

Deficiencia motórica

Aceptan el uso de conmutador los programas Lápiz-3, Win Llapis, Crucigramas silábicos, Mots encreuats, For foreign people, Juegos para niños con dificultades motóricas y Dictados para aprender a escribir.

En el Lápiz-3, Win Llapis y en los Dictados el conmutador debe ir conectado al ratón y el sistema operativo a partir de W98 . En los demás el conmutador se conecta a un puerto serie pero el sistema operativo debe ser W95. El programa Sergio funciona bajo MS-DOS. Es un tratamiento de textos que acepta el uso de un sintetizador de voz.

Hemos puesto información en la web pero si lo prefieres llámanos nos alegrará poder ayudarte.

El acceso al ordenador con conmutadores ha permitido a usuarios deficientes motóricos utilizarlo como instrumento educativo insustituible tanto para los aprendizajes escolares como para el juego.

Sin embargo los programas de ordenador deben ser diseñados específicamente para ellos y prever cuestiones importantes: de un lado, facilitar el acceso al ordenador del deficiente motórico permitiendo su uso con conmutador y por otro, adecuar su funcionamiento a la capacidad de respuesta del usuario ya que el tiempo que precisan para accionar el conmutador puede variar mucho de unos usuarios a otros.

En ocasiones la deficiencia motórica lleva asociada problemas de visión : PCI por ejemplo. Salvando esta dificultad añadida las pantallas de Los Juegos son lo más grandes y contrastadas posibles.

Los Juegos para niños con dificultades motóricas (funcionan únicamente bajo w95 y w98)

Se basan en la importancia del juego como principio pedagógico de aprendizaje y tiene en cuenta las dificultades motrices que tienen nuestros niños para poder manipular, utilizar fichas, corregir estrategias, etc. Al margen de consideraciones pedagógicas, pretendemos que lo usen para jugar y que se sientan sujetos activos.

El programa consta de cuatro juegos tradicionales como el de **los barcos**, y que servirá para desarrollar la lógica, la orientación espacial y la estrategia así como la capacidad de concentración en la tarea.

Los puzzles, basado en la construcción de puzzles, aunque obviando naturalmente el aspecto manipulativo. Trabaja la construcción mental del puzzle, el desarrollo de la percepción, la atención, la visión del conjunto de la tarea y el desarrollo del análisis y la síntesis.

Los comeperas, cuyo funcionamiento es similar al juego del campo minado.

Es un juego de lógica, con varios niveles de dificultad en función del jugador y con la posibilidad de utilizar distintas estrategias. Le ayudará en el desarrollo del pensamiento lógico.

Se puede jugar con ayuda o sin ella regulando la dificultad en función de la edad o la capacidad intelectual del usuario.

Las cuatro en raya, es el juego del mismo nombre y que le ayudará para desarrollar la atención y la percepción.

Si los programas no se ajustan a tus necesidades te devolvemos el dinero