

EL CARACOL SERAFÍN



FICHA TÉCNICA

El caracol Serafín es un juego multimedia interactivo dirigido a niñas y niños de más de 3 años de edad (de 3 a 7) accesible a personas con ceguera o discapacidad visual, que puede ser utilizado por todos los niños del aula, vean o no.

Consta de un cuento que puede escucharse de forma completa o por capítulos y de 16 actividades que pueden realizarse de forma seguida o eligiendo las actividades agrupadas de cuatro en cuatro, dentro de cuatro personajes del cuento: el caracol, la gata, el colibrí y la tortuga. Tiene, además, una actividad extra denominada "Ludoteca Braille". Contiene una guía de utilización del programa dirigida a los docentes y familias para ayudarles a obtener el mayor rendimiento posible del programa y de las posibilidades que éste ofrece y un Manual de Usuario.

REQUISITOS:

Multiplataforma. Se puede utilizar con sistemas operativos Windows o Linux.

Lector de CD-ROM.

Pentium III.

512 megas de RAM.

Recomendaciones:

Desactivar el lector de pantalla, JAWS / NVDA, ya que al tratarse de un juego/cuento dirigido al pulsar cualquier tecla, hablan ambos a la vez, cada uno con su voz correspondiente y resulta muy molesto.

No es necesario conocer el teclado, pero sí estar al principio con el niño para darle orientaciones sobre las teclas a utilizar: espacio, flechas, barra espaciadora, control, enter.

Multilingüe: castellano, inglés, catalán, euskera y gallego.

USO

Al arrancar el programa se ofrece el menú principal, donde se pregunta ¿Qué quieres hacer?, con varias posibilidades: “Cuéntame un cuento”, “Quiero jugar”, “Cambio de idioma” y “Salir”.

Se utilizan las teclas “cursor arriba” y “cursor abajo” y seleccionamos con “enter” en los menús. También se puede utilizar el ratón. El programa verbaliza en voz alta todo el contenido de cada una de las pantallas, respetando el ritmo marcado por cada alumno, para que las personas sin visión puedan ser autónomas al seleccionar las opciones de menú, los capítulos del cuento y los juegos. Cada uno de los juegos presenta también sus instrucciones correspondientes en audio y video.

Con la tecla “control” se pueden saltar las instrucciones de cada juego.

Pulsando la tecla F1 y enter, accedemos a un menú rápido con diferentes opciones.

Los juegos están organizados por orden de dificultad.

BIBLIOGRAFÍA, MANUALES, RECURSOS Y ENLACES DE INTERÉS

- Este cuento se puede [obtener gratuitamente](http://educacion.once.es/caracol.html) si no se dispone del CD en la página de Educación de la ONCE:
<http://educacion.once.es/caracol.html>
- Manual de utilización del juego dentro del CD.