

## FICHA DE DESCRIPCIÓN CATÁLOGO DE RECURSOS EDUCATIVO DIGITALES

**Título/Nombre del Recurso**

**Enable Viacam (eViacam)**

**Propósito:**

Control del computador mediante movimientos de cabeza. Sin la necesidad de usar las manos.

**Palabras Claves:**

Movimiento de cabeza, control del computador, manos libres.

**Compatibilidad con:**

Pantalla táctil

Teclado adaptado

Puntero cefálico

Software audibles

Switch

Mouse gigante

Otros

**Nivel Educativo (Marcar con equis)**

**Necesidades Educativas Especiales asociadas o derivadas de:**

D. Auditiva	D. Visual	D. Múltiple	D. Intelectual	D. Motora	T.E. Autista	TEL	TDA	D. Aprendizaje
				x				

**Ed. Parvularia**

1er Nivel Trans.

2º Nivel Trans.

**Ed. Básica**

1

2

3

4

5

6

7

8

**Ed. Media HC**

1

2

3

4

**Educación Media TP**

**Especialidad**

**Educación Especial**

**Nivel prebásico**

**Nivel Básico**

**Nivel Laboral**

**Nivel Maternal**

x

1

x

2

x

3

x

4

x

5

x

1

x

2

x

3

x

4

x

5

x

6

x

7

x

8

x

9

x

10

x

1

x

2

x

3

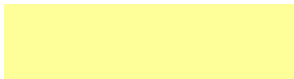
x

**Educación Superior**

x

**Especialidad**

x



**Educación especial:**

Orientación y movilidad

Técnicas instrumentales

Desempeño personal y social

Cultura y comunicación

Otros

 <Lista separada por comas>

**Sub-sectores de Aprendizaje (Marcar con equis)**

**Educación Básica**

Lenguaje y Comunicación

Idioma Extranjero

Educación Matemática

Ciencias Naturales

Historia, Geografía y Ciencias Sociales

Educación Tecnológica

Educación Artística

Educación Física

Orientación

Religión

Objetivos Fundamentales Transversales (OFT)

**Educación Media**

Lengua Castellana

Idioma Extranjero

Matemática

Historia y Ciencias Sociales

Filosofía y Psicología

Ciencias Naturales: Biología

Ciencias Naturales: Física

Ciencias Naturales: Química

Educación Tecnológica

Artes Visuales

Artes Musicales

Educación Física

Religión

Objetivos Fundamentales Transversales (OFT)

TODOS

**Contenidos Curriculares Principales**  
-----

**Potencialidades Pedagógicas**  
Permite el acceso al aprendizaje.

**Objetivos Fundamentales por Nivel**  
-----

**Cobertura Temporal**

Clase  Una Unidad de Aprendizaje  Varias Unidades de Aprendizaje  Año Completo

**Modalidad de Trabajo**

Trabajo Autónomo (Casa o Biblioteca)  Trabajo Grupal con Apoyo Docente (Laboratorio)  Trabajo en Grupo Completo (Sala de Clases)  Otras   
Apoyo intermitente  Apoyo intensivo

**Habilidades a Desarrollar**

Recordar  Descubrir  Aplicar  Crear  Evaluar   
Otras  Acceso al computador

**Sugerencias Metodológicas de Uso**

Revisar y probar el software detenidamente antes de indicar el uso a algún alumno. En un principio utilizar a través de juego para familiar y no provocar rechazo en el usuario.

**Comentario Experto**

Comentario de Experto  Sólido software que permite acceder a la entretención, aprendizaje y trabajo a través del computador.

<b>Nombre del Experto</b>	<b>IGNACIO CAMARDA</b>
---------------------------	------------------------

--

<b>Descripción General</b>
----------------------------

<b>Enable Viacam (eViacam) es un sustituto del ratón que mueve el puntero a partir del movimiento de la cabeza. Funciona en un computador con una webcam sin elementos adicionales. Basado en el programa de ratón facial.</b>
--

--

<b>Materiales de Apoyo</b>
----------------------------

-----
-------

--

<b>Modalidad de Software</b>
------------------------------

Construcción <input type="checkbox"/>	Simulación <input type="checkbox"/>	Juegos <input type="checkbox"/>	Material de Referencia <input type="checkbox"/>
Tutorial <input type="checkbox"/>	Objeto Digital de Aprendizaje <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>	<b>Interacción con el computador</b>

--

<b>Link de descarga:</b>
--------------------------

<a href="http://eviacam.sourceforge.net/index_es.php">http://eviacam.sourceforge.net/index_es.php</a>
---

--