

¿Hablamos?



Antonia Ortega
La web de Antonia Ortega
<http://webantoniaortega.com/>

©2014

TUTORIAL

INTRODUCCIÓN

¿Hablamos? O mis primeras 106 palabras y 171 frases, ha sido creado pensando en niños con necesidades educativas especiales, cuya comunicación oral esté afectada.

Aún para aquellos cuya probabilidad de hablar sea mínima, puede servir como una herramienta útil para comunicarse con sus progenitores. Se ha recogido las funciones básicas que pueden necesitar en su casa.

Para aquellos que presentan problemas en la construcción de frases o vocabulario puede servir para iniciarse en la comunicación.

Se han elegido colores llamativos para atraer la atención del niño con variados efectos a lo largo del libro.

Los necesidades básicas que se pretenden trabajar son:

- Comer un alimento determinado.
- Beber
- Jugar con un juguete detallado
- Vamos a alguna dependencia de la casa.
- Vocabulario sobre ropa recurriendo al antiguo juego de los recortables.
- Me duele.- Se intenta que el niño sepa identificar cuando tiene dolor donde se produce, con este panel el niño repasará el esquema corporal.

Cada una de estas necesidades tiene asignada una carta, que siempre que se les haga clic sobre ellas dirá siempre el mismo sonido relacionado con su dibujo.

Durante todo el libro se utiliza los siguientes iconos, siempre tendrán el mismo sonido, la mano será dame y el payaso que se llama Pati, significa Yo quiero:



Dame



Yo quiero

El icono con la cabeza del payaso 🧑🎩 nos da paso a las actividades o bien nos lleva a la portada desde la que se inició la actividad.

En la portada este icono nos dirá si queremos salir del libro Aparece el siguiente recuadro y la narradora indica cuál hay que pulsar bien para salir bien para continuar en el juego.

Recuadro:



Se ha utilizado el cursor de mano y en las que se necesita arrastrar una mano blanca con un dedo indicador.

No obstante la tecla “Esc”, hace que el programa finalice en cualquier punto que nos encontremos del mismo.

Requisitos mínimos del equipo:

Windows 95, 98, 2000, XP
Unidad Lectora de CD-ROM.
Tarjeta Sonido.

El juego está instalado en un archivo ejecutable, por tanto, no necesita instalación.

El CD-ROM contiene un autorun, si el procesador tiene activado la reproducción automática, habrá que esperar que este se ejecute por sí solo al introducirlo.

Si esta opción no está activada habrá que ir a Mi PC, en la unidad del cd aparecerá el icono del juego, realizando un doble clic se activará.

La aplicación se llama “hablar”, con el nombre en minúscula.

LA PORTADA



La portada nos da acceso a todas las actividades.

COMER



Al pasar el ratón por ella la cuchara se moverá hacia la boca haciendo el ademán de comer, al hacer clic sobre ella se escuchará el sonido comer y dará paso al panel de comer. Se aconseja que cuando se enseñe al niño tanto el educador como el niño haga el ademán de comer para fijar el concepto



Al pasar el ratón por ella la cuchara se moverá la taza hacia la boca haciendo el ademán de beber, al hacer clic sobre ella se escuchará el sonido "beber" y dará paso al panel de beber. Se aconseja que cuando se enseñe al niño tanto el educador como el niño haga el ademán de beber para fijar el concepto



Se ha representado con varios juguetes para que el niño intuya el contenido del panel que da paso. Al pasar el ratón los juguetes representados cambian de lugar.



Con una casa se ha representado cuando se quiere ir alguna dependencia de la casa, nos lleva a otro panel donde están representados las dependencias que suelen ser habituales en una vivienda: cocina, cuarto de baño, habitación y salón.



Con esta carta se intenta que el niño aprenda algo de vocabulario relacionado con la ropa habiéndose recurrido para ello al juego de los recortables.



El efecto de esta carta al pasar el ratón es que sangra el dedo, su sonido es “me duele”, lleva a la actividad donde además de indicar o decir lo que le duele se repasa el esquema corporal.

PANEL COMER

Al hacer clic sobre la carta comer
panel:

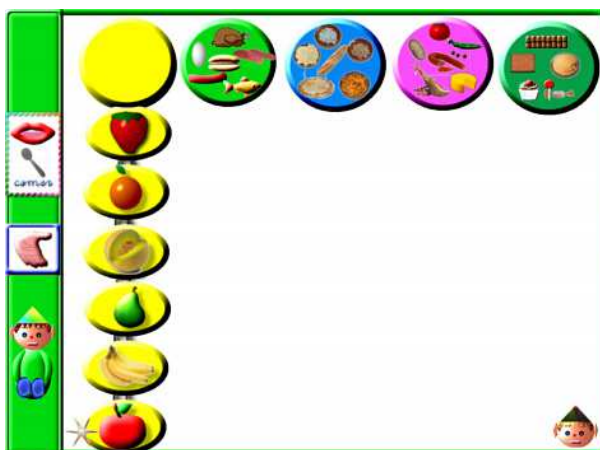


llevará al siguiente



Vemos en el margen izquierdo tres iconos la ficha comer, al hacer clic dirá “comer”, la mano que dirá “dame” y si se da en el payaso dirá “yo quiero”.

Se debe hacer en primer lugar un clic en alguno de los círculos donde están representados algunos alimentos, si se cree conveniente se puede dar a elegir al niño. Al hacer clic en cada uno de los círculos aparecerán los mismos alimentos por separados en diferentes círculos:



Si hacemos clic en el círculo amarillo nos aparecen las frutas: Fresa, Naranja, Melón, Pera, Plátano y Manzana, teniendo cada una de éstas adscrito el sonido de su nombre.

- Si hacemos clic en la carta comer y en el círculo con la fruta que se haya elegido podremos formar las frases: Comer fresa; Comer naranja; Comer melón; Comer pera; Comer plátano y Comer manzana.

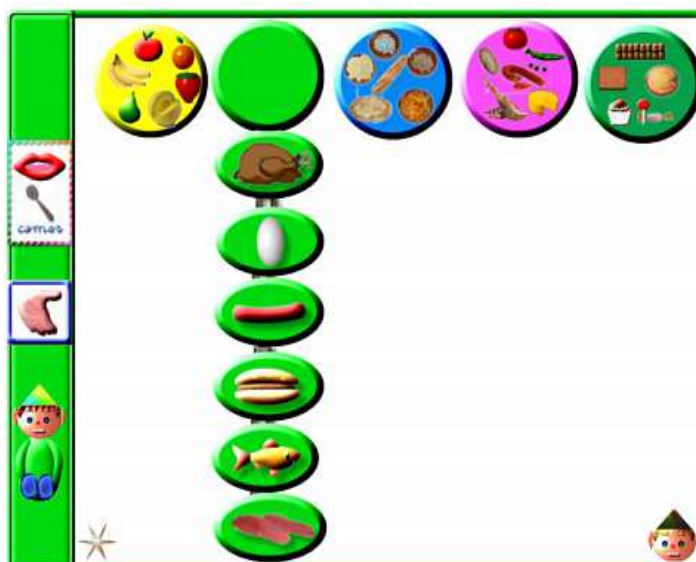
- Si hacemos clic en la carta dame y alguna de las frutas podremos formar las frases: Dame fresa, dame naranja, etc....

- Si hacemos clic en Pati (el muñeco) y a continuación a alguna de las frutas ya podremos formar la frase diciendo: Yo quiero fresa; yo quiero naranja, etc...

Se recomienda que para facilitarle al niño la tarea, al principio se utilice los gestos habituales que se realizan para comer y beber, en el caso de yo quiero puede realizarse el que se considere más adecuado por el educador.

Se debe de proceder de igual manera con el resto de los círculos *Recordar primero se elige el círculo para que se muestren todos los alimentos individualmente, después elegir como comenzar la frase: comer, dame, o yo quiero.*

El resto de los paneles de comer serían los siguientes:



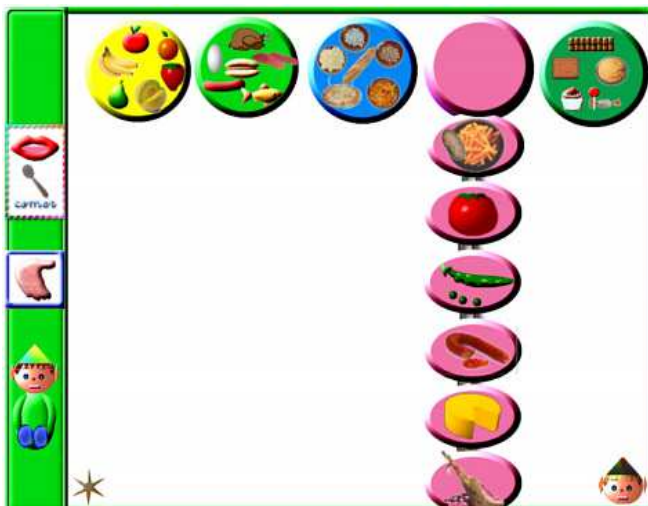
Alimentos representados:

- Pollo
- Huevo
- Salchicha
- Hamburguesa
- Pescado
- Carne



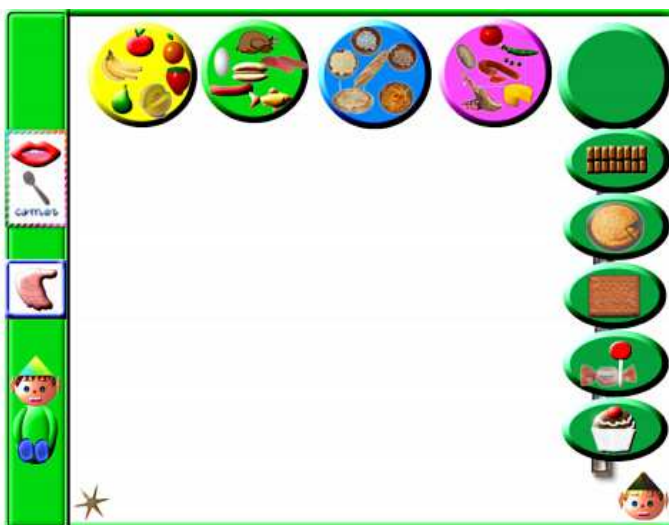
Alimentos representados:

- Pan
- Pizza
- Macarrones
- Arroz
- Garbanzos
- Habichuelas o alubias



Alimentos representados:

- Patatas
- Tomate
- Guisantes
- Chorizo
- Queso
- Jamón



Alimentos representados:

- Chocolate
- Bizcocho
- Galleta
- Chuches
- Dulce

El vocabulario de este panel estaría compuesto por 29 palabras que identifican comida: Fresa, Naranja, Melón, Pera, Plátano y Manzana; Pollo, Huevo, Salchicha, Hamburguesa, Pescado, Carne, Pan, Pizza, Macarrones, Arroz, Garbanzos, Habichuelas, Chocolate, Bizcocho, Galleta, Chuches, Dulce, Patatas, Tomate, Guisantes, Chorizo, Queso, Jamón

Tenemos por tanto la posibilidad de con este vocabulario construir 87 frases de tres maneras diferentes, cambiando el alimento:

- Comer fresa; Dame fresa o Yo quiero fresa.

Si se es capaz ante el ordenador de repetir estas frases, el paso imprescindible es extrapolarlo a la vida real, de forma que se debe de tener en casa alguno de los alimentos que conozca y sepa decir, ponerlo a su vista e intentar que utilice alguna de las fórmulas para la acción de pedir que se le ha enseñado. Como se ha comentado anteriormente los signos pueden ayudar al principio, para el comer: llevar la mano a la boca, para el dame extender la mano con la palma hacia arriba y el signo para yo quiero que se haya pactado con el niño y reconozca.



Al hacer clic en la carta nos llevará a este panel:



A la izquierda está la carta de beber, con el icono de “dame” y de “yo quiero”. Son 6 las bebidas que se van a utilizar son: Leche, Zumo, Batido, Refresco, Agua y Cacao.

El procedimiento sería clic en la carta con la que se inicia la frase, la fórmula que se prefiera (beber, dame, yo quiero) y clic a continuación en una de las bebidas.

Podremos practicar con 18 frases al alternar las bebidas con los iconos de la izquierda (beber,dame, yo quiero).



Al hacer clic en la carta jugar nos llevará al siguiente panel



El método es igual que en el anterior panel clic en alguno de los iconos de la izquierda para iniciar la frase y clic a continuación en uno de los juguetes.

El vocabulario a trabajar sería 9 juguetes: bici, pizarra, cartas, coche, puzzle, casita, pelota, ordenador y muñeca.

Podemos practicar con 27 frases al alternar los iconos de la izquierda (beber,dame, yo quiero) con los juguetes.



La carta de la portada vamos a nos llevaría al siguiente distribuidor:



Al hacer clic en cada uno de ellos nos remitirá a otro panel diciendo el nombre de una de las 4 dependencias elegida: Cuarto de Baño, Habitación, Cocina y Salón.

Una vez en la dependencia se podrá aprender más vocabulario relacionado con cada una de ellas.

Cuarto de baño:



Pati está en el centro del cuarto de baño, sigue teniendo asignado el sonido “Yo quiero”, dándose las siguientes 6 posibilidades:

- Clic en la bañera: “Bañarme”
- Clic en el lavabo: “lavar las manos”
- Clic en el cepillo: “lavarme los dientes”
- Clic en el peine: “peinarme”
- Clic en la toalla: “secarme las manos”.
- Clic en el inodoro: “hacer pipí, hacer caca”

Se ha aprovechado el panel para introducir un diccionario visual, al hacer clic en la palabra diccionario, se mostrará la siguiente imagen:



8 nombres a repasar o aprender:

- Espejo
- Peine
- Bañera
- Papel Higiénico
- Lavabo
- Bañera
- Toalla
- Cepillo de Dientes

Si hacemos clic en la puerta de madera pequeña del recuadro desaparecerá el panel

Habitación:

Si la estancia elegida desde el distribuidor de la casa es el cuarto de Pati nos encontraremos con este panel:



Dos posibilidades si hacemos clic en el payaso y luego en la cama dirá: “Yo quiero dormir”.

Si hacemos clic en la mano y en el armario dirá: “dame la ropa”

Nuevamente nos encontramos con el diccionario, si hacemos clic en esta leyenda nos aparecerá el siguiente recuadro:



Vocabulario a
reparar o aprender:

- Cortina
- Cuadro
- Cojín
- Cama
- Lámpara
- Armario
- Mesilla

Si hacemos clic en la puerta de madera pequeña del recuadro desaparecerá el panel

Cocina:

Si se elige la cocina el panel es el siguiente:



Se utilizan los iconos “Yo quiero” y “Dame”, se pretende trabajar el pedir los utensilios habituales para comer.

El vocabulario serían 7: cuchara, tenedor, taza, cuchillo, vaso, plato, comida.

Inicialmente elegiremos bien la mano o Pati, hacer clic sobre ellos y luego elegir un objeto, al hacer clic en el objeto además de oír su nombre aparecerá el objeto, con mayores dimensiones, encima de la mesa, siendo sustituido cuando se hace clic sobre otro.

Podemos practicar por tanto 14 frases combinando el “dame” y “yo quiero” con cada uno de los utensilios.

Los paneles que se verían al hacer clic en cada uno de los objetos serían éstos:





Al hacer clic en el diccionario nos aparecerá el siguiente panel



Las palabras a aprender o repasar son 5: maceta, lavadora, nevera, mesa, taburete.

Si hacemos clic en la puerta de madera pequeña del recuadro el panel desaparecerá, podemos activarlo cuando quiera si hacemos clic en la palabra diccionario.

Salón:

Si la estancia elegida desde el distribuidor de la casa es el salón nos encontraremos con este panel:



Vemos a Pati, clic en Pati sonido “Yo quiero”, las posibilidades son las siguientes:

Clic en libros: “Un cuento”

Clic en ordenador: “El ordenador”

Clic en tele: “la tele”

Nuevamente al hacer clic en la palabra diccionario nos dará la oportunidad de aprender o repasar algunos objetos, éste sería el panel:



El vocabulario sería:

- Ventana
- Tele
- Jarrón
- Sofá
- Libros

Panel La ropa

Al hacer clic en la carta “la siguiente panel:



ropa” nos llevará al



Se pretende aprender algo de vocabulario con el clásico juego de los recortables.

Al pasar el ratón por la muñeca mueve los ojos, y al hacerlo sobre el armario aparece un halo rosa.

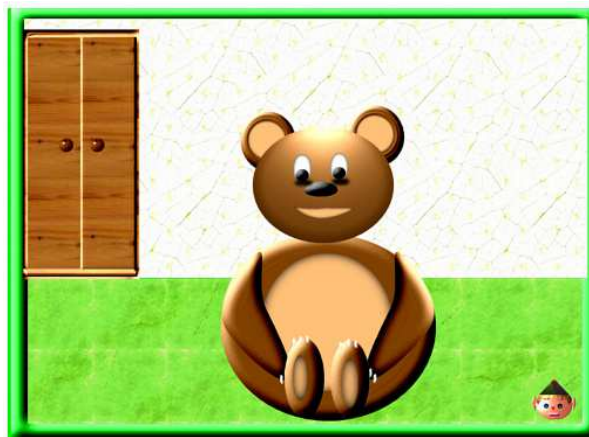
Si hacemos clic en el armario aparecerá la ropa de la muñeca:



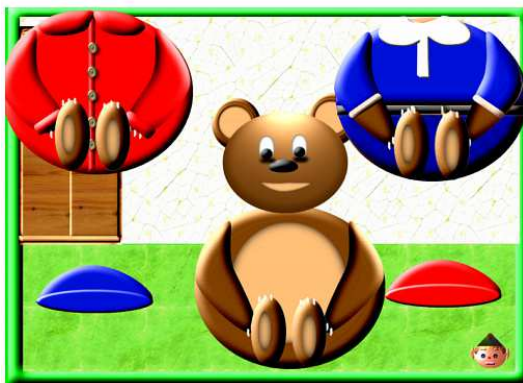
Se debe de arrastrar la ropa para ponérsela a la muñeca, al arrastrar cada prenda dirá su nombre, se utilizan los siguientes sonidos:

- Gafa
- Sombrero
- Bufanda
- Pantalón
- Camiseta
- Abrigo
- Collar

Si en el panel inicial se hace clic en el oso que acompaña a la muñeca aparecerá el siguiente:



El oso mueve los ojos al pasar el ratón sobre él y nuevamente el armario desprende un halo rosa, si hacemos clic en él nos aparecerá:



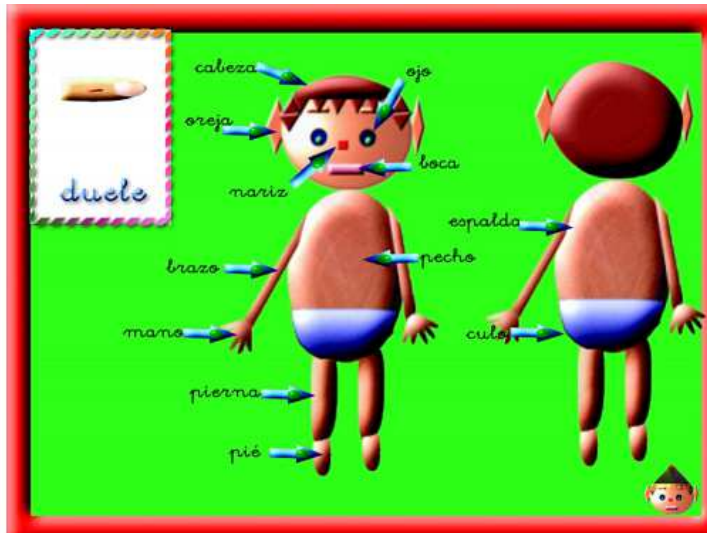
Los sonidos al arrastrar para vestir el oso son “abrigo”, “gorra” y “camisa y pantalón”

Panel me duele:

Si hacemos clic en la carta de la
A la siguiente actividad:



portada, nos llevará



Hacemos clic en la carta y se escuchará el sonido “me duele”, después elegimos una de las flechas hacemos clic y se escuchará la parte que señala, así como, aparecerá una tirita en el lugar que esta indica.

El panel ayuda a decir dónde le duele, así como, se aprovecha para trabajar el esquema corporal.

El vocabulario sería estos 12 sonido, “el ojo”, “la oreja”, “la nariz”, “la boca”, “el brazo”, “el pecho”, “la mano”, “la pierna”, “el pié”, “la barriga”, “la espalda”, “el culo”.

FIN