

RATONES

RATONES INALÁMBRICOS

✓ **OPTIMAX JOYSTICK**

Ratón joystick inalámbrico, diseñado para personas con discapacidad motora. Rango de activación superior a los 10 metros. Está especialmente diseñado para permitir el movimiento del cursor con el toque más ligero, ofreciendo una gran precisión, permitiendo acceder de forma certera en el lugar deseado.

- **Ventajas para el alumnado:** Permite aprovechar las posibilidades motrices del alumnado para mover el curso por la pantalla, utilizar los botones del ratón, bien directamente o con conmutadores.



✓ **RATÓN VERTICAL HAVIT**

Wireless optical vertical mouse.

Diseño ergonómico, para adaptarse a la forma de la mano, y la muñeca se posiciona de lado de manera natural.

- **Ventajas para el alumnado:** Puede adaptarse a la forma de la mano y a la posición de la muñeca en aquellos alumnos que lo precisen.



RATONES CON CABLE

✓ RATÓN ADAPTADO PARA CONMUTADOR

Ratón adaptado para poder conectar pulsador.

- **Ventajas para el alumnado:** es muy fácil disponer de una ratón adaptado para incorporar el uso del pulsador.



✓ BIGTRACK 2. Ablenet.

Ratón de bola. Tiene dos puertos ubicados en los costados para usar con conmutadores.

- **Ventajas para el alumnado:** La función de la bola permite al alumnado mover el cursor sin desplazamiento ni agarre del ratón. Permite arrastrar fácilmente un objeto sin la necesidad de mantener apretado el botón izquierdo del ratón.



✓ **TRACKBALL ADAPTADO**

Ratón de bola adaptado con conexión para pulsadores. Dispone de dos entradas para conmutador estándar, pudiendo conectar uno o dos pulsadores para sustituir el botón izquierdo y derecho del ratón. La suavidad y baja resistencia de su bola, de gran tamaño, hace que se pueda utilizar tanto con los dedos como con la palma de la mano de forma precisa. Además de poder usarse con pulsadores, el propio ratón incluye tres botones de gran tamaño y un reposamuñecas que se puede fijar a la parte inferior del dispositivo para utilizarlo con una posición más cómoda. También cuenta con patas de goma para evitar que se mueva mientras se utiliza.

Este ratón es perfecto para personas con dificultades en tareas de motricidad fina. Es robusto y resistente, por lo que está preparado para un uso intensivo.

- **Ventajas para el alumnado:** La función de la bola permite al alumnado mover el cursor sin desplazamiento ni agarre del ratón, acceder con pulsadores a los botones del ratón, etc.



✓ **RATÓN DE BOLA LOGITECH.**

Ratón Logitech Trackman ambidiestro. Alternativa a ratones y touchpadas. Requiere un esfuerzo muscular menor que el de un ratón estándar. Es ambidiestro, por lo que se puede utilizar con cualquier mano.

- **Ventajas para el alumnado:** Requiere un esfuerzo muscular menor que el de un ratón estándar. Es ambidiestro, por lo que se puede utilizar con cualquier mano.



RATONES "VIRTUALES"

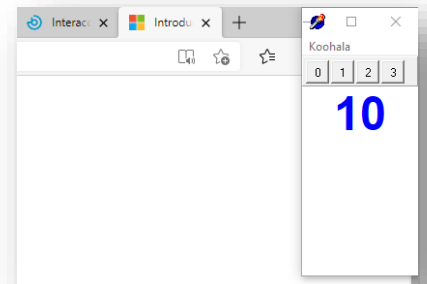
✓ **KOOHALA**

"Koohala" es un programa del Project Fresa, que proporciona accesibilidad al puntero del ratón en PC y Tablets PC con sistema operativo Windows.

Descarga: <https://projectefresa.blogspot.com/2017/01/koohala.html>

Los tipos de acceso que de momento proporciona son:

- '0- Mostrar cuadro o círculo de seguimiento del mouse.
- '1- Clic automático al mantener parado el mouse en una posición.
- '2- Clic al mantener la pulsación del ratón durante cierto tiempo
- '3- Clic normal al pulsar la pantalla



✓ **MOUSE4ALL**

Es una APP que permite utilizar una tableta o teléfono Android sin tocar la pantalla. Facilita el acceso a Internet, redes sociales, juegos o cualquier otra aplicación.



Se puede utilizar con uno o dos pulsadores, un ratón de bola (trackball) o palanca (joystick).

Se requiere una caja de conexiones o un dispositivo USB y la descarga de la APP. De esta manera, mediante un pulsador (con cable o bluetooth), el usuario accede al dispositivo por medio del barrido.

CONTROL DE LA MIRADA



✓ **TOBII PC EYE**

El control con la mirada es una forma simple de interacción que permita alcanzar diferentes objetivos:

Para acceder al ordenador: es posible controlar el ratón con la mirada y acceder a tus aplicaciones favoritas.

Para la comunicación: combina el control con la mirada con programas basados en símbolos o texto que facilitan la comunicación.

Para el aprendizaje: es posible realizar actividades muy simples que detectan la mirada y ofrecen una respuesta al usuario y poco a poco, mediante juegos ayudarle a evolucionar.

Dependiendo del tipo de actividad a realizar, algunas de las **características de los dispositivos adquirirán más importancia y en algunos casos se convertirán en imprescindibles.**

Criterios para la elección de un sistema de control con la mirada:

<https://bj-adaptaciones.com/blog/wp-content/uploads/2016/10/Criterios-para-la-eleccion-de-un-sistema-de-control-con-la-mirada-BJAdaptaciones.pdf>