

Bits de inteligencia.

**Aplicación para mostrar bits
y programas de inteligencia**

Guía de uso

Disanedu:

**Diego Guerrero
Santiago Ortiz**

BITS DE INTELIGENCIA. Aplicación para mostrar bits y programas de inteligencia es de fácil utilización y es totalmente abierta porque se pueden modificar todas las categorías, su orden, las imágenes y los sonidos para adaptarlos a cualquier necesidad e incluso a cualquier idioma.

Esta aplicación se puede usar desde Internet aunque para un óptimo funcionamiento, aconsejamos descargarla y así no se producirá ningún desfase entre las imágenes y los sonidos.

El proceso es el siguiente:

1. Abrimos la carpeta en la que hemos copiado la aplicación.
2. Hacemos doble clic sobre el fichero [index.html](#) que está en esa carpeta.
3. Aparecerá la siguiente pantalla.

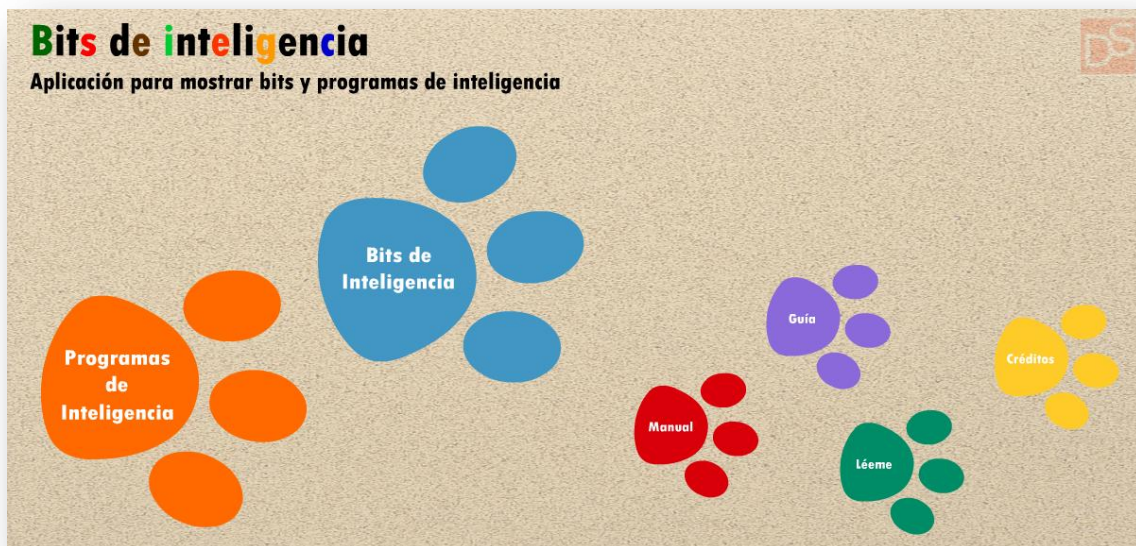


Figura 1. Pantalla principal de la aplicación

Los botones tienen la siguiente función:

- ❏ **Bits de inteligencia.** Nos lleva al espacio dedicado a este tema.
- ❏ **Programas de inteligencia.** Como su nombre indica nos muestra los programas de inteligencia.
- ❏ **Manual.** Aquí encontraremos la fundamentación teórica.
- ❏ **Guía.** Da acceso a una serie de manuales con las instrucciones para usar y modificar el programa.
- ❏ **Léeme.** Muestra un recordatorio de que podrás modificar todo a tu gusto.
- ❏ **Créditos.** Presenta una animación con los nombres de los autores.

Programas de Inteligencia

Una vez que los niños han visualizado una buena colección de bits podemos pasar a la segunda fase del método de Doman: **los programas de inteligencia** que consisten en mostrar los bits a la vez que se añade una pequeña dosis de información sobre él.

En los programas de inteligencia se emplean frases escuetas, con información clara y simple, que se comprende sin esfuerzo. Las frases contienen datos objetivos y relevantes.

Los programas se van presentando de lo más atractivo a los más técnico y de lo más elemental a lo más complejo.

Los programas de inteligencia, al igual que los bits se muestran tres veces al día durante cinco días.



Figura 2. Botón para acceder a los programas de inteligencia

Pulsando sobre el botón **Programas de Inteligencia** (figura 2), llegamos a esta pantalla:



Figura 3. Pantalla para seleccionar el programa que deseamos visualizar

En la parte inferior de la pantalla seleccionamos el programa que deseamos visualizar. Nosotros, a modo de ejemplo, sólo hemos creado los tres primeros.



Figura 4. Pantalla para seleccionar el programa que deseamos visualizar

Pulsamos sobre uno de los programas.



Figura 5. Hacemos clic en el programa que deseamos visualizar

Y llegamos a esta pantalla:

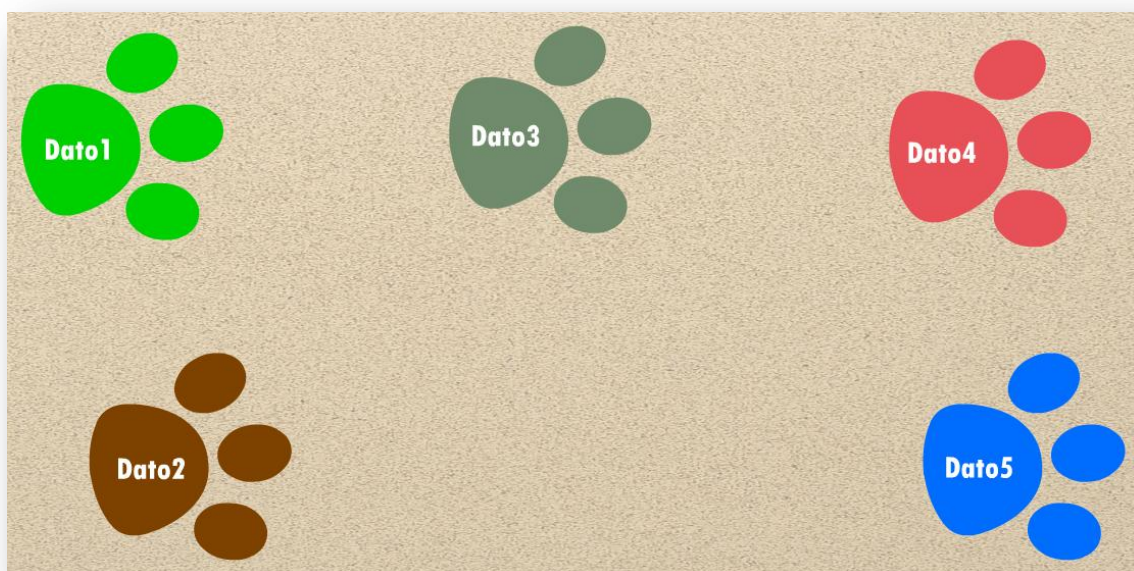


Figura 6. Pantalla para seleccionar el dato que deseamos visualizar

Los bits de inteligencia de las editoriales suelen venir con diez programas pero como es muy difícil mostrarlos todos, nosotros hemos optado por incluir cinco datos, porque consideramos que es preferible dar a conocer dos o tres programas de muchos bits que muchos programas de pocos bits.

Como vemos cada huella contiene tres dedos, estos dedos muestran respectivamente, la primera, la segunda y la tercera sesión del programa de inteligencia.

Nota En la Guía de uso tenemos las fichas de control y seguimiento con los programas que nosotros hemos creado a modo de ejemplo.

Nota Es aconsejable ver esta aplicación a pantalla completa, para ello ejecutaremos: Ver > Pantalla completa o pulsaremos la tecla F11.

Pulsando sobre uno de los tres deditos veremos una pantalla similar a esta:

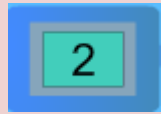


Figura 7. Pantalla para seleccionar la duración

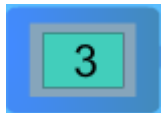
En la pantalla de la figura 7 pulsaremos sobre los botones **1, 2 ó 3** en función de la longitud de la frase y por lo tanto el sonido.



Si las frases tienen una longitud comprendida entre la primera y la segunda línea vertical pulsamos sobre el **1**



Si sobrepasan la segunda línea sin llegar hasta la tercera pulsamos sobre el **2**



Si sobrepasan la tercera línea vertical pulsamos sobre el **3**



En la pantalla de la figura 8 pulsaríamos sobre  porque ninguna de las frases sobrepasa la tercera línea vertical.



Figura 8. Pantalla para seleccionar la duración

Si tenemos una pantalla similar a la de la figura 9 pulsaremos sobre el botón  porque la mayoría de las frases no sobrepasan la tercera línea.

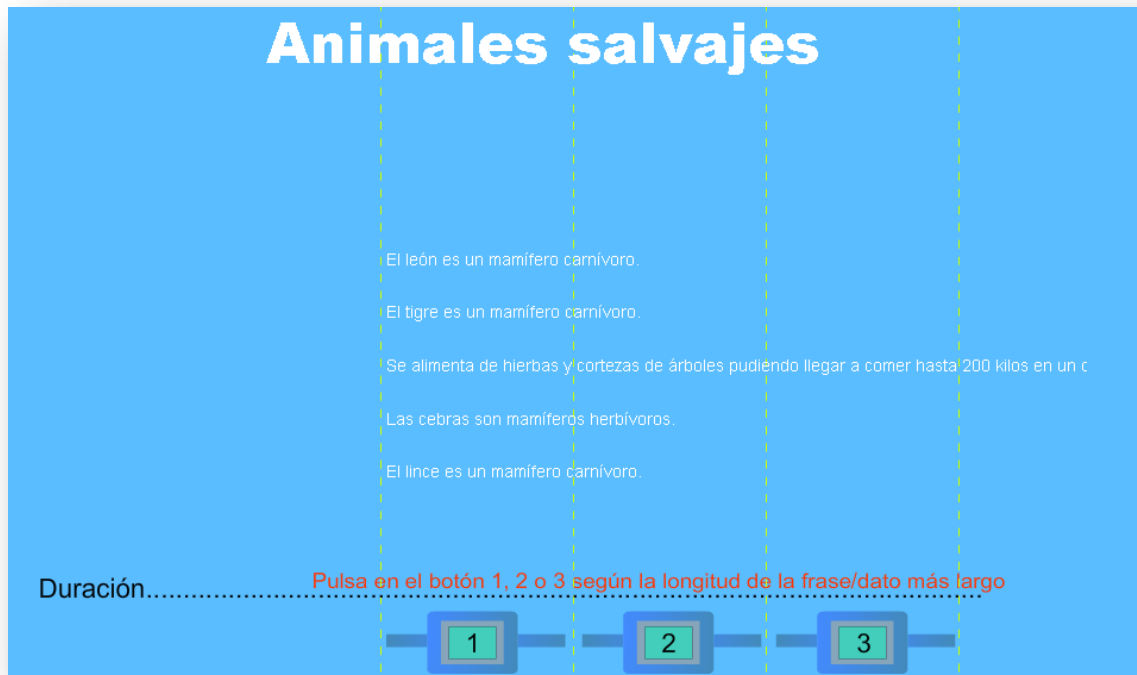


Figura 9. Pantalla para seleccionar la duración

Como el tercer dato es muy largo, cuando se esté reproduciendo llevamos el cursor a la parte derecha de la pantalla y **hacemos clic cuando se transforme en una mano** (figura 10).



Figura 10. Llevar el cursor a la derecha de la pantalla y hacer clic para detener la presentación

La presentación ahora está detenida para reanudarla no hay más que pulsar sobre el botón **Play** que está situado en la esquina inferior derecha de la pantalla (figura 10).

Recuerda Los programas de inteligencia presentan tres veces al día dejando entre sesión y sesión al menos una hora.

Cada programa se visualiza en 15 ocasiones pues lo vemos tres veces al día durante cinco días

Nota Nosotros hemos introducido tres programas de inteligencia a modo de ejemplo pero como se trata de un programa totalmente abierto podremos modificarlo para adaptarlo a nuestros intereses, gustos o necesidades. En la Guía de uso encontraremos las instrucciones necesarias para realizar estas tareas:

- Eliminar, modificar o añadir categorías.
- Modificar el orden de las categorías.
- Cambiar las imágenes y/o los sonidos.
- Introducir otro idioma.

Disanedu.com

Compartiendo conocimiento

Con el fin de seguir mejorando puedes enviarnos propuestas,
sugerencias, aportaciones y críticas a:

diego@disanedu.com

santiago@disanedu.com