



GUÍA DE UTILIZACIÓN DE LA APLICACIÓN POR EL ALUMNO.

Nota previa: LECTOESCRITURA ADAPTADA se ha diseñado para favorecer el desarrollo y afianzamiento de competencias lectoescritoras (en lengua española) considerando que los usuarios finales serán niños y niñas de edades comprendidas entre 4 y 9 años, aproximadamente; incluídos motóricos/as que puedan pulsar una tecla directamente o utilizando mecanismos de adaptación (carcasa de metacrilato agujereada adaptada al teclado, varilla bucal, licornio,...). Estas consideraciones han llevado a diseñar las aplicaciones para que puedan ser utilizadas haciendo uso de un reducido grupo de teclas (procedimiento ágil para todos los usuarios a los que se destina).

Por otra parte, LECTOESCRITURA ADAPTADA está formada, a su vez, por 23 aplicaciones diferentes, habiendo grupos de ellas que comparten características de utilización.

La experiencia en el aula, ha puesto de manifiesto que los/as niños/as no tienen problemas, en la mayoría de los casos, para descubrir por sí mismos el sencillo funcionamiento de estas aplicaciones, aunque sea por ensayo y error;

ni para trabajar de manera autónoma con las mismas una vez que su maestro/a ha dedicado un minuto en presentársela.

Es por ello que se ha considerado que no tiene mucho sentido elaborar una guía detallada de utilización, con explicaciones gráficas, orales y/o escritas, que pueda ser comprendida por niños/as de estas edades sin ayuda. La presente guía se destina a docentes, educadores y padres en primer lugar.

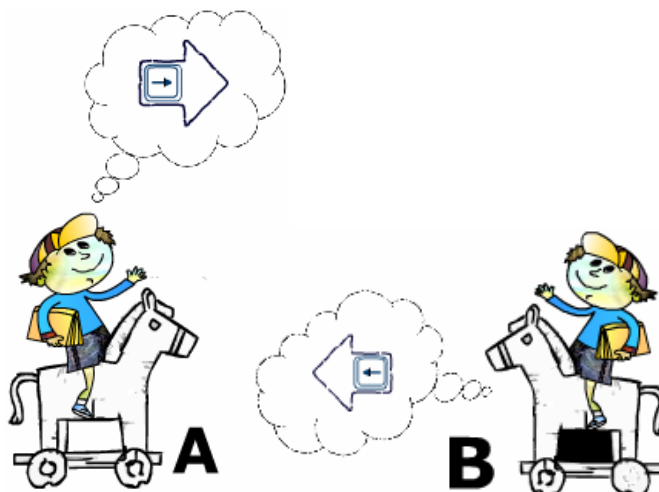
De forma coherente con lo anteriormente expresado, gran parte de las aplicaciones de LECTOESCRITURA ADAPTADA incluyen los detalles específicos de su utilización – siempre que ésta no sea considerada como obvia – en el apartado (botón) “Profes”.

No obstante, a continuación se muestra y comenta el conjunto total de los elementos gráficos que aparecen en las aplicaciones (al margen de los elementos de diseño estético o de los elementos manejados en las actividades) destinados a controlar el funcionamiento de las mismas.

La intención es ofrecer un resumen, ilustrado gráficamente, que permita un conocimiento rápido de las características manipulativas de las aplicaciones de LECTOESCRITURA ADAPTADA.

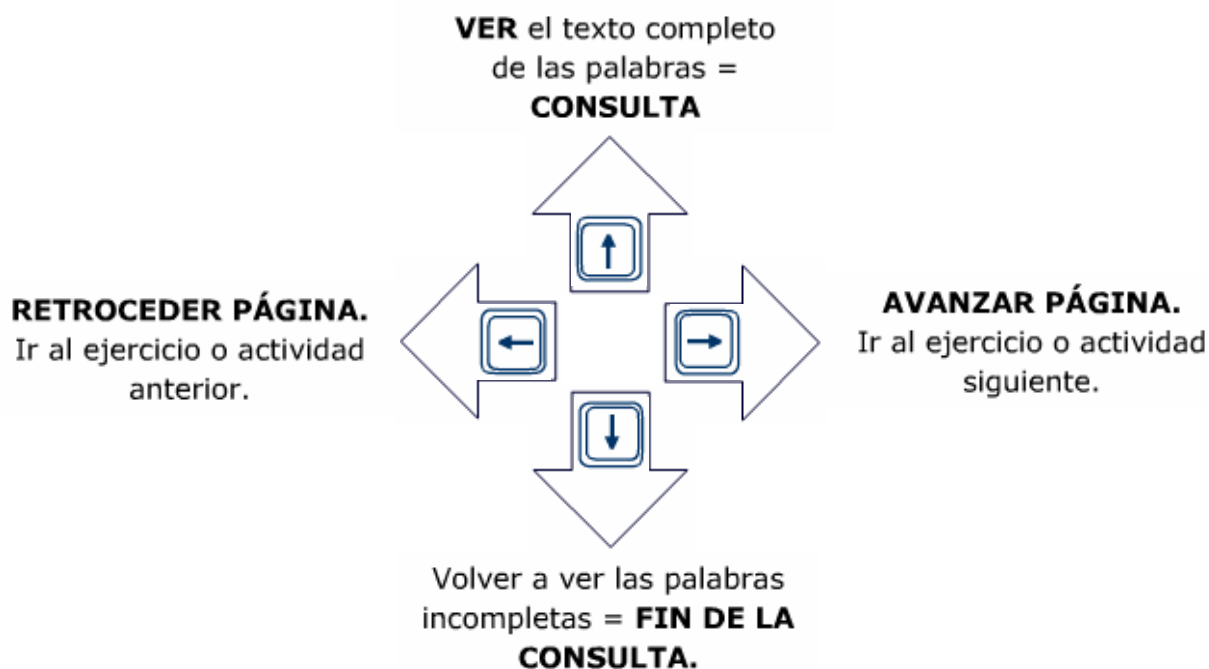
UTILIZACIÓN DE LAS TECLAS DE FLECHA.

* Las imágenes de la derecha se utilizan en la mayor parte de las aplicaciones de LECTOESCRITURA ADAPTADA. Cuando está presente la imagen A, la pulsación de la tecla de flecha (flecha_derecha) nos lleva desde la pantalla portada de la aplicación a la primera pantalla de



actividades. A la inversa, cuando está presente la imagen B, la pulsación de la tecla de flecha (flecha_izquierda) nos lleva desde la pantalla de actividades a la pantalla portada de la aplicación.

* En casi todas las aplicaciones que contemplan actividades de completar textos propuestos (**ABCPALABRAS**, **LÉXICO**, **25 TEXTOS CORTOS**, **LIBRO1** y **LIBRO 2**) se utilizan las teclas de flecha de la manera siguiente:

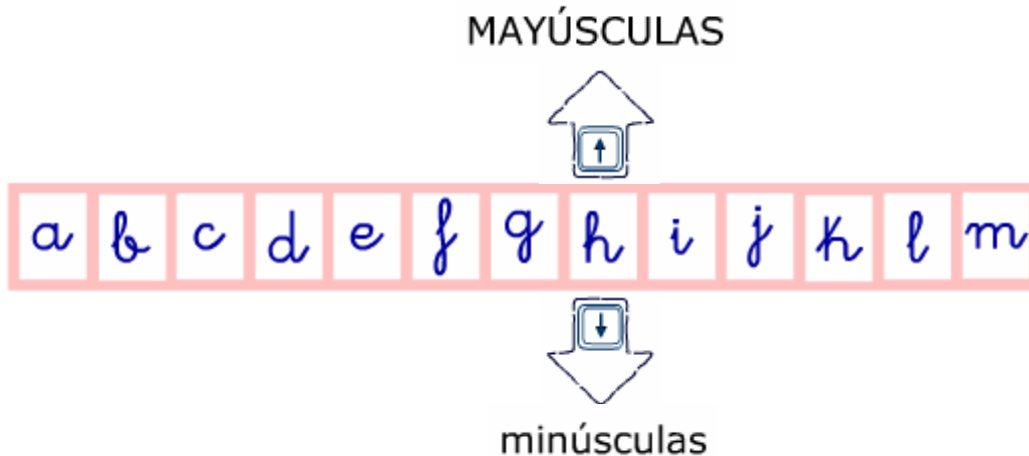


* La presencia única de dos teclas de flecha (izquierda y derecha), se da en aquellas aplicaciones en las que no se necesita realizar consultas. Permiten la navegación por la aplicación permitiendo avanzar o retroceder: pantalla anterior / pantalla siguiente, actividad anterior / actividad siguiente, página anterior / página siguiente (en **LIBRO-1** y **LIBRO-2**), lámina anterior / lámina siguiente, etc...



Sólo hay una aplicación (**ANALOGÍAS**) en la que la navegación (actividad anterior/actividad siguiente) se hace pulsando las teclas flecha_arriba y flecha_abajo en lugar de las anteriores.

* En aplicaciones de una sola pantalla tales como **MI ABECEDARIO** y **ORDEN ALFABÉTICO**, se utilizan las teclas de flecha (flecha_arriba, flecha_abajo) para alternar el uso de mayúsculas y minúsculas:



* En la aplicación **PASILE_1**, en la que la escritura se hace sílaba a sílaba, para seleccionar una sílaba cualquiera de un grupo silábico mostrado en pantalla, se utiliza un monigote que se desplaza a velocidad constante sobre las sílabas al pulsar las teclas de flecha (arriba, abajo, izquierda y derecha).



Cuando el monigote se encuentra relativamente cerca del centro de una sílaba y se levanta la tecla de flecha que lo movía, éste es atraído hacia el centro de la misma y se vuelve semitransparente para dejar ver la sílaba con claridad. En ese preciso instante la sílaba queda seleccionada y nos ofrece su sonido.

Si se trata de la sílaba deseada y se quiere escribir la misma como parte de una palabra, bastará entonces con pulsar la tecla **"enter"** o "intro".

La aplicación permite la escritura silábica de palabras propuestas y de otras muchas más (limitándonos a las sílabas directas). Análogamente, la presión de la tecla **"delete"** produce el efecto de borrar de sílaba en sílaba.

UTILIZACIÓN DE OTRAS TECLAS.

* Las aplicaciones **PASILE-1** y **PASILE-2** disponen de una colección de cartulinas_palabra que se desplaza verticalmente (en el sentido de la flecha amarilla).

La presión alternativa de la tecla **"Q"** en PASILE-1 (de la tecla **"1"** en PASILE-2) actúa como un interruptor que detiene o pone en movimiento la colección de "cartulinas_palabra" mostrada en pantalla.

Cada vez que se detiene el movimiento de las "cartulinas_palabra", una- la más próxima- queda perfectamente centrada con el marco selector. Desaparecen todas

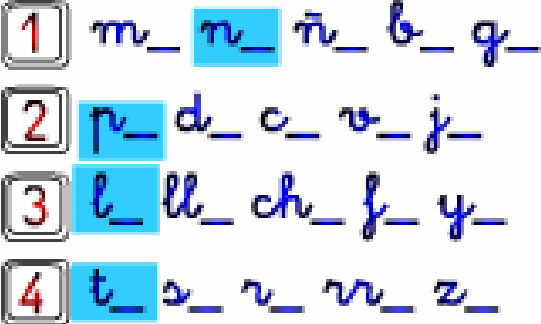
las palabras escritas y se oye el sonido de la seleccionada...



Al presionar la tecla "+" se muestra la siguiente colección de cartulinas_palabra (cada colección está formada por diez palabras). Análogamente, al presionar la tecla "-" se muestra la anterior colección de cartulinas_palabra.

Esta posibilidad de navegación no lineal por el contenido de la aplicación, da mayor versatilidad a la misma y permite adaptarse mejor a los intereses de los/as alumnos/as y facilitar el trabajo autónomo.

* Aplicaciones tales como **ASOCIA, PASILE-1, PASILE-2, FORMO FRASES, FORMO TEXTOS, ADIVINA, ANALOGÍAS VERBALES y PALABRA INTRUSA** utilizan las **teclas numéricas** para elegir entre una serie de opciones diferentes.

 Es en **PASILE-1** donde la utilización de las teclas numéricas es algo más compleja. Imaginemos que se ha seleccionado la cartulina_palabra "teléfono". La aplicación permite "reducir el espacio de búsqueda" y mostraría en pantalla los grupos silábicos

que están seleccionados en la figura de la izquierda, es decir:

"na", "ne", "ni", "no", "nu"

"pa", "pe", "pi", "po", "pu"

"la", "le", "li", "lo", "lu"

"ta", "te", "ti", "to", "tu"

Nótese que para formar la palabra "teléfono" faltaría en pantalla la sílaba "fo". Esto se debe a que las sílabas "fa", "fe", "fi", "fo", "fu" se muestran justamente en la misma ubicación en pantalla que las sílabas "la", "le", "li"... o que las sílabas "lla", "lle", "lli", etc... y, por tanto, no pueden mostrarse simultáneamente.

Cuando sea necesario mostrar las sílabas "fa", "fe", "fi", "fo", "fu", bastará con

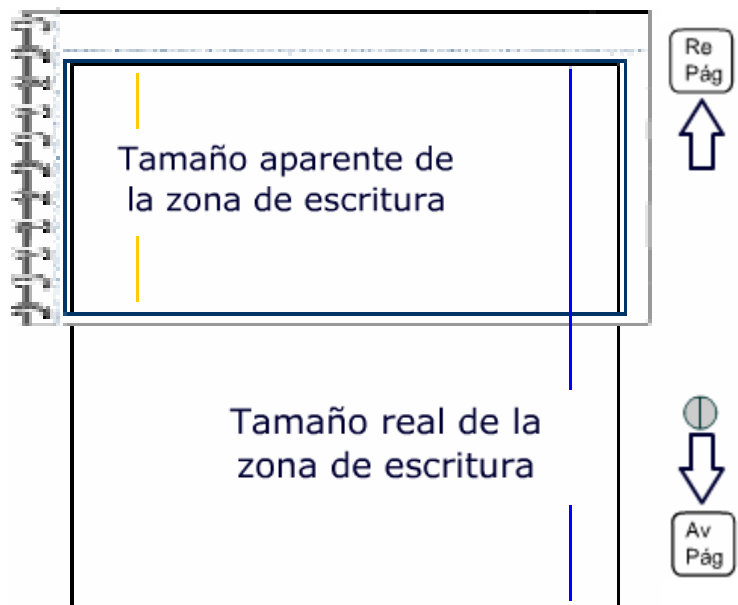
pulsar la tecla número 3, en este caso, hasta que el rectángulo azul de selección quede situado justamente sobre "f_".

Este es el procedimiento general para buscar el grupo silábico deseado cuando sea necesario. Bastará con pulsar las teclas numéricas "1","2","3","4" ó "5", el número de veces que sea necesario. El contenido de los grupos silábicos irá cambiando cíclicamente.

* En la aplicación **MI ABECEDARIO** se utiliza la imagen de la derecha para indicar al alumno que presione cualquier tecla, la que quiera. La aplicación sólo hará algo cuando se presione **una tecla de letra**: se oirá su nombre, se dibujará su trazo, se dibujará un animal o personaje cuyo nombre comience por esa letra, etc...



9.- Sólo hay una aplicación, **PASILE-1**, en la que se indica la utilización de las teclas "Re_Pag" y "Av_Pag" (retroceso de página y avance de página, respectivamente) asociadas al campo de texto en el que va quedando constancia de lo escrito por el/la alumno/a. La presión de las teclas mencionadas tiene como objeto desplazar el campo de texto, que es de tamaño mayor al de la ventana de escritura que se visualiza en pantalla.



UTILIZACIÓN DE BOTONES.

* Todas las flechas similares a la de la figura de la derecha que, como se ha comentado anteriormente, indican la pulsación de una tecla de flecha, son, a su vez, botones que pueden ser pulsados utilizando el ratón. No ocurre lo mismo con otros indicadores de pulsación de tecla.



Estos indicadores de pulsación de tecla no funcionan como botones en la aplicación.

* A excepción de los botones de flecha, que son los pensados para ser utilizados por los/as alumnos/as, el resto de botones está concebido para que sean los usuarios iniciales de la aplicación (maestros y maestras, educadores y educadoras, padres y madres...) quienes los utilicen. Permiten configurar determinados parámetros en las aplicaciones para facilitar la atención a la diversidad del alumnado...

Así, aplicaciones como **ABC_PALABRAS** y las cuatro aplicaciones recogidas en **LÉXICO**, presentan un botón que permite mostrar en pantalla, u ocultar, un configurador de la actividad (imagen siguiente).

Botón utilizado tanto para mostrar el configurador en pantalla como para ocultarlo



1

- Letras ocultas por defecto
- Ocultar sólo primera letra.
- Ocultar todas las letras.
- Mostrar sólo primera letra.
- Ocultar consonantes.
- Ocultar vocales.

2 m

Mayúsculas / Minúsculas

3

Ocultar Configurador

* En otras aplicaciones, como **VELOCIDAD_1** y **VELOCIDAD_2**, se utilizan grupos de botones de opción así como botones deslizables para configurar parámetros fundamentales en las mismas. (figura siguiente)

MAYÚSCULAS
 2 PALABRAS / PASADA

4 PALABRAS / PASADA
 <<<<<<<<<

MINÚSCULAS
 6 PALABRAS / PASADA
 >>>>>>>>

8 PALABRAS / PASADA

Modo_velocidad_2