

FICHA DE DESCRIPCIÓN CATÁLOGO DE RECURSOS EDUCATIVO DIGITALES

Título/Nombre del Recurso

Platets Voladors (con scanner)

Propósito:

Su propósito es entregar la posibilidad de jugar este juego a personas con discapacidades motóricas que no puedan controlar un teclado normal y pueden interactuar con un sistema de barrido.

Palabras Claves:

Juego, ocio, control.

Compatibilidad con:

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

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		x	x

Ed. Parvularia

1er Nivel Trans.	2º Nivel Trans.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ed. Básica

1	2	3	4	5	6	7	8
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ed. Media HC

1	2	3	4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Educación Media TP

Especialidad

Educación Especial

Nivel prebásico						Nivel Básico					Nivel Laboral		
Nivel Maternal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3
		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

ocio digital

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 desarrollar una actividad de control de impulsos y anticipación bajo la modalidad del ocio.

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 Controlar

Sugerencias Metodológicas de Uso

Conozca el recurso antes de utilizarlo con los estudiantes. Explore sus distintos componentes y las actividades que propone. Lea el manual de usuario incluido en formato digital en el recurso.

Comentario Experto	
Comentario de Experto	Se recomienda incluir en Catálogo en Red por ser un software de entretenimiento clásico, que todos tienen derecho a jugar y pasar un tiempo de ocio.
Nombre del Experto	Ignacio Camarda
descripción general	Juego de los Platos Volantes. Es el juego clásico que se debe ir disparando contra unos platos volantes que van saliendo por la parte superior de la pantalla. Funciona con las teclas izquierda, derecha y shift. La gracia está en que hay otro programa "PlatetsVoladorsPerScan.exe" que mediante un sistema de escaneo automático permite jugar a este juego a personas con discapacidades motrices que no puedan controlar un teclado normal y si tengan control de un conmutador conectado al clic del ratón o puedan emitir un sonido.
Modalidad de software: Objetivo digital de aprendizaje, juego, ocio.	
Link de descarga	
http://www.xtec.cat/~jlagares/f2kesp.htm	