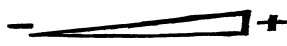



**CUESTIONARIO DESTINADO A PROFESIONALES DOCENTES
SOBRE LA UTILIZACIÓN DE UN RECURSO MULTIMEDIA
PARA LA ESTIMULACIÓN SENSORIOMOTRIZ**


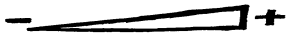
Claves para la valoración	Exprese su acuerdo o desacuerdo con los aspectos que le presentamos a continuación, puntuándolos para ello con 1, 2, 3 ó 4 . Teniendo en cuenta que el 1 indica el extremo más bajo , mientras que el 4 se refiere al más alto
----------------------------------	--

1. Elaboración y uso de la herramienta.

				
1	2	3	4	a). La <i>realización</i> de herramientas adaptadas a los diferentes usuarios es una tarea al alcance de cualquier profesional.
1	2	3	4	b). La elaboración de la herramienta requiere poco <i>tiempo</i> .
1	2	3	4	c). El uso de esta herramienta responde a los objetivos de mi <i>planificación</i> docente.
1	2	3	4	d). Esta herramienta es un recurso útil para la <i>intervención</i> educativa con plurideficientes con grave afectación.
1	2	3	4	e). El uso de esta herramienta es ágil y presenta pocos problemas de manejo.

2. Motivación del niño al realizar la tarea.

				
1	2	3	4	a). Los <i>elementos</i> que aparecen en la herramienta multimedia (sonidos, voces, figuras, imágenes ...) atraen la <i>curiosidad</i> del niño.
1	2	3	4	b). El niño manifiesta <i>interés</i> por manipular los periféricos (teclado, ratón, pulsador).
1	2	3	4	c). El niño tiende a <i>manipular</i> la herramienta por el mismo.
1	2	3	4	d). Se acerca el niño hacia la pantalla para tocarla o para tratar de coger la figuras e imágenes que en ella aparecen.
1	2	3	4	e). Se observan reacciones en el niño (expresiones faciales, cambios corporales, movimientos...) cuando se está ejecutando esta herramienta multimedia.

3. Características del alumnado.				
				
1	2	3	4	a). El usuario puede <i>manipular</i> los periféricos adecuados para poner en funcionamiento la herramienta multimedia.
1	2	3	4	b). La herramienta multimedia se adapta al <i>ritmo</i> del usuario.
1	2	3	4	c). La <i>edad</i> del usuario no supone condicionamiento alguno a la hora de utilizar esta herramienta.
1	2	3	4	d). El diseño de la herramienta se puede adaptar a las características propias de cada niño incluyendo para ello elementos de especial <i>significatividad</i> para el mismo.
1	2	3	4	e). Cualquier sujeto con plurideficiencia puede ser estimulado a través de esta herramienta multimedia.
4. Efectividad de la utilización.				
				
1	2	3	4	a). El niño <i>reacciona positivamente</i> cuando recibe la estimulación sensorial, con la HMES, a través del ordenador.
1	2	3	4	b). La <i>atención</i> del niño hacia la percepción de estímulos visuales externos ha mejorado.
1	2	3	4	c). El uso del ordenador ha contribuido a favorecer la <i>utilización</i> más funcional de las <i>manos</i> del niño.
1	2	3	4	d). El niño <i>reconoce</i> y <i>reacciona</i> ante sonidos y voces de su entorno próximo.
1	2	3	4	e). La utilización de la herramienta para la estimulación sensoriomotriz permite dar una <i>respuesta educativa</i> a las n.e.e. del alumnado que la utiliza.