

FICHA DE DESCRIPCIÓN CATÁLOGO DE RECURSOS EDUCATIVO DIGITALES

Título/Nombre del Recurso

EmuClic

Propósito:

El objetivo del programa es emular diversas funciones del teclado o del mouse, de manera que cada vez que se accione el switch o se genere sonido, la computadora interprete que se ha presionado determinada tecla, realizado un clic con el mouse, etc. De esta forma, cualquier programa que espere la presión de esa tecla reaccionará a la acción del switch o el sonido.

Palabras Claves:

Causa-efecto, clic, emular clic, acción y reacción.

Compatibilidad con:

Pantalla táctil
 Teclado adaptado
 Puntero cefálico
 Software audibles
Switch
 Mouse gigante
 Otros **micrófono**

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		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	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	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

Interacción con el computador

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 la interacción con el computador y así desarrollar otras habilidades.

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 **Interacción con el computador**

Sugerencias Metodológicas de Uso

Revisar y probar el software con el hardware (micrófono) detenidamente antes de utilizar con algún alumno. Utilizar previamente para familiarizarse con el programa.

Comentario Experto

Comentario de Experto

Programa que permite a los alumnos interactuar con el computador a través de la emisión de un sonido, acción que en ocasiones es la única que puede controlar o entender la persona con discapacidad.

Nombre del Experto

IGNACIO CAMARDA

Descripción General

EmuClic convierte la acción de un switch (conmutador) estándar, o el sonido captado por un micrófono, en una o varias combinaciones de teclas o clics del mouse. Se puede utilizar a través de un switch con una interfaz estándar conectada a la computadora en un puerto serie, o a través de un simple micrófono conectado a la placa de sonido.

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 checked="" type="checkbox"/>	Otros	<input type="checkbox"/>		

Link de descarga:

<http://www.antoniosacco.com.ar/emuclic.htm>