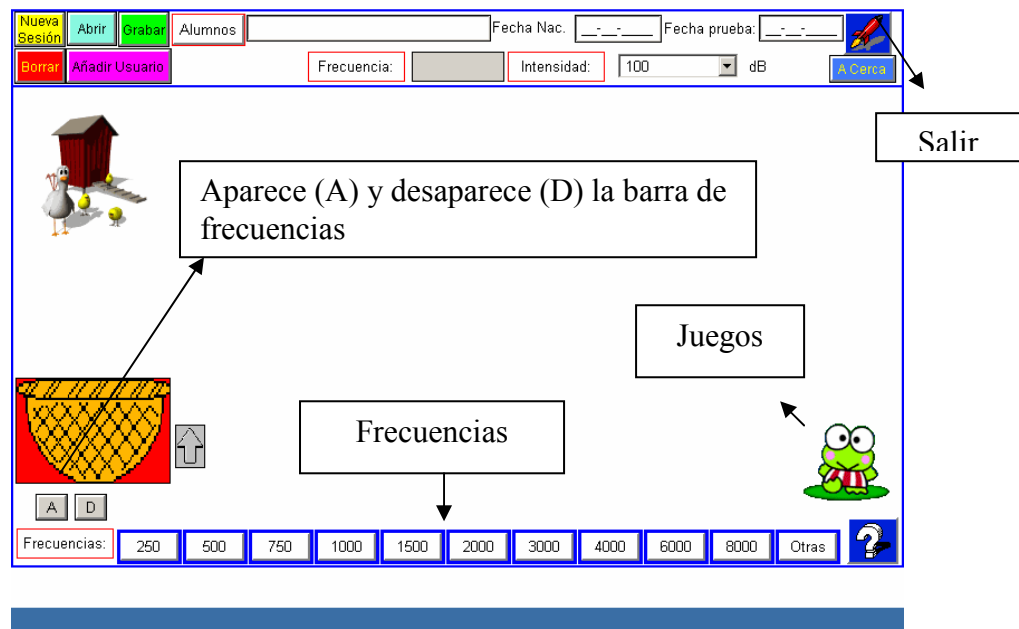


PROGRAMA PARA EL ENTRENAMIENTO AUDITIVO



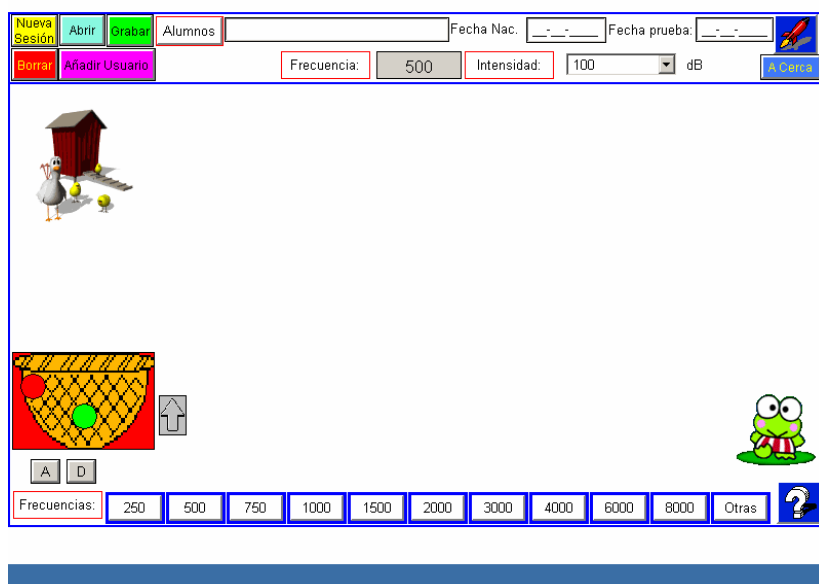
Al entrar en el Programa informático de Entrenamiento Auditivo, ésta es la primera pantalla con la que nos encontramos. Es un programa dirigido a todos aquellos profesionales interesados en conseguir un primer condicionamiento en la práctica de las audiometrías tonales. Está pensado para ser utilizado 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.

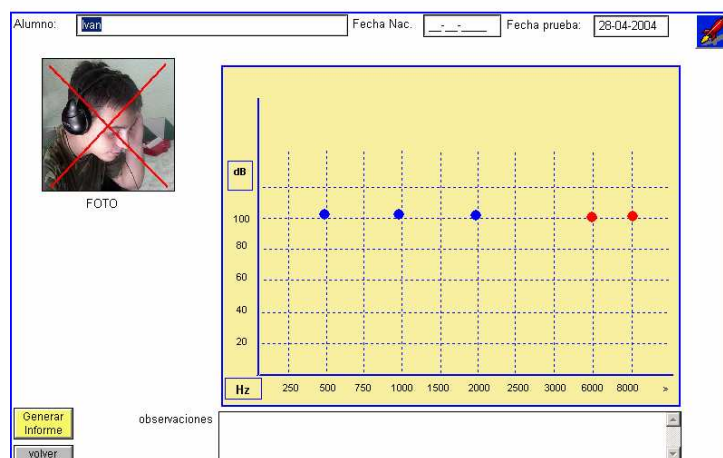
Los tonos puros correspondientes a cada frecuencia se consiguen con el clic del ratón en cada una de ellas. Si queremos que el usuario no vea que hacemos clic con el ratón la hacemos desaparecer con el botón (D) y pulsamos ahora con los números del teclado (Num Lock) siguiendo esta clave: 1 = 250Hz,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



Si generamos un informe de la sesión, nos encontraremos con esta información:

INFORME SOBRE LA SESIÓN DE ENTRENAMIENTO

Nombre del Alumno/a: Ivan Nacimiento: - - Prueba: 28-04-2004

Resultados:

FRECUENCIAS-->

Intensidad	250	500	750	1000	1500	2000	2500	3000	6000	8000	>
100dB		+		+		+			-	-	
80dB											
60dB											
40dB											
20dB											

+ : Oye - : No oye (o falla) Vacío: no realizada

Observaciones:

¿Qué intensidad sonora podemos utilizar en cada una de las frecuencias? Puesto que este programa está destinado tan solo al entrenamiento para poder posteriormente realizar audiometrías tonales y no puede replicar las funciones de un audiómetro, hemos de señalar lo siguiente:

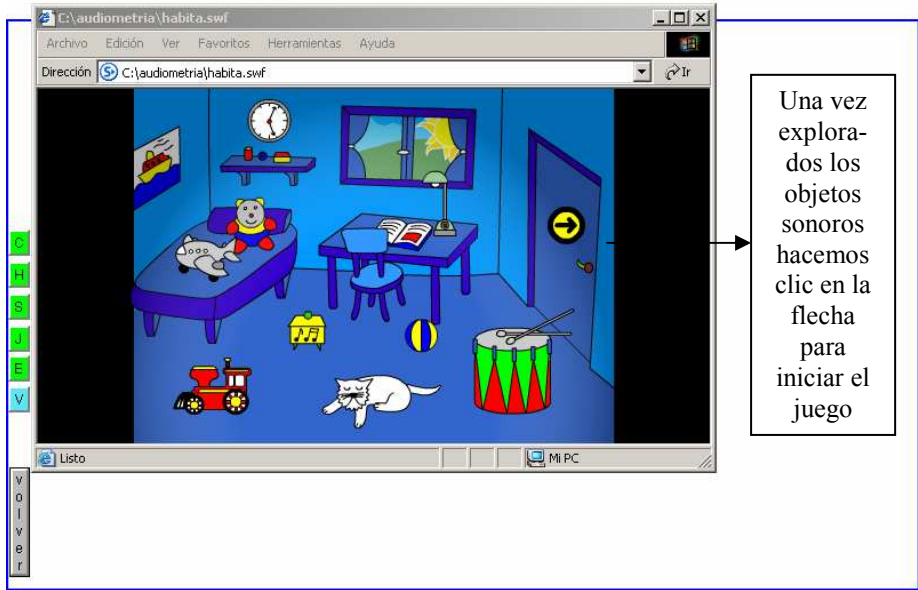
Los valores indicados en el programa de 100 dB no se corresponden con dicha intensidad de forma objetiva ya la el nivel de intensidad sonora lo controlaremos desde los altavoces de nuestro ordenador. Por ello, aconsejamos que en el programa seleccionemos este valor de 100 y luego regulemos nuestros altavoces para que los usuarios perciban con claridad los estímulos de cada frecuencia.

A partir de ahí y con entrenamiento podemos atenuar desde el programa la intensidad seleccionando los valores numéricos de 80, 60, 40 y 20 dB respectivamente...

Para conocer objetivamente la intensidad sonora que estamos manejando deberíamos medirla con un sonómetro en los altavoces. Indicamos, de nuevo, que está aplicación no pretende realizar audiometrías objetivas sino solo entrenar a los usuarios para que éstas puedan ser realizadas lo antes posible.

Si el entrenamiento no va bien o ha ido muy bien ahora es el momento de cambiar. Y para ello disponemos de los juegos interactivos realizados por SINFOMED. Aquí mostramos el relativo a la habitación en el que tras explorar los objetos sonoros los tendremos que clasificar de acuerdo a un determinado valor. Tendremos que explorarlo junto al juego de la cocina, el del jardín y el salón...

Juegos para seleccionar



Desde aquí, volvemos a la aplicación anterior

