

LOS PROGRAMAS DE LA ESCOLA DE PATOLOGÍA DEL LLENGUATGE: PTAM, EXLER Y COFRE

Consuelo Belloch Ortí
Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia



El Laboratorio de Informática de la Escola de Patología del Llenguatge, vinculada al Servicio de Neurología del Hospital de Santa Creu i Santa Pau de Barcelona, lleva a cabo investigaciones en el campo de la intervención logopédica, desarrollando aplicaciones informáticas que puedan servir de apoyo a este proceso. Se puede contactar con ellos a

través de la página web: www.cbi.es/epl/c/index.html

Antes de comenzar a utilizar cualquiera de los programas de la Escola de Patologia del Llenguatge es conveniente configurar la pantalla a 640x480 pixels de resolución, con el fin de poder visualizar las diferentes pantallas correctamente.

La EPL ha desarrollado diferentes programas: PTAM, EXLER y COFRE que están siendo utilizados en la intervención logopédica, y son especialmente indicados en los trastornos del lenguaje oral y escrito. La EPL dispone de versiones de estos programas tanto en lengua castellana como en catalán.

	Exler Módulos (Castellano)
	PTAM Módulo 1 (Asociaciones)
	PTAM Módulo 1 (Auditivo)
	PTAM Módulo 1 (Auditivo-Escrito)
	PTAM Módulo 1 (Auditivo-Dibujo)
	PTAM Módulo 1 (Dibujo)
	PTAM Módulo 1 (Dibujo-Auditivo)
	PTAM Módulo 1 (Dibujo-Escrito)
	PTAM Módulo 1 (Escrito-Auditivo)
	PTAM Módulo 1 (Escrito-Dibujo)
	Cofre (Castellano)

La instalación de los diferentes programas permite que podamos acceder a ellos a través del menú inicio en el que se nos presentarán los diferentes programas Exler, Cofre y los distintos módulos del programa PTAM

Al cargar cualquiera de los programas o módulos, se presentará la imagen utilizada como logotipo del programa en la que se presenta el Hospital de Santa Creu y Sant Pau de Barcelona y un pequeño menú, con al menos tres opciones:

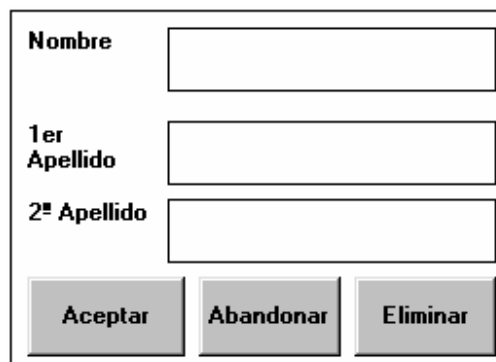
- **Configuración.** Nos permite seleccionar las opciones de configuración del programa (tipo de letra, tamaño, número de elementos, etc.)
- **Administración.** A través de esta opción podemos dar de alta a los pacientes o usuarios y realizar un seguimiento de los ejercicios que han realizado.
- **Salir.** Para abandonar el programa.

➤ ADMINISTRACIÓN DE LOS USUARIOS

La opción de Administración es semejante en los diferentes programas de la EPL, y nos permite acceder a la pantalla que contiene los menús con los que podremos acceder a las diferentes opciones de la base de datos de los usuarios.

✓ Dar de alta a un usuario

Es necesario dar de alta a los nuevos usuarios creando de este modo el archivo personal del usuario en el que se almacenarán los resultados alcanzados en las actividades. Para dar de alta a un usuario en la base de datos de los programas EPL, y poder de este modo realizar un seguimiento de las actividades que realiza con los diferentes



Formulario para dar de alta a un usuario. El formulario está dividido en tres secciones: 'Nombre', '1er Apellido' y '2º Apellido', cada una con un campo de entrada de texto. Debajo de estos campos hay tres botones: 'Aceptar', 'Abandonar' y 'Eliminar'.

programas deberemos seleccionar del menú "Usuarios" la opción "Altas", incluyendo en la ficha que se presenta la información del nuevo usuario: nombre y apellidos.

✓ Modificar los datos de un usuario

El sistema es similar al anterior, desde el menú "Usuarios" accedemos a "Modificar datos", a continuación seleccionamos, mediante una doble pulsación el

nombre del usuario del que deseamos modificar la información. Se nos presentará el cuadro que contiene sus datos personales para que podamos modificarlos. También podemos dar de **baja** al usuario pulsando directamente sobre el botón "Eliminar", lo que borrará todos los archivos que contengan información de este usuario.

✓ Visualizar los resultados globales de las actividades

Si se desea visualizar en pantalla la información relativa a los resultados alcanzados por un determinado usuario en uno o todas las actividades o ejercicios deberemos:

1. Desplegar el menú "Global" y seleccionar "Usuario", posteriormente realizar una doble pulsación sobre el nombre del usuario.
2. Se desplegará la opción "Tipo de ejercicio", del menú "Global", sobre la que deberemos pulsar, seleccionando a continuación un ejercicio concreto o todos los ejercicios, en función de la información que deseemos visualizar.
3. Seleccionar la opción "Ejecutar" del menú Global. De este modo se visualizará un pequeño cuadro en donde se presentará la información solicitada.

ANY	M	D	EXERCICI	B	M	TM	Tm	Tp
2002	05	07	taula.ces	04	01	001.67	002.96	000.39
2002	05	07	taula.ces	05	00	001.55	002.48	001.21
2002	05	07	taula.ces	04	01	001.70	005.27	000.61

Se nos presenta información relativa a la fecha en que se realizó el ejercicio (año, mes y día), y el número de respuestas correctas (B) e incorrectas (M), así como el tiempo promedio (TM), el tiempo máximo (Tm) y el tiempo

mínimo (Tp) de las diferentes respuestas al ejercicio.

✓ Visualizar en detalle los resultados de las actividades

Después de realizar los pasos que nos permiten la visualización de los resultados globales de las actividades, podemos seleccionar un determinado ejercicio

para ver detalladamente las respuestas dadas por el usuario. Una vez seleccionado el ejercicio, comprobaremos que se activa el menú "Detalle", desde el que podemos "Seleccionar" si deseamos ver todas las respuestas dadas por el usuario "Todos", sólo los que han sido correctamente respondidos "Bien", o únicamente aquellos en los que el usuario ha cometido algún error "Mal".

El programa mostrará un cuadro con la información solicitada.

ANY M D EXERCICI B M TM Tm Tp	TAULA.DEN
2002 05 07 taula.den 02 03 005.48 008.08 002.80	tenedor -mtenedor- 5.32 vaso -baaavaso- 8.08 cuchillo -cuchiynllo- 7.14 2 respuestas correctas 3 errores 5.48promedio 8.08 Tiempo máximo 2.80 Tiempo mínimo

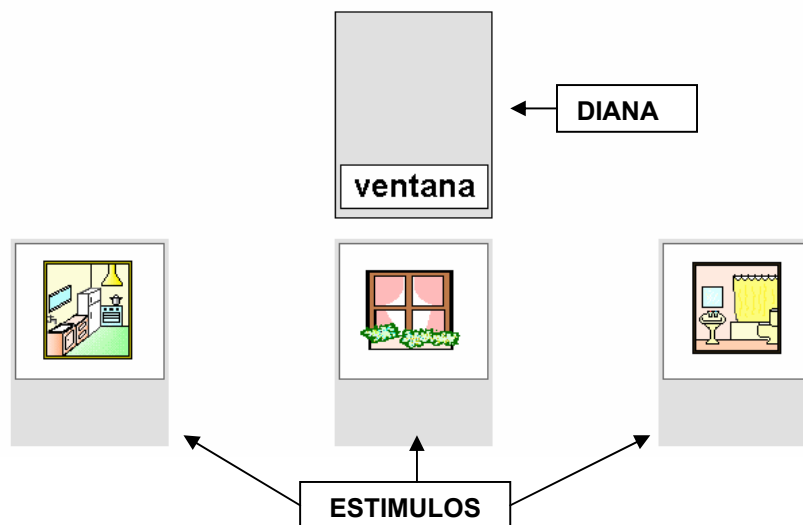
En este ejemplo se presenta con detalle las respuestas incorrectas a un ejercicio de Denominación de "Exler", mostrándo lo que el usuario a respondido y las correcciones que ha realizado en el proceso.

Estas son las posibilidades que brindan los programas de la EPL en relación con la administración de los usuarios, es necesario mencionar que las informaciones a las que puede acceder el logopeda para realizar el seguimiento y evaluación de sus pacientes son interesantes, especialmente la opción de "Detalle", dado que el análisis de las respuestas, especialmente los errores cometidos, son de gran importancia para evaluar los progresos y dirigir los procesos de intervención.

PTAM

El programa PTAM consta de un conjunto de módulos independientes cuyo objetivo es el desarrollo y entrenamiento de funciones las funciones cognitivas básicas: atención, memoria, percepción y comprensión.

La estructura general de los ejercicios se basa en la presentación de una "diana" en la zona central superior de la pantalla, que hace las funciones de elemento objetivo en el ejercicio, junto a la presentación de varios "estímulos" en la zona inferior de la pantalla entre los cuales el usuario deberá señalar el que se corresponde con la diana presentada.



Tanto la diana como los estímulos del ejercicio se presentan en diferentes códigos (auditivo, imagen y texto), lo que da lugar a los diferentes módulos del programa.

La variedad y complejidad de los diferentes tipos de ejercicios, así como la función cognitiva que ejercitan prioritariamente, viene determinada por diferentes variables:

- a) El código o códigos de presentación de la diana y los estímulos (imagen, sonido, texto).
- b) La modalidad de presentación de la diana (fugaz o permanente*).
- c) El número de estímulos: 3 ó 5
- d) La modalidad de presentación de los estímulos: fugaces o permanentes.
- e) El método de presentación de los estímulos: global o secuencial.
- f) La velocidad en la sucesión de la presentación de los estímulos cuando son secuenciales.

➤ FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA PTAM

Como hemos comentado anteriormente, el programa PTAM dispone de diferentes módulos independientes, por lo que para comenzar a trabajar con el mismo deberemos seleccionar previamente el módulo que deseamos. La denominación de los módulos viene determinada por el código utilizado en la diana, primera parte del nombre el módulo, y el utilizado en los estímulos, segunda parte del nombre del módulo. Así, tenemos:

Módulo	Diana	Estímulos
✓ ASSOCIA	<u>Multisensorial</u>	<u>Multisensorial</u>
✓ AUDITIU	Sonido	Sonido
✓ VISUAL	Imagen	Imagen
✓ AUD-DIB	Sonido	Imagen
✓ DIB-AUD	Imagen	Sonido
✓ AUD-ESC	Sonido	Texto
✓ ESC-AUD	Texto	Sonido
✓ ESC-DIB	Texto	Imagen
✓ DIB-ESC	Imagen	Texto

Una vez seleccionado el módulo de trabajo, se presentará la pantalla inicial del programa desde ella podremos indicar la configuración del tipo y tamaño de letra más adecuada para el usuario concreto que va a utilizarlo.

Para comenzar a realizar los ejercicios deberemos pulsar sobre la imagen que se presenta en la pantalla inicial. Posteriormente, se selecciona el nombre del usuario que va a utilizarlo, de este modo todas los resultados de sus actividades se grabarán en el archivo del usuario y se podrá realizar una valoración y seguimiento de las mismas.

A continuación, PTAM nos pedirá que seleccionemos el ejercicio o "**Conjunto Temático**" sobre el que se extraerá el vocabulario a trabajar. El módulo 1 del PTAM trabaja cinco campos semánticos que conforman 12 conjuntos temáticos, cada uno de los cuales incluye un vocabulario básico.

Baño 1	Baño 2	Cocina 1	Cocina 2	Jardín	Casa
Bañera	Alfombra	Basura	Aceitera	Acera	Balcón
Bidé	Báscula	Calentador	Botella	Árbol	Baño
Ducha	Brocha	Cucharón	Cafetera	Árboles	Casa
Espejo	Cepillo	Escoba	Colador	Camino	Cocina
Grifo	Cortina	Fogones	Garrafa	Farol	Comedor
Lavabo	Esponja	Frutero	Jarra	Flor	Habitación
Papel higiénico	Espuma	Horno	Olla	Hoja	Puerta
Toalla	Peine	Nevera	Plato	Maceta	Tejado
Water	Secador	Recogedor	Porrón	Planta	Terrado
	Taburete	Tijeras	Vaso		Ventana

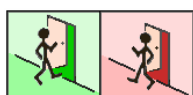
Muebles	Granja 1	Granja 2	Niños 1	Niños 2	Niños 3
Armario	Carro	Araña	Bicicleta	Bolos	Bolígrafo
Cama	Cerdo	Caballo	Camión	Coche	Cartera
Cortina	Cubo	Cabra	Globo	Columpio	Goma
Cuadro	Gallina	Caracol	Osito	Muñeca	Lápiz
Estantería	Horca	Conejo	Pelota	Parchis	Libreta
Lámpara	Leña	Gato	Peonza	Patinete	Libro
Mesa	Oveja	Gusano	Tobogán	Tren	Papel
Papelera	Pajar	Pájaro			Pizarra
Puerta	Polluelo	Perro			Sacapuntas

Silla	Vaca	Rana			Tiza
-------	------	------	--	--	------

Después de seleccionar el conjunto temático, PTAM nos mostrará un listado con los ejercicios que pueden realizarse en el módulo elegido, dado que los tipos de ejercicios varían adaptándose al módulo, esto es, a las posibilidades que brinda el código utilizado en la diana y los estímulos.

Ejercicio	Modalidad de presentación		Objetivo
	Diana	Estímulos	
Comprensión oral Comprensión escrita	Permanente	Presentación global Permanentes	Comprensión oral Comprensión escrita
Emparejamiento de imágenes iguales	Permanente	Presentación global Permanentes	Percepción visual
Identificar un elemento con rapidez*	Permanente	Presentación secuencial Fugaces	Rapidez perceptiva
Identificar un elemento con rapidez	Fugaz	Presentación secuencial Fugaces	Memoria y rapidez perceptiva.
Recordar una secuencia auditiva e identificar un elemento*	Permanente	Presentación secuencial de estímulos auditivos	Memoria auditiva
Recordar una secuencia auditiva e identificar un elemento	Fugaz	Presentación secuencial de estímulos auditivos	Memoria auditiva y visual
Recordar un elemento e identificarlo	Fugaz	Presentación global Permanentes	Memoria visual
Recordar el lugar de un elemento en el grupo*	Permanente	Presentación global Fugaces	Memoria viso-espacial Rapidez perceptiva
Recordar el lugar de un elemento en el grupo	Fugaz	Presentación global Fugaces	Memoria y Rapidez perceptiva
Recordar el lugar de un elemento en una secuencia	Fugaz	Presentación secuencial Fugaz	Memoria y Rapidez perceptiva
Recordar todos los elementos de una secuencia	Permanente	Presentación secuencial Fugaz	Atención y Memoria

Organizar una secuencia e identificar un elemento*	Permanente	Presentación secuencial Fugaz	Organización espacio- temporal
Organizar una secuencia e identificar un elemento	Fugaz	Presentación secuencial Fugaz	Organización espacio- temporal y memoria

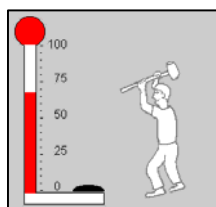


A continuación se presentará una pantalla que nos permite decidir si deseamos comenzar (puerta verde) o volver a la pantalla anterior (puerta roja).

Asimismo, Todos los ejercicios nos ofrecen los botones que permiten modificar la velocidad en la presentación de los estímulos, repetir la presentación del ejercicio o salir del mismo.



Al finalizar un ejercicio, PTAM muestra los resultados alcanzados mediante una animación que representa el nivel de éxito alcanzado.





El programa Excel de la EPL tiene como objetivo principal el desarrollo del léxico estando especialmente dirigido a los niños con trastornos del lenguaje. Las diferentes actividades que pueden realizarse con el programa permiten:

- Desarrollar y ampliar el vocabulario básico del niño.
- Estimular la discriminación auditiva y la comprensión oral.
- Desarrollar la capacidad de categorización y conocimiento de diferentes campos semánticos.
- Aprendizaje inicial del lenguaje escrito.

Para ello Exler dispone de dos módulos que trabajan diferentes campos semánticos. El módulo 1, utiliza una base de 115 palabras agrupadas en cinco conjuntos temáticos: La masia, la casa, la cocina, los niños y el baño. Mientras que el Modulo 2, compuesto por 112 palabras permite trabajar dos conjuntos temáticos: el pescador y el pueblo pescador. Cada uno de los conjuntos temáticos dispone de cinco tipos de ejercicios: Exploración del nombre, Comprensión verbal, Comprensión escrita, Dictado y Denominación escrita.

En el "III Seminario Europeo sobre Comunicación y Discapacidad", celebrado en Valencia en 1994, la EPL presentó unos estudios realizados en aquel momento sobre la implantación de este programa en centros de educativos de Cataluña y la Comunidad Valenciana. Los resultados obtenidos mostraron que:

- El programa es utilizado para atender problemas de lenguaje de características diversas, dependiendo de la naturaleza del centro y de las características de los usuarios que a él asisten.

Afasias	20,0%	Autismo	2,5%
Síndrome de Down	15,0%	Comprensión escrita	2,5%
Disfasias	12,5%	Comprensión lectora	2,5%
Disartrias	10,0%	Deficiencia mental	2,5%
Inmersión lingüística	8,0%	Discriminación auditiva	2,5%
Parálisis cerebral	7,5%	Lectoescritura	2,5%
Sorderas/Hipoacusias	7,0%	Memoria auditiva	2,5%

- La finalidad del uso del programa es también diversa:

Trastornos lenguaje	36%	Diagnóstico logopédico	7%
Lectoescritura	24%	Trastornos de la voz	5%
Trastornos del habla	17%	Atención en la infancia	2%
Aprendizaje 2ª lengua	7%	Problemas relacionales	2%

- El programa se aplica tanto a niños como a adultos, observándose una mayor aceptación y más entusiasmo por los usuarios de menor edad.

3-5 años	6-10 años	11-16 años	Adultos
93	30	46	9

- El grado de aceptación de los programas es, en general alto, por parte de los usuarios.

Muy alto	12%
Alto	69%
Mediano	13%
Bajo	6%

- Siendo también percibido como satisfactorio por los profesionales.

Un instrumento de trabajo muy importante	6%
Un instrumento importante pero complementario	62%
Solo un instrumento complementario	34%

En conclusión, podemos decir, que los profesionales y usuarios de Excel están satisfechos con la utilización del mismo, como una herramienta complementaria en la intervención en trastornos del lenguaje.

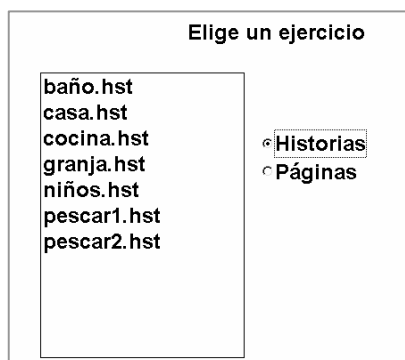
➤ FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA EXLER

El funcionamiento del programa Excel es similar al de los diferentes módulos del PTAM en relación a los pasos a realizar para configurar el programa, las opciones de administración y seguimiento de los usuarios y el modo de acceder a los diferentes ejercicios.

En relación a la configuración del programa, Excel nos permite seleccionar el tipo de letra (manuscrita o imprenta) y el número de palabras que se utilizarán en los ejercicios como vocabulario básico.

El acceso a los ejercicios, nos permite seleccionar el nombre del usuario y el ejercicio concreto a trabajar, indicando el conjunto temático y la modalidad de presentación.

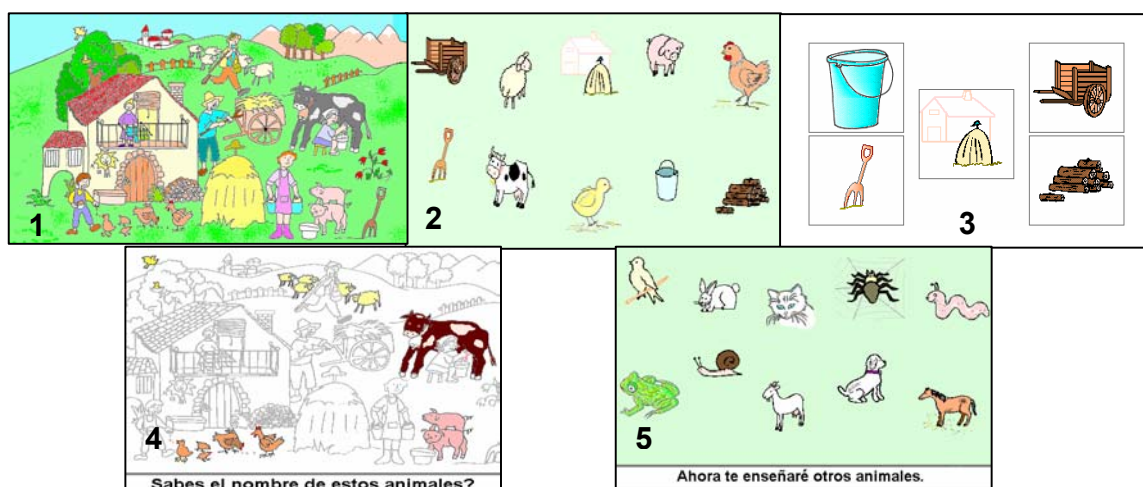
Existen dos modalidades de presentación del vocabulario a trabajar:



1. **Páginas.** Se visualizan en pantalla las imágenes independientes que representan el léxico que se utilizará en las diferentes actividades.
2. **Historias.** Se parte de una escena en donde se visualizan diferentes elementos que representan el vocabulario básico que va a trabajarse.

La estructura de los diferentes conjuntos temáticos o historias es similar:

1. Se inicia con la escena en la que aparecen personajes que realizan diferentes actividades relacionadas con el tema a trabajar.
2. Se presentan el vocabulario básico del conjunto temático.
3. Se presentan los objetos de forma aislada.
4. Se agrupan los conceptos en categorías.
5. Se amplían las categorías con otros elementos.



Desde las diferentes páginas que componen la historia, podemos acceder a los ejercicios de Exler. Al mostrar cada una de las páginas, en la parte inferior de la pantalla se presentan dos iconos:



Permite acceder a los ejercicios



Explorar
Vocabulario



Comprensión
Oral



Comprensión
Escrita



Dictado

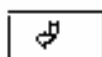


Denominación
Escrita



Accede directamente a la exploración del Vocabulario.

Asimismo, se presenta en la parte inferior de la pantalla una barra con los iconos que permiten pasar a la página siguiente, a la página anterior y cambiar de ejercicio o salir.



Anterior



Cambiar ejercicio
Salir



Posterior

➤ LOS EJERCICIOS DE EXLER



EXPLORAR VOCABULARIO

Permite que el usuario conozca y se familiarice con el vocabulario que se va a utilizar en los otros ejercicios. Para ello presenta en la zona inferior de la pantalla los dibujos que se corresponden con las palabras a trabajar.

Para poder acceder al resto de dibujos, no visibles en la pantalla, deberemos



pulsar sobre el botón que representa una página. Al pulsar sobre cualquiera de

estos dibujos el programa mostrará su ubicación en la página o pantalla, dice su nombre y muestra como se escribe.



COMPRENSIÓN ORAL

Para ejercitar la comprensión oral del sujeto, Exler utiliza este ejercicio en el que se escucha el nombre de los diferentes términos del vocabulario que se están trabajando y el usuario debe señalar en la pantalla la ubicación del objeto o imagen que los representa. Para la realización del ejercicio Exler ofrece la posibilidad de volver a escuchar el término, para ello basta con pulsar sobre el botón  que representa un altavoz.

Exler da tres posibilidades para señalar correctamente el objeto que representa la palabra escuchada, si el usuario no acierta, después del tercer intento pasará a la palabra siguiente.

Cuando el sujeto señala correctamente la palabra escuchada el programa presentará la imagen de una cara sonriente junto a una verbalización de felicitación, mientras que si comete un error el programa muestra la cara enfadada y una verbalización en la que se le anima a seguir intentándolo.



COMPRENSIÓN ESCRITA

El ordenador presenta una palabra escrita y el usuario debe señalar el objeto correspondiente con el ratón. Este proceso se repetirá para todas las palabras que compongan el vocabulario del ejercicio. Como en la actividad anterior, el usuario dispone de la ayuda del altavoz que le permitirá escuchar la palabra escrita. En esta actividad no existe un límite de intentos, pudiendo el usuario realizar tantos intentos como necesite para resolver la actividad correctamente.

El feedback presentado por el programa a lo largo de la actividad es igual al presentado en la actividad anterior.



DICTADO

El usuario debe escribir mediante el teclado la palabra que diga el ordenador, pulsando al finalizar la tecla de retroceso. El programa Exler responde de forma diversa cuando el usuario comete un error en la escritura de la palabra. Así:

- Exler considerará letras "iguales" a las vocales acentuadas y sin acento, de forma que si el usuario escribe una vocal sin acentuar cuando debería ir acentuada, el ordenador escribe en la pantalla la vocal acentuada.
- En relación a la ortografía arbitraria, Exler declara como "equivalentes" letras como "b/v" y "g/j". Cuando el usuario teclea la letra incorrecta, el programa presenta la letra correcta a fin de que el usuario la teclee.
- Si el usuario en el proceso de escribir la palabra, teclea una letra incorrecta, no declarada igual o equivalente, esta no se visualizará en la pantalla.

Todos estos tipos de errores, aunque no sean visualizados en la pantalla en donde siempre se presentará la palabra escrita correctamente, serán almacenados en el archivo del usuario para que posteriormente pueda ser analizada por el logopeda con el fin de conocer la tipología de los errores cometidos y la estrategia que ha utilizado el usuario en el proceso de escritura.

Como en las actividades anteriores el programa ofrece ayuda al usuario, en este tipo de actividades la ayuda puede consistir en:



Escuchar nuevamente la palabra



Señalar el objeto que la representa



Visualizar el texto un corto espacio de tiempo

Esta actividad utiliza las mismas estrategias de motivación y feedback que el resto de las actividades de Exler.



DENOMINACIÓN ESCRITA

El ordenador señalará un objeto de la pantalla y el usuario deberá escribir el nombre del mismo. Para la realización del ejercicio el usuario cuenta con dos tipos de ayuda: escuchar la palabra señalada y visualizar durante un instante la escritura de la palabra. En relación al procedimiento del tratamiento de errores en la escritura es semejante al utilizado en la actividad de dictado.



Este programa tiene por finalidad la comprensión oral y/o escrita de frases con estructuras sintácticas simples (sujeto - verbo - complemento). El programa está subdividido en diferentes módulos -ejercicios- que permiten trabajar diferentes estructuras sintácticas simples. En cada uno de estos ejercicios se ofrecen tres modalidades de trabajo: comprensión oral; lectura y, comprensión oral y lectura.

En relación al funcionamiento general del programa es semejante al Exler y Ptam (configuración, administración, entrada a los ejercicios), diferenciándose únicamente en la posibilidad de seleccionar la opción "Auto-scan", dirigida a facilitar el trabajo de las personas con un trastorno motor grave que les dificulte la interacción con el ordenador. Si se activa "Auto-scan" el ordenador realizará un proceso de escaneado o barrido por las tres respuestas posibles de cada actividad, de modo que el usuario seleccionará la respuesta correcta pulsando sobre una tecla cuando está esta resaltada por el proceso de escaneado.

➤ **FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA COFRE**

Como en el resto de programas de la EPL en primer lugar se seleccionará el nombre del usuario, para que sus respuestas puedan ser registradas, posteriormente elegirá el ejercicio que desea realizar.

Los ejercicios pueden ser agrupados atendiendo a la estructura básica que utilizan y al objetivo de los mismos, se presentan mediante un código que deberemos conocer para poder acceder a las actividades que trabajen las estructuras sintácticas que pretendemos ejercitar.

GRUPO	SUBGRUPO	EJERCICIO	DESCRIPCIÓN
1a	Verbo ser / haber forma impersonal + Sintagma nominal		
	1a1	Trabajo léxico (objetos)	
		1a1e	Es/Son + sintagma nominal (singular/plural)
		1a1h	Hay + sintagma nominal (singular/plural)
		1a1eh	Es/Son/Hay + sintagma nominal (singular/plural)
	1a2	Trabajo léxico (categorías)	
		1a2e	Es/Son + sintagma nominal (singular/plural)
		1a2h	Hay + sintagma nominal (singular/plural)
		1a2eh	Es/Son/Hay + sintagma nominal (singular/plural)
1b	Sujeto (elíptico o no) + verbo		
	1b1	Trabajo léxico (significado del verbo)	
		1b1p	Verbo en presente
		1b1ps	Verbo en pasado
		1b1f	Verbo en futuro
	1b2	Comprensión del pronombre	
		1b21	Pronombre singular
		1b2b	Pronombre plural
	1b3	Comprensión del tiempo verbal	
		1b31	Verbo en singular
		1b32	Verbo en plural
	1b4	Concordancia sujeto / verbo	
		1b4p	Verbo en presente
		1b4ps	Verbo en pasado
		1b4f	Verbo en futuro
1bvc	Sujeto elíptico + verbo + complemento		
		Trabajo del complemento	
		1bvcp1	Verbo en presente singular
		1bvcp1s	Verbo en pasado singular
		1bvcp1f	Verbo en futuro singular
		1bvcp2	Verbo en presente plural
		1bvcp2s	Verbo en pasado plural
		1bvcp2f	Verbo en futuro plural

A continuación pasaremos a la pantalla que nos permite elegir la actividad a realizar. Desde esta misma pantalla podemos volver a la anterior para seleccionar otro ejercicio o abandonar el programa Cofre.

En todas las actividades se presentará una imagen y tres frases como opciones de respuesta, una correcta y dos distractores. La modalidad de presentación de las frases respuesta dependerá del tipo de actividad. Para seleccionar la frase correcta el usuario deberá realizar una doble pulsación sobre ella. Si la respuesta es correcta Cofre presentará la cara sonriente junto con la felicitación, mientras que si la frase es incorrecta mostrará la cara roja enojada.

Cada actividad utiliza un grupo de presentaciones de imágenes y frases, cuando una de ellas no es respondida correctamente, Cofre la vuelve a presentar antes de finalizar el ejercicio dando al usuario la posibilidad de corregir su error. Al finalizar el ejercicio, Cofre al igual que el resto de los programas de la EPL, presentará una imagen con la que representa el porcentaje de éxito del ejercicio, junto con el número de respuestas correctas e incorrectas.

Para abandonar una actividad que se está realizando podemos utilizar la tecla Escape (Esc), en este caso las Las actividades de Cofre son:



COMPRENSIÓN ORAL.- En la parte superior de la pantalla se presenta la imagen y en la zona ----->>> inferior tres líneas que representan las tres frases que actúan como opciones de respuesta. Al realizar una pulsación sobre la línea escucharemos la frase relacionada con la misma. La selección de la frase correcta se realiza mediante una doble pulsación sobre su línea de referencia.



LECTURA.- Las frases de respuesta se presentan escritas en la zona inferior de la pantalla. El usuario seleccionará la correcta mediante una doble pulsación del ratón.



COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITURA.- Las frases de respuesta se presentan escritas en la zona inferior de la pantalla, si se realiza un clic con el ratón sobre una de ellas, se escuchará la frase. Como en las demás actividades, la selección de la respuesta correcta se realiza mediante una doble pulsación del botón izquierdo del ratón.

Como hemos podido observar, los diferentes programas de la EPL permiten trabajar con personas que presentan trastornos en el lenguaje oral y escrito. La variedad de ejercicios y actividades que pueden llevarse a cabo, junto con la posibilidad que brinda el programa para seleccionar aquellas que se adapten a las necesidades que presenta una determinada persona, permiten que estos programas puedan ser utilizados en la intervención logopédica. Sin embargo, como es bien conocido, ningún programa tecnológico por si mismo resuelve los problemas, es el profesional el que debe conferir a los mismos su utilidad atendiendo a la planificación realizada en el proceso de intervención y a su adecuación para conseguir los objetivos marcados en ella.