

Resultados del cuestionario de detección de necesidades de **Accedo 2.0**

Emanuela Mazzone
Gabriel González

Mayo 2010

Descripción de la muestra

El cuestionario en su versión dirigida a profesionales y usuarios con discapacidad ha sido contestado por 25 dinamizadores/educadores y 48 participantes de 17 centros distintos según los datos de finales de abril de 2010.

Todos pertenecen a diferentes telecentros del estado español y centros de apoyo a las personas con discapacidad.

Resultados del cuestionario dirigido a los profesionales

Usuarios y organización de los talleres

La mayoría de respuestas referidas a la organización de los talleres informan acerca de grupos de entre 5 y 10 personas que son agrupados siguiendo diferentes criterios: grado y tipo de discapacidad o los intereses de los participantes, organizando la actividad y los grupos en función de dichos aspectos.

La mayor parte son usuarios mayores de 18 años, y habitualmente no se comparte ordenador sino que cada persona utiliza el suyo propio en una actividad individualizada.

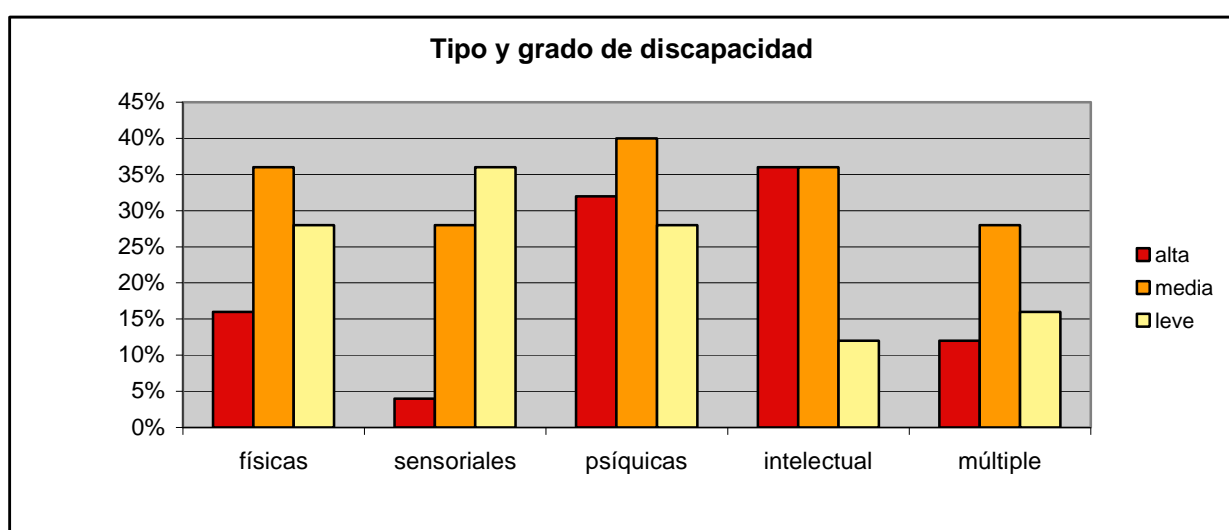


fig.1

Respecto al tipo de discapacidad el gráfico anterior (ver fig. 1) nos informa de la presencia de personas con todo tipo de discapacidad en especial de las personas con discapacidad psíquica e intelectual. Por lo que respecta al grado de discapacidad encontramos una menor presencia de personas con discapacidad física, sensorial y múltiple alta, cosa que no ocurre con la discapacidad psíquica e intelectual.

Hablando de la organización de la actividad e independientemente del tipo o el grado de discapacidad, aparecen como requisitos indispensables para el trabajo con estos colectivos un adecuado grado de motivación, la necesidad de que los participantes tengan la capacidad de pensar de forma concreta y también unos niveles mínimos de funcionalidad de lectura y escritura que les permitan leer instrucciones sencillas y realizar escritos simples.

Los contenidos y objetivos que se plantean en los talleres TIC van en la línea de mejorar las competencias cognitivas y comunicativas de los usuarios, sus competencias de lecto-escritura, de alfabetización digital y también de ocio.

El planteamiento de las actividades es mayoritariamente personalizado teniendo en cuenta las características de cada persona, aunque no siempre es posible. También destacamos el hecho de que las personas participen activamente en la selección de actividades teniendo en cuenta sus intereses y gustos, siendo ésta una metodología habitual en los profesionales que organizan el taller, lo cual añade un factor de motivación fundamental para el éxito de la actividad. El uso de refuerzos basados en actividades de ocio que den respuesta a sus gustos e intereses y la implementación de videojuegos durante la actividad también juega un factor importante.

Un aspecto que no aparece como una actividad importante en los talleres es el relacionado con la inserción laboral. La mayoría de profesionales no se lo plantean, seguramente por existir otros servicios, espacios y acciones para hacerlo, aunque esto no se puede deducir de las respuestas. Eso sí, muchos usuarios aprovechan estos espacios para redactar de forma asistida el currículum vitae.

Respecto a la temporalización y organización podemos decir que los talleres tienen una periodicidad de 1 a 2 sesiones a la semana, y se organizan

mayoritariamente de forma grupal. Este resultado parece entrar en contradicción con la planificación individual que se hace en la selección de actividades para cada usuario fruto de una pregunta anterior del cuestionario. Durante estos talleres, el principal material de apoyo que se facilita a los usuarios para el desarrollo de la actividad son manuales y/o fichas.

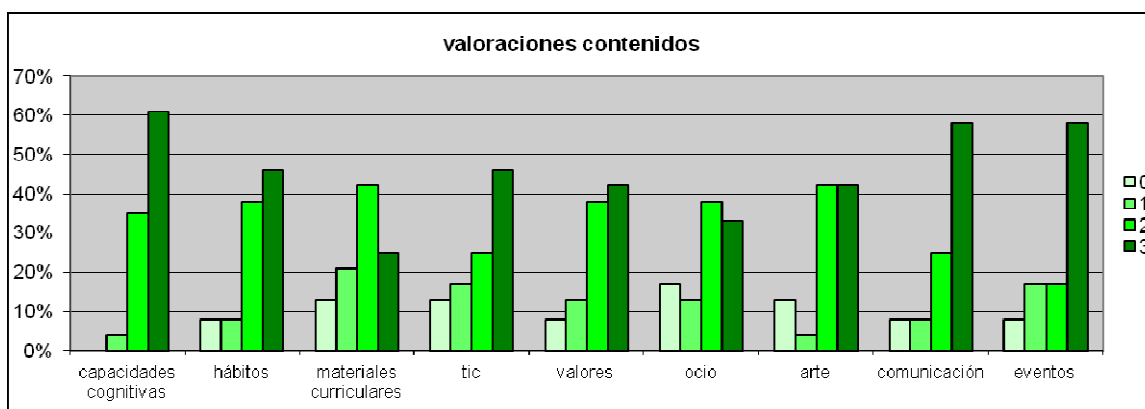
Por lo que respecta a la evaluación y al seguimiento de la actividad, los resultados parecen indicar que el contacto con otros profesionales y educadores implicados en el trabajo con los usuarios es fundamental mediante reuniones periódicas de seguimiento y planificación que ayudan a complementar la evaluación continua que se realiza y también a la concreción de objetivos y selección de actividades aprovechando el conocimiento que se tiene de las personas y sus características. Son otros profesionales y básicamente Internet, la principal fuente de recursos para la selección de actividades y recursos.

En lo que respecta al contacto con el entorno profesional y familiar de los participantes, la mayoría de profesionales no sólo contactan con profesionales del ámbito educativo, social o sanitario sino que habitualmente, por la propia dinámica del centro, se informa a los familiares y tutores del programa y la metodología, ofreciendo asimismo formación sobre las herramientas que se utilizan y también ofreciendo la posibilidad de enviar los resultados obtenidos en el caso de tareas concretas. Este aspecto del trabajo con estos colectivos es fundamental para superar las reticencias y miedos que en ocasiones existen en el uso de las TIC y en particular de Internet, teniendo en cuenta la demonización a la que es sometida por los medios de comunicación habitualmente.

La importancia de las TIC, incorporándolas al trabajo con estos usuarios como medio para la mejora de las competencias personales y la promoción de las relaciones interpersonales, aparece de forma destacada en la mayoría de respuestas, considerando que mejoran las capacidades y los espacios de comunicación interpersonal, y habilidades como la lectura y la escritura, dando la oportunidad también de que estas personas puedan compartir intereses y ver que pueden utilizar estas herramientas al igual que lo hace el resto de la población.

Contenidos

El gráfico siguiente (ver fig. 2) nos muestra la importancia y presencia que tienen los diferentes temas en el trabajo con las personas con discapacidad dentro de los talleres. Destacando particularmente el trabajo de las capacidades cognitivas, tareas para la mejora de la comunicación y el trabajo con propuestas basadas en eventos y celebraciones.



Veamos con más detalle cada categoría:

- Mejora de capacidades cognitivas básicas como la memoria o la atención a través de programas específicos y páginas web de recursos (ver listado más adelante en el presente documento). La mayoría de estas actividades también se plantean como interesantes para practicar la psicomotricidad al tener que utilizar el teclado y el ratón.
- Los hábitos y la conducta adaptativa relacionados con tareas diarias como la higiene personal, actividades domésticas, conducta social y organización del tiempo, todo ello sin perder de vista la importancia de favorecer la autoestima de los participantes. También aparecen como importantes los temas de salud y sexualidad, y el trabajo de la afectividad.
- Materiales curriculares como la lectura o las matemáticas gracias a programas como Jclíc o diferentes páginas web del ámbito educativo con actividades online o bien recursos como la Wikipedia.
- La alfabetización digital y el trabajo con herramientas TIC mediante recursos online como "El teclado y el ratón práctico" sobretodo en los momentos iniciales de la toma de contacto, para interactuar de forma sencilla con el ordenador introduciendo el manejo del teclado y el ratón en un entorno controlado. Las herramientas ofimáticas clásicas como los procesadores de

textos, software específico de práctica del teclado y el ratón también son muy utilizadas. Los blogs también aparecen como una herramienta importante especialmente para la difusión y la visualización que ofrecen del trabajo hecho, el hecho de que pueda ser un contenido realizado colaborativamente, que se puedan efectuar comentarios e incluir todo tipo de contenido multimedia.

- Los valores y la ética a través de vídeos y ejemplos prácticos promoviendo el debate y la reflexión en los usuarios. La importancia del trabajo en grupo, de la responsabilidad en el uso de las máquinas, y del respeto a los contenidos y a como nos dirigimos a los demás a través de estas herramientas.
- El ocio mediante la visita de webs temáticas sobre cine, museos, fotografía, juegos educativos en páginas que proponen juegos sencillos, vídeos musicales y de series televisivas son fundamentales, introduciendo incluso la posibilidad de puntuar y valorar los contenidos que consumen.
- El arte y la creatividad se expresa básicamente dibujando y pintando utilizando herramientas como los tablets cuando se dispone de los mismos, pizarras digitales y herramientas de software como el Paint incluido en Windows, el Tuxpaint de Linux, o aplicaciones de creación de presentaciones, y de retoque fotográfico sencillo como Picasa o webs como Photofunia que permiten crear montajes divertidos con sus propias imágenes y sin conocimientos técnicos. Curiosamente no aparecen actividades de creación musical posiblemente por el desconocimiento de programas adecuados y adaptados a las características de los usuarios. Sin embargo, si aparecen los juegos de karaoke como una posibilidad no sólo para jugar y realizar una actividad musical divertida sino también para mejorar la expresión y la participación en espacios grupales que en ocasiones provocan cierta angustia.
- La comunicación mediante las herramientas TIC es uno de los aspectos mejor valorado. La mensajería instantánea con Messenger o Pidgin, el correo electrónico, los espacios de chat o herramientas de videoconferencia como Skype aparecen como una actividad importante en los talleres.
- Eventos y celebraciones son la excusa perfecta para generar algunas actividades que acostumbran a ser grabadas en vídeo o permiten hacer fotos y luego repartirlas en un CD, o publicar en espacios en línea como el blog.

Finalmente destacamos otros contenidos propuestos por los educadores y que forman parte de la orientación pedagógica e inclusiva de las actividades, trabajándose algunas de forma transversal, como la autoestima, la responsabilidad, la salud, temas de orientación laboral, psicomotricidad, el concepto de grupo y de trabajar como tal en espacios socializadores.

El trabajo con las TIC

A nivel de sistemas operativos se usan básicamente PCs con Windows XP, aunque también hay centros que utilizan la distribución Ubuntu de GNU/Linux, aunque de forma minoritaria. Muy pocos profesionales conocen y usan las opciones de accesibilidad del sistema y las únicas adaptaciones que se realizan habitualmente para mejorar la interacción están relacionadas con la resolución de la pantalla, el tamaño de los iconos o la utilización de algún sistema de magnificación de lo que aparece en pantalla. Una minoría afirma conocer las adaptaciones para el teclado y el ratón pero no suelen utilizarlas, así como tampoco los atajos de teclado o las opciones de accesibilidad de los navegadores web que se reducen en la mayoría de casos a ampliar el texto de las páginas visitadas. Tampoco parece que se haga una selección de las webs visitadas mediante criterios de accesibilidad.

En este punto la mayoría afirman que los usuarios encuentran muchas dificultades para trabajar con el sistema operativo, siendo muchas funcionalidades complejas y poco intuitivas. De la misma forma también encuentran muchas dificultades en la navegación por Internet y destacan la ausencia general de ayudas técnicas en los centros a nivel de software y hardware.

El entorno de trabajo consiste fundamentalmente en grupos de trabajo sencillos con varios ordenadores conectados en red, pero no se dispone en general de una intranet propia. Muchos de los profesionales, no obstante, participan en comunidades online que les permiten compartir recursos con otros educadores, sobretodo en plataformas educativas basada en la herramienta NING. La consulta de espacios blog de otros centros y compañeros es una fuente importante también de recursos.

Respecto al uso de herramientas de hardware lúdico recientes como los sistemas de videojuegos basados en detección de movimiento tipo Nintendo Wii, o con interfaces táctiles como Nintendo DS, la valoración es que ninguno las utiliza (seguramente por limitaciones presupuestarias) pero creen que pueden ser muy interesantes en el trabajo con estos colectivos.

Respecto al software que se utiliza en el trabajo en los talleres para temas de alfabetización digital encontramos los siguientes en cada categoría:

- Paquete ofimático: Microsoft Office 2003 y OpenOffice.
- Dibujo y fotografía: Microsoft Paint y The Gimp
- Correo electrónico: servicios web tipo Hotmail o Yahoo
- Mensajería: Microsoft Live Messenger y Skype
- Navegadores web: Internet Explorer y Mozilla Firefox.
- Videojuegos: Gcompris, Tuxpaint, Tuxtyping y juegos en línea sencillos
- Servicios 2.0: Youtube mayoritariamente, en ocasiones blogs y algunas redes sociales como Tuenti, Facebook y Ning.
- Lectura escritura: Uruk y Jclíc.
- Estimulación cognitiva: Sebran, Jclíc, El arca de los pensamientos, Smartbrain.

Tal y como señalábamos anteriormente, Internet es una fuente fundamental para la obtención de recursos y el trabajo en los talleres. A continuación presentamos un listado con las webs recogidas en el cuestionario como recursos habituales, clasificadas por categorías aunque no de forma excluyente, ya que hay webs que podrían aparecer en diferentes categorías.

Videojuegos educativos y para el ocio

<http://www.cuadernointercultural.com/materiales/r-online/juegos2/>
<http://www.rinconjuegos.com/juegos-de-memoria/>
<http://www.muchojuegos.net/c/Juegos/Memoria/>
http://www.redribera.es/games/jugar_a_787_genios-del-calculo
<http://www.ferryhalim.com/orisinal/>
<http://www.ecomlab.cat/>
<http://www.vedoque.com/>
<http://www.pekegifs.com/>
<http://www.jigzone.com/>

Alfabetización digital

<http://www.asturiastelecentros.com/>
<http://blog.educastur.es/ticynee/>
http://obrasocial.lacaixa.es/ambitos/cursosytalleres/cursosytalleres_es.html
<http://www.lamosqueta.cat/>
<http://www.proyectoedad.com/>
<http://www.livemanual.info/>
<http://www.softcatala.cat/>
http://www.ite.educacion.es/w3/recursos2/atencion_diversidad/01_03_01.htm#daud
<http://www.ordenadorpractico.net/login.php>
<http://punttic.cat/>
<http://www.pbclibrary.org/raton/intro.htm>

<http://www.aulafacil.com/>
<http://www.proyctogrimm.net/>
<http://actic.citilab.eu/>
<http://internetambseny.cesicat.cat/>
<http://www.rekenwonder.com/mousetrainer.htm>
http://recursos.fundacionesplai.org/intranet/dinamizadores/recursos_metodologicos/ni%C3%BA1os_jovenes/primaria_actividades.htm
<http://www.cursomeca.com/>
<http://www.xtec.net/fadults/competic/materials/index.htm>
<http://www.photofunia.com/>

Inserción laboral

<http://trabajastur.com/trabajastur/>
<http://www.vaporllonch.net/vaporllonc/Feinateca%20en%20l%C3%ADnea.asp>
<http://www.edislabora.es/>

Capacidades cognitivas y materiales curriculares

<http://www.casaldigital.com/>
<http://clic.xtec.cat/es/jclic/>
<http://www.northerngrid.org/ngflwebsite/sen/intro.htm>
<http://www.xtec.es/>
<http://www.a2000.es/sbc/mn/mnPequeAbc.htm>
<http://ares.cnice.mec.es/nnee/index.html>
<http://www.isftic.mepsyd.es/>
<http://educalia.educared.net/edujsp/idioma.jsp>
<http://aulapt.wordpress.com/>
<http://www.maestros.sinproblemas.com/>
<http://www.masde55.com>

Recursos y propuestas de actividad

<http://centros.educacion.navarra.es/creena/>
<http://www.orientared.com/atendiv/nee.php>
<http://lnx.rebujito.net/>
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/>
http://www.solomanuales.org/manuales_discapacidad-manuall215124_3.htm
<http://www.edu365.cat/>
<http://blog.xarxa-omnia.org/laseu/>
<http://www20.gencat.cat/portal/site/Joventut/>
<http://blog.xarxa-omnia.org/odc/>
<http://comunitatomnia.ning.com/>
<http://blog.xarxa-omnia.org/aprenem/>
<http://www.redconecta.net/>
<http://www.gloriafuertes.org/>
<http://cvc.cervantes.es/>
<http://www.maestroteca.com/>
<https://centrovirtual.educacion.es/mentor/inicio.html>
<http://orientacionandujar.wordpress.com/>

<http://www.tecura.org/>
<http://educacion.once.es/>
<http://musicatic.wordpress.com/>

Información sobre discapacidad

<http://www.discapnet.es/castellano/Paginas/default.aspx>
<http://www.ceapat.org/>
<http://www.060.es/>
<http://www.discabitat.com/>
http://www.cuervoblanc.com/descargas_discapacidad.html
<http://guiadis.discapnet.es/>
<http://www.downmadrid.org/>
<http://tecnologiaydiscapacidad.es/>
<http://discapacitat-es.blogspot.com/>
<http://www.atades.com/>
<http://sid.usal.es/>
<http://www.discapacidad.tv/>
<http://www.feddi.org/>
<http://www.once.es/new>
http://www.imserso.es/imserso_01/index.htm
<http://bj-adaptaciones.com/>

Pasando a la valoración de aspectos más metodológicos en la selección de las actividades comentar que los criterios de selección de actividades se basan fundamentalmente en varios criterios: las características de los usuarios, el objetivo de la actividad, la accesibilidad de las herramientas y el estado y motivación de los alumnos.

La mayoría de consultados abordan los primeros usos del ordenador con una metodología eminentemente práctica, usando juegos y programas específicos que permiten introducirse en el uso del teclado y el ratón de una forma divertida e intuitiva, incorporando en la medida de lo posible aquellas ayudas técnicas de las que disponen en el centro. Las indicaciones de uso priman siempre los elementos visuales y de la forma más concreta y práctica posible con mucha repetición.

Los educadores sociales y los monitores que normalmente acompañan a los usuarios en la actividad son un buen apoyo y una fuente importante de información para la personalización de la atención a cada uno.

En negativo destacar que los profesionales echan en falta la presencia de perfiles de usuario adaptados en los sistemas operativos y la formación en temas de discapacidad y de adaptación del sistema para estos colectivos, así como la presencia de recursos técnicos.

Aproximadamente un 50% de los educadores explican que muchas de las actividades que utilizan y que se encuentran disponibles tienen un aspecto infantil y aunque el contenido y la propuesta de acción son adecuadas, ha supuesto un problema para los usuarios de mayor edad que viven como poco adecuada la actividad. En dichas ocasiones han intentado adaptar los contenidos para intentar minimizar esa connotación.

Resultados del cuestionario dirigido a los usuarios

Resolución de las actividades propuestas

En el gráfico siguiente (ver fig. 3) aparece reflejado el grado de dificultad que ha supuesto cada una de las actividades planteadas a los usuarios para el uso del ordenador en tareas cotidianas. Los participantes eran personas con diferentes tipos y grados de discapacidad y por tanto la realidad y habilidades de cada uno muy diferentes, no permitiendo establecer conclusiones sobre los resultados obtenidos más allá de una simple descripción.

Estas actividades implicaban diferentes acciones como el uso del ratón y el teclado, el acceso a diferentes contenidos en formato digital y la manipulación física del equipo informático. En general todas las tareas propuestas se han resuelto sin problema.

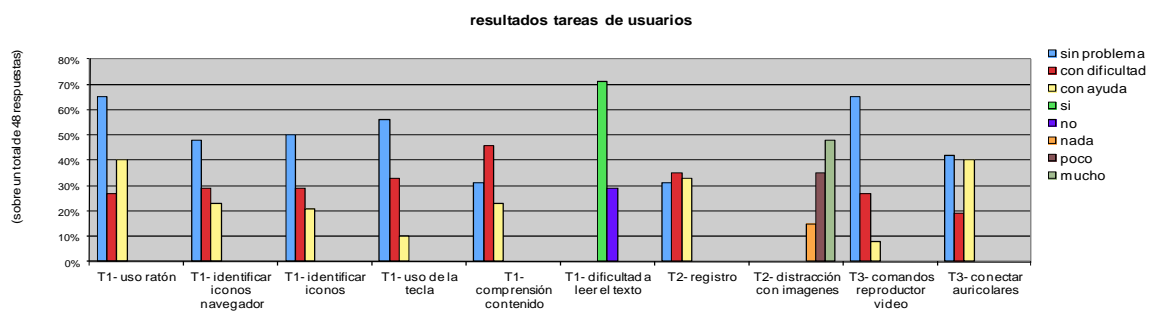


Fig.3

Para la correcta interpretación del gráfico téngase en cuenta que las categorías que aparecen en la leyenda no se aplican a todas las tareas propuestas existiendo 3 grupos:

- uso del ratón, identificar iconos navegador, identificar iconos, uso de las teclas, comprensión contenido, registro de usuario, acceso a los comandos de un reproductor de video y conexión de auriculares que se valorarían en base a 3 valores (sin problema, con dificultad y con ayuda). Estas tareas se han resuelto correctamente mayoritariamente excepto en las tareas de comprensión del contenido de una web y de registro en un servicio de correo electrónico que han completado con dificultad.
- Dificultad en leer el texto de una página web (sí o no). Esta tarea ha supuesto dificultades para la mayoría de usuarios aunque desconocemos si a causa de uno o varios de estos factores: un mal nivel de lectura, un problema de accesibilidad de la web o una discapacidad visual.

- Distracción con las imágenes de las webs visitadas (nada, poco o mucho). Los resultados indican que la presencia de estos elementos gráficos dificultan el acceso a los contenidos de la web, presentando dificultades la mayoría de usuarios. Lamentablemente cada vez es más habitual encontrar servicios web gratuitos que incorporan una cantidad enorme de publicidad y reclamos en formato gráfico que dificultan el acceso a la información. Este aspecto es particularmente perjudicial para la gente que se inicia o que tiene dificultades de concentración para discriminar lo que es realmente importante.

Preferencias de los usuarios

Consultados los usuarios acerca del uso que hacen del ordenador y de su participación en los talleres obtenemos los siguientes resultados:

Las actividades favoritas son principalmente el ver vídeo, escuchar música y también afirman que les resulta muy motivador la posibilidad que da el ordenador de aprender siempre cosas nuevas, informarte con las noticias más novedosas y comunicarte con otras personas. Jugar y las actividades tipo “braintraining” también son muy bien valorados, al igual que le practicar con el teclado y el trabajo con imágenes.

Como herramientas de comunicación TIC, la mayoría utilizan el correo electrónico y algunos también chat, mostrándose todos muy interesados en poder hablar con otras personas a través del PC.

Los temas preferidos son el deporte, la música y las noticias de actualidad a nivel de ocio, pero valoran muy positivamente las posibilidades que ofrece el ordenador para buscar empleo y para trabajar de forma divertida las capacidades cognitivas, aunque muchas de las actividades para esto último tienen en ocasiones un aspecto demasiado infantil.

Respecto a donde utilizan el ordenador la mitad de los usuarios afirman usar el ordenador también fuera del centro mayoritariamente en casa u otros centros a los que asisten, aunque el miedo a equivocarse y a no saber arreglar el error les lleva a acercarse a los ordenadores con más confianza cuando lo utilizan en el centro por poder disponer de ayuda, encontrando dificultades mayoritariamente en el uso del teclado y no tanto del ratón.

En lo que respecta al hecho de que las actividades se planteen de forma grupal o individual, ambas posibilidades son valoradas de forma equitativa con aspectos negativos y positivos en el sentido de que las primera acostumbra a ser más divertidas y además te ofrece la posibilidad de que te apoyen los demás, pero el

trabajo individual permite una mejor concentración ya que se trabaja más tranquilamente y con menos distracciones.

Respecto a como se muestra la información en el PC la mayoría destacan que los textos suelen ser demasiado pequeños y que les resulta más sencillo distinguir texto oscuro sobre fondo blanco, aunque prefieren que la información se presente en forma gráfica para una mejor más rápida comprensión.

Conclusiones

En general se detecta una necesidad de actividades de aprendizaje con un planteamiento divertido de forma complementaria y con una metodología y un desarrollo que potencie la autoestima y que insista en la adquisición de determinados valores y contenidos de alfabetización tradicional y digital.

La valoración que se hace del uso del ordenador es muy positiva como herramienta para la mejora de diferentes tipos de habilidades como la lectura y la escritura y otras más relacionadas con el uso de las propia tecnología. Por otro lado la riqueza de contenidos que se pueden presentar y la orientación lúdica que se puede dar a las actividades son vistos como aspectos muy atractivos del uso de la tecnología en procesos de aprendizaje. El hecho de que la información además pueda ser representada en formato multimedia es otro de los atractivos para el uso de las TIC ya que la información visual es más accesible en determinados tipos de discapacidad.

Se detecta una necesidad formativa y de recursos para trabajar metodológicamente de forma adecuada con estos colectivos. El desconocimiento de las características de los usuarios y de herramientas y recursos adecuados es un handicap importante que hace que muchos profesionales de las TIC y la e-inclusión no sepan como abordar un correcto acercamiento. Dichos factores unidos a la velocidad con que se innova en temas informáticos implican en muchos casos una pérdida de oportunidades para ofrecer a estos usuarios actividades enriquecedoras.

A nivel de herramientas de comunicación y publicación el blog aparece como un elemento de aprendizaje importante porque permite trabajar en un proyecto grupal de expresión personal y que implica diferentes habilidades y la manipulación de la información en diferentes formatos. El chat es visto como algo muy atractivo pero difícil de utilizar básicamente por las dificultades de escritura y lectura de algunos usuarios. En este sentido los sistemas de videoconferencia o simplemente de audio pueden constituir una buena solución.

Tres elementos aparecen como claves en el desarrollo de cualquier espacio online tipo comunidad dirigido a estos usuarios:

- la necesidad de guía y ayuda en la interacción,
- una orientación lúdico-educativa,
- el cuidado a los niveles de seguridad y privacidad.

Consideraciones para la creación del portal Accedo 2.0

Registro

El uso de métodos de entrada de escritura para las contraseñas tipo Iphone, donde el carácter tecleado aparece un momento antes de volver asterisco, o de visual password, utilizando imágenes (picture password) o patrones como en el caso del sistema Android de Google, facilitarán notablemente el acceso a usuarios con discapacidad intelectual.

Dado que la mayor parte de usuarios no disponen de cuentas de correo personales, parece conveniente evitar la necesidad de disponer de una para realizar el proceso de alta en la comunidad. En este sentido se plantea como adecuado que sea el educador/dinamizador de la actividad el que gestione las altas y las bajas de los participantes.

Personalización de la interfaz

Parece que la posibilidad de adaptar el perfil y la página de usuario a nivel de texto, imágenes y colores es una acción que resulta muy atractiva y motivadora para los usuarios, para hacer suyo el espacio. En este sentido la manipulación directa de los elementos podría llevar a resultados poco accesibles, por lo que recomendaríamos la personalización a partir de temas preestablecidos que permitiesen un nivel de personalización parcial.

Sistemas de apoyo

Las dificultades de lectura y escritura pueden verse superadas en gran medida gracias a la integración de herramientas que permitan acceder a la información de forma sencilla mediante lectores de texto puntuales tipo Browsealoud (http://www.browsealoud.com/page.asp?pg_id=80002), o sistema de ayuda visual para la redacción de mensajes mediante iconos como el que ofrece www.zlango.com para móviles o Speaks4me (<http://www.speaks4me.com/>).

