

FICHA DE DESCRIPCIÓN CATÁLOGO DE RECURSOS EDUCATIVO DIGITALES

Título/Nombre del Recurso

Kanghooru

Propósito:

Programa que permite controlar el mouse mediante un joystick normal.

Palabras Claves:

Control por barrido, barrido automático.

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		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

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x

Educación Superior

Especialidad



Educación especial:

Orientación y movilidad

Técnicas instrumentales

Desempeño personal y social

Cultura y comunicación

Otros

 Permite el acceso a todos los anteriores

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 computador.

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 familiarizar al usuario y no provocar rechazo en el usuario.

Comentario Experto

Comentario de Experto

Este software permite acceder a diferentes programas a pacientes con trastorno motor severo e interactuar con el medio, acción que por sus propios medios no podrían haber

realizado.

Nombre del Experto IGNACIO CAMARDA

Descripción General

Software de simple manejo que permite controlar el computador al configurar un barrido automático en cualquier programa.

Materiales de Apoyo

Modalidad de Software

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 checked="" type="checkbox"/>	Interacción con el computador	

Link de descarga

<http://www.xtec.cat/~jlagares/f2kesp.htm>

Observaciones

Dentro de las Opciones es necesario desmarcar la casilla "Windows Vista"