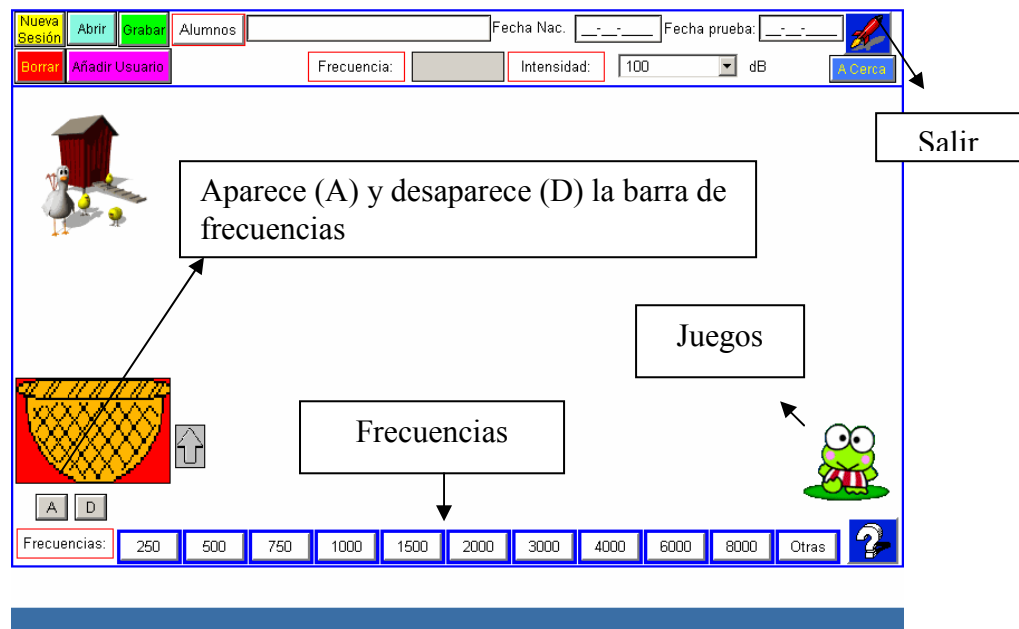


PROGRAMA PARA EL ENTRENAMIENTO AUDITIVO



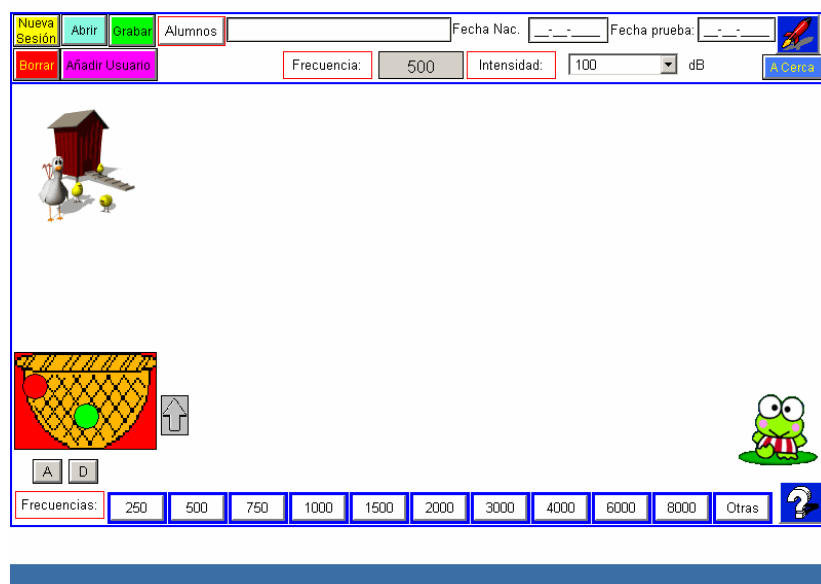
Al entrar en el Programa informático de Entrenamiento Auditivo, ésta es la primera pantalla con la que nos encontramos. Es un programa dirigido a todos aquellos profesionales interesados en conseguir un primer condicionamiento en la práctica de las audiometrías tonales. Está pensado para ser utilizado con niños y niñas de edades tempranas. Dispone de utilidades para grabar las sesiones realizadas y cuenta con un conjunto de juegos interactivos creados por la fundación Arauz (Argentina). Dichos juegos diseñados para fomentar la estimulación auditiva y otras múltiples informaciones se encuentran en la dirección siguiente: www.sinfomed.or.ar/ Agradecemos al Dr. Santiago Luis Arauz su amabilidad por su autorización para contar con ellos en esta aplicación.



Estamos en la parte más importante de la aplicación. Con botones para grabar, nuevo borrar y abrir sesión en la parte superior. Lo primero a realizar es escribir el nombre del usuario y la fecha de la prueba para que luego, si deseamos, podamos grabar la sesión.

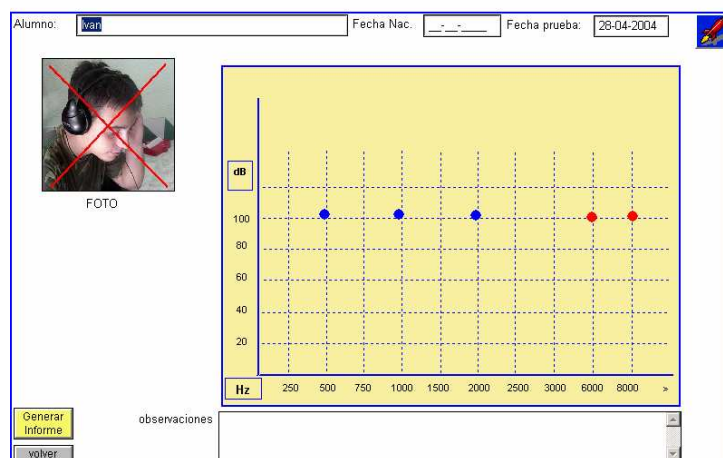
Los tonos puros correspondientes a cada frecuencia se consiguen con el clic del ratón en cada una de ellas. Si queremos que el usuario no vea que hacemos clic con el ratón la hacemos desaparecer con el botón (D) y pulsamos ahora con los números del teclado (Num Lock) siguiendo esta clave: 1 = 250Hz, 2 = 500, 3 = 750...

Una vez grabada una sesión la podemos abrir seleccionando el nombre del usuario deseado

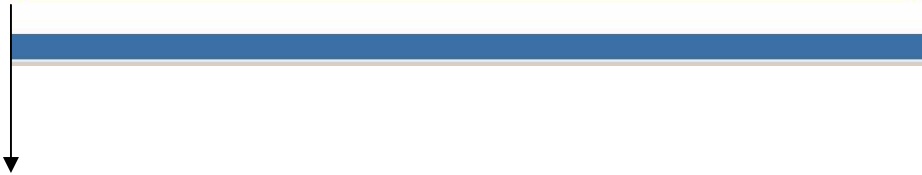
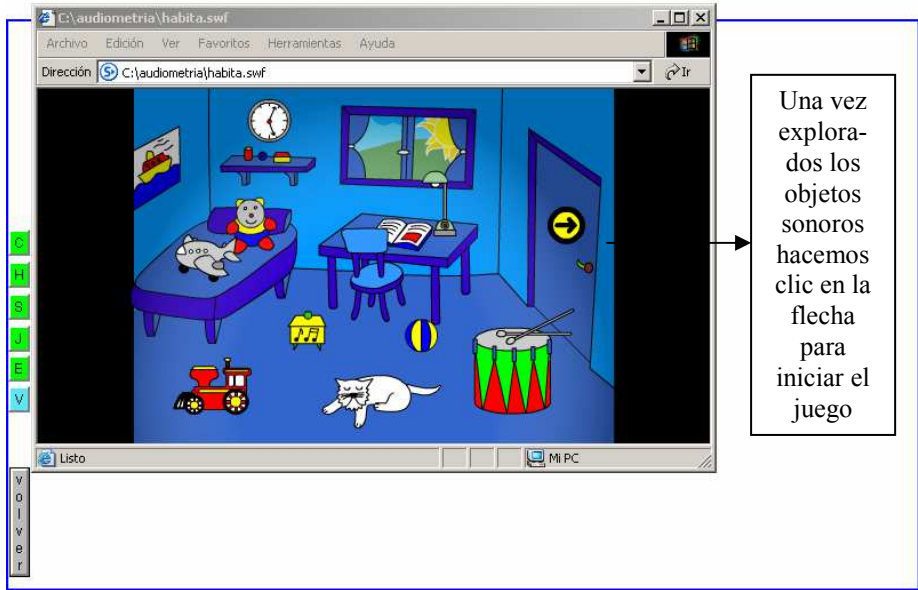


Para los aciertos pulsamos + en el teclado y el signo – para los fallos.

La aplicación permite grabar una sesión previamente guardada tal y como la que recogemos aquí. Los valores en color azul son los aciertos obtenidos y los rojos los fallos. Haciendo clic en el apartado de foto navegaremos por el directorio del ordenador para buscar la foto de nuestro usuario/a y adjuntarla.



Juegos para seleccionar



Desde aquí, volvemos a la aplicación anterior

