

DIAGLEXIA: MANUAL DE USUARIO DE UNA APLICACIÓN INFORMÁTICA PARA EL DIAGNÓSTICO DE LA DISLEXIA (II)

C. Couce Iglesias

Ingeniero Técnico en Informática

M. J. Iglesias Cortizas

Facultade de Ciencias da Educación. Universidade de A Coruña

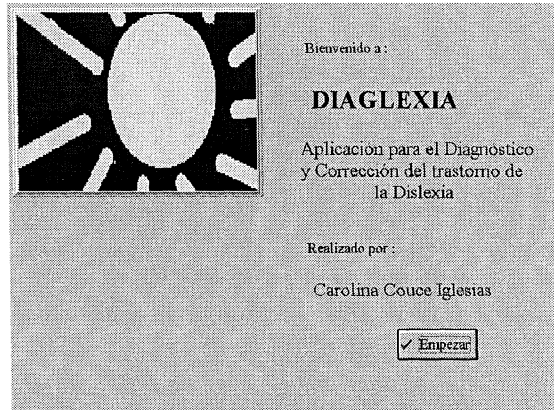
RESUMEN

En esta segunda parte, queremos presentar el manual de usuario para la aplicación de nuestro programa Diaglexia, ya que en la primera parte sólo presentamos algunas pantallas que reflejan la evaluación que se pretende llevar a cabo con el sujeto que presente problemas lectoescritores. Realmente queremos facilitar la tarea tanto del profesional, en el que puede crear sus propias pruebas diagnóstica adaptándose a la problemática individual del discente.

PALABRAS CLAVE: Programa de informática, dislexia.

1. PANTALLA DE INICIO

La primera pantalla que nos ofrece DIAGLEXIA, al ejecutarlo, es la carta de presentación donde se informa el propósito de la aplicación y de su autora. Es la siguiente :

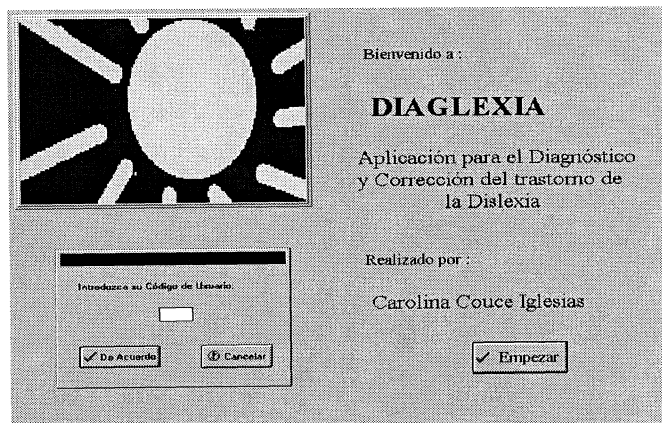


Pantalla nº 1. Inicio.

Para comenzar a utilizar DIAGLEXIA, deberá pulsar el botón **Empezar**. Inmediatamente aparecerá la pantalla de Petición de Código.

2. PANTALLA DE PETICIÓN DE CÓDIGO

Esta pantalla existe para garantizar el acceso restringido a la aplicación, garantizando de esta forma la protección de los datos con los que trabaja.



Pantalla nº 2. Petición de código.

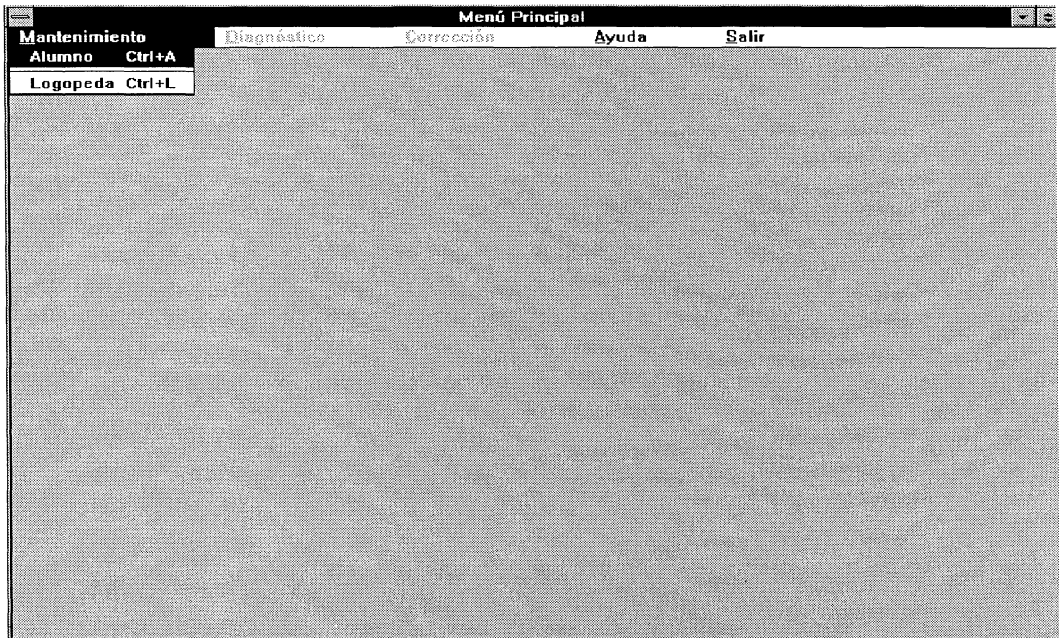
Una vez introducido el código, si pulsa el botón **Cancelar** se concluye la ejecución del programa, mientras que si pulsa **De Acuerdo** aparece la pantalla de **Menú Principal**.

Los usuarios de DIAGLEXIA son los profesores de Audición y Lenguaje, de Pedagogía Terapéutica, logopedas, o licenciados en Psicopedagogía que pertenezcan al Departamento de Orientación de un centro escolar. Cuando mencionemos logopeda, se entenderá el profesional cualificado para diagnosticar.

Cada uno de ellos tiene su código personal y según sea uno u otro se le permite el acceso a una parte determinada del programa.

3. PANTALLA DE MENÚ PRINCIPAL

Según el código introducido, aparece en la barra de herramientas del Menú Principal atenuadas unas opciones u otras, que indica cuáles son las permitidas. Así se puede acceder a la parte de Mantenimiento, o a la sección de Diagnóstico y Corrección.



Pantalla nº 3. Menú principal.

Existen, además, dos opciones comunes: “Acerca de” y “Salir” que permite el abandono del programa.

4. PANTALLA DE MANTENIMIENTO DEL PROFESIONAL

El mantenimiento, que como hemos dicho afecta a Alumnos y logopedas.

LOGOPEDAS

DATOS LOGOPEDA

Código del Logopeda

Nombre y Apellidos

D.N.I.

Dirección

Teléfono

Realiza la búsqueda de un Logopeda por su código.

CodigoLogopeda	Nombre	Direccion	+
1111	Carolina Couce Iglesias	c/Lejos Bueno nº1,6ºC. Mostoles. Madr	+
▶ 2222	Alejandro Couce Iglesias	c/Patabaco nº4,7ºD.Ponteume.La C	+
3333	Pilar Onchi Vila	c/Orense nº67,7ºI. La Coruña	+
5647	Manuel Pérez Parga	c/Casanova nº2,5ºI. Mugaros. La Con	+
9128	Asunción García Fuentes	c/Pastiriza nº671ªA. La Coruña	+
9876	Regina Porto Iglesias	c/Mexico nº4,4º. Ferrol	+

Pantalla nº 4. Mantenimiento del profesional.

El botón de **Alta** permite incluir un nuevo Logopeda en la base de datos de la aplicación. El botón **Baja** permite borrarlo y el de **Búsqueda**, pide el código del Logopeda y si lo encuentra muestra sus datos .

La búsqueda también se puede realizar con las flechas que aparecen debajo de la rejilla o con los scrolls verticales y horizontales de la misma. Para abandonar la pantalla y volver al Menú Principal deberá pulsar el botón **Salir**. La pantalla de Mantenimiento de Alumno es similar a ésta.

5. PANTALLA DE MENÚ DE DIAGNÓSTICO

Al pulsar la opción Diagnóstico del Menú Principal aparece el Menú de Diagnóstico, donde se informa al logopeda de las actividades que puede llevar a cabo dentro de dicha opción.

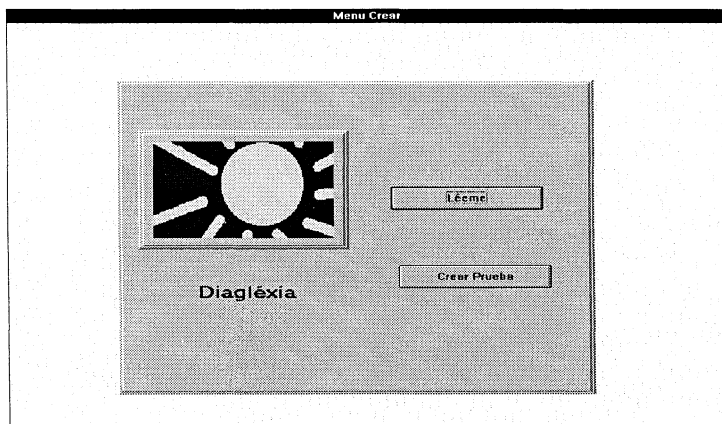


Pantalla nº 5. Menú de diagnóstico.

Si pulsa **Crear Prueba** se le mostrará el Menú de Crear Prueba. Si pulsa **Realizar Sesión** aparecerá el Menú de Alumno.

6. MENÚ DE CREAR PRUEBA

Si es la primera vez que el logopeda va a añadir una prueba a la base de datos, es recomendable que pulse el botón **Léeme**, donde se le informará de lo que debe hacer. Si no, al pulsar **Crear Prueba**, pasará directamente a la pantalla que le permite manipular la tabla de pruebas de la base de datos.



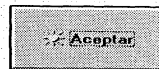
Pantalla nº 6. Menú de crear prueba.

7. PANTALLA DE LÉEME

Esta es una pantalla de carácter informativo. Le indica al logopeda cuáles son los pasos para introducir una prueba que haya diseñado él mismo en la base de datos. Desde el momento que se incluye en la tabla Pruebas, sustituirá a la prueba que antes cubría ese aspecto.

PASOS PARA CREAR UNA NUEVA PRUEBA:

1. Diseñe la prueba en un editor de dibujo (Paint Shop Pro , por ejemplo).
La resolución tiene que ser 800*600. Sino Diaglexia no lo acepta.
2. Grábelo en formato .BMP
3. Delimite en el dibujo la región de error y la de acierto. Apunte su ancho , su alto y las coordenadas X e Y del punto medio de cada región.
4. Introduzca cada valor en el campo correspondiente dentro de Diaglexia.
5. Si desea que su prueba se ejecute a partir de ahora , cada vez que se ejecute el programa , grábela con un código de valor más bajo que la que ya exista para cubrir el mismo aspecto.



Pantalla nº 7. Léeme.

8. PANTALLA DE CREAR PRUEBA

CrearPrueba

DATOS PRUEBA

Codigo Prueba <input type="text" value="5999"/>	Aspecto que cubre la prueba <input type="text" value="5"/>	Nombre del .bmp <input type="text" value="palabras"/>
Enunciado de la prueba <input type="text" value="Señala todas las que tengan una S escrita detrás de una A :"/>		
Coordenada X Acierto <input type="text" value="362"/>	Coordenada Y Acierto <input type="text" value="342"/>	
Ancho Región Acierto <input type="text" value="88"/>	Alto de la región de Acierto <input type="text" value="33"/>	
Coordenada X de error <input type="text" value="370"/>	Coordenada Y de error <input type="text" value="241"/>	
Ancho de la región de Error <input type="text" value="98"/>	Alto de la región de Error <input type="text" value="116"/>	

CodigoPrueba	Aspecto	Dibujo	Enunciado
2999	2	ce_o_z	¿Cual está mal escrita ?
3999	3	suma_res	¿Cual es la operación correcta?
4999	4	sol2	Señala el ojo izquierdo :
5999	5	palabras	Señala todas las que tengan una S escrita detrás de una A :

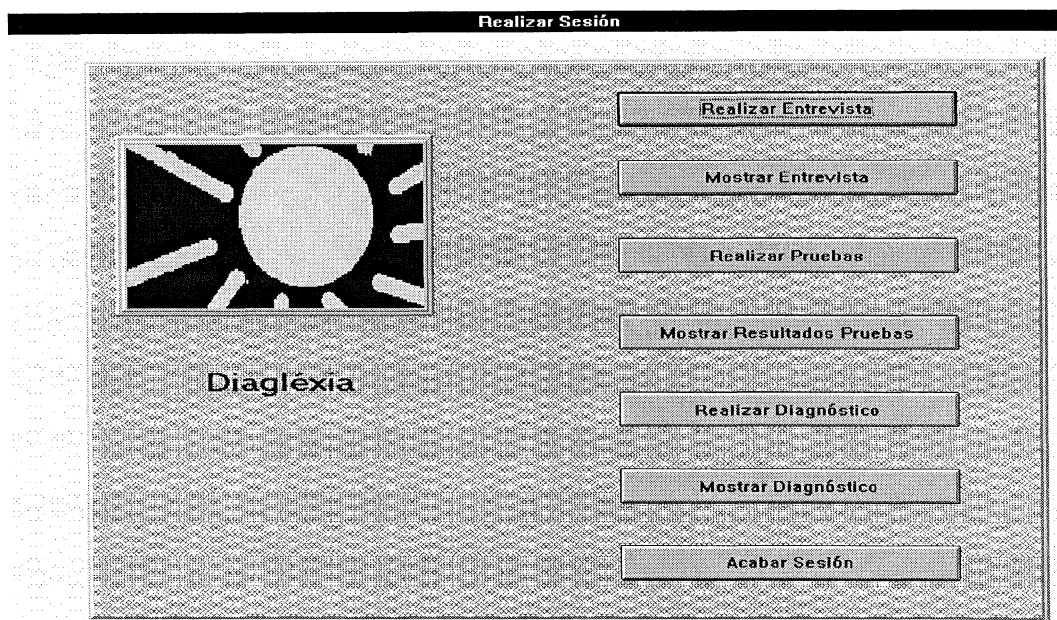
Pantalla nº 8. Crear prueba.

Esta es la pantalla donde el logopeda tiene acceso a la base de datos. En concreto a la tabla de pruebas, que aparece en la rejilla de la parte inferior de la pantalla, por la que se puede mover con el navegador. Si desea una localización rápida de una prueba en concreto debe pulsar el botón **Buscar Prueba**, que le solicitará el código de dicha prueba y aparecerán en los edits correspondientes todos sus datos.

Pulsando **Borrar Prueba** elimina la prueba seleccionada de la tabla y pulsando **Grabar Prueba** insertará la prueba que desee. Para abandonar la pantalla, debe pulsar el botón **Salir**.

9. PANTALLA DE MENÚ DE ALUMNO

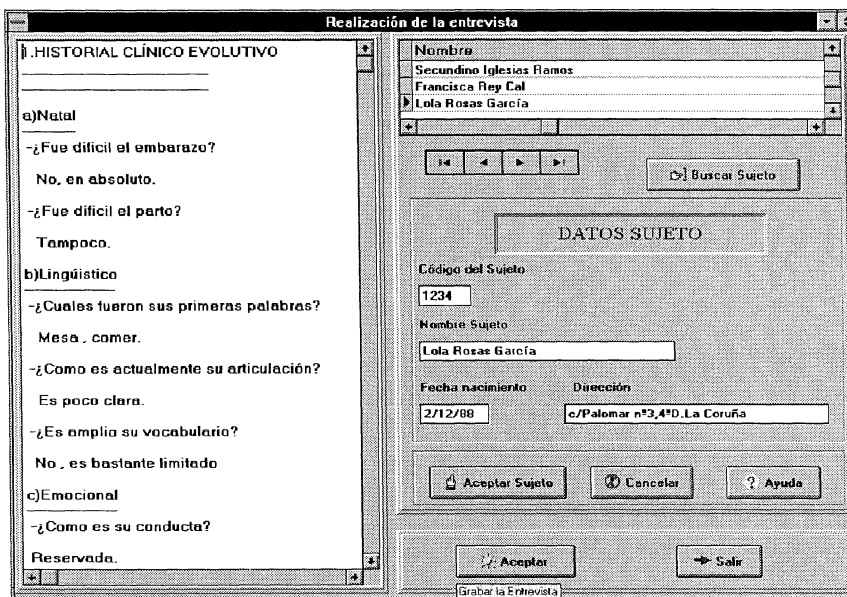
Aquí el logopeda decide que 'paso' realizar para elaborar el diagnóstico.



Pantalla nº 9. Menú del alumno.

10. PANTALLA DE REALIZACIÓN DE ENTREVISTA

La entrevista a los padres o tutores legales del Sujeto es el primer paso a llevar a cabo en la realización de un diagnóstico. Sin la entrevista no se permite el acceso al resto de las opciones que aparecen en el Menú de Alumno.



Pantalla nº 10. Realización de la entrevista.

Para seleccionar el sujeto o bien nos movemos por la rejilla con el navegador que aparece debajo de la misma, o bien pulsando el botón **Buscar Sujeto** donde se nos pedirá el código del Alumno. Una vez que encontremos al sujeto buscado pulsamos **Aceptar Sujeto** y aparecen en el memo de la izquierda, las preguntas de la entrevista. Cuando finalicemos, al pulsar el botón **Aceptar** se grabarán los datos que hemos introducidos. Si no nos interesa almacenarlos, pulsamos el botón **Salir** y abandonamos la opción.

11. PANTALLA DE REALIZAR PRUEBAS

Como en el resto de las opciones, hay dos posibilidades de seleccionar el Sujeto en tratamiento: botón **Buscar Sujeto** y moverse por la rejilla con el navegador.

Al pulsar el botón **Aceptar**, aparece en el panel inferior la relación de pruebas ya realizadas por ese sujeto, así como las que todavía no ha realizado.

Realizar Pruebas

Código Sujeto	Nombre
6666	Raonón Couce Rey
7777	Daniel Rial Mouzo
8322	Patricia Blanco Atlas
9808	María Tejido Marcos

DATOS SUJETO

Código: Nombre y Apellidos:

Dirección: Fecha Nacimiento:

(Comienza la sesión de pruebas con el sujeto seleccionado)

Pantalla nº 11. Registro de pruebas.

Si se desea salir de la opción sin realizar ninguna prueba, pulse el botón **Salir**, si no pulse **Empezar Sesión**, e irán apareciendo una a una las pruebas que todavía no ha realizado el sujeto .

12. PANTALLA DE PRUEBAS PARA EL SUJETO

El sujeto ha de realizar siete pruebas, una por cada aspecto a evaluar. La que se ha tomado como ejemplo cubre el aspecto de “Percepción y Orientación Espacial”.



Pantalla nº 12. Ejemplo de pruebas para el sujeto.

En cuanto el sujeto pinche con el ratón algún punto de la pantalla, aparecerá un mensaje indicando si ha realizado la prueba correctamente o no y un botón con la leyenda **“Pulsa aquí”** que lo llevará a la siguiente prueba.

Si el logopeda decide interrumpir la sesión deberá pinchar el botón que aparece en la esquina inferior derecha con una puerta abierta dibujada.

Llegado el momento de elaborar el diagnóstico del sujeto, que es el objetivo de la presente aplicación, el logopeda ha de revisar las pruebas que el alumno ha realizado y los datos que aportan las preguntas formuladas a los padres en la entrevista previa .

Para permitir que estas fases se lleven a cabo en momentos diferentes (días, semanas), y proporcionar comodidad tanto al logopeda como al sujeto que ha de realizar las pruebas, DIAGLEXIA proporciona la posibilidad de acceder a los datos (entrevista, resultado de las pruebas) posteriormente a su realización. Para ello dispone de las opciones. MOSTRAR ENTREVISTA o MOSTRAR RESULTADOS que se muestran a continuación.

13. PANTALLA DE MOSTRAR ENTREVISTA

En esta pantalla el logopeda no tiene que realizar ninguna acción más que seleccionar el sujeto en cuestión, por medio de los mecanismos habituales en DIAGLEXIA, (botón **Buscar Sujeto**, o pinchando con el ratón el sujeto en la rejilla por la que se mueve mediante los scrolls o con las flechas que aparecen debajo de la misma) y automáticamente aparece en el panel derecho la entrevista realizada .

The screenshot shows a software window titled "Entrevista". It is divided into several sections:

- Subject Selection Table:** A table with columns "CodigoSujeto" and "Nombre". It lists three subjects: 1144 (Uscar Pérez Piñero), 1155 (Secundino Iglesias Ramos), and 1166 (Francisca Rey Cal). Below the table are navigation arrows and a "Buscar Sujeto" button.
- DATOS SUJETO:** A section with input fields for "Codigo del Sujeto" (1155), "Nombre del Sujeto" (Secundino Iglesias Ramos), "Fecha Nacimiento" (26/09/88), and "Dirección" (Avd/Comida Abundante nº100,5ºF. Betanzos). It includes "Aceptar Sujeto", "Cancelar", and "Ayuda" buttons.
- DATOS ENTREVISTA:** A section with input fields for "Logopeda que la realizó" (Carolina Couce Iglesias) and "Fecha" (18/02/98). It has a "Salir" button.
- 1 HISTORIAL CLINICO EVOLUTIVO:** A scrollable text area containing the interview questions and answers:
 - a) Natal:** "¿Fue difícil el embarazo? No, sólo el último mes." "¿Fue difícil el parto? Si, fue muy largo."
 - b) Lingüístico:** "¿Cuales fueron sus primeras palabras? Mamá, papá." "¿Como es actualmente su articulación? Poco clara." "¿Es amplio su vocabulario? Si, lo normal para un niño de su edad."
 - c) Emocional:**

Pantalla nº 13. Historial clínico.

Esta pantalla tiene carácter informativo, por lo que no se permite la modificación de ningún dato que aparezca en ella. Si la entrevista no se ha realizado, DIAGLEXIA informa de ello al usuario de la aplicación.

14. PANTALLA DE MOSTRAR RESULTADOS

A esta pantalla se podrá acceder aunque el Sujeto no haya realizado todas las pruebas. Nos informa de cómo se han realizado las pruebas. Ya que son pruebas muy sencillas, el resultado será 'Bien' o 'Mal', indicándonos de esa forma si el Sujeto tiene o no problemas en el aspecto que cubre la prueba en cuestión.

Una vez que se haya seleccionado el Sujeto mediante los mecanismos habituales que rigen la aplicación: **Buscar sujeto** o navegar por la rejilla, y se haya pulsado el botón **Aceptar Sujeto**, aparecerán en los dos paneles inferiores 'Pruebas Bien Realizadas' y 'Pruebas Mal Realizadas' las pruebas que ya haya realizado el alumno, en uno u otro panel dependiendo del resultado de éstas. En ese momento al pulsar **Salir**, abandonaremos la pantalla y regresaremos al Menú de Alumno.

CodigoSujeto	Nombre
0932	Berta Candendo López
1111	Rafael Fernandez Fiz
▶ 1144	Oscar Pérez Piñeiro
1155	Secundino Iglesias Ramos

DATOS SUJETO

Código: 1144 Nombre y Apellidos: Oscar Pérez Piñeiro

Fecha Nacimiento: 19/04/89 Dirección: c/Xavier Prado Lameiro nº1,3ªA.Orense

PRUEBAS BIEN REALIZADAS

- Razonamiento
- Psicomotricidad
- Vocabulario
- Percepción y Orientación Temporal

PRUEBAS MAL REALIZADAS

- Atención
- Lenguaje
- Percepción y Coordinación Visomotriz

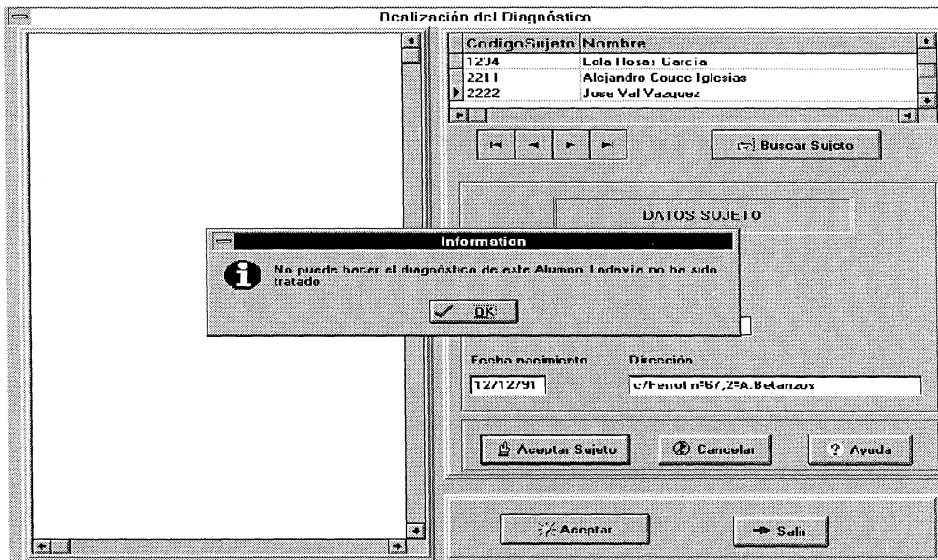
Salir

Pantalla nº14. Muestra de resultados.

15. PANTALLA DE REALIZAR DIAGNÓSTICO

Para acceder a esta pantalla es necesario que el alumno haya realizado todas las pruebas y que se haya entrevistado a sus padres/tutores legalmente. De lo contrario el acceso no está permitido.

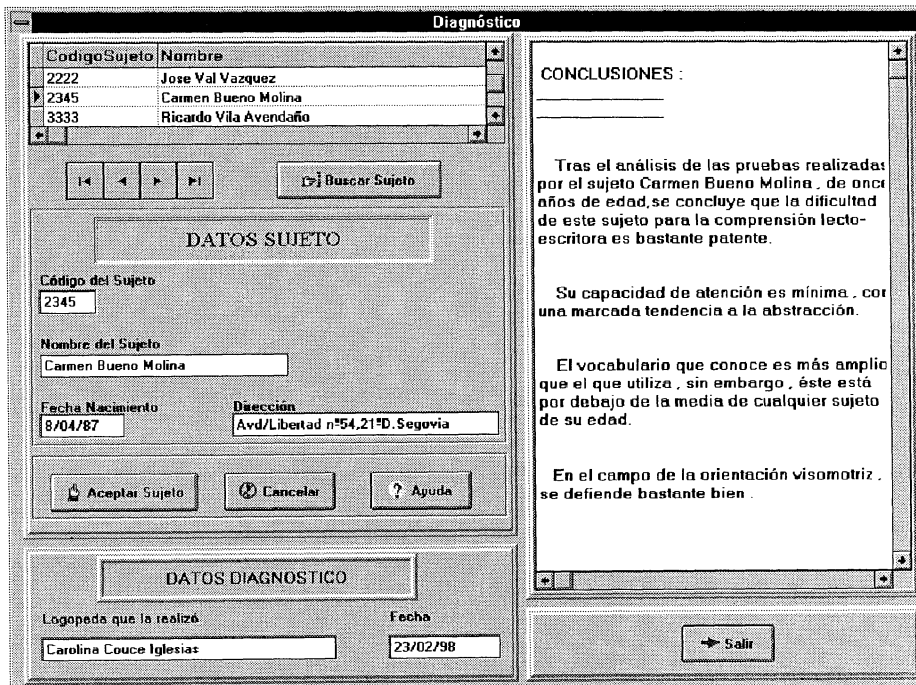
En la figura se muestra cómo se controla el acceso a esta opción.



Pantalla nº 15. Realización del diagnóstico.

16. PANTALLA DE MOSTRAR DIAGNÓSTICO

En esta pantalla podremos examinar los diagnósticos ya realizados.



Pantalla nº 16. Conclusiones.

La forma de proceder en ella es similar a las otras pantalla ‘Mostrar...’.Primero se buscará el alumno, y si existe diagnóstico su diagnóstico, aparecerá en el panel de la derecha..

En esta segunda parte queremos exponer las diferentes pantallas de nuestro programa que son realmente el manual de aplicación de las pruebas diagnósticas.

La ventajas de este programa son:

- La posibilidad de crear tareas, por parte del experto, que sirvan para recoger datos significativos de los sujetos al que lo aplicamos.
- Registra los resultados de las pruebas que ha realizado el sujeto.
- Por medio de un código que identifica al logopeda y al alumno se consigue la confidencialidad de los resultados obtenidos.
- Permite dar un diagnóstico al considerar las pruebas que acierta o falla y los datos que proporcionan los padres.

La parte de las actividades del alumno, ya no las exponemos, por considerar que quedan explicadas en la primera parte de esta comunicación.

BIBLIOGRAFÍA

Charte, F. (1996). *Programación con Delphi*. Madrid: Anaya.

Charte, F. (1997). *Programación avanzada con Delphi 2.0*. Madrid: Anaya.

García Mediavilla, L. (1990). *Dislexia: diagnóstico, recuperación y prevención*. Madrid: UNED.

Iglesias Cortizas, M.J. (1995). “Problemas del lenguaje: la dislexia”. *Revista Crítica*, nº 827-Julio Agosto. Madrid.

LOGSE, 1/1990 3 de octubre.