



MANUAL

* (Ampliado y complementado por Gaspar Gonzalez Rus) *

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN.

2.- GUÍA DE UTILIZACIÓN.

* 3.- PROPUESTA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

1.- INTRODUCCIÓN

Nuestro simpático amigo, Simón, ayuda al niño, mediante este divertido juego, a memorizar, aprender y discriminar una enorme cantidad de sonidos, agrupados en diversas familias: ruidos de la calle, ruidos que escuchamos en casa, sonidos del cuerpo humano, sonidos de la naturaleza, instrumentos musicales, etc., todos ellos representados mediante animaciones y combinados en diferentes tipos de ejercicios:

*Juegos de reconocimiento de imágenes y sonidos: se presentan al usuario distintas asociaciones imagen-sonido de cada una de las familias de sonidos disponibles, y debe emparejarlas, con diferentes posibilidades (imagen-imagen, sonido-imagen, sonido-sonido, etc.)

*Juegos de memoria auditiva: el usuario deberá memorizar y repetir la secuencia de sonidos que le va presentando nuestra mascota, incrementando el número de sonidos que componen la secuencia hasta que el usuario falle.

*Juegos de secuenciación de sonidos: el programa presenta una secuencia de sonidos, y el usuario debe reproducirla en el mismo orden, seleccionando entre los sonidos disponibles.

*Juegos de interpretación de sonidos como acontecimientos: el usuario aprenderá a asociar determinadas secuencias de sonidos (ruido de trueno, lluvia, estornudo) como acontecimientos y hechos (resfriado), con diferentes posibilidades en cuanto a la reproducción de los sonidos e imágenes (imagen-imagen, sonido-imagen, etc.)

El programa presenta más de 32 tipos de juegos, con divertidos gráficos y animaciones a 256 colores, con sonidos y voz digitalizada que permiten una fácil utilización a usuarios no lectores, e incorpora un módulo de configuración para el padre, profesor o usuario, que permite sacar el máximo rendimiento del programa mediante la creación de secuencias de ejercicios específicamente adaptados en su forma y contenido para el niño o niña que lo utiliza.

* **Nota:** Cabe decir que desde el punto de vista logopédico, dicho programa, puede utilizarse de forma complementaria en el Aula de Logopedia, junto con la obra de Inés Bustos: "Discriminación Auditiva y Logopédica", de la editorial Cepe.

2.- GUÍA DE UTILIZACIÓN

Una vez dentro del programa, aparecerá el menú principal, que aparece dividido en tres módulos:



1.- Módulo para el profesor. 2.- Módulo para el alumno. 3.- Cargar ejercicios

MÓDULO DEL PROFESOR

Dentro de este módulo podrá configurar el programa y crear los ejercicios que considere más adecuados. A continuación se explican cada una de las opciones del menú principal.

Tras cargar cualquiera de los ejercicios grabados o tras definir un ejercicio nuevo, deberá seleccionar en la barra de menú la opción **PROBLEMAS**, dentro de ella podrá definir las características de cada uno de los problemas contenidos en su ejercicio. Concretamente dentro de este menú encontrará:



-**Nuevo problema.** Al seleccionar esta opción aparecerá una ventana con el contenido del problema que va a definir, aunque en principio, aparecerá vacío. Deberá seleccionar el tipo de problema que desea realizar:

- Asociación de sonidos.
- Asociación de secuencias.
- Interpretación de acontecimientos.

Si ha elegido **ASOCIACIÓN DE SONIDOS**, (tipo A) a continuación deberá seleccionar la familia de sonidos con la que quiere trabajar. Podrá elegir entre:

- Sonidos del CUERPO HUMANO.

* (*Aplauso, Bebe, Bostezo, Canta, Cantananas, Canto, Corre, Estornudar, Grito, Habla, Habla2, Habla3, Respirar, Roncar, Silbar, Sonarse, Tropiezo*).

- Sonidos de la CASA.

* (*Brindar, Cafe, Cubierto, Cucú, Descorchar, Despertador, Freir, Grifo, Huevo, Lavadora, Martillo, Platos, Puerta, Radio, Reloj, Sierra, Spray, Taladro, Teléfono, Timbre, Vaciar, Water*).

- Sonidos de la CALLE.

* (*Avión, Barco, Campana, Chocar, Coche, Colegio, Frenar, Helicoptero, Martineu, Moto, Silbato, Sirena, Tractor, Tren*).

- Sonidos de la NATURALEZA.

* (*Campo, Cascada, Fuego, Llover, Olas, Rayo, Trueno, Viento, Volcán*).

- Sonidos de ANIMALES.

* (*Ballena, Burro, Caballo, Can, Canario, Cuevo, Elefante, Gallina, Gato, Grillo, León, Lobo, Mosca, Oveja, Pato, Perico, Pollito, Pollo, Rana, Serpiente, Trote y Vaca*).

- INSTRUMENTOS MUSICALES.

* (*Armonica, Castañuelas, Corneta, Flauta, Guitarra, Pandereta, Piano, Tambor, Timbal, Triangulo, Trompeta, Violín*).

A continuación deberá definir el tipo de relación, que podrá ser una de las siguientes:

- Imagen+Sonido-->Imagen+Sonido. **¿Quiénes son iguales?**
- Sonido-->Imagen+Sonido. **¿Qué está sonando?**
- Imagen-->Sonido. **Busca el sonido.**
- Sonido distinto. **¿Cuál es diferente?**

Ahora sólo le queda por definir el número de problemas iguales que quiere que tenga su ejercicio. Podrá seleccionar entre 1, 2, 5 ó 10.

Si el tipo de ejercicio elegido es **ASOCIACIÓN DE SECUENCIAS** (tipo B) deberá seleccionar el número de sonidos que deberá tener la secuencia. Podrá elegir entre 2, 3 ó 4 sonidos. A continuación, deberá definir el tipo de identificación que deberá realizar el usuario al realizar el problema. Podrá elegir entre:

- ***Secuencias de sonidos con imágenes.***
- ***Imágenes con secuencias de sonidos.***

Tras seleccionar cualquiera de las dos opciones, podrá definir el número de problemas iguales que desea realizar (1, 2, 5 ó 10).

Por último si ha elegido **INTERPRETACIÓN DE ACONTECIMIENTOS** (tipo C), sólo deberá seleccionar el número de problemas iguales que desea realizar.

MÓDULO DEL ALUMNO

Puesto que este programa está orientado a usuarios no lectores, el acceso a los diferentes menús es muy simple, sólo deberá pulsar con el botón izquierdo del ratón sobre el icono que desee ejecutar. Pinchando con el botón derecho sonará un mensaje indicando la opción de dicho icono.



- 1.- Ejercicios tipo A: ¿Qué está sonando?
- 2.- Ejercicios tipo B: Ordena sonidos.
- 3.- Ejercicios tipo C: ¿Qué está ocurriendo?
- 4.- Juega con Simón.

*** 3. PROPUESTA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:**

Una vez llevado y desarrollado este programa en el aula y en un gabinete ante niños con el fin de desarrollar la discriminación auditiva, considero necesario la introducción de 4 nuevas actividades:

1.- Baraja de Sonidos.

En dicha baraja, damos cabida a todos y cada uno de las imágenes presentadas en el programa. El objetivo, es situarlas sobre la mesa, y una vez escuchado el sonido característico (bien con el ordenador o en cinta cassette), indicar al niño que indique la imagen que corresponde al sonido. (Ver material elaborado).

2.- Tiras de Sonidos.

Se trata de una tira con 4 imágenes. El objetivo, puede ser triple:

- a) Colocar una tira y tras un sonido indicarle al niño que indique la imagen que se corresponde con el sonido (discriminación auditiva).
- b) Colocar una tira y tras oír una secuencia de 3 sonidos bien continuos o bien superpuestos, indicarle al niño que indique los 3 imágenes correspondientes (memoria auditiva secuencial).
- c) Colocar una tira y tras oír la secuencia de 3 sonidos, que el niño indique qué imagen no la ha escuchado (discriminación auditiva secuencial).

(Ver material elaborado).

3.- Los Vagones del Tren:

Se ofrece una plantilla y varias imágenes situadas en la mesa. Se escuchará una serie de 4 sonidos secuenciados, y a continuación se pide al niño que coloque cada imagen en el vagón del tren que le corresponde. (Ver material elaborado).

4.- La cinta de Cassette:

Son muchos los niños con los que queremos ofrecerles un trabajo de discriminación auditiva, por medio de las ayudas informáticas, y que al ver por primera vez un ordenador, su atención voluntaria, casi se centra exclusivamente en el hecho de querer tocar el ordenador y desatender los sonidos que que este le ofrece. Este es el caso de Fernando. Ante este hecho hemos grabado los ficheros wav's en una cassette y le pedimos que nos señale qué animal habla o qué objeto suena. (Ver material elaborado).

@ Edicinco y Gaspar Gonzalez Rus.