

Bits de inteligencia.

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

Así de fácil.

**Personalizar los
programas de inteligencia**

Disanedu:

**Diego Guerrero
Santiago Ortiz**

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.

En **BITS DE INTELIGENCIA. Aplicación para mostrar bits y programas de inteligencia** sólo contiene tres programas a modo de ejemplo pero al tratarse de una herramienta totalmente abierta, nosotros podremos crear nuevos programas de inteligencia para adaptarlos a cualquier necesidad e incluso a cualquier idioma.

Si abrimos la carpeta en la que hemos colocado la aplicación veremos su contenido:

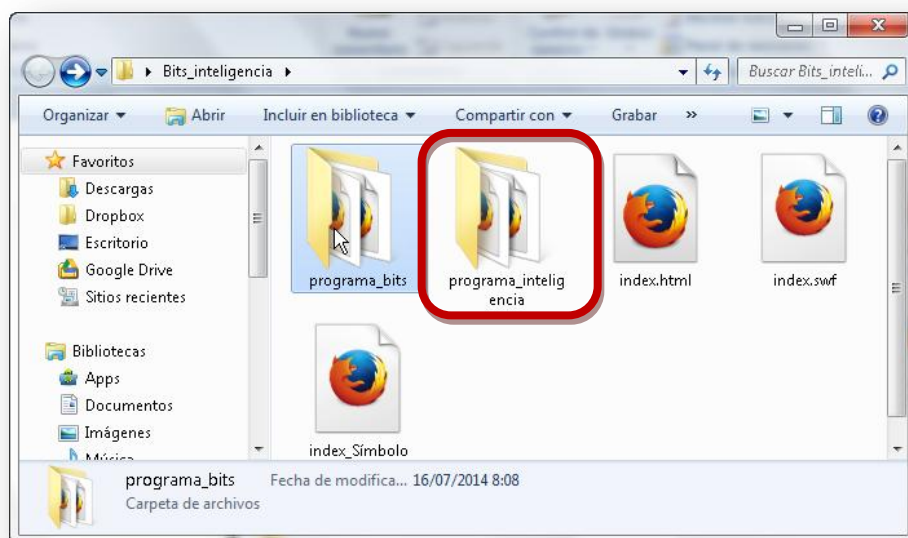


Figura 1. Carpeta que contiene la aplicación bits de inteligencia

Haciendo doble clic sobre la carpeta **programa_inteligencia** veremos:

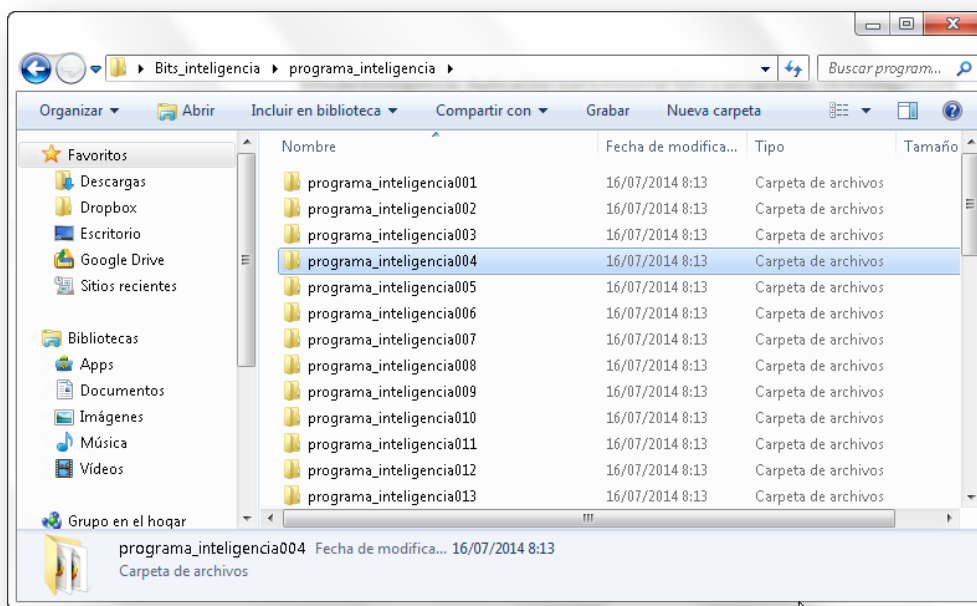


Figura 2. Contenido de la carpeta programa_inteligencia

Todas estas carpetas tienen una estructura similar. Entrando en una de ellas, por ejemplo en **programa_inteligencia004** aparecerá una ventana similar a esta:

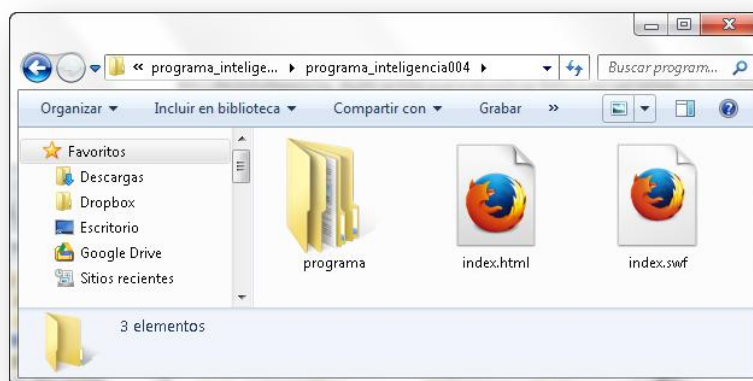


Figura 3. Contenido de cualquier carpeta programa_inteligencia

Si abrimos la carpeta **programa**:

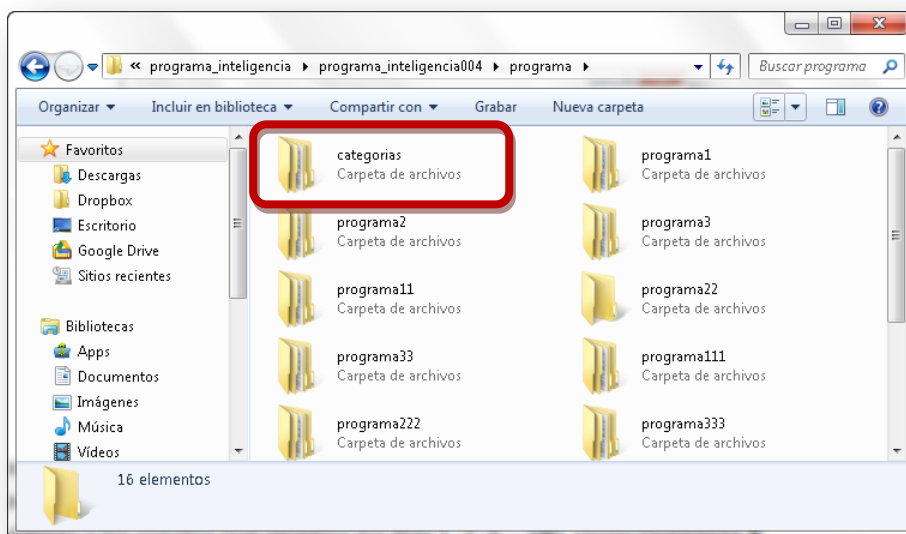


Figura 4. Contenido de cualquier carpeta programa

En esta ventana tenemos muchas carpetas pero a nosotros sólo nos interesa **categorías**, así que hacemos doble clic sobre ella para abrirla.

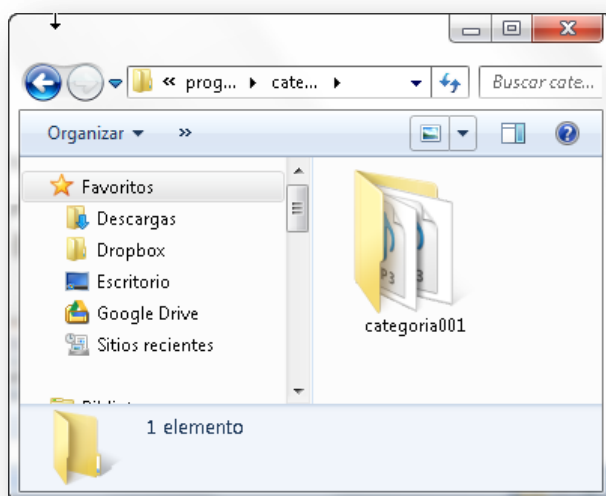


Figura 5. Contenido de cualquier carpeta categorías

Aquí sólo está la carpeta **categoria001**, por lo tanto la abrimos.

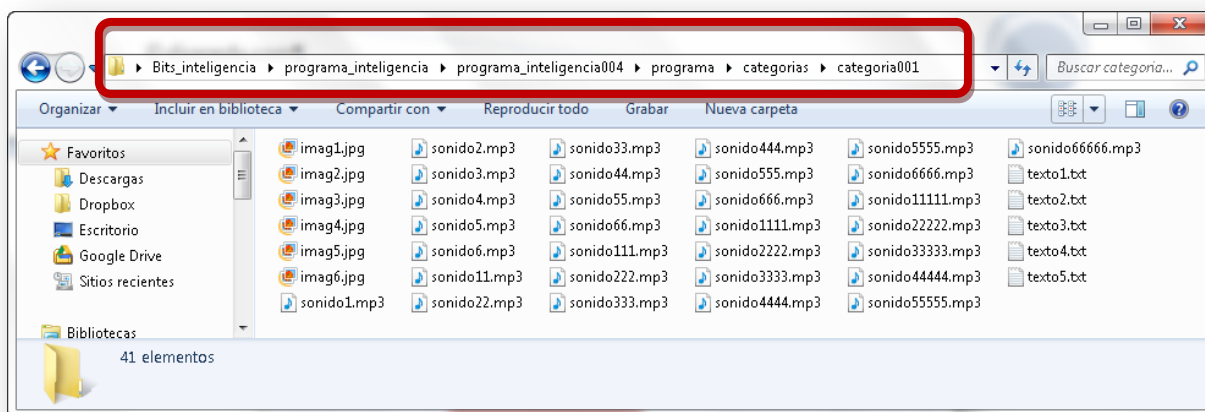


Figura 6. Contenido de cualquier carpeta categoria001

Tras este largo periplo por fin hemos llegado a la carpeta que realmente nos interesa y que contiene las imágenes que vemos y los sonidos que escuchamos durante la presentación.

En la carpeta **categoria001** tenemos las imágenes de los bits: imag1.jpg, imag2.jpg... Tiene que haber un mínimo de tres y admite hasta un máximo de seis.

Cada imagen lleva asociado un sonido por cada dato que son los diferentes programas de inteligencia que hemos creado por ese bit. La asociación de ficheros es la siguiente:

Orden	Imagen	Dato1	Dato2	Dato3	Dato4	Dato5
Bit 1	imag1.jpg	sonido1.mp3	sonido11.mp3	sonido111.mp3	sonido1111.mp3	sonido11111.mp3
Bit 2	imag2.jpg	sonido2.mp3	sonido22.mp3	sonido222.mp3	sonido2222.mp3	sonido22222.mp3
Bit 3	imag3.jpg	sonido3.mp3	sonido33.mp3	sonido333.mp3	sonido3333.mp3	sonido33333.mp3
Bit 4	imag4.jpg	sonido4.mp3	sonido44.mp3	sonido444.mp3	sonido4444.mp3	sonido44444.mp3
Bit 5	imag5.jpg	sonido5.mp3	sonido55.mp3	sonido555.mp3	sonido5555.mp3	sonido55555.mp3
Bit 6	imag6.jpg	sonido6.mp3	sonido66.mp3	sonido666.mp3	sonido6666.mp3	sonido66666.mp3

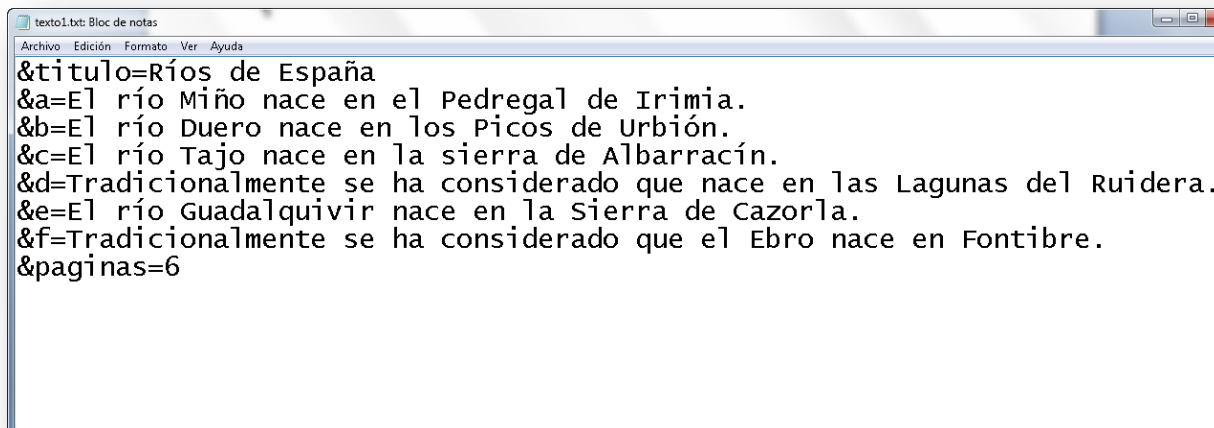
Nota Llegados a este punto resulta fácil deducir que sustituyendo las imágenes y/o los sonidos por otros que tengan sus mismos nombres podremos modificar totalmente los programas de inteligencia.

Hay otro sonido llamado **titulo.mp3** que es el sonido que se reproduce en la pantalla azul que nos presenta el programa de inteligencia.

En la carpeta **categoria001** (figura 6) tenemos además cinco ficheros .txt uno por cada dato que le asignamos al bit. 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.

Si abrimos uno de estos ficheros veremos su estructura:

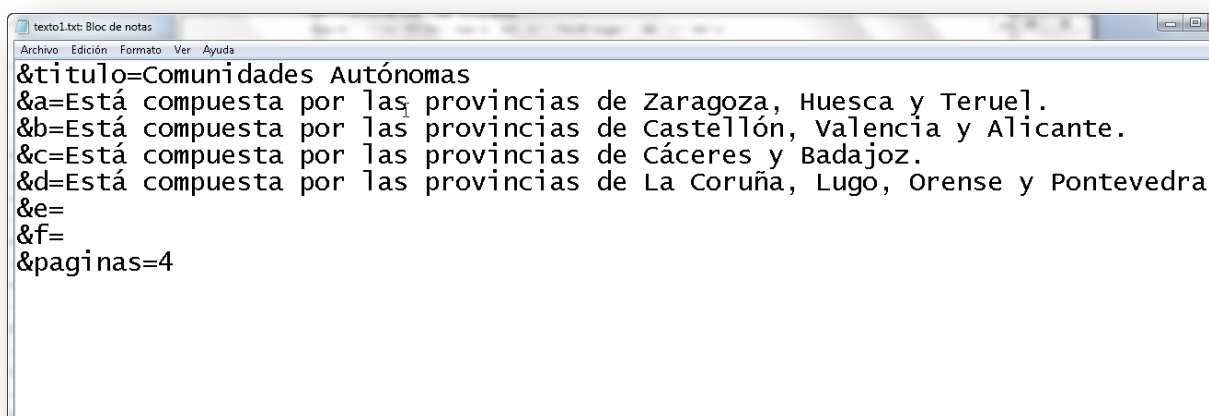


```

texto1.txt: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
&título=Ríos de España
&a=El río Miño nace en el Pedregal de Irimia.
&b=El río Duero nace en los Picos de Urbión.
&c=El río Tajo nace en la sierra de Albarracín.
&d=Tradicionalmente se ha considerado que nace en las Lagunas del Ruidera.
&e=El río Guadalquivir nace en la Sierra de Cazorla.
&f=Tradicionalmente se ha considerado que el Ebro nace en Fontibre.
&paginas=6

```

Figura 7. Estructura de un fichero texto.txt con 6 bits



```

texto1.txt: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
&título=Comunidades Autónomas
&a=Está compuesta por las provincias de Zaragoza, Huesca y Teruel.
&b=Está compuesta por las provincias de Castellón, Valencia y Alicante.
&c=Está compuesta por las provincias de Cáceres y Badajoz.
&d=Está compuesta por las provincias de La Coruña, Lugo, Orense y Pontevedra
&e=
&f=
&paginas=4

```

Figura 8. Estructura de un fichero texto.txt con 4 bits

A la derecha del signo igual de la variable **&título=** tecleamos el nombre de la categoría de bits que hemos seleccionado (ríos de España, Comunidades Autónomas...).

Hay además seis variables **&a**, **&b**, **&c**, **&d**, **&e**, **&f**, a la derecha del signo igual irá la información de ese bit. No es obligatorio incluir el texto a estas variables, si dejamos estos campos en blanco no aparecerá nada en la pantalla azul de presentación del programa y cuando aparezca la imagen no veremos el dato en la esquina superior derecha.

Lo que sí **es muy importante** es completar la variable **&paginas=** aquí indicaremos el número de bits que lleva este programa, que recordemos que tiene que ser un mínimo de tres y un máximo de seis.

Recuerda Los programas de inteligencia se presentan tres veces al día.
Se visualizan en 15 ocasiones pues los vemos tres veces al día durante cinco días.

Resumiendo, para crear un programa de inteligencia hay que:

- Cambiar las imágenes: imag1.jpg, imag2.jpg, imag3.jpg...
- Un programa de inteligencia puede llevar de tres a seis bits.
- El dato 1 de cada imagen va en los ficheros: sonido1.mp3, sonido2.mp3, sonido3.mp3...
- El dato 2 de cada imagen va en los ficheros: sonido11.mp3, sonido22.mp3, sonido33.mp3...
- El dato 3 de cada imagen va en los ficheros: sonido111.mp3, sonido222.mp3, sonido333.mp3...
- El dato 4 de cada imagen va en los ficheros: sonido1111.mp3, sonido2222.mp3, sonido3333.mp3...
- El dato 5 de cada imagen va en los ficheros: sonido11111.mp3, sonido22222.mp3...
- El sonido titulo.mp3 es el que se reproduce en la pantalla azul de presentación.
- Es muy importante completar la variable &paginas= del fichero .txt.

Nota En la Guía de uso tenemos las fichas de control y seguimiento con los programas que hemos creado así como un documento que nos ayuda a buscar imágenes.

Mediante Copiar – Pegar podemos utilizar las mismas imágenes que tenemos en las categorías de bits.

En la Guía de uso tenemos un documento que nos ayuda a grabar los sonidos. Si la tarea de grabar sonido nos resulta complicada podemos apagar los altavoces y leerles nosotros los datos.

Podemos cambiar el idioma grabando los sonidos en el idioma deseado.

Disanedu.com

Compartiendo conocimiento

diego@disanedu.com

santiago@disanedu.com