

N fotos y una palabra

(Versión 0.6)



Objetivos

“*N fotos y una palabra*” puede ser utilizado con el mouse o a través de un switch (pulsador o conmutador) estándar, conectado a un mouse adaptado.

El programa permite trabajar sobre los siguientes aspectos (entre otros):

- Estimulación del pensamiento lateral, búsqueda creativa de asociaciones y resolución de problemas o situaciones.
- Mejora de los procesos de razonamiento analíticos y sintéticos.
- Estimulación y perfeccionamiento de las habilidades de escritura.
- Fortalecimiento de la conciencia fonológica (dando la oportunidad de explorar, cometer errores y reajustarlos) mediante la selección de letras con escasos contrastes fonético-fonológicos.
- Establecimiento de nuevas redes semánticas.
- Orientación lúdica del análisis de la polisemia y ambigüedad del lenguaje.

Las actividades o “juegos” realizados con el programa pueden utilizarse para estimular una variedad de procesos cognitivos:

A nivel general:

- Dispositivos de aprendizaje: motivación, atención, memoria y percepción.
- Desarrollo de nuevas relaciones semánticas que sirven como base del pensamiento conceptual y que dan un anclaje para luego recuperar más fácilmente la información almacenada en la memoria.

- Favorecer el intento de nuevas formas de interpretación de la realidad, a partir de encontrar las relaciones que un "otro" (el que diseñó la actividad) encontró en ellas.

Para estimular procesos lingüísticos y psicolingüísticos:

- Categorización semántica.
- Estimulación de la utilización de la ruta fonológica para la escritura de la palabra una vez que el usuario ha descubierto la "etiqueta" lexical correspondiente.
- En algunas relaciones la propuesta puede apuntar a detectar ambigüedades lexicales mediante la homonimia.

Población destinataria

La población que puede beneficiarse en términos restrictivos es aquella que maneje algunas nociones elementales de lectoescritura, ya que la propuesta apunta a resumir en una palabra escrita lo que une a las N imágenes. En caso de que el usuario no esté completamente alfabetizado pero pueda oralmente llegar a la palabra resultante, el terapeuta puede aprovechar para trabajar con las letras que componen esa palabra; aunque no fue pensado con ese objetivo, sino para personas que puedan escribir una aproximación a la palabra e ir haciendo reajustes con pocas pistas del educador o terapeuta para llegar a la resolución positiva.

Al poder preparar en forma sencilla y personalizada las actividades se puede beneficiar a una amplia población que, además, puede acceder a la computadora a través de un switch utilizando la opción de barrido.

Tipos de actividades que se pueden realizar

- Actividades pautadas y guiadas: terapeuta o educador y usuario. Donde se le brindan andamios para guiar los primeros aprendizajes.
- Actividades libres. Donde el usuario utiliza el juego y en forma autónoma construye los aprendizajes.
- Actividades en dúos o tríos de aprendizaje cooperativo. Donde los niveles de categorización y lectoescritura de los usuarios sean parejos, pero que cada uno le aporte al grupo algo significativo.

Actividades con 2, 3, ... n imágenes

Según las posibilidades de percepción visual y de procesamiento cognitivo del usuario pueden utilizarse dos o más imágenes. A mayor cantidad de ellas, mayor complejidad de los aspectos perceptivos de procesamiento e intelectuales. Cada educador o terapeuta, en función de la persona con la que utilice este programa, deberá evaluar cuántas imágenes prefiere utilizar.

Puede también usarse como complemento para evaluación, en función de si progresivamente logra ir procesando más imágenes o no.

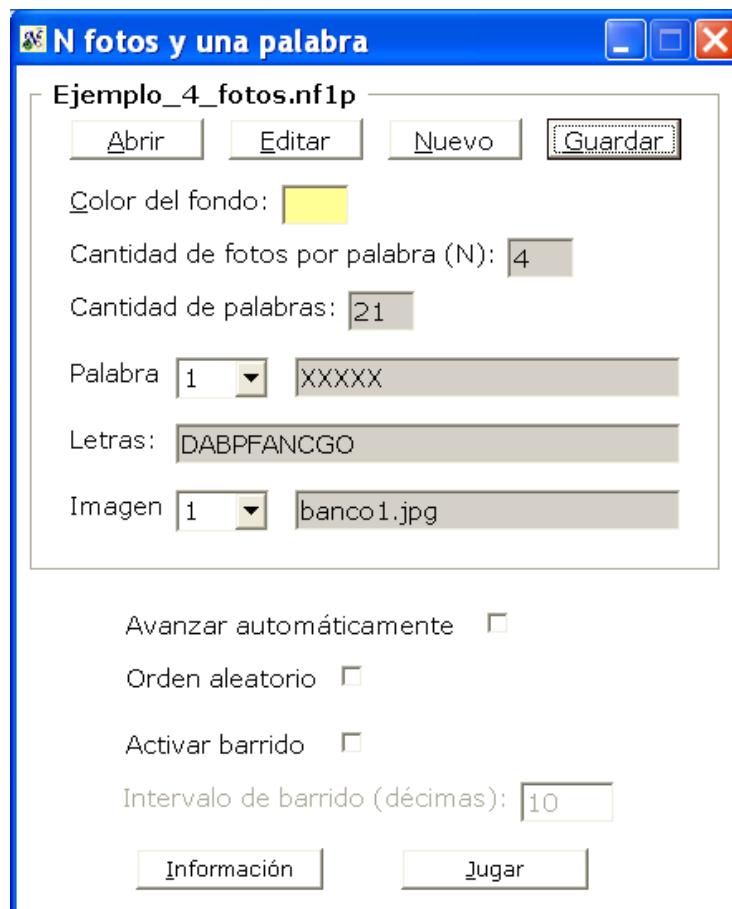
En la utilización de dos imágenes y una palabra, por ejemplo, las mismas pueden resumir un rasgo semántico en común (por ejemplo, dos objetos del mismo color), o pueden formar una parte del todo (por ejemplo, galera y conejo = mago).

Secuencias de pantallas

El profesional mediador puede crear sus propias pantallas con imágenes y palabras de su elección. Es esto lo que convierte al software en una herramienta flexible y potente.

Una secuencia es un conjunto de pantallas, cada una de las cuales incluye una misma cantidad de imágenes, una palabra a descubrir, y un grupo de letras para escribirla. Además, toda la secuencia comparte un color de fondo de la pantalla.

La ventana principal del programa muestra las siguientes opciones:



La parte superior permite abrir una secuencia existente, editarla, agregar una nueva y guardarla.

En la parte central aparecen las opciones correspondientes a cada una de las pantallas de la secuencia seleccionada.

Dentro de este cuadro central se puede seleccionar el color de fondo, la cantidad de fotos que aparecerá en cada pantalla, el número de pantallas que componen la secuencia, y la configuración de cada una de ellas.

La primera lista desplegable permite seleccionar la pantalla a configurar, para la cual habrá que escribir una palabra a descubrir, las letras que se mostrarán (que deben incluir las de la palabras, pueden estar entre otras -distractores-, y pueden aparecer ordenadas o desordenadas).

La segunda lista desplegable permite seleccionar las imágenes de cada pantalla, que deben estar guardadas en la misma carpeta en la que se guarda el archivo de la secuencia, y pueden tener formato JPG, GIF, PNG y BMP (incluyendo GIF animados).

Las opciones de ejecución (que aparecen en la parte inferior de la ventana principal) permiten determinar si al resolver correctamente una pantalla el programa avanzará automáticamente a la siguiente, y si se desea activar el “barrido”, para poder elegir las letras sin mover el mouse, con sólo hacer clics.

Si la opción “**Orden aleatorio**” está marcada, las pantallas aparecerán en cualquier orden mientras que, en caso contrario, aparecerán siempre en el orden que tienen en la secuencia. *(Esta opción aún no se encuentra disponible en esta versión del programa).*

Presionando la tecla “**ESC**” es posible volver a la ventana de opciones en cualquier momento.

Todas las opciones son almacenadas automáticamente, de manera que cada vez que se utilice el software se mantendrán los últimos valores seleccionados.

Resolución de las palabras

Al seleccionar el botón “**Jugar**” de la ventana de opciones, aparecerá la pantalla que se encuentre seleccionada.

Se verán tantas las imágenes configuradas para esa pantalla, con el color de fondo que corresponda, espacios para cada letra de la palabra a descubrir, y las posibles para que el usuario las seleccione (moviendo y haciendo clic con el mouse, o sólo haciendo clic, según se encuentre activado el barrido o no).

Requerimientos técnicos

El programa funciona en cualquier computadora de tipo PC compatible con las siguientes características (como mínimo):

- al menos 16 Mb de memoria RAM y 4 Mb de espacio en el disco rígido

- Windows XP, 7, 8, 10.
- (opcionalmente) un switch estándar conectado a un mouse adaptado.

Copia de pantallas a otra computadora

Para llevar un grupo de pantallas creado, a otra computadora, se debe copiar la carpeta completa que contenga las imágenes y el archivo con extensión “.nf1p”.

Secuencias de ejemplo

La secuencia de “4 fotos” incluida como ejemplo con el programa tiene 21 pantallas con palabras de entre 3 y 6 letras.

La secuencia de “2 fotos” presenta asociaciones que plantean otro tipo de análisis, ya que se asocian dos elementos para conformar un todo. Los objetivos generales son los mismos que en las actividades de 4 fotos, salvo los de la polisemia y ambigüedad lingüística, ya que estas asociaciones no están basadas en esos aspectos sino en buscar algún lazo común (semántico) y alguna unión de ambas partes en una actividad o en un todo común.

Distribución y licencia

“*N fotos y una palabra*” es software libre y, como tal, puede ser utilizado, copiado, e incluso modificado, siempre que se mantenga la autoría y esta licencia.

Se distribuye bajo la licencia GPL ("GNU Public License", versión 3). Usted puede redistribuirlo y/o modificarlo bajo los términos de esa licencia tal y como ha sido publicada por la Free Software Foundation en la versión 3 o cualquier versión posterior.

Hasta la versión 0.6 (de noviembre de 2017) fue escrito por Antonio Sacco, con quien puede comunicarse por correo electrónico a través de las direcciones que aparecen en su página web.

Está basado en el juego "4 fotos - 1 palabra", de ImbaLab (luego Lotum GmbH). Colaboraron, desde la idea hasta la documentación y los ejemplos, Sergio Ruau, Julieta Tealdi, Gabriela Sanguinetti y Patricia Paletta.

Ha sido creado con la esperanza de que sea útil, pero sin ninguna garantía.

Puede consultar la versión original de la licencia (en inglés) en la página <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html> o bien su traducción (no oficial) al español en <http://www.spanish-translator-services.com/espanol/t/gnu/gpl-ar.html>

Los resultados de la utilización del programa son exclusiva responsabilidad de los usuarios.

Agradeceremos cualquier comentario o sugerencia enviada por correo electrónico a la dirección de contacto que aparece en el sitio **www.antoniosacco.net**