹:

- Número de sílabas.
- Posición de las sílabas (inicial-media-final)
- Tipo de sílaba (directa-inversa-mixta-sinfón)
- Palabras que contengan o no diptongo.
- Número de fonemas.
- Posición de los fonemas (inicial-medio-final)

En todas las actividades, hay una serie de parámetros variables, unos generales y otros específicos de cada una de ellas (tiempo de presentación en pantalla, tiempo de espera de respuesta, etc.), alguno de los cuales podrá ser modificable por el profesor o profesora para poder adaptarlas a cada tipo de alumno o alumna, dirigiéndolas a sus necesidades específicas y obteniendo de esta forma el máximo rendimiento.

El logopeda, profesor o profesora deberá explicar lo que se debe hacer en cada juego, para lo cual contará con una ayuda especial textual para el profesor.

¹ Hemos adoptado los siguientes criterios:

- Las sílabas que contengan un sinfón y una inversa (por ejemplo, "tras") serán consideradas sinfonas.
- Sílaba media será toda aquella que no sea ni la primera ni la última.
- La selección de los diptongos sigue un criterio fonológico y no ortográfico.

Metodología

Como ya hemos apuntado anteriormente, el ordenador por sí mismo no sirve para nada. Su utilidad dependerá del *software* disponible, que, si reúne una serie de condiciones, puede convertirse en un recurso poderoso y versátil.

Con este programa pretendemos conjugar las aportaciones que ofrece el ordenador con las de una rehabilitación individualizada adaptada y motivadora para nuestros niños.

Motivador no sólo el instrumento, el ordenador, sino el contenido, con pantallas atrayentes, animación, música y colores. Adaptado a las particularidades de cada alumno o alumna, respetando su nivel evolutivo y su ritmo de aprendizaje, ya que el ordenador se caracteriza, entre otras cosas, por tener una "paciencia infinita", pudiendo repetir una tarea varias veces. Y, por último, individualizada en lo más posible, no sólo en cuanto a la actividad que vayamos a realizar, cosa fácilmente realizable, ya que el profesor o profesora podrá crear las infinitas prácticas que desee, siempre adaptadas a cada alumno o alumna, sino también adaptado e individualizado en su manejo.

Sólo falta la acción del profesor o profesora que trabajando con cada niño o niña en concreto reafirme las adquisiciones que día a día van lográndose y sepa plasmarlo en cada actividad del programa personalizándola al máximo. Esta individualización de cada actividad se podrá realizar cuando el profesor o profesora cree una práctica concreta, con un vocabulario específico y de unas características muy puntuales; esta práctica creada la podrá almacenar o guardar en un disquete, de manera que cuando se ponga ante el ordenador con ese niño o niña en concreto solo tendrá que introducir el disquete en el que ha guardado la práctica y trabajar con ella.

Cómo generar una práctica, guardarla y archivarla está perfectamente explicado en el manual de uso, al que se aconseja se recurra para profundizar en el tema.

c) Evitar, en principio, elegir palabras que contengan diptongo.

Descripción de bloques

I BLOQUE: FERIA I

Identificación de Silabas y Corteo.

II BLOQUE: FERIA II

Identificación de Silabas Comunes.

III BLOQUE: FERIA III

Generación Lexical.

La Sílaba

Sugerencias generales

1. Como paso previo al uso de este programa es necesario tener en cuenta que el niño o la niña deben conocer el concepto de sílaba y no considerar este programa como primer y/o único medio para trabajar la Segmentación Silábica, debiendo ejecutarse esta actividad con otras metodologías dentro del aula.
Asimismo, se recomienda:
 - a) Afianzar las actividades.
 - b) Reforzar las actividades que presentan mayor complejidad.
 - c) Explicar y subsanar los errores y dificultades que presente el niño o la niña.
2. Se aconseja trabajar la sílaba en el siguiente orden por ser éste en el que se ejercitan, reconocen y segmentan:
 - a) Tipo: directa, inversa, mixta, sinfón.
 - b) Posición: final, media, inicial.
 - c) Diptongos: crecientes, decrecientes.
3. Graduar el orden de dificultad de las palabras a seleccionar:
 - a) Desde el punto de vista semántico, comenzar con palabras conocidas por el niño o la niña.
 - b) Según la longitud de la palabra, comenzar con palabras cortas para ir aumentando su tamaño.
 - c) Evitar, en principio, elegir palabras que contengan diptongo.

Descripción de bloques

I BLOQUE: FERIA I

Identificación de Sílabas y Conteo.

II BLOQUE: FERIA II

Identificación de Sílabas Comunes.

III BLOQUE: FERIA III

Generación Lexical.

IV BLOQUE: FERIA IV

Composición, Descomposición y Control del Acento.

V BLOQUE: FERIA V

Adición y Sustracción de Segmentos Silábicos.

Bloque I: Identificación de sílabas y conteo

Contiene las siguientes actividades:

1. Rompecabezas: rompe.exe
2. Caseta de pesca: pesca.exe
3. Carrera de camellos: camello.exe
4. Tobogán: tobogán.exe
5. Tiro al blanco: tiro.exe
6. Noria: noria.exe

Objetivos

Que el alumno o alumna ejercite el concepto de sílaba y sea capaz de asociar los nombres de una serie de dibujos con el número de sílabas que los componen.

Segmentar correctamente los nombres de una serie de dibujos en sus correspondientes sílabas.

Elegir el dibujo cuyo nombre tenga mayor o menor número de sílabas.

Requisitos

1. Reconocer los números del 1 al 10.
2. Discriminar los colores básicos.
3. Tener adquiridos los conceptos de:
 - Igual-diferente.
 - Mayor-menor.
 - Mayor que-igual que-menor que.
 - Orden decreciente-creciente.

Sugerencia de apoyo

1. Trabajar, previamente, la percepción auditiva en el orden temporal para conseguir que el niño discrimine bien la secuencia (ruidos, objetos, palabra, etc.).
2. Realizar, previamente, actividades de conteo, con series de ruidos, objetos, palabras, etc. para pasar, poco a poco, a la sílaba.
3. Afianzar las nociones siguientes:
 - Igual-diferente.
 - Mayor-menor.
 - Mayor que-igual que-menor que.
 - orden decreciente-creciente.

Trabajándolas con papel y lápiz, con objetos, con diferentes juegos, para evitar fallos por no poder realizar correctamente las actividades propuestas en el programa.

4. Empezar con palabras de 2-3 sílabas para ir aumentando gradualmente su número a medida que el niño o la niña vaya realizando esta tarea con mayor facilidad. Igualmente es recomendable comenzar por combinaciones (1-3, 2-4) y palabras simples para, posteriormente, incluir otras palabras y combinaciones más complejas (3-4, 1-3-5, etc.) (esta última recomendación se refiere a la actividad de “La Noria”).
5. Ante actividades que requieran respuestas rápidas por realizarse contra reloj, para evitar la posible frustración del alumno ante los errores, se recomienda comenzar con palabras conocidas por el niño o la niña, para ir aumentando la dificultad y, simultáneamente, ir disminuyendo convenientemente el tiempo de respuesta (referido a las actividades “La Carrera de Camellos” y “El Tobogán”).

Características diferenciadoras

Se supone que la secuencia de bloques y de las actividades presentarán un aumento de la dificultad; por tanto, las actividades de este bloque serán las más elementales para el alumno o alumna.

ROMPECABEZAS: El profesor o profesora establecerá un número de sílabas fijo que el alumno o alumna tendrá que identificar entre los nombres de un grupo de dibujos.

CASETA DE PESCA: Se trabajará con conjuntos de dibujos cuyos nombres tendrán distinto número de sílabas.

CARRERA DE CAMELLOS: Se jugará contra el tiempo de respuesta del ordenador y/o de otro jugador; por tanto, se requerirán respuestas rápidas.

TOBOGÁN: El alumno o alumna deberá contar las sílabas del nombre correspondiente al dibujo mostrado, de la forma que explicará el manual de uso.

TIRO AL BLANCO: El alumno o alumna seleccionará el número de sílabas y elegirá aquellos dibujos cuyos nombres contengan dicho número por él o por ella seleccionado.

LA NORIA: El alumno o alumna deberá completar las cabinas empezando de menor a mayor número de sílabas.

Bloque II: Identificación de sílabas comunes

Contiene las siguientes actividades:

1. Memori1: memo1.exe
2. Memori2: memo2.exe
3. La moto: moto.exe
4. El río: río.exe
5. El brazo mecánico: brazo.exe
6. Comecocos: come.exe

Objetivos

Que el alumno o la alumna identifique la sílaba común de los nombres de un grupo de dibujos.

Seleccionar de un grupo de dibujos aquellos cuyo nombre contenga una sílaba igual y en la misma posición relativa que la sílaba clave propuesta.

Seleccionar de un grupo de dibujos, aquellos cuyo nombre no contengan ninguna sílaba común con el resto.

Requisitos

1. Tener adquirido el concepto de sílaba.
2. Saber segmentar silábicamente de forma correcta.
3. Tener adquiridas las nociones de:
 - Igual (común)-diferente.
 - Antes-después.

- Arriba-abajo (en el plano).
 - Derecha-izquierda (en el plano).
4. Tener adquiridas las nociones de posición relativa (inicial-media-final).
 5. Comprensión de la negación (no común) ante orden verbal (referido fundamentalmente a las actividades de "El brazo mecánico" y "El río").

Sugerencias de apoyo

1. Reforzar las nociones de igual-diferente, así como las de antes y después.
2. Trabajar las distintas posiciones sobre el plano, en papel y lápiz, sobre sí mismo, etc., antes de utilizar el programa.
3. Empezar a trabajar con palabras que contengan un número pequeño de sílabas y que éstas sean muy diferentes entre sí.
4. Realizar otras actividades para afianzar el objetivo del bloque como:
 - Buscar palabras que comiencen por la misma sílaba.
 - Trabajar conjuntos de palabra, con sílabas iguales, diferentes...
 - Trabajar cadenas de palabras.
 - Trabajar las rimas.

Características diferenciadoras

Las características diferenciadoras de los juegos son las siguientes:

MEMORION1: El alumno o la alumna tendrá que seleccionar todos los nombres de los dibujos que contengan una sílaba igual a la sílaba clave del nombre del dibujo seleccionado. El número de sílabas de éste vendrá determinado por guiones, iluminándose el guión que corresponda a la sílaba clave.

MEMORION2: El alumno o la alumna también tendrá que seleccionar todos los dibujos cuyos nombres contengan una sílaba común, pero en la misma posición relativa que la sílaba clave del dibujo seleccionado. La sílaba clave vendrá determinada por el guión iluminado.

LA MOTO: En este caso la sílaba clave aparecerá en letras. El niño o la niña tendrá que elegir aquellos dibujos cuyos nombres tengan igual sílaba en la misma posición relativa que la sílaba clave.

Se jugará contra reloj. De los puntos obtenidos se le descontarán los que correspondan al tiempo que haya tardado en realizar la actividad.

EL RÍO y EL BRAZO MECÁNICO: El alumno o alumna deberá elegir aquellos dibujos cuyos nombres no tengan ninguna sílaba en común con las demás.

COMECOCOS: El alumno o alumna tendrá que buscar un dibujo cuyo nombre contenga alguna sílaba común con el nombre del dibujo seleccionado. La posición de la sílaba puede ser inicial, media o final.

Bloque III: Generación lexical

Contiene las siguientes actividades:

1. El laberinto: labe.exe.
2. Coches de choque: choques.exe.
3. La tómbola: tómbola.exe.
4. La pitonisa: pitonisa.exe.

Objetivos

Que el alumno o la alumna genere o forme nuevas palabras bisílabas o plurisilábicas, utilizando las sílabas iniciales de los nombres de una serie de dibujos.

Requisitos

1. Conocer los colores.
2. Realizar correctamente tareas de segmentación silábica.
3. Tener conocimiento claro del concepto de sílaba inicial.
4. Discriminar de forma clara la secuencia silábica.
5. No presentar problemas en tareas relacionadas con la memoria auditiva o visual.

Sugerencias de apoyo

1. Realizar actividades de orientación y posición espacial sobre sí mismo, en el plano, en la frase, en la palabra, etc. hasta llegar a la posición relativa de la sílaba (inicial-media-final).

2. Trabajar, para la consecución de este objetivo, con las sílabas medias y finales, combinándolas, ya que en este programa se realizará exclusivamente con las sílabas iniciales.
3. Realizar actividades de memoria auditiva y visual.

Características diferenciadoras

En este bloque, las características diferenciadoras de los juegos o actividades son las siguientes:

EL LABERINTO: El alumno o alumna deberá formar una nueva palabra bisílaba con las sílabas iniciales de otras dos palabras-dibujos. La primera sílaba de la nueva palabra la escogerá de una palabra-dibujo que se le presenta y la segunda sílaba tendrá que escogerla de entre varias palabras-dibujos.

Habrá un menú de palabras-dibujos “solución”; es decir, las palabras que el alumno o alumna vaya generando, deberán encontrarse en este menú.

COCHE DE CHOQUE: En el modo A, el alumno o alumna deberá generar una palabra bisílaba y habrá, asimismo, un menú de dibujos “solución”.

En el modo B no habrá este menú y deberá descomponer el nombre del dibujo presentado inicialmente, en la primera y segunda sílaba.

LA TÓMBOLA: El alumno o alumna, igual que en las actividades anteriores, deberá generar una palabra, pero ahora será plurisilábica.

LA PITONISA: El alumno o alumna tendrá que formar una palabra con las primeras sílabas de cada uno de los nombres de los dibujos mostrados, pero tendrá la ayuda de poder elegir el dibujo correcto entre varios. Tendrá un tiempo limitado para hacer su elección.

También dispondrá de un menú de dibujos “solución”.

Bloque IV: Composición, descomposición y control del acento

Contiene las siguientes actividades:

1. El barquillero: barqui.exe
2. Palomitas de maíz: palomita.exe
3. El castillo flotante: castillo.exe
4. El guiñol: guiñol.exe
5. Los trapezistas: trape.exe

En todas ellas se trabajará con la representación ortográfica de las palabras, así como, en aquellas actividades que precisen la escritura por parte de los alumnos, se respetará la direccionalidad izquierda-derecha y verticalidad arriba-abajo, excluyéndose las demás posibilidades.

Objetivos

Que el alumno o alumna ejercite la composición de los nombres de los dibujos a través de una serie de sílabas y que a su vez descomponga en sílabas los nombres de los dibujos.

Requisitos

1. Conocimiento de la grafía de las palabras.
2. Tener correctamente adquirido el concepto de sílaba.
3. Tener conocimiento de las siguientes nociones:
 - Unir (componer)-separar (descomponer).
 - Orden-desorden.
 - Arriba-abajo.
 - Izquierda-derecha.

Sugerencias de apoyo

1. Trabajar actividades de composición y descomposición de objetos, puzzles, palabras, etc. para llegar a la sílaba.
2. Trabajar actividades que requieran el seguimiento de diferentes direcciones.
3. Trabajar, aunque no sea un objetivo esencial del programa, la diferenciación entre sílaba átona y sílaba tónica.

Características diferenciadoras

Las características diferenciadoras de las actividades o juegos son las siguientes:

EL BARQUILLERO: El alumno o alumna localizará entre las distintas sílabas, aquellas que representen el nombre correspondiente al dibujo que haya en pantalla.

Las sílabas irán cambiando de color en función de si son tónicas o átonas.

PALOMITAS DE MAÍZ: El alumno o alumna tendrá que discriminar, entre un conjunto de sílabas, aquellas que compongan los nombres (en el orden correcto) que correspondan a una serie de dibujos (modo A) u órdenes (modo B).

EL CASTILLO FLOTANTE: El alumno o alumna tendrá que lograr la correcta colocación de las sílabas que compongan una serie de palabras o nombres de dibujos en la estructura de un crucigrama.

El alumno o alumna deberá escribir con el teclado, o seleccionar con el ratón, las sílabas.

En el modo A, aparecerán números y flechas que indicarán la dirección de las palabras. En el modo B, el procedimiento será el mismo, pero sin esta ayuda, y en el modo C sólo aparecerán los nombres de los dibujos, sin la ayuda visual de éstos.

EL GUIÑOL: El alumno o alumna tendrá que componer una serie de palabras mediante la ordenación de sílabas que se mostrarán de forma desordenada. Deberá colocar la palabra en el tablero de forma que encaje con alguna sílaba ya colocada. En esta actividad también aparecerán de diferente color las sílabas átonas y tónicas.

El alumno o alumna jugará contra el ordenador o con otros alumnos.

LOS TRAPICISTAS: El alumno o alumna deberá formar una palabra con una serie de sílabas, teniendo en cuenta que la sílaba que vaya a colocar se situará debajo de la que ya está colocada.

Las sílabas que le irán apareciendo, una a una, corresponderán a las sílabas que formen los nombres de los distintos dibujos que podrá ver en el menú "solución".

Bloque V: Adición y sustracción de segmentos silábicos

Contiene las siguientes actividades:

1. El circo: circo.exe
2. El tren: tren.exe

Objetivos

Que el alumno o alumna componga palabras con las sílabas iniciales de los nombres de una serie de dibujos, añadiendo o sustrayendo dibujos en función de la primera sílaba de su nombre.

Requisitos

1. Tener adquiridas las nociones siguientes:
 - Sumar (añadir)-restar (quitar).
 - Faltar-sobrar.

Sugerencias de apoyo

1. Trabajar esta actividad con palabras, ya que en el programa sólo se realizará con dibujos representativos de palabras, de las cuales solamente se empleará la primera sílaba. Sería conveniente trabajar con palabras, añadiéndoles o sustrayéndoles segmentos silábicos, de forma que obtengamos otras nuevas partiendo de la palabra dada.

Características diferenciadoras

Las características diferenciadoras de las actividades o juegos son las siguientes:

EL CIRCO: El alumno o alumna deberá componer con la sílaba inicial de cada uno de los nombres de los dibujos, otra palabra que se encuentre en el menú de dibujos "solución", pero alguno de los dibujos que le aparecerán no servirá para formar la palabra correcta, por lo que el alumno o alumna deberá rechazarlo.

EL TREN: El alumno o alumna deberá también formar una palabra, pero añadiendo un dibujo que contendrá la sílaba inicial que completará la palabra correctamente.

1. Trabajar actividades de composición y descomposición de palabras, puzzles, palabras, etc. para llegar a la sílaba.
2. Trabajar actividades que impliquen el seguimiento de direcciones.
3. Trabajar, aunque no sea un objetivo en sí, el programa, la diferenciación entre palabras que comiencen con la sílaba "c" y las que comiencen con la sílaba "t".

Características diferenciadoras

Las características diferenciadoras de las actividades o juegos son las siguientes:

El alumno o alumna deberá componer con la sílaba inicial de los nombres de los dibujos, otra palabra que se encuentre en el menú de dibujos "solución", pero alguno de los dibujos que le aparecerán no servirá para formar la palabra correcta, por lo que el alumno o alumna deberá rechazarlo.

Objetivos

El Fonema

Requisitos generales

- Es imprescindible que, previamente al uso del programa, el alumno o alumna realice correctamente la segmentación silábica, así como que anteriormente haya ejercitado la segmentación fonológica.
- Igualmente, hay que recordar que este programa no debe ser ni la primera ni la única metodología empleada para trabajar la segmentación fonológica.

Sugerencias generales

- Trabajar los sonidos siguiendo un orden creciente de dificultad (nasales, oclusivos, fricativos, líquidos, vibrante múltiple).
- Seleccionar, en principio, palabras que presenten rasgos fonemáticos muy diferentes entre sí o rasgos comunes.
- Trabajar los fonemas en función de sus contrastes; es decir, de sus rasgos distintivos.
- Graduar el orden de dificultad de las palabras a seleccionar:
 - desde el punto de vista semántico, empezar con palabras conocidas.
 - en función de la longitud, comenzar con palabras cortas, para ir aumentando el tamaño.
- Insistimos en la necesidad de realizar estas actividades de forma oral o fonémica ya que en algunas de éstas se va a utilizar el nivel gráfico o grafema².
- Ya que estamos trabajando fonología, las prácticas que se diseñen deberán realizarse con la base de datos gráfica destinada a este uso, reservando la textual para recoger las posibles respuestas del alumno o alumna.

Objetivo general

Que el alumno o alumna tome conciencia de la estructura segmental del habla, es decir, que sea capaz de reflexionar y manipular las unidades fonémicas de las palabras.

² Insistimos en que habrá actividades en las que se trabajará exclusivamente el nivel gráfico u ortográfico.

Descripción de bloques

BLOQUE I

Ordenar y formar palabras

BLOQUE II

Localizar palabras entre grupos de fonemas añadidos

BLOQUE III

Generar nuevas palabras

BLOQUE IV

Completar palabras

BLOQUE V

Discriminación

Bloque I: Ordenar y formar palabras

Contiene las siguientes actividades:

1. Fábrica1: fábrica1.exe
2. Fábrica2: fábrica2.exe
3. Egipcios: egipto.exe

Objetivo

Que el alumno o alumna ordene correctamente un número de fonemas (grafemas) dados, formando una palabra.

Características diferenciadoras

FABRICA1: El alumno o alumna tendrá que ordenar los fonemas (grafemas) y formar una sola palabra utilizando todos los fonemas (grafemas).

FABRICA2: El alumno o alumna deberá formar todas las palabras que pueda, utilizando para ello todos o algunos de los fonemas (grafemas).

EGIPCIOS: El alumno o alumna ordenará los fonemas (grafemas) que se le presentan y formará palabras. Una vez formadas todas las palabras las colocará en orden decreciente.

Bloque II: Localizar palabras entre grupos de fonemas añadidos

Contiene las siguientes actividades:

1. Vikingo1: vikingo1.exe
2. Vikingo2: vikingo2.exe
3. El Oeste: oeste.exe
4. El alquimista: alqui.exe
5. El laboratorio: labo.exe

Objetivo

El alumno o alumna tendrá que localizar en un conjunto de fonemas aquellos que constituyen una palabra.

Sugerencias de apoyo

Se sugiere que al diseñar las actividades de este bloque se respete la direccionalidad izquierda-derecha y la verticalidad arriba-abajo, excluyéndose las demás posibilidades.

Características diferenciadoras

VIKINGO1: El alumno o alumna deberá encontrar en una sopa de letras, los nombres correspondientes a una serie de dibujos.

VIKINGO2: El mismo procedimiento que el anterior, excepto que aparecerá una orden escrita acerca de lo que alumno o alumna deberá encontrar en la sopa de letras.

EL OESTE: El alumno o alumna deberá localizar y borrar el fonema (grafema) intruso, que aparecerá en cada palabra.

EL ALQUIMISTA: Aparecerán filas de fonemas (grafemas), entre los que se encontrarán varias palabras separadas por fonemas (grafemas) que no pertenecerán a ninguna de ellas, y el alumno o alumna deberá borrarlos.

EL LABORATORIO: El procedimiento será el mismo que en la actividad anterior, excepto que en ésta, los fonemas intrusos aparecerán dentro de las palabras.

Bloque III: Generar nuevas palabras

Contiene las siguientes actividades:

1. El futuro1: futuro1.exe
2. El futuro2: futuro2.exe
3. Los piratas: piratas.exe
4. La prehistoria: prehis.exe

Objetivo

A partir del primer fonema de los nombres de varios dibujos, el alumno o alumna deberá generar una nueva palabra.

Características diferenciadoras

EL FUTURO1: El alumno o alumna deberá seleccionar, por orden, el primer fonema del nombre de los dibujos que aparecerán desordenados, formando con ellos una palabra.

EL FUTURO2: El alumno o alumna tendrá que seleccionar, por orden, el primer fonema de los nombres de los dibujos, utilizando solamente el número de ellos que se le indicará mediante guiones en la parte inferior de la pantalla.

LOS PIRATAS: Partiendo de una palabra inicial, el alumno o alumna, deberá llegar a otra final, cambiando únicamente un grafema en cada palabra que vaya formando (todas ellas tendrán que tener sentido).

LA PREHISTORIA: El alumno o alumna deberá formar una palabra utilizando el grafema indicado y el nombre del dibujo representado en pantalla.

Bloque IV: Completar Palabras

Contiene las siguientes actividades:

1. La biblioteca: biblio.exe
2. La abadía: abadía.exe

Objetivo

El alumno o alumna tendrá que localizar las vocales y consonantes que falten para completar las palabras.

Sugerencias de apoyo

Se sugiere, en este bloque, no utilizar palabras muy cortas, ya que entrañarían mayor dificultad para reconocerlas. Asimismo, hay que recordar que en este bloque, el programa no admitió errores, por lo que sería conveniente utilizar un vocabulario conocido por el niño y asegurar los resultados antes de realizar la actividad en el ordenador, para evitar el cansancio de los alumnos o alumnas provocado por el permanente reinicio ante los errores.

Características diferenciadoras

LA BIBLIOTECA: El alumno o alumna deberá completar todas las palabras, colocando las vocales jugadas.

LA ABADIA: El alumno o alumna deberá completar todas las palabras colocando las consonantes jugadas.

Bloque V. Discriminación

Contiene las siguientes actividades:

1. El torneo: torneo.exe
2. Roma: roma.exe
3. El descubrimiento: descu.exe
4. Los Incas: incas.exe
5. Robín Hood: robin.exe

Objetivo

El alumno o alumna deberá discriminar fonemas atendiendo a sus rasgos comunes, rasgos diferenciadores y contrastes fonológicos.

Sugerencias de apoyo

Ya que en el programa no se pueden trabajar las opciones fonológicas como tales, se aconseja que la selección de los 2 o 3 fonemas a trabajar en esta actividad se realice en función de sus rasgos distintivos, empleando aquellos fonemas que puedan dar lugar a confusión.

Características diferenciadoras

EL TORNEO: El alumno o alumna deberá identificar aquellos dibujos cuyos nombres contengan el fonema (grafema) indicado.

ROMA: A partir del nombre del dibujo mostrado, el alumno o alumna, dependiendo del personaje, seleccionará un dibujo cuyo nombre comience por un fonema igual o diferente al indicado anteriormente.

EL DESCUBRIMIENTO: A partir de los grafemas presentados en los barcos, el alumno o alumna colocará, en éstos, los dibujos, en función del fonema que contengan.

LOS INCAS: A partir del dibujo inicial, el alumno o alumna hará rimas con los dibujos que encontrará a lo largo de un recorrido.

ROBIN HOOD: El alumno o alumna deberá seleccionar de todos los dibujos que vayan apareciendo, aquellos cuyos nombres rimen con el dibujo inicial. Esta actividad requiere competir contra otro compañero o compañera o contra el ordenador.

Bloque IV: Completar Palabras

Contiene las siguientes actividades:

1. La biblioteca: biblio.exe
2. La alibaba: alibaba.exe



Fundación ONCE
para la cooperación e integración social
de personas con minusvalías



M. E. C.



APANDA