

## 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

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		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	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	
<b>Comentario de Experto</b>	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.
<b>Nombre del Experto</b>	Ignacio Camarda
<b>descripción general</b>	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.
<b>Modalidad de software:</b> Objetivo digital de aprendizaje, juego, ocio.	
Link de descarga	
<a href="http://www.xtec.cat/~jlagares/f2kesp.htm">http://www.xtec.cat/~jlagares/f2kesp.htm</a>	