

FICHA DE DESCRIPCIÓN CATÁLOGO DE RECURSOS EDUCATIVO DIGITALES

Título/Nombre del Recurso

Koohala

Propósito:

Pensado para ayudar en la accesibilidad a personas con discapacidad moriz y/o visual. Facilita el uso de un tablet PC.

Palabras Claves:

Accesibilidad, clic automático, seguimiento del mouse.

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		x				

Ed. Parvularia

1er Nivel Trans.

2º Nivel Trans.

Ed. Básica

Ed. Media HC

Educación Media TP

1

2

3

4

5

6

7

8

1

2

3

4

Especialidad

Educación Especial

Nivel prebásico

Nivel Básico

Nivel Laboral

Nivel Maternal

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

Educación Superior

Especialidad



Educación especial:

Orientación y movilidad

Técnicas instrumentales

Desempeño personal y social

Cultura y comunicación

Otros

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
Facilita 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 que facilita el acceso al computador, de simple manejo, con 4 opciones, entre las que contamos mostrar cuadro de seguimiento al mouse y hacer clic automático al estar detenido en un determinado lugar.

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

Video tutorial: <http://www.youtube.com/watch?v=jSxig-ql9J8>