

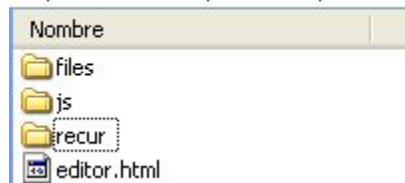
### a) ACTIVIDADES DE EXEMPLO:

- No ordenador/tablet atoparás unha carpeta RFID con varias actividades de exemplo:
  - SKATE (resposta válida o monopatín)
  - AGUA (resposta válida figura con auga)

### b) TAREFA: Imos crear a nosa actividade nova

- Abre o arquivo editor.html que está no cartafol editor:

uto\Mis documentos\Downloads\editor



- No editor cubrimos os seguintes campos:

### Editor

GUARDAR ABRIR

| Texto | Resposta | Tempo | Imaxe | Son | son:correcto | son:incorrecto | imaxe:correcto | imaxe:incorrecto |
|-------|----------|-------|-------|-----|--------------|----------------|----------------|------------------|
|       |          |       |       |     |              |                |                |                  |

Texto: unha palabra indicativa do exercicio que se trate

Resposta: o que ten que pasar no teclado para que estea ben (no oso caso, etiqueta do obxecto RFID que elixamos)

Tempo: tempo en segundos

Imaxe: imaxe de inicio

Son: son de inicio

son:correcto son que se reproduce cando a resposta é axeitada

son:incorrecto son que se reproduce cando a resposta NON é axeitada

imaxe:correcto imaxe que se amosa cando a resposta é axeitada

imaxe:incorrecto imaxe son que se amosa cando a resposta NON é axeitada

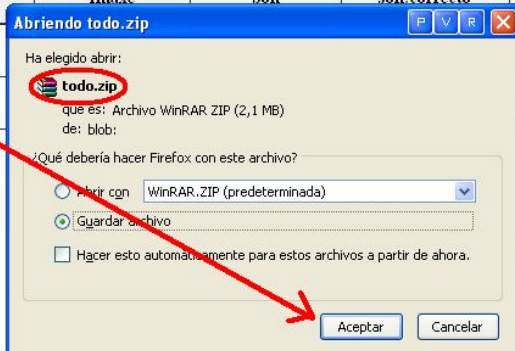
⇒ Os recursos multimedia que empregues (imaxes, sons...) hai que gardalos no cartafol "recur"

Cando os teñamos todos cubertos, dámoslle a GARDAR. Obteño un arquivo zip con todo o necesario (todo.zip).

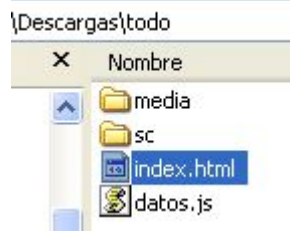
### Editor

GUARDAR ABRIR

| Texto | Resposta | Tempo | Imaxe | Son | son:correcto | son:incorrecto |
|-------|----------|-------|-------|-----|--------------|----------------|
| abeja | a        | 3     |       |     |              | mal.mp3        |



- Descomprimos e executamos index.html



- Xa temos lista unha actividade cun elemento, podemos crear unha secuencia de actividades engadindo mais filas de elementos co boton mais (+) e repetindo o proceso de gardar

| correcto | imaxe:incorrecto |  |
|----------|------------------|--|
|          |                  |  |
|          |                  |  |
|          |                  |  |

**LIGAZÓNS:** Descarga do Editor: <https://goo.gl/kMkoC5>

Sons para descargar: <http://www.sonidosmp3gratis.com/>

Lector RFID en Ebay <https://goo.gl/foouVM>

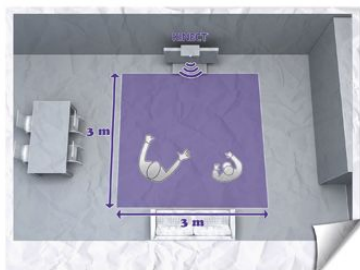
Información <http://estimulacion.lourdesvirtual.com>

**DiversiTAC** - Experimentar con algúns dispositivos de utilidade para alumnado con Diversidade Funcional - **Kinect**.

Obxectivo: Movemonos co Pictogram Room e Kinect Adventures para traballar o movemento e a percepción do noso corpo

### a) INTRODUCCION:

Requisitos mínimos e disposición recomendada:



- 3x3 metros e o sensor Kinect a unha altura entre 1-1,5m

### b) TAREFA

- Abre o programa Pictogram Room que está no escritorio  e accede como
- Fíxate no cadro inferior que a cámara recolla o movemento e que estea centrado



invitado



- O sistema reconece dous roles, educador e alumno. Podes cambialo



Botón intercambio de roles. Fíxate quen é a 1ª persoa, educador ou alumno

- Accedemos ao menú: El Cuerpo-Moverse-Moverse con música



- Probamos outras actividades que implican movemento: As posturas

### Ligazóns:

- Web oficial: Información e descarga [www.pictogramas.org](http://www.pictogramas.org)
- Adaptador Kinect para PC en Amazon [https://www.amazon.es/dp/B008OAVS3Q/ref=pd\\_sim\\_23\\_1](https://www.amazon.es/dp/B008OAVS3Q/ref=pd_sim_23_1)
- Guía pedagóxica <https://goo.gl/6hf0ES>

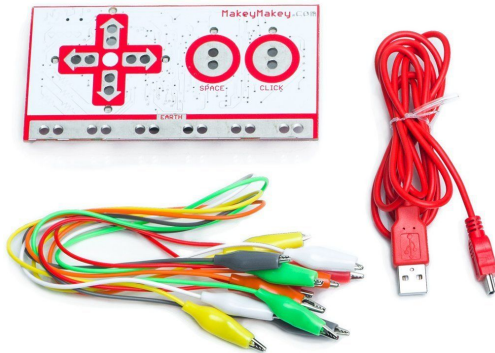


**DiversiTAC** - Experimentar con alguns dispositivos de utilidade para alumnado con Diversidade Funcional - **MakeyMakey**

**Obxectivo: Sentimos o tacto:** Makey Makey é un circuito que pode conectarse con calquera obxecto e convertilo nun dispositivo táctil de entrada que permite controlar un cursor ou facilitar a navegación

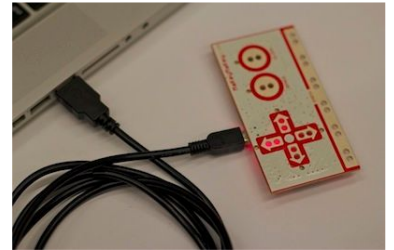


## a) INTRODUCCION:



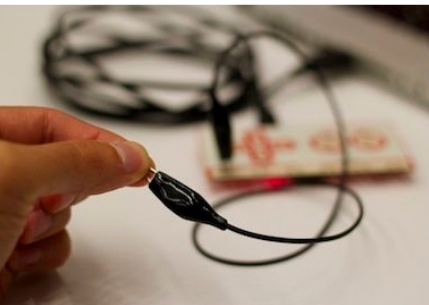
O MAKEYMAKEY componse dunha placa, un cable USB e uns clips de cocodrilo. A simple vista vemos as frechas de dirección, un sitio para o ESPACIO e outro para o CLIC

Debaixo vemos 6 parellas de ocos EARTH (terra)



## b) TAREFA:

- Conecta mediante o cable USB o MAKEYMAKEY ao ordenador
- Une mediante un clip a zona de terra contigo mesmo, agora estás "conectado a terra"



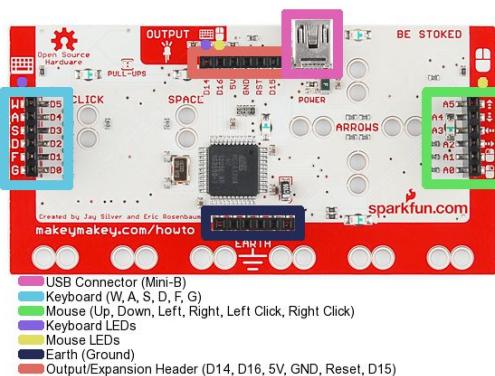
- Conecta outro clip a SPACE e fai probas por exemplo procesador de texto. Verás que se ilumina un led verde e cando completas o circuito no ordenador funciona o ESPACIO

- Xa coñeces o funcionamento, agora probaremos con varios xogos en SCRATCH



CO

- Proba agora algun xogo online con mais teclas <https://ericrosenbaum.github.io/MK-1/>
- Para elo fíxate na outra cara da placa, é a parte avanzada onde podes conectar funcións para as letras W, A, S, D, F, G así como o rato, clic esquerdo e clic dereito:



- Que mais cousas se che ocorren? podemos empregar persoas?

## Ligazóns:

- [www.makeymakey.com](http://www.makeymakey.com)
- <http://makeymakey.com/apps/>
- Descarga SCRATCH 1.4 (offline) [https://scratch.mit.edu/scratch\\_1.4/](https://scratch.mit.edu/scratch_1.4/)

**DiversiTAC** - Experimentar con algúns dispositivos de utilidade para alumnado con Diversidade Funcional - **Apps**

Obxectivo: Apps que permiten personalizar contidos na tablet: Pictodroid, Kids Place, Sígueme, Quoty

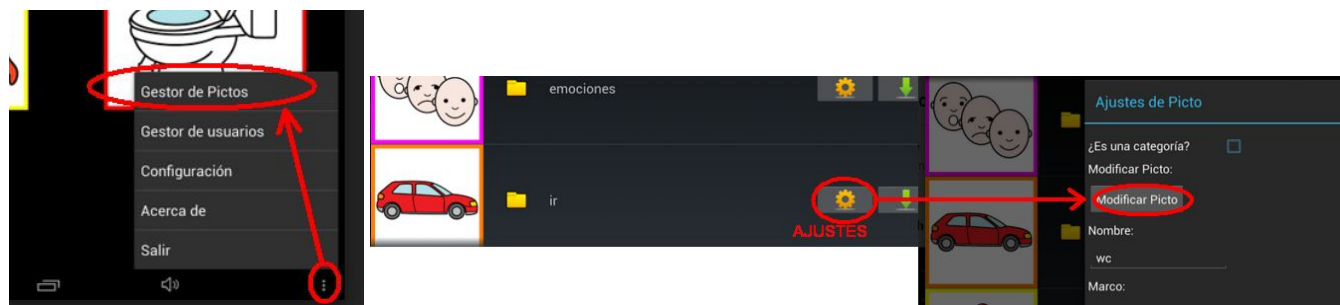


### a) INTRODUCCION:

PictoDroid Lite é unha aplicación para dispositivos Android que permite aos usuarios comunicarse a través do emprego de pictogramas (signos que representan esquemáticamente un símbolo, objeto real o figura), pero podemos traballar familias de palabras en imaxes, como un diccionario visual.

### b) TAREFA

- Iremos traballar un vocabulario en imaxes sobre “As cousas da clase”, así que coa tablet toma 6 fotos de elementos que atopes no teu arredor: mesa, cadeira, tablet, ordenador...
- Abre Pictodroid e accede ao editor mediante os tres puntos que atoparás na parte inferior dereita, “gestor de pictos”:



- Ao entrar no editor, cada imaxe ten á dereita unha serie de iconos, prememos na rodilla de AXUSTES e modificamos o picto, e elegimos dende “GALERIA” as imaxes que tomamos previamente



- Xa temos a nosa aplicación personalizada para traballar coas imaxes que precisemos. Tamén podemos engadir audio a cada unha. Ben sexa gravado por ti, ou escribindo o texto que queiras que reproduza
- Cada imaxe pode levar directamente a un son, ou crear un submenú (CATEGORIA) doutra pantalla de imaxes e así sucesivamente. Por exemplo: Provincias galegas⇒Economía⇒Turismo⇒Festas

### Ligazóns:

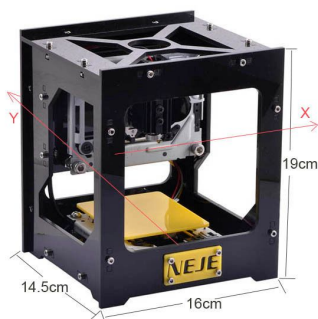
Kids Place <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiddoware.kidsplace&hl=es>

Picto Droid <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.uvigo.gti.PictoDroidLite>



**DiversiTAC** - Experimentar con alguns dispositivos de utilidade para alumnado con Diversidade Funcional - Máquinas

Obxectivo: Coñecer recursos sinxelos de baixo custo que nos axuden a facer prácticas de aula “saudables” no obxectivo de acadar a inclusión.



### 3 Experiencias diferentes a desenvolver

1. Máquina de transformación da enerxía.
2. Microscopio.
3. “Pintura a cegas”.

Para cada experiencia haberá un caderno no que se explicará actividade paso a paso tratando de que deseñedes vós mesmos unha experiencia real de aula co uso do recurso.

A maiores destas experiencias haberá unha mini-exposición doutros traballos cos que, aínda que non fagamos experiencias, si se explicarán posibles usos na atención á diversidade.

### Ligazóns:

- Motor: nas tendas de internet (dx.com, Amazon, etc.) “air stirling”. <https://goo.gl/AYOWFy>
- Microscopio: nas tendas de internet (dx.com, Amazon, etc.) “microscope usb”. <https://goo.gl/u0DOrw>
- Modelo de actividade de pintura: haberá un PDF para descargar aos vosos pendrives.
- Altosfalantes por vibración: nas tendas de internet “portable vibration speaker” <https://goo.gl/o9AMW8>
- Bola máxica: nas tendas de internet facer unha procura por “Bola energética para fitness” <https://goo.gl/zhVOQQ>
- Gravación de tecidos láser: nas tendas de internet facer unha procura “NEJE Laser Engraver”. <https://goo.gl/WiuhFX>

Felo Couto [@felocho](https://twitter.com/felocho). Mestre e Dinamizador TIC no CEE Ntra Sra de Lourdes - Investigando cada día en tecnoloxías aplicadas ao ensino que melloren o proceso de aprendizaxe.