

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



Subsecretaría de Educación Básica
Dirección General de Desarrollo Curricular
Dirección General Adjunta para la Articulación
Curricular de la Educación Básica



Manual para el uso de Tabletas Accesibles

Para alumnos con discapacidad que cursan 5to grado

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
EMILIO CHUAYFETT CHEMOR

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
ALBA MARTÍNEZ OLIVÉ

DIRECCIÓN GENERAL DE DESARROLLO CURRICULAR
HUGO H. BALBUENA CORRO

DIRECCIÓN GENERAL DE DESARROLLO
DE LA GESTIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA
GERMÁN CERVANTES AVALA

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN INDÍGENA
ROSALINDA MORALES GARZA



Manual para el uso de Tabletas Accesibles

El *Manual para el uso de Tabletas Accesibles* fue coordinado en la Dirección General de Desarrollo Curricular de la Subsecretaría de Educación Básica, como parte del Programa de Inclusión y Alfabetización Digital.

COORDINACIÓN GENERAL

Hugo H. Balbuena Corro
Ma. Guadalupe Fuentes Cardona

COORDINACIÓN ACADÉMICA

Tania M. Gallegos Vega

RESPONSABLE DE CONTENIDOS

Yared Figueroa Ríos

REVISIÓN TÉCNICO PEDAGÓGICA

Edith Marisol Pedro Pablo
Rosario San Agustín Reyes

DISEÑO GRÁFICO Y FORMACIÓN

Lourdes Salas Alexander

FOTOGRAFÍA

Yared Figueroa Ríos

GRÁFICOS DE MANUAL
PARA PLUMA CAPACITIVA

Etna I. Gallegos Vega
Mario Gutiérrez Moreno

MANUAL DE USO PARA ACCESORIOS

Ilustración: Etna I. Gallegos Vega
Mario Gutiérrez Moreno

Contenidos: Yared Figueroa Ríos
Nithe-xa Muñoz Riveroll

Diseño Gráfico: Tania G. Soto R.

PRIMERA VERSIÓN ELECTRÓNICA, 2014

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2014,
Argentina 28, Centro, 06020,
Cuauhtémoc, México, D.F.

ISBN: En trámite

Hecho en México

MATERIAL GRATUITO/Prohibida su venta

- 6 **Presentación**
- 8 **Orientaciones generales para el uso de la tableta electrónica**
- 8 ¿Qué es una tableta electrónica?
- 8 ¿Qué es una tableta accesible?
- 9 ¿Qué tiene mi tableta accesible?
- 9 Accesorios
- 10 Accesibilidad de Sistema Operativo Android
- 11 TalkBack
- 16 Gestos de ampliación
- 20 Texto grande
- 23 Retraso-pulsación prolongada
- 26 Acceso directo a la accesibilidad
- 29 ¿Qué son las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)?
- 29 ¿Qué es una aplicación?
- 30 ¿De dónde puedo descargarlas?
- 31 ¿Cómo abrir una cuenta en Google Play?
- 33 ¿Cómo beneficia a mi hija o hijo con discapacidad el uso de aplicaciones?
- 34 **Aplicaciones gratuitas educativas para alumnos con discapacidad**
- 34 Alumnos con TRASTORNOS DEL ESPECTRO AUTISTA (TEA)
- 42 Alumnos con discapacidad AUDITIVA
- 44 Alumnos con discapacidad MOTRIZ
- 45 Alumnos con discapacidad INTELECTUAL
- 49 **Glosario**
- 54 **Manual de uso para accesorios**

Como parte de las acciones que la Secretaría de Educación Pública lleva a cabo para el fortalecimiento de las escuelas y la calidad educativa, se encuentra el Programa de Inclusión y Alfabetización Digital, que dotará a alumnos de 5to año de primaria, con tabletas electrónicas a fin de que constituyan una herramienta que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje y acerque a los estudiantes al uso correcto de las tecnologías de la información.

Este programa propicia que las niñas y los niños mexicanos conozcan y utilicen las TIC para reforzar sus procesos de estudio y crear sus propios materiales. El dispositivo tecnológico que recibirán los alumnos de 5to grado, quizá sea el primer equipo de cómputo que tenga la familia, razón por la cual se han seleccionado materiales educativos y aplicaciones informáticas que son útiles y de interés para el padre, la madre, los hermanos y otros miembros de la familia. El acompañamiento y supervisión de la familia a los niños durante la realización de las tareas escolares y en el uso recreativo de las Tabletas, es indispensable para asegurar un uso adecuado y seguro de los dispositivos.

En esta nueva dotación, la SEP ha considerado de manera especial a los estudiantes con discapacidad, a fin de que todos los dispositivos cuenten con funcionalidades del sistema operativo que permitan activar alertas visuales, el con-

traste de color, textos que se amplían, teclado y mouse lento, sintetizador de voz y lector parlante, así como accesorios que le permitirán a los estudiantes tener una mayor accesibilidad en el uso de la tableta.

El presente manual está dirigido a los directivos, docentes y padres de familia de alumnos de los servicios de Educación Especial beneficiados por el Programa de Inclusión y Alfabetización Digital, con el fin de orientarles acerca del uso de la tableta y sus accesorios, así como de la optimización de sus beneficios. Brinda una guía acerca del funcionamiento de la accesibilidad de la tableta y del uso de los accesorios.

Así mismo, incluye una guía de aplicaciones cuya descarga es gratuita, clasificadas de acuerdo al tipo de discapacidad del alumno que cursa el 5to Grado de educación primaria.

Esperamos que este manual sea de utilidad para el uso correcto de la tableta, que contribuirá al proceso de aprendizaje de los alumnos con discapacidad.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Orientaciones generales para el uso de la tableta electrónica

ÍNDICE

¿Qué es una tableta electrónica?

Una tableta, en muchos lugares llamada también por su nombre en inglés: “tablet”, es una computadora portátil de mayor tamaño al de un **teléfono inteligente**, que tiene una **pantalla táctil** la cual se manipula con los dedos o con una **pluma ó lápiz digital**, que no necesita de **ratón (mouse)**, ni de teclado físico, puesto que la tableta contiene uno **virtual**.

Se puede acceder a toda la información que se almacena en Internet, leer **libros electrónicos**, ver videos, películas, escuchar música, ver fotografías o imágenes, o para capturar datos en texto, grabar en video, fotografía o capturar audio.

¿Qué es una tableta accesible?

Si el usuario de la tableta no puede interactuar con ella de manera convencional (el caso de muchas personas con discapacidad), puede adecuarse a las necesidades de los usuarios a través de diversos accesorios (**diademas, ratones, varillas bucales**, etcétera) que permitirá a las personas con discapacidad acceder a todas sus funciones.

Este tipo de accesorios pueden adaptarse a personas con problemas de visión, de audición y de movilidad, permitiendo así realizar múltiples tareas de forma muy sencilla y sin necesidad de recurrir a numerosos clics.

Además incorporan un completo menú de accesibilidad que permite adaptar el dispositivo a las necesidades de cada persona con discapacidad, como por ejemplo: cambiar el tamaño de letra para las personas con problemas de visión, utilizar la voz para realizar búsqueda o enviar **correos electrónicos**, convertir textos a voz, entre otras funciones.

¿Qué tiene mi tableta accesible?

ACCESORIOS

La tableta accesible cuenta con:

1. DIADEMA CON AUDÍFONOS Y MICRÓFONO

Que facilita la manipulación del dispositivo.



2. PLUMA ACCESIBLE

Diseñada para interactuar con la pantalla táctil de una tableta. Está montada en un cilindro de plástico el cual es acomodado en la palma de la mano del usuario y ajustado por una cinta de velcro, y fue diseñada para ajustarse a todo tamaño de manos y pueden recortarse las tiras para satisfacer necesidades individuales.

Para acceder al manual de la pluma, que se encuentra al final del documento, haz clic aquí.



3. TABLERO EXTERNO



ACCESIBILIDAD DE SISTEMA OPERATIVO ANDROID

Que cuenta con descripción oral de lo que se va señalando en la pantalla táctil, agranda el texto, genera subtítulos y retrasa el tiempo para pulsar la pantalla.

Las aplicaciones y las funciones de accesibilidad de Android te permiten utilizar tus dispositivos Android de forma más fácil si tienes algún tipo de discapacidad física:

TALKBACK

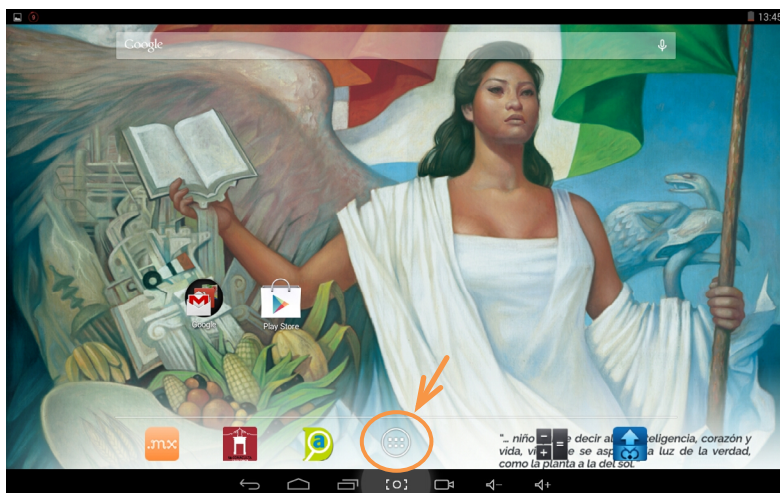
ÍNDICE

Es un servicio de **lector de pantalla** preinstalado que **Google** proporciona para usuarios con problemas de visión. Este servicio utiliza mensajes de voz para describir resultados de acciones (como abrir una aplicación) y eventos (como las notificaciones).

¿Cómo se utiliza TalkBack?

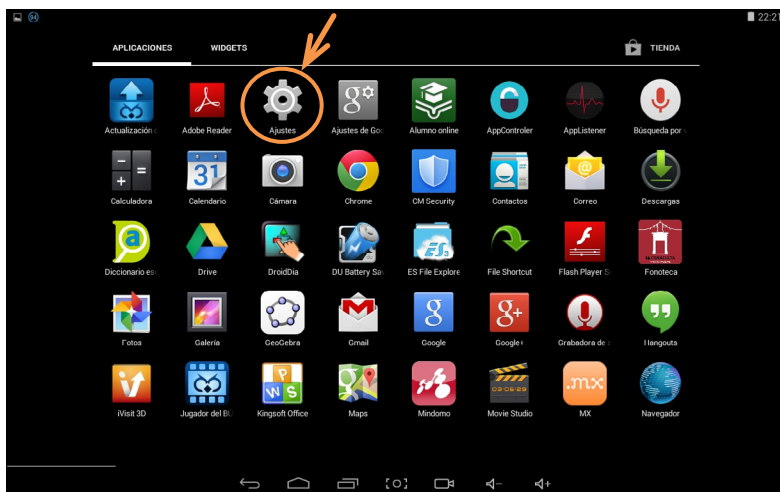
PASO 1

En la parte inferior de la pantalla de la tableta, localiza el acceso a las aplicaciones, es una rueda blanca con 6 cuadros pequeños en su interior, presiónalo con tu dedo y/o pluma accesible para ingresar al menú de aplicaciones.



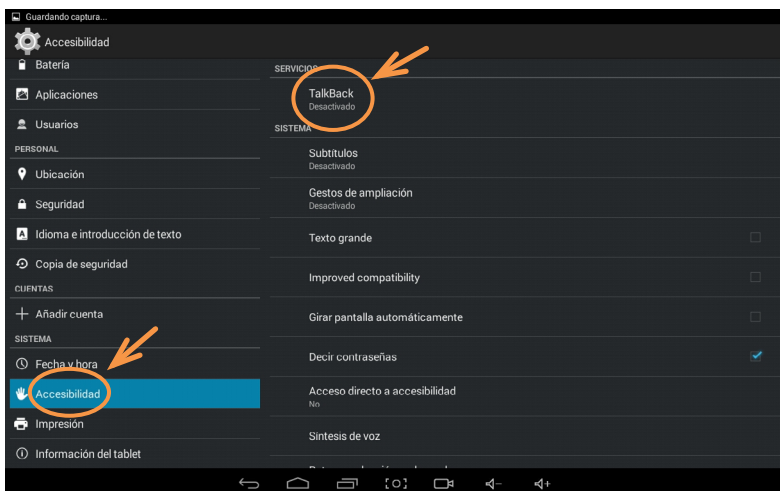
PASO 2

Aparecerá una pantalla con los accesos a las aplicaciones de la tableta, busca la imagen que diga **AJUSTES** y presiona con tu dedo y/o pluma accesible para visualizar un nuevo menú.



PASO 3

Se mostrará esta pantalla, mueve tu dedo y/o pluma accesible hacia arriba y localiza "Accesibilidad", presiona con tu dedo, se desplegará un listado en el que debes presionar el primer cuadro con la leyenda "TalkBack".



PASO 4

A continuación, se desplegará esta pantalla, presiona con tu dedo y/o pluma accesible en la parte superior derecha donde aparece un letrero gris con la leyenda “No”.



PASO 5

Posteriormente, aparecerá esta pantalla, en donde debes presionar el cuadro de “Aceptar”, para activar la función de TalkBack.



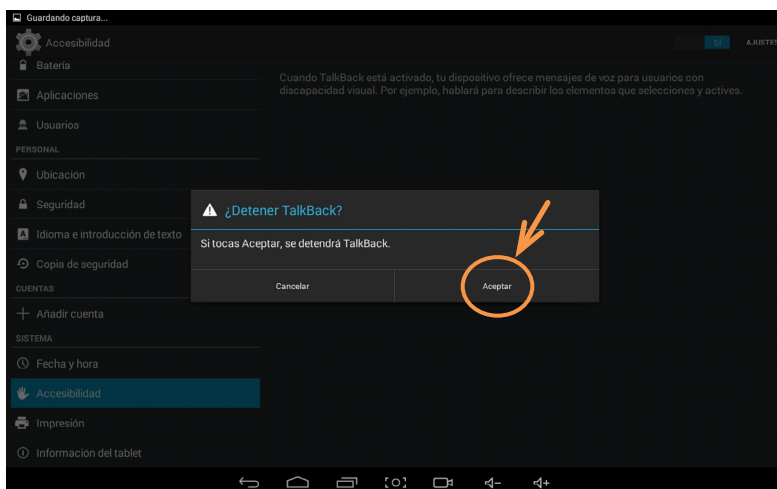
PASO 6

Cuando el cuadro que se muestra en el ángulo superior derecho aparece iluminado en azul con la leyenda "Sí", significa que TalkBack está activado.



PASO 7

Para desactivar TalkBack, presiona el cuadro iluminado de azul con la leyenda "Sí" que se encuentra en el ángulo superior derecho, y aparecerá la siguiente pantalla, presiona el cuadro con la leyenda "Aceptar".



PASO 8

Una vez que desactivas TalkBack, se muestra esta pantalla, donde el cuadro en la esquina superior derecha se encuentra en gris y con la leyenda "No".



GESTOS DE AMPLIACIÓN

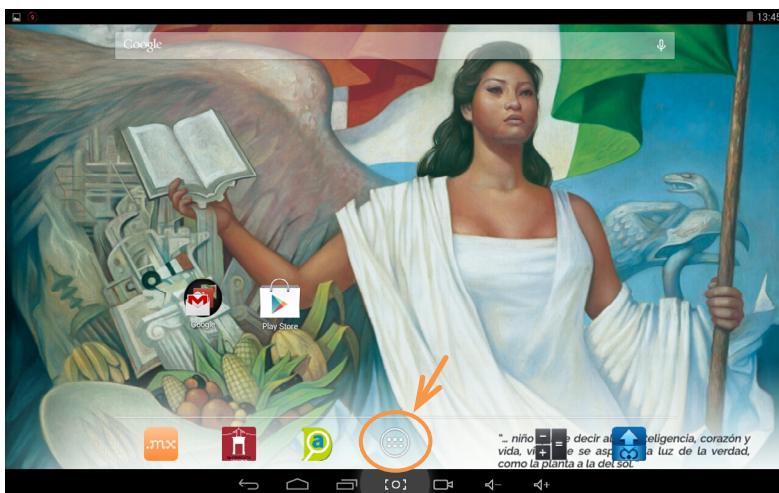
Es una función de accesibilidad que permite ampliar de forma temporal el contenido de la pantalla o utilizar el modo de ampliación para ampliar y desplazar la imagen.

ÍNDICE

PASO 1

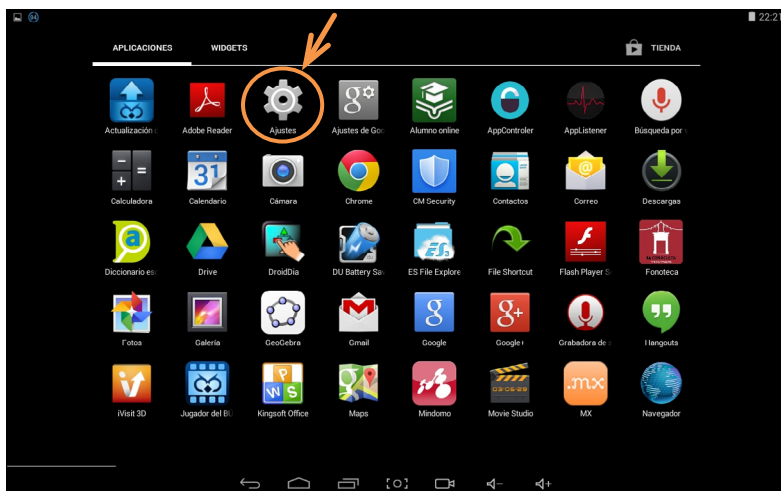
¿Cómo se usa Gestos de ampliación?

En la parte inferior de la pantalla de la tableta, localiza el acceso a las aplicaciones, es una rueda blanca con 6 cuadros pequeños en su interior, presiónalo con tu dedo para ingresar al menú de aplicaciones.



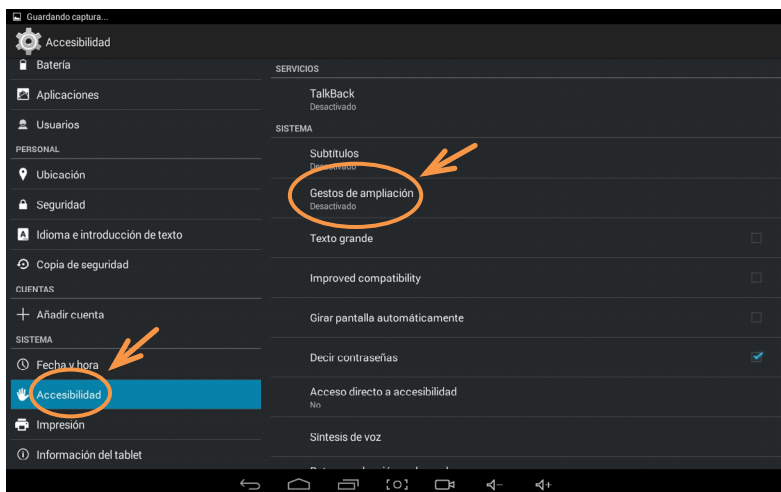
PASO 2

Aparecerá una pantalla con los accesos a las aplicaciones de la tableta, busca la imagen que diga **AJUSTES** y presiona con tu dedo y/o pluma accesible para visualizar un nuevo menú.



PASO 3

Se mostrará esta pantalla, mueve tu dedo hacia arriba y localiza "Accesibilidad", presiona con tu dedo y/o pluma accesible, se desplegará un listado en el que debes presionar el cuadro con la leyenda "Gestos de ampliación".



PASO 4

Dentro de esta pantalla, para activar los gestos de ampliación, debes presionar con tu dedo y/o pluma accesible el cuadro gris con la leyenda “No” que aparece en la esquina superior derecha de tu pantalla.



PASO 5

Cuando gestos de ampliación está activado, el cuadro en la esquina superior derecha aparecerá iluminado de azul con la leyenda “Sí”.



PASO 6

Para desactivar gestos de ampliación, solo presiona con tu dedo y/o pluma accesible en la esquina superior derecha hasta que el cuadro cambie al color gris y aparezca la leyenda "No".



TEXTO GRANDE

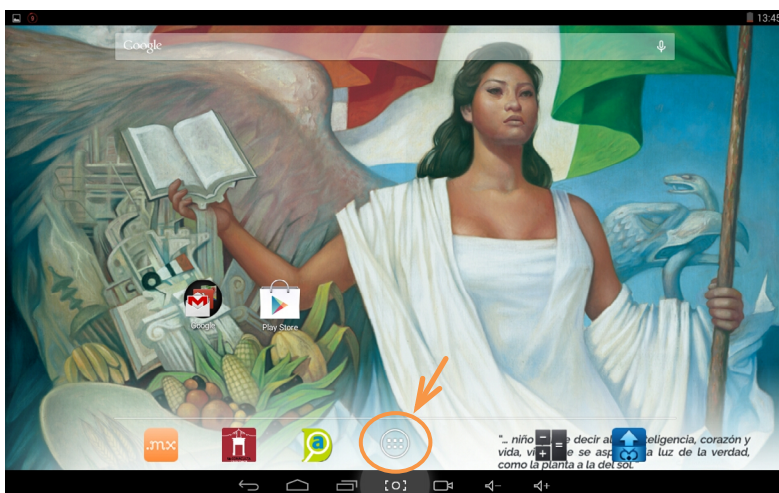
Permite aumentar el tamaño del texto en tu dispositivo (esta función está destinada a usuarios con problemas de baja visión).

PASO 1

¿Cómo se usa Texto grande?

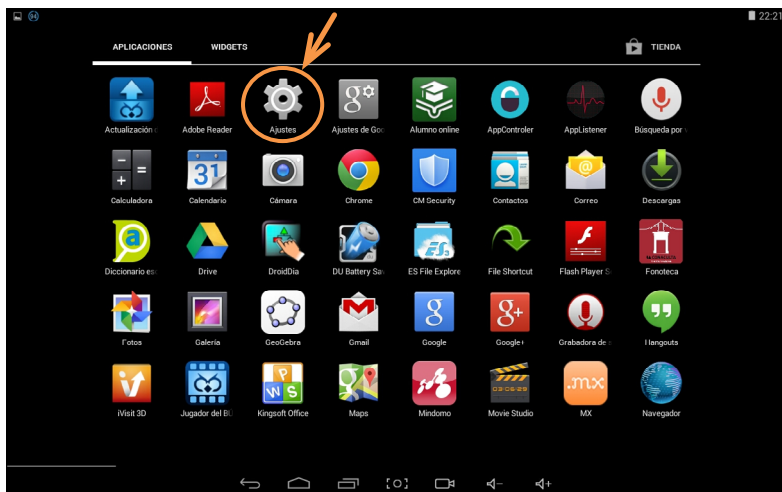
En la parte inferior de la pantalla de la tableta, localiza el acceso a las aplicaciones, es una rueda blanca con 6 cuadros pequeños en su interior, presionalo con tu dedo y/o pluma accesible para ingresar al menú de aplicaciones.

ÍNDICE



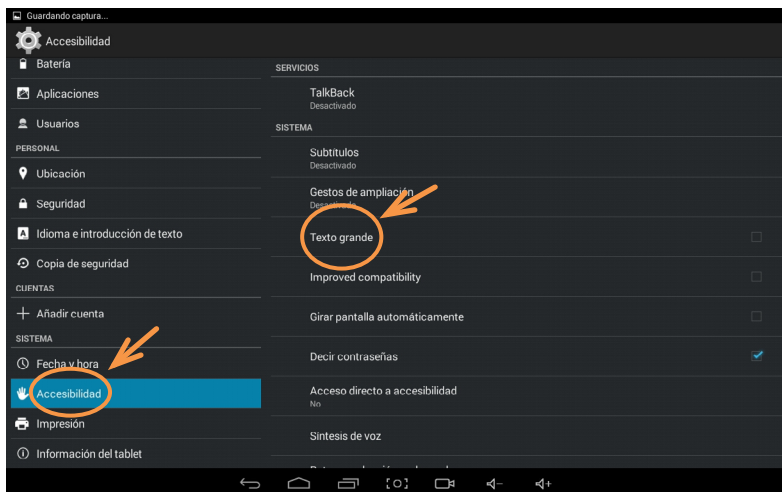
PASO 2

Aparecerá una pantalla con los accesos a las aplicaciones de la tableta, busca la imagen que diga **AJUSTES** y presiona con tu dedo y/o pluma accesible para visualizar un nuevo menú.



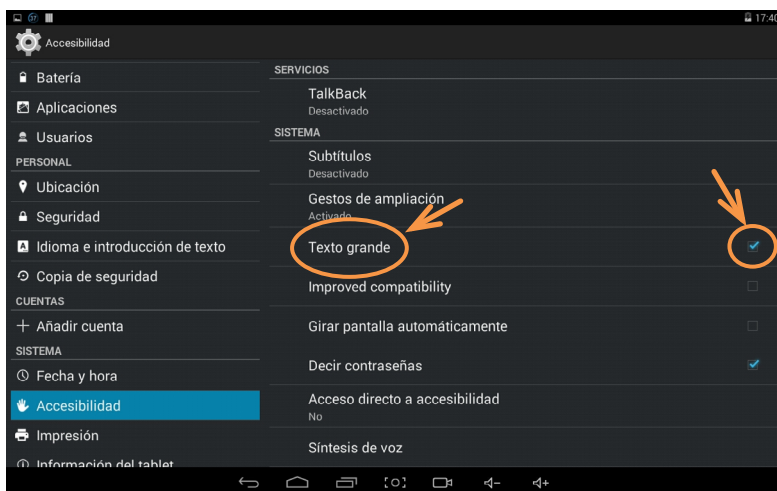
PASO 3

Accederás a esta pantalla, mueve tu dedo y/o pluma accesible hacia arriba y localiza "Accesibilidad", presiona con tu dedo, se desplegará un listado en el que debes presionar el cuadro con la leyenda "Texto grande".



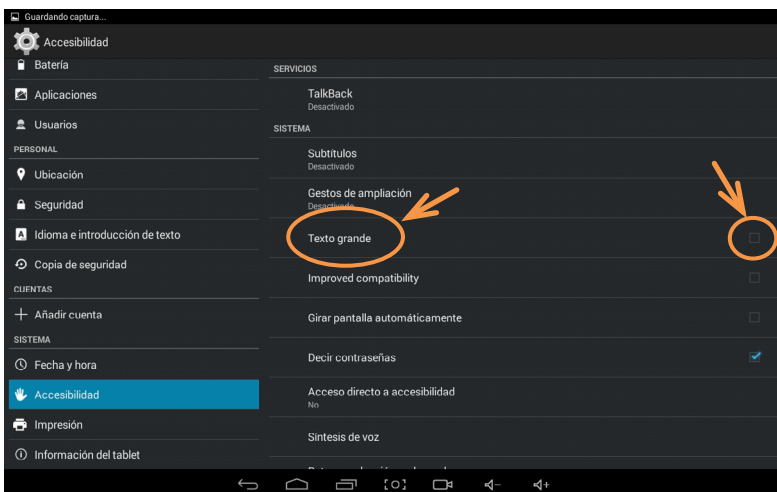
PASO 4

Al presionar el cuadro de "texto grande", se iluminará una señal azul y automáticamente el texto se agrandará.



PASO 5

Para desactivar texto grande, solo presiona con tu dedo y/o pluma accesible de nuevo en el cuadro hasta que el texto vuelva a su tamaño original y la señal azul desaparezca.



RETRASO-PULSACIÓN PROLONGADA

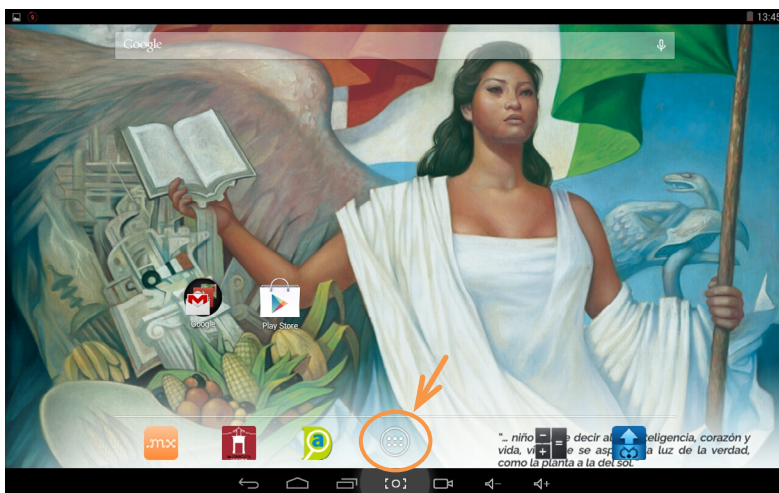
Es una función de accesibilidad para usuarios con discapacidad motriz. Retrasa el tiempo en el que la pantalla táctil se activará con la pulsación del usuario.

ÍNDICE

PASO 1

¿Cómo se usa Retraso-pulsación prolongada?

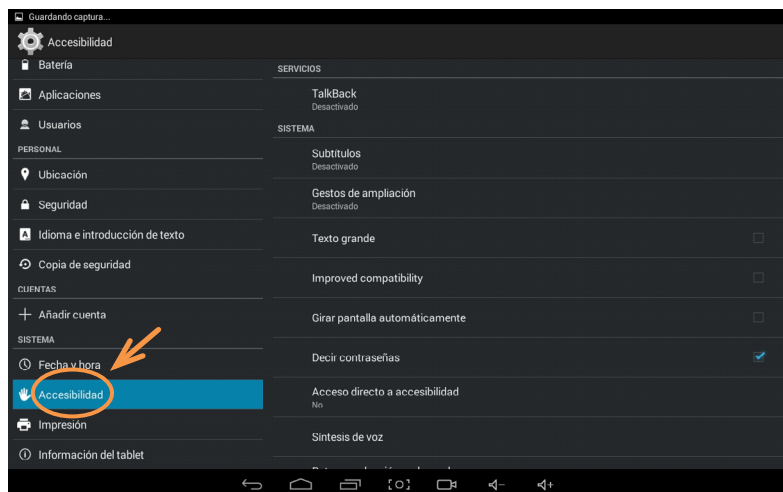
En la parte inferior de la pantalla de la tableta, localiza el acceso a las aplicaciones, es una rueda blanca con 6 cuadros pequeños en su interior, presiónalo con tu dedo y/o pluma accesible para ingresar al menú de aplicaciones.



PASO 2 Aparecerá una pantalla con los accesos a las aplicaciones de la tableta, busca la imagen que diga **AJUSTES** y presiona con tu dedo y/o pluma accesible para visualizar un nuevo menú.

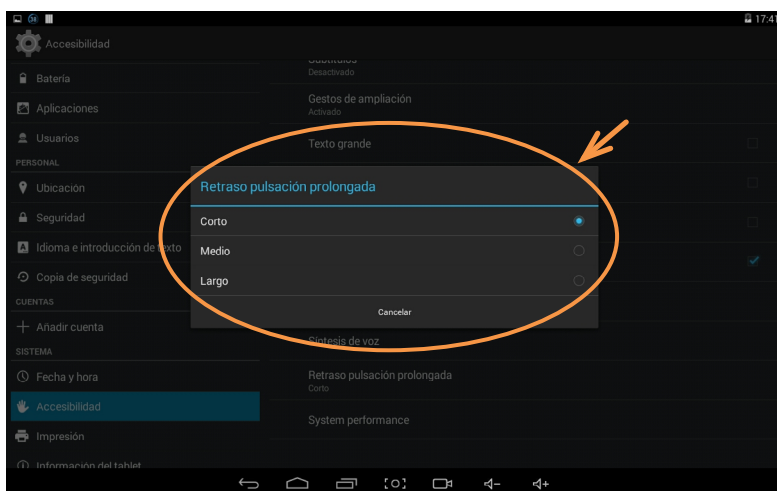


PASO 3 Se mostrará esta pantalla, mueve tu dedo y/o pluma accesible hacia arriba y localiza "Accesibilidad", presiona con tu dedo, se desplegará un listado en el que debes presionar el cuadro con la leyenda "Retraso pulsación prolongada".



PASO 4

A continuación aparecerá este menú en el que deberás seleccionar si quieres que el lapso de tiempo de la pulsación sea corto, mediano o largo. Presiona con tu dedo y/o pluma accesible el que elijas y se encenderá una señal azul.



ACCESO DIRECTO A LA ACCESIBILIDAD

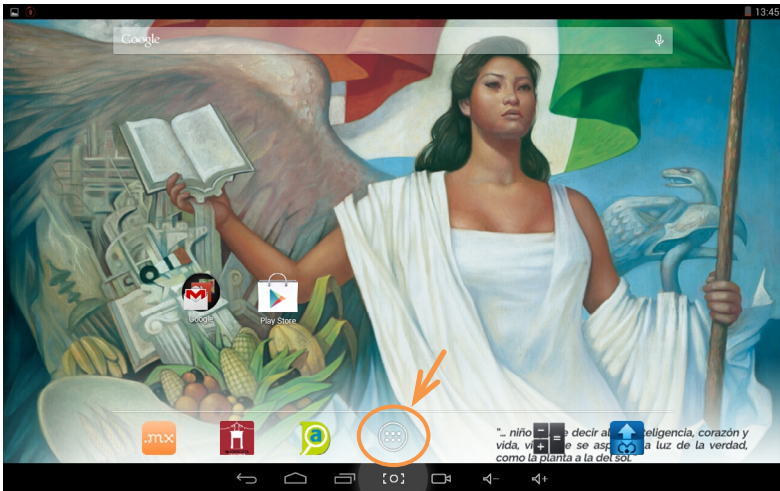
Permite activar las funciones de accesibilidad de manera rápida y sin ingresar al menú. Se pueden habilitar las funciones en dos pasos: mantener el botón de encendido hasta que se escuche un sonido o una vibración, para posteriormente mantener la pantalla pulsada con dos dedos hasta escuchar una confirmación.

ÍNDICE

¿Cómo se usa Acceso directo a la accesibilidad?

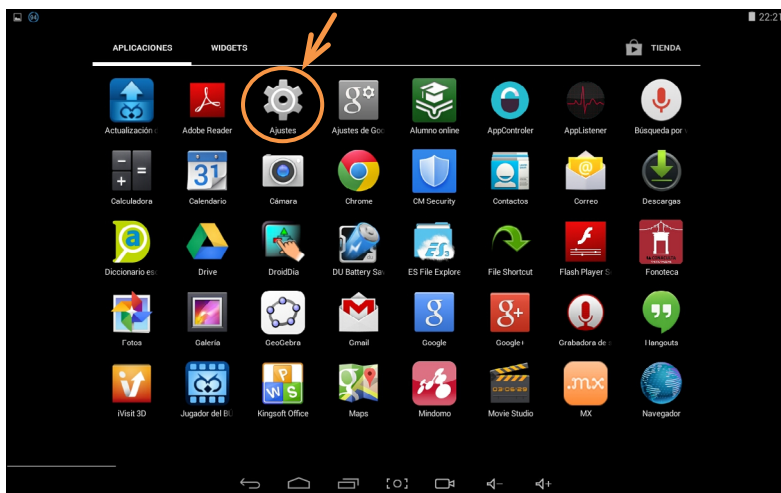
PASO 1

En la parte inferior de la pantalla de la tableta, localiza el acceso a las aplicaciones, es una rueda blanca con 6 cuadros pequeños en su interior, presiónalo con tu dedo para ingresar al menú de aplicaciones.



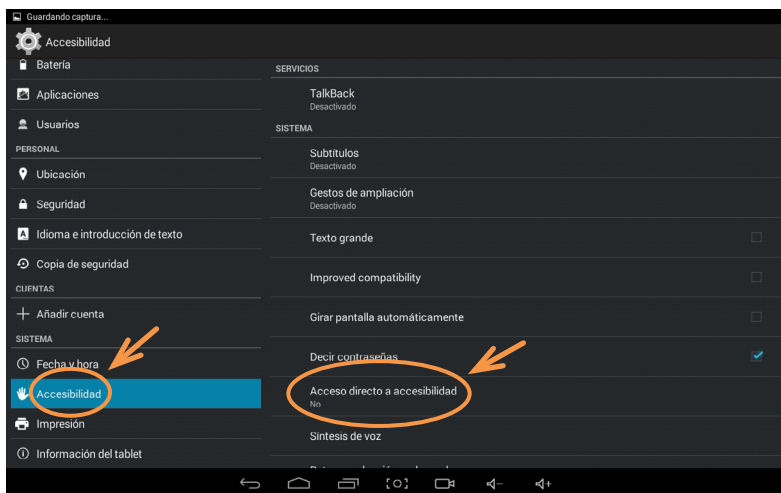
PASO 2

Aparecerá una pantalla con los accesos a las aplicaciones de la tableta, busca la imagen que diga **AJUSTES** y presiona con tu dedo para acceder a un nuevo menú.



PASO 3

Se mostrará esta pantalla, mueve tu dedo y/o pluma accesible hacia arriba y localiza "Accesibilidad", presiona con tu dedo, se desplegará un listado en el que debes presionar el cuadro con la leyenda "Acceso directo a accesibilidad".



PASO 4

A continuación, se visualiza esta pantalla, deberás presionar el cuadro que se muestra en la esquina derecha superior hasta que cambie a color azul y aparezca la leyenda “Sí”.



PASO 5

Para desactivar la función, deberás presionar de nuevo el cuadro de la esquina superior derecha hasta que cambie a color gris y aparezca la leyenda “No”.



¿Qué son las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)?

La televisión vía satélite, los celulares, el fax, la computadora, el Internet, el DVD, los videos y las teleconferencias, entre otras cosas, son elementos que se han convertido en parte de nuestra vida diaria. Todos ellos han transformado de una u otra forma la manera de comunicarnos y de procesar la información en nuestra sociedad. A todas estas **herramientas tecnológicas que se utilizan para la comunicación y el procesamiento de la información se les conoce como Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).**

En ellas se incluyen: la informática, las telecomunicaciones y la tecnología audiovisual. Ejemplos:

- Informática: computadoras, **laptops**, tabletas, **aplicaciones**, **software**, **multimedia**, **discos compactos** y **bases de datos**.
- Telecomunicaciones: la televisión, los programas, **teleconferencias** o **Internet** con todas sus posibilidades y radio.
- Tecnología audiovisual: Videos en sus diferentes formatos.

Las TIC ofrecen un enorme potencial para atender a las necesidades de la población en general, considerando a la diversidad. En particular para las personas con discapacidad pueden representar un medio fundamental de ayuda a la formación, a la integración laboral y social, así como para la promoción de su autonomía personal y vida independiente.

¿Qué es una aplicación?

Una aplicación o app (abreviatura del término *application* en inglés), es un programa que tiene características especiales. Regularmente son utilizadas en tabletas o en teléfonos de tipo Smartphone (como el *iPhone* o el Samsung *Galaxy*).

Pueden ser juegos, herramientas para redes sociales o de noticias e información de todo tipo, de utilidades para fotos, videos o música, etcétera, y su uso suele limitarse a algo muy concreto. No tienen decenas de opciones distintas como muchos programas que tienen las computadoras.

Aunque existen algunas aplicaciones que dependen de una conexión a internet, en su mayoría las aplicaciones proveen acceso instantáneo a un contenido sin tener que buscarlo en internet y, una vez instaladas, generalmente se puede acceder a ellas sin necesidad de una conexión a la red. La instalación es instantánea: solo basta hacer un par de clics para que se descarguen y empezar a usarlas.

¿De dónde puedo descargarlas?

Los teléfonos y tabletas suelen incluir una opción que da acceso directo a ellas. Lo normal es tener que registrarse para poder descargar aplicaciones. Puedes hacerlo de forma gratuita desde el propio dispositivo.

En las tiendas virtuales se separan de forma clara las aplicaciones gratis y de pago. Están agrupadas en categorías para que resulte más fácil buscar las que prefieras. También incluyen listas con las más populares. Existen también buscadores con los que se pueden localizar aplicaciones específicas.

La mayoría de las aplicaciones que aquí te recomendamos, se pueden descargar en la página de **Google Play**, para esto necesitas abrir una cuenta de correo electrónico en Google. Solo tienes que seguir varios pasos.

PASO 1

¿CÓMO ABRIR UNA CUENTA EN GOOGLE PLAY?

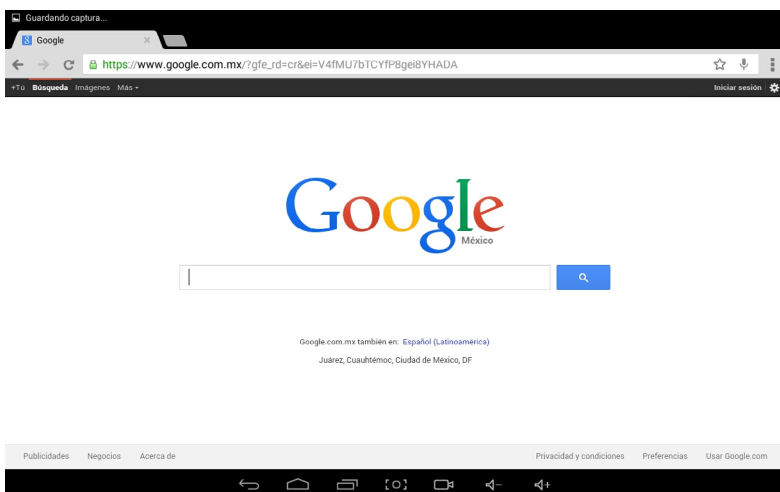
En el menú de aplicaciones de tu tableta, haz clic en donde veas el símbolo de Chrome.



ÍNDICE

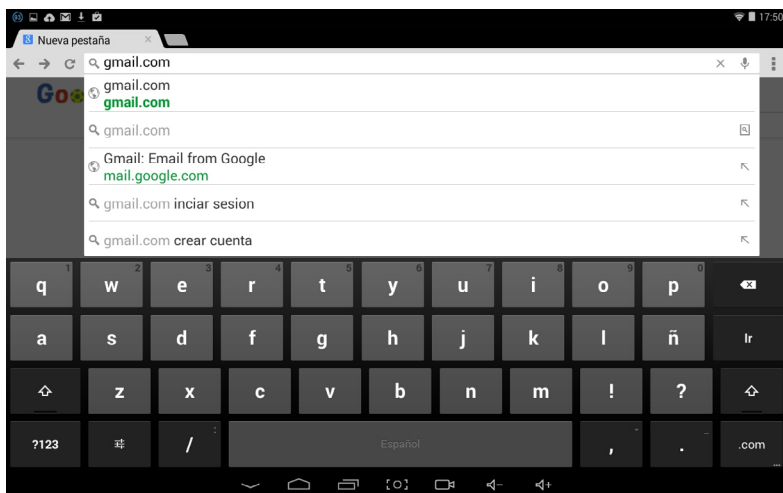
PASO 2

Aparecerá la siguiente pantalla de entrada a Google.



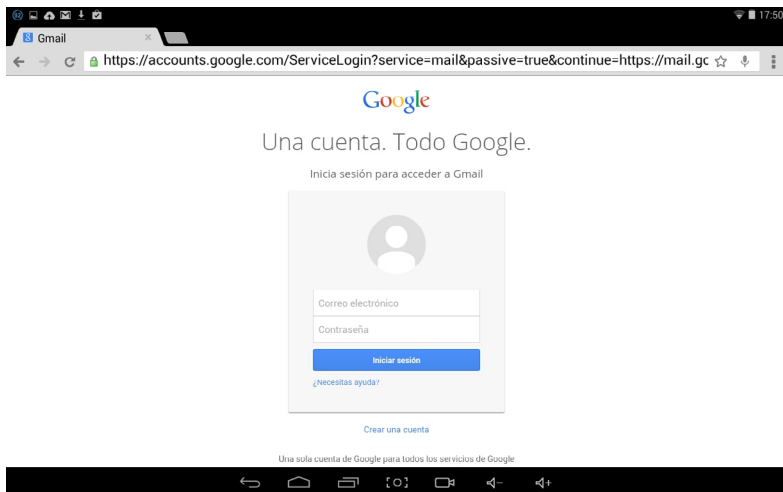
PASO 3

Teclea en el buscador: "gmail.com" y presiona Enter.



PASO 4

Aparecerá la siguiente pantalla, en donde presionarás "Crear una cuenta".



PASO 5

Aparecerá la siguiente pantalla, en la que tendrás que proporcionar la información que Google te pide. Solo sigue los pasos que te indica la página y tendrás tu cuenta de correo electrónico.

Cuentas de Google

https://accounts.google.com/SignUp?service=mail&continue=https%3A%2F%2Fmail.google.com

Google

Iniciar sesión

Crea tu cuenta de Google

Solo necesitas una cuenta

Accede a todos los servicios de Google con solo un nombre de usuario y una contraseña.

Personaliza Google a tu gusto

Configura tu perfil y tus preferencias como más te guste.

Nombre

Nombre de usuario

Contraseña

Confirma tu contraseña

Fecha de nacimiento

Sexo

Teléfono móvil

ÍNDICE


¿Cómo beneficia a mi hija o hijo con discapacidad el uso de aplicaciones?

Algunos de los beneficios pueden ser:

- Medio de expresión y creación multimedia. Las TIC permiten crear formas diversas para transmitir información, ya sea por medio de la escritura, el dibujo, a través de presentaciones en **multimedia** o en **páginas web**.
- Canal de comunicación. Facilitan la comunicación interpersonal, el intercambio de ideas, materiales y el trabajo colaborativo.
- Medio didáctico: informa, ejercita habilidades, hace preguntas, guía el aprendizaje, motiva.
- Medio **lúdico** para el desarrollo cognitivo.

Aplicaciones gratuitas educativas para alumnos con discapacidad

ÍNDICE

ALUMNOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA (TEA)	
Nombre de la aplicación	Descripción
	<p>Aplicación diseñada para potenciar la atención visual y entrenar la adquisición del significado para las personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA).</p> <p>Favorece el desarrollo de los procesos perceptivo-visual y cognitivo-visual en personas con TEA de bajo nivel de funcionamiento, para conseguir la adquisición del significado (asociación de imágenes a etiquetas verbales y a su significado).</p> <p>Orienta la intervención a realizar con las personas que aún no tienen acceso a la lectura y la escritura y no han accedido a la comprensión del significado de las palabras y las imágenes.</p> <p>Contiene seis fases que van desde la estimulación basal a la adquisición de significado a partir de videos, fotografías, dibujos y pictogramas, incluyendo las últimas fases, actividades de categorización y asociación mediante juegos.</p> <p><i>Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:</i> https://play.google.com/store/apps/details?id=com.orange.sigueme</p>

e-Mintza



Es un programa que permite crear un tablero de comunicación con imágenes y sonidos asociados, haciendo posible una comunicación directa y sencilla.

Es recomendable para personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA) o con barreras de comunicación oral o escrita, que permite que el usuario pueda comunicarse con otras personas mediante el uso del tablero, adaptándose fácilmente a las necesidades de sus usuarios.

Contiene un tablero que es fácilmente personalizable en cuanto a la lengua utilizada, textos, imágenes, videos o sonidos, en función de las necesidades del usuario, quien podrá interactuar preferentemente a través de una pantalla táctil en un dispositivo tipo tableta, de igual forma a través del mouse (ratón) en el caso de una pantalla de computadora no táctil.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
http://fundacionorange.es/emintza_descarga.html#Descarga para Android

In-TIC Móvil



In-TIC es una aplicación que tiene como objetivo proveer la accesibilidad y usabilidad de las TIC independientemente de las necesidades y capacidades físicas, psíquicas o sensoriales de las personas con discapacidad.

In-TIC para personas con Trastornos del Espectro Autista (TEA) es un usuario de ejemplo genérico que se instala por defecto al descargarse In-TIC PC. Es un programa conformado por secciones y actividades específicamente diseñadas para personas con TEA, con el objetivo de favorecer su autonomía personal a través de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).

http://www.proyectosfundacionorange.es/intic/intic_movil/

En esta misma página, se puede descargar In-TIC Agenda, que es una herramienta multimedia que imita el comportamiento de las agendas convencionales, de manera que los usuarios puedan completar su agenda y estructurar las actividades que realizan durante su vida diaria.

Crea rápidamente diferentes actividades (asociadas a secuencias de pictogramas) que conforman la agenda (diaria, semanal o libre), que se puede consultar o bien trabajar con ella construyéndola de forma dinámica sobre la computadora.

In-TIC Agenda, contiene tres tipos de agendas:

- Agenda diaria: Es adecuada para cuando se quiera simplificar el entorno de la persona con TEA, ya que trabajará con una única agenda, horario o secuencia. La familia o docentes podrán configurar las agendas para cada día de la semana.
- Agenda semanal: En este caso se visualizarán los 7 días de la semana, y cada día tiene asignada una agenda, de manera que las actividades semanales del usuario sean configurables. Es apropiada para personas con TEA y presenten habilidades de estructuración temporal más avanzadas.

(Por ejemplo, este formato sería adecuado si hoy es viernes y se quieren anticipar las actividades que va a realizar el fin de semana.)

- Agenda libre: Permite trabajar con plantillas avanzadas, horarios o secuencias de pictogramas. Se pueden crear las filas y columnas deseadas (un máximo de 10 x 10). Es la opción adecuada para trabajar como secuencias de actividades y explicar, a través de pictogramas o fotografías, los pasos para realizarla.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
http://www.proyectosfundacionorange.es/intic/intic_agenda/



Azahar es un conjunto de herramientas de ocio, comunicación y planificación dirigidas a mejorar la calidad de vida de las personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA) o discapacidad intelectual.

Cuenta con 10 aplicaciones que contienen pictogramas, imágenes y sonidos que se pueden adaptar a cada usuario, pudiendo utilizarse, nuevos pictogramas, fotos de las propias personas y de sus familiares, así como sus voces, etc., de cara a su máxima personalización.

Además de las 10 aplicaciones, la plataforma de Azahar incluye la herramienta TUTOR, gracias a la cual los tutores (personal de apoyo, familiares, docentes, etc.) pueden configurar Azahar en la computadora y/o dispositivo móvil, de forma que el usuario pueda obtener el máximo beneficio de cada una de las aplicaciones.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<http://www.proyectoazahar.org/azahar/ChangeLocale.do?language=es&country=ES&page=/logged.in.do>

AraBoard



AraBoard es un conjunto de herramientas diseñadas para la comunicación alternativa y aumentativa, cuya finalidad es facilitar la comunicación funcional, mediante el uso de imágenes y pictogramas, a personas que presentan algún tipo de dificultad en este ámbito.

Dada la versatilidad de estas herramientas, AraBoard también puede ser utilizado para crear tableros con rutinas sencillas y tableros para anticipar la realización de cualquier tarea prevista.

Se compone de dos herramientas complementarias:

- AraBoard Constructor: esta herramienta se utiliza para la creación y edición de los tableros de comunicación, mediante la colección de pictogramas Arasaac y cualquier otra imagen y audio almacenados en el dispositivo.
- AraBoard Player: esta herramienta se utiliza para ejecutar los tableros de comunicación previamente creados en AraBoard Constructor.
- AraBoard se caracteriza por su sencillez de uso en todos los aspectos, ya que posee una interfaz gráfica diseñada para que cualquier persona pueda crear y editar tableros de forma intuitiva y en pocos minutos.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.AraBoardConstructor>

Project@ Emociones



El Proyecto Emociones Software, es una aplicación que ayuda a la mejora de la empatía en los niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), que tiene como objetivo el desarrollo de una aplicación para dispositivos táctiles, que ayude a las habilidades sociales y de empatía de los niños con TEA.

El programa se divide en 5 niveles de uso diferentes, y en cada nivel encontramos un grado de complejidad diferente y diferencias visuales.

Nivel 1: Actividades con pictogramas.

Nivel 2: Actividades con pictogramas de color.

Nivel 3: Actividades con imágenes reales.

Nivel 4: Actividades sobre relación entre la situación y emoción.

Nivel 5: Actividades sobre relación entre creencia y emoción.

A través de los niveles se utilizarán diferentes manifestaciones de estados de ánimo: alegría, ira, aburrimiento, miedo, sorpresa y tristeza. Las actividades de los niveles 4 y 5 se pueden intercalar en su contenido, porque manejan temas similares. Las actividades se llevan a cabo de diferentes maneras, a su vez se alterna el arrastre de imágenes con el toque de opciones. De esta forma también se promueve la psicomotricidad fina del niño así como la coordinación óculo-manual.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.Projectoemociones>

Touch-Emotions



Touch-Emotions es una aplicación basada en la percepción visual para ayudar a niños que están en la primera etapa del aprendizaje acerca de las emociones y expresiones faciales.

- Diseñado específicamente para los niños que pueden tener dificultades para aprender a hablar y leer, o para interpretar las expresiones faciales, como las personas con síndrome de Down y las personas con TEA.
- Causa y efecto: toque la foto para ver y escuchar la palabra.

- Incluye cuadros de 8 caras, a juego con las palabras escritas y habladas en 6 idiomas: Inglés (americano y británico), catalán, croata, francés y español.
- Diseñado para las tabletas y teléfonos inteligentes. No contiene anuncios, compras en la aplicación o enlaces externos, recoge ningún dato, y no requiere de una conexión a Internet.

Diseñado para ser utilizado junto con las otras aplicaciones de la serie "Touch", incluyendo Touch-Palabras, Touch-Colores-Formas y Touch-Números. Los niños pueden progresar en estas aplicaciones de seguimiento, las cuales son altamente configurables y fácilmente personalizadas, tales como palabras especiales.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.specialiapps.touchemotions>

Pictogram Agenda



PictogramAgenda es una aplicación informática que facilita la generación y uso de agendas visuales en dispositivos (teléfonos móviles o tablets) basados en el sistema operativo Android.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lorenzomoreno.pictogramagenda>

Pictogramas



Permite a niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y con problemas de habla pedir y expresar lo que quieren.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=logo.pedia>

PictoDroid Lite



PictoDroid Lite es una aplicación que permite a los usuarios comunicarse a través del uso de pictogramas o pictos (signos que representan esquemáticamente un símbolo, objeto real o figura). Esta versión Lite consiente en expresar acciones muy concretas en modo puntual, realizando oraciones que empiezan por:

- vamos a...
- quiero jugar...
- quiero ir al baño
- quiero beber...
- quiero comer....
- estoy...

Al completar la selección de pictos el sistema procederá a la lectura de la frase formada.

En modo acumulativo, permite la creación de frases sencillas, mediante la selección de sujeto, verbo, predicado, adverbios y adjetivos. Una vez completa la frase seleccionado pictos, el sistema lee la frase entera.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.uvigo.gti.PictoDroidLite>

LetMeTalk: Talker SAAC,CAA,SAC



LetMeTalk es una aplicación que permite formar frases útiles con las imágenes. La colocación de imágenes seleccionadas es también conocida como PECS (Sistema de Comunicación Exchange) o como Apoyo de Comunicación (Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación (SAAC)).

La base de datos incluye más de 9,000 imágenes fáciles de entender.

LetMeTalk se puede utilizar en casi cualquier situación, como por ejemplo en hospitales, restaurantes, colegios. Al descargar LetMeTalk por primera vez, se descarga también el paquete de datos gratuitos con todas las imágenes (alrededor de 70 MB).



Adecuado para personas con:

- Trastornos del espectro autista.
- Afasia.
- Apraxia.
- Trastorno del habla.

	<ul style="list-style-type: none"> • Esclerosis lateral amiotrófica (ALS). • Síndrome de Down. <p><i>Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:</i> https://play.google.com/store/apps/details?id=de.appnotize.letmetalk</p>
<p>CPA</p> 	<p>Comunicador Personal Adaptable (CPA), es un sistema de comunicación para personas con problemas graves de comunicación (TEA, trastornos neurológicos, discapacidades motoras, afasias).</p> <p><i>Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:</i> https://play.google.com/store/apps/details?id=com.comunicador.cpa</p>
<p>HablaFácil Autismo DiegoDice</p> <p>Sp</p> 	<p>Esta aplicación representa una forma muy rápida y práctica de enseñar a un niño con TEA los elementos básicos de la comunicación. La comunicación es el elemento más importante para el incremento de la independencia y el progreso de su niño. Esta aplicación usa las necesidades básicas de su niño para estimularlo a comunicarse.</p> <p><i>Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:</i> https://play.google.com/store/apps/details?id=com.benitez.DiegoDiceSP</p>

ALUMNOS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA

ÍNDICE

Nombre de la aplicación	Descripción
 <p data-bbox="202 509 336 545">e-Mintza</p>	<p data-bbox="427 205 899 377">e-Mintza, es un sistema que permite que el usuario pueda comunicarse con otras personas mediante el uso de tecnología táctil y multimedia, adaptándose fácilmente a las necesidades de sus usuarios. Asimismo promueve su autonomía a través de una agenda personalizada.</p> <p data-bbox="427 382 899 613">El tablero es fácilmente personalizable en cuanto a la lengua utilizada, textos, imágenes, videos o sonidos, en función de las necesidades del usuario, quien podrá interactuar preferentemente a través de una pantalla táctil en un dispositivo tipo tableta, pero también a través del mouse (ratón) en el caso de una pantalla de computadora no táctil.</p> <p data-bbox="427 617 899 848">El programa puede ser útil para niños con sordera que aún no han adquirido un lenguaje, personas con discapacidad intelectual grave, pacientes con daño cerebral adquirido por traumatismos o accidentes, personas mayores con enfermedades neurodegenerativas, personas que no pueden expresarse por requerir intubación o ventilación asistida durante su estancia hospitalaria, etcétera.</p> <p data-bbox="427 884 899 969"><i>Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:</i> http://fundacionorange.es/emintza_descarga.html#Descarga para Android</p>
 <p data-bbox="228 989 311 1025">Ayna</p>	<p data-bbox="427 1020 899 1161">Ayna, es una aplicación que subtitula películas, programas, series de televisión y obras de teatro de manera totalmente sincronizada. Además, puedes usarla también para videos y documentales por Internet o reproducidas en DVD o Blu-ray.</p> <p data-bbox="427 1197 899 1282"><i>Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:</i> https://play.google.com/store/apps/details?id=es.sdos.ayna</p>

Helper



Transfiere palabras a texto, permite la comunicación con una persona sorda.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_kerotem3.Deaf_Helper

Nombre de la aplicación

Descripción

Lecto-escritura



Lecto-escritura para motóricos, este programa presenta imágenes y sonidos para que, mediante saltos de página y el uso de un pulsador, el alumno con discapacidad motora relacione la imagen con las palabras correspondientes y se propicie la adquisición de la lecto-escritura.

De esta manera se persiguen los siguientes objetivos:

- Proporcionar a los alumnos afectados de movimiento un sistema para la iniciación en las tareas de lecto-escritura haciendo uso de sus fortalezas motoras (soplar, mover un dedo, etcétera).
- Proporcionar a los maestros de educación especial una herramienta para la realización de tareas de lecto-escritura.
- Ejercitar el reconocimiento de imágenes así como la asociación entre imagen y palabra.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<http://software.computadora-discapacidad.org>

CPA





El Comunicador Personal Adaptable (CPA), es un sistema de comunicación para personas con problemas graves de comunicación (TEA, trastornos neurológicos, discapacidades motoras, afasias).

El programa incorpora un catálogo inicial de unos 550 pictogramas que permiten una comunicación funcional básica a cualquier usuario.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.comunicador.cpa>

ALUMNOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

Nombre de la aplicación	Descripción
	<p>Es un programa que permite crear un tablero de comunicación con imágenes y sonidos asociados, haciendo posible una comunicación directa y sencilla.</p> <p>Es para personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA) o con barreras de comunicación oral o escrita, que permite que el usuario pueda comunicarse con otras personas mediante el uso del tablero, adaptándose fácilmente a las necesidades de sus usuarios.</p> <p>Contiene un tablero que es fácilmente personalizable en cuanto a la lengua utilizada, textos, imágenes, videos o sonidos, en función de las necesidades del usuario, quien podrá interactuar preferentemente a través de una pantalla táctil en un dispositivo tipo tableta, de igual forma a través del mouse (ratón) en el caso de una pantalla de computadora no táctil.</p> <p><i>Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:</i> http://fundacionorange.es/emintza_descarga.html#Descarga para Android</p>
	<p>Pictoaplicaciones es una aplicación que tiene como finalidad ayudar a personas que tienen dificultades de expresión mediante el lenguaje oral, facilita el progreso en su comunicación y comprensión de conocimientos, a través de aplicaciones desarrolladas con pictogramas.</p> <p>Busca que las aplicaciones sean lo más intuitivas posibles para el usuario, sin que haya que leer complejos manuales para su utilización y dándole la mayor importancia al mensaje que se quiere transmitir, para que llegue al receptor de una manera nítida y directa.</p> <p>Las aplicaciones están pensadas para que se pueda acceder a ellas en cualquier momento y en cualquier lugar, sin perder tiempo, que pueden ser manejadas por personas que no tengan grandes conocimientos informáticos y que ayuden, de forma general, a avanzar en la comprensión y la comunicación diaria.</p> <p><i>Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:</i> http://www.pictoaplicaciones.com/</p>

ÍNDICE

Proyecto Aprender



Va dirigido a alumnos con dificultades de aprendizaje cualquiera que sea su causa u origen. No hace referencia a elementos básicos del currículo para una etapa concreta o área específica sino que pretende dar respuesta según las necesidades que presentan los alumnos en función del nivel de competencia curricular que posean y del grado de autonomía que puedan presentar.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<http://recursostic.educacion.es/aeduc/aprender/web/generales/marco.swf>

AraBoard



AraBoard es un conjunto de herramientas diseñadas para la comunicación alternativa y aumentativa, cuya finalidad es facilitar la comunicación funcional, mediante el uso de imágenes y pictogramas, a personas que presentan algún tipo de dificultad en este ámbito.

Dada la versatilidad de estas herramientas, AraBoard también puede ser utilizado para crear tableros con rutinas sencillas y tableros para anticipar la realización de cualquier tarea prevista.

Se compone de dos herramientas complementarias:

- AraBoard Constructor: esta herramienta se utiliza para la creación y edición de los tableros de comunicación, mediante la colección de pictogramas Arasaac y cualquier otra imagen y audio almacenados en el dispositivo.
- AraBoard Player: esta herramienta se utiliza para ejecutar los tableros de comunicación previamente creados en AraBoard Constructor.
- AraBoard se caracteriza por su sencillez de uso en todos los aspectos, ya que posee una interfaz gráfica diseñada para que cualquier persona pueda crear y editar tableros de forma intuitiva y en pocos minutos.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.AraBoardConstructor>

Touch-Emotions



Touch-Emotions es una aplicación basada en la percepción visual para ayudar a niños que están en la primera etapa del aprendizaje acerca de las emociones y expresiones faciales.

- Diseñado específicamente para los niños con dificultades para aprender a hablar y leer, o para interpretar las expresiones faciales, como las personas con síndrome de Down y las personas con TEA (Trastorno del Espectro Autista).
- Causa y efecto: toque la foto para ver y escuchar la palabra.
- Incluye cuadros de 8 caras, a juego con las palabras escritas y habladas en 6 idiomas: Inglés (americano y británico), catalán, croata, francés y español.
- Diseñado para las tabletas y teléfonos inteligentes. No contiene anuncios, compras en la aplicación o enlaces externos, recoge ningún dato, y no requiere de una conexión a Internet.

Diseñado para ser utilizado junto con las otras aplicaciones de la serie "Touch", incluyendo Touch-Palabras, Touch-Colores-Formas y Touch-Números. Los niños pueden progresar en estas aplicaciones de seguimiento las cuales son altamente configurables y fácilmente personalizadas, tales como palabras especiales.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.specialiapps.touchemotions>

Pictogramas



Permite a niños con TEA y con problemas de habla pedir y expresar lo que quieren.

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=logo.pedia>

LetMeTalk: Talker SAAC,CAA,SAC



LetMeTalk es una aplicación que permite formar frases útiles con las imágenes. La colocación de imágenes seleccionadas es también conocida como PECS (Sistema de Comunicación Exchange) o como Apoyo de Comunicación (Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación (SAAC)).

La base de datos incluye más de 9,000 imágenes fáciles de entender.

LetMeTalk se puede utilizar en casi cualquier situación, como por ejemplo en hospitales, restaurantes, colegios. Al descargar LetMeTalk por primera vez, se descarga también el paquete de datos gratuitos con todas las imágenes (alrededor de 70 MB).

Adecuado para personas con:

- Trastornos de autismo o del espectro autista.
- Afasia.
- Apraxia.
- Trastorno del habla.
- Esclerosis lateral amiotrófica (ALS).
- Síndrome de Down (trisomía 21).

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=de.apnotize.letmetalk>

wCPA



Comunicador Personal Adaptable (CPA), es un sistema de comunicación para personas con problemas graves de comunicación (TEA, trastornos neurológicos, discapacidades motoras, afasias).

Podrás descargar la aplicación en la siguiente liga:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.comunicador.cpa>

BASES DE DATOS

Conjunto de datos ordenados y almacenados sistemáticamente para su posterior uso.

CORREO ELECTRÓNICO (E-MAIL)

Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes mediante sistemas de comunicación electrónicos. Principalmente se usa este nombre para denominar al sistema que provee este servicio en Internet. Por medio de mensajes de correo electrónico se puede enviar, no solamente texto, sino todo tipo de documentos digitales dependiendo del sistema que se use. Su eficiencia, conveniencia y bajo costo están logrando que el correo electrónico desplace al correo ordinario para muchos usos habituales.

DIADEMAS

Sirven para usar el teclado normal con movimientos de cabeza. Permite a aquellas personas con discapacidad motriz cuyo uso de las manos es nulo o limitado, utilizar una tableta con pantalla. Tiene una banda para ajustarse a la cabeza y una varilla por medio de la cual o controla la pantalla táctil.

DISCOS COMPACTOS

Disco utilizado para almacenar datos en formato digital, consistentes en cualquier tipo de información (audio, imágenes, video, documentos y otros datos).

GOOGLE

Buscador de internet. En él se pueden realizar búsquedas de información en la web.

INTERNET

Proviene de “interconnected networks” (“redes interconectadas”). Básicamente se trata de millones de computadoras conectadas entre sí en una red mundial.

LAPTOP

Computadora de tipo portátil que se puede usar en cualquier parte, no necesariamente en un escritorio. Se diferencia de las computadoras personales o PC de escritorio en que es mucho más cómoda para usar, puede ser transportada de un lado a otro y no necesita estar siempre conectada a la corriente eléctrica. Cuenta además con otras características diferentes que hacen que sea mucho más liviana, práctica y fácil de usar. Puede ser llevada a cualquier lado debido a su funcionamiento a través de una batería o de electricidad. La apariencia de una laptop es similar a la de un libro ya que cuenta con una tapa y una base que pueden mantenerse abiertas para trabajar o cerradas cuando la computadora está apagada. De este modo, sea cual sea el modelo, la laptop puede ser guardada en un cajón o en un espacio mucho más reducido que lo que ocupa normalmente una computadora de escritorio.

LECTOR DE PANTALLA

Es una aplicación que trata de identificar e interpretar aquello que se muestra en pantalla. Esta interpretación se representa a continuación al usuario mediante sintetizadores de texto a voz, iconos sonoros, o una salida braille.

LÚDICO

Se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión.

MULTIMEDIA

Se dice de aquello que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedia. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.

PÁGINA WEB

Documento que forma parte de un sitio en internet y que suele contar con enlaces (también conocidos como hipervínculos o links) para facilitar la navegación entre los contenidos.

PANTALLA TÁCTIL

Es una pantalla que mediante un toque directo sobre su superficie permite la entrada de datos y órdenes al dispositivo (computadora, tableta, laptop, celular), y a su vez muestra los resultados introducidos previamente, se puede interactuar con ella también a través de un lápiz o pluma digital.

PLUMA/LÁPIZ DIGITAL

Normalmente hace referencia a una vara alargada y estrecha o punzón estilizado, similar a una pluma moderna, que permite, por ejemplo, ayudar a navegar o alcanzar una mayor precisión al señalar en pantallas táctiles.

RATÓN (MOUSE)

Es un dispositivo utilizado para facilitar el manejo de una computadora. Generalmente está fabricado en plástico, y se utiliza con una de las manos. Se apoya en una superficie plana que detecta su movimiento y se puede reflejar en la pantalla a través de una flecha.

SOFTWARE

Es el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados, que forman parte de las operaciones de un sistema de computación.

TECLADO VIRTUAL

Los teclados virtuales o teclados en pantalla, son programas que emulan las funciones del teclado físico usando el ratón, la pluma digital o los dedos. El teclado virtual se muestra en la pantalla y es sumamente útil para las personas con limitaciones en la movilidad.

TELECONFERENCIAS

Se le llama teleconferencia o videoconferencia a aquella conversación que sucede a través de teléfonos con video, cámaras web u otros dispositivos a distancia. Existen distintas formas de llevar a cabo una teleconferencia, pero en todos los casos hay un propósito de sortear una distancia en la comunicación, ahorrando tiempo y dinero y permitiendo las mismas comodidades y beneficios que una comunicación cara a cara.

TELÉFONO INTELIGENTE

(*Smartphone* en inglés) teléfono celular que tiene una mayor capacidad de almacenar datos y realizar actividades semejantes a una minicomputadora, y con una mayor conectividad que un teléfono móvil convencional. El término “inteligente”, que se utiliza con fines comerciales, hace referencia a la capacidad de usarse como una computadora de bolsillo, y llega incluso a reemplazar a una computadora personal en algunos casos. Generalmente, los teléfonos inteligentes tienen pantallas táctiles, acceso a correo electrónico y permiten instalar programas adicionales, como aplicaciones.

VARILLAS BUCALES

Permiten la utilización del teclado, seleccionando las teclas por medios distintos a los convencionales. Este dispositivo permite a personas con discapacidad motriz cuyo uso de las manos es nulo o limitado, utilizar una tableta con pantalla. Tiene un dispositivo bucal unido a una varilla, por medio del cual puede interactuar con la tableta.

ACCESORIOS PARA TABLETA



MANUAL DE USO



Funda para tableta con teclado integrado



Audífonos con micrófono integrado

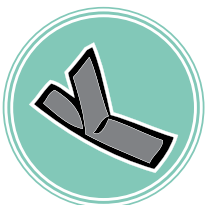


Pluma accesible ajustable

MANUAL PARA EL USO DE LA PLUMA ACCESIBLE



Correa de velcro

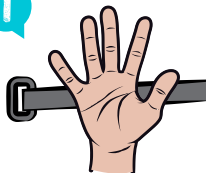


Extensión de velcro



Pluma con barril adaptado

1



Coloca tu mano con la palma hacia arriba, sobre la correa de velcro, procurando que el lado liso quede en contacto con el dorso de tu mano.

2



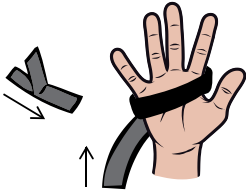
Cruza el extremo de la correa de velcro por encima de la palma de tu mano, e insértalo en la hebilla, la cual debe quedar entre los dedos índice y pulgar.

3



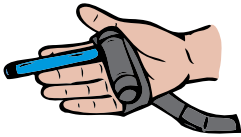
Con la palma de tu mano hacia abajo, cruza el extremo del velcro sobre el dorso de la mano, en dirección a la muñeca, y jálalo hacia el hueco de la palma.

4



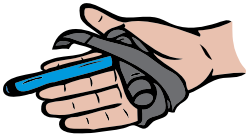
Ahora, con la palma de la mano hacia arriba, coloca la extensión de velcro en la correa.

5



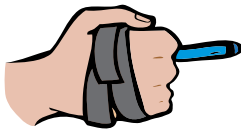
Coloca la pluma con barril adaptado sobre el velcro; la pluma debe quedar entre los dedos, ajustándose a las necesidades del alumno

6



Jala el velcro de modo que pase por encima del barril, entre los dedos índice y pulgar. Ajústalo a la mano, procurando que el barril quede fijo.

7



La pluma accesible está lista para ser usada.

MANUAL DE USO PARA AUDÍFONOS



1

Gira los Audífonos como se muestra en la ilustración, hasta que ambos queden hacia adentro, como se muestra en la imagen 'C'

a



b



c



2

Ajusta el tamaño de la diadema de los audífonos a la medida de tu cabeza. Sujeta con una de tus manos la diadema y con la otra mano sujeta uno de los auriculares, y jala suavemente hacia afuera (como se muestra en la ilustración). Repite el mismo proceso con el otro auricular, procurando que ambos se encuentren a la misma altura.



3

Coloca los audífonos así como se indica en la ilustración. El audífono con la letra R debe colocarse en la oreja derecha y el audífono con la letra L en la oreja izquierda.

Auricular
Derecho

(R)



Auricular
Izquierdo

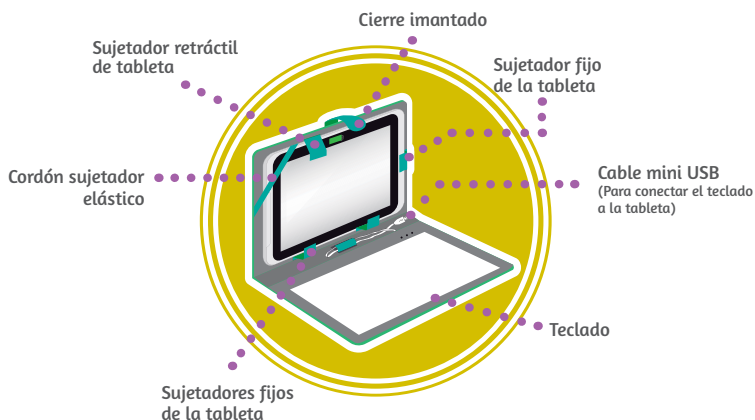
(L)



PRECAUCIONES:

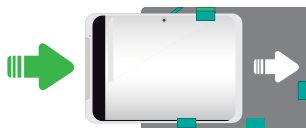
- 1 No dormir con los audífonos; el cable podría enredarse en tu cuello y causar asfixia.
- 2 No mojar los audífonos.
- 3 No morder o perforar el cable.

MANUAL DE USO PARA FUNDA CON TECLADO

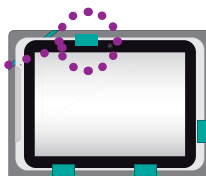


1

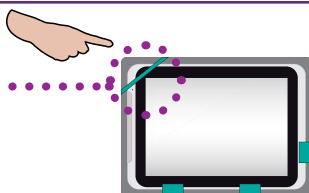
Coloca la tableta en la funda. Sube el sujetador retráctil y desliza la tableta hacia la derecha, hasta que toque el sujetador fijo del extremo lateral derecho, como se muestra en la ilustración.



Baja el sujetador retráctil, asegurándote que la tableta quede ajustada a los cuatro sujetadores.

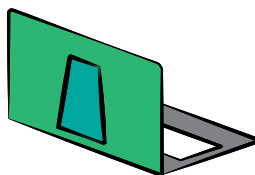


Por último, coloca el cordón sujetador elástico sobre la tableta, para evitar que se caiga o se mueva.



2

Abre la funda como se muestra en la ilustración de la derecha y ubica el soporte de la funda que se encuentra en la parte trasera.



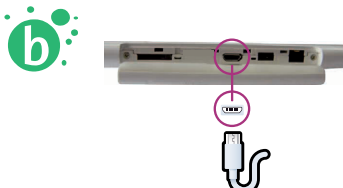
Sujeta el soporte de la funda y ábrelo hasta que el listón de color negro se encuentre estirado en su totalidad, tal y como se muestra en la imagen.

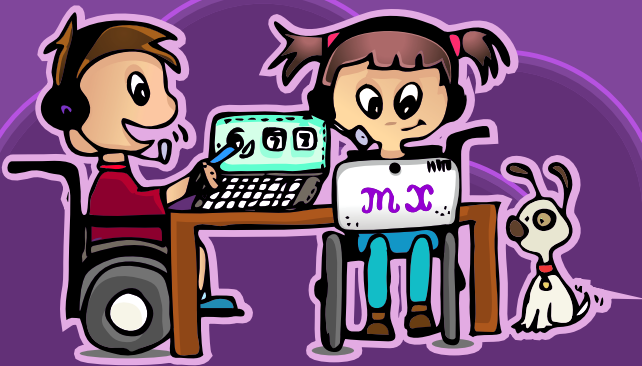


3

Para conectar el teclado a la tableta:

1. Abre la tapa que se encuentra en la parte lateral izquierda de la tableta (imagen 'a').
2. Localiza la entrada que se señala en el imagen 'b' y conecta el cable blanco como se indica.





Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos a los establecidos en el programa.

Ilustración: Etna I. Gallegos Vega y Mario Gutiérrez Moreno Diseño Gráfico: Tania G. Soto R.