

FICHA DE DESCRIPCIÓN CATÁLOGO DE RECURSOS EDUCATIVO DIGITALES

Título/Nombre del Recurso

Mouse Joystick

Propósito:

Programa que permite controlar el mouse mediante un joystick normal.

Palabras Claves:

Joystick, mouse controlado con joystick.

Compatibilidad con:

Pantalla táctil <input type="checkbox"/>	Teclado adaptado <input type="checkbox"/>	Puntero cefálico <input checked="" type="checkbox"/>	Software audibles <input type="checkbox"/>
Switch <input checked="" type="checkbox"/>	Mouse gigante <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>	Joystick <input checked="" type="checkbox"/>

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

2

3

4

5

x

1

2

3

4

5

6

7

8

9

x

x

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 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 con el hardware (joystick) detenidamente antes de indicar el uso a algún alumno. En un principio utilizar a través de juego (pintar) para familiarizar al usuario y no provocar rechazo en el usuario.

Comentario Experto

Comentario de Experto Este programa ha permitido acceder al computador a pacientes con trastorno motor moderado y moderado a severo.

Nombre del Experto	IGNACIO CAMARDA
---------------------------	------------------------

Descripción General

Software de simple manejo que permite controlar el mouse con un joystick y con esto acceder a la entretención, aprendizaje y al trabajo a través del computador.

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 type="checkbox"/>	Interacción con el computador

Link de descarga

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