5.1.7. Periféricos accesibles

Cada persona es diferente y tiene unas necesidades distintas, por tanto para cubrir estas necesidades han surgido innumerables productos de apoyo, en nuestro caso tecnológicos.

Así pues podemos encontrarnos comunicadores digitales, tablets adaptados, sistemas de frecuencia modulada, bucles magnéticos, máquinas de Perkins electrónicas y una infinidad más.

No es nuestro objetivo enumerar aquí estas tecnologías, pero sí hemos de tomar conciencia de que el acceso a la tecnología es un derecho básico y, por tanto, ésta ha de ser accesible y a su vez la tecnología puede hacer accesibles otras áreas de la vida como pueden ser las relaciones sociales, los desplazamientos diarios o la educación, por ejemplo.

Puedes conocer de parte del alumnado de la UNED algunas tecnologías que usan para enfrentarse a sus estudios en esta serie de vídeos.

Ratones

Un dispositivo apuntador es un componente hardware que permite al usuario **desplazar el cursor o puntero por la pantalla**. Está especialmente indicado para equipos dotados de sistemas operativos con Interfaz gráfica de usuario (GUI), permiten al usuario **controlar el movimiento del puntero y realizar funciones como el clic, acceso al menú contextual, seleccionar objetos o arrastrar**. Los dispositivos más conocidos son el **ratón y el joystick** . Como alternativa al ratón convencional existen productos que lo sustituyen, con funcionalidades similares, adaptándose a las necesidades de acceso de los usuarios con diversidad funcional.

Copyright 2026



Ratón Joystick

Permite mover el puntero del ratón actuando sobre la palanca. Dependiendo del modelo, la velocidad de desplazamiento es progresiva, controlándola con la inclinación de la palanca. Suele disponer de los botones izquierdo y derecho del ratón convencional,



Ratón tipo bola

Con un trackball, o ratón de bola, el usuario hace girar la bola con el pulgar, los dedos, la palma de la mano, e incluso el pie, para mover el cursor.



Ratón de mirada

El ratón de mirada detecta el movimiento que realiza el usuario con los ojos, desplazando el puntero hacia el punto deseado en el monitor. Operativamente, el usuario sólo tiene que dirigir la mirada hacia el punto de la pantalla en donde quiere que se posicione el puntero.

Teclados

En informática, un **teclado** es un dispositivo de entrada que utiliza un sistema de puntadas o márgenes, para que actúen como **palancas** mecánicas o **interruptores** electrónicos que **envían toda la información a la computadora.** La categoría de teclados incluye los distintos modelos que existen en el mercado, **adaptados a diferentes perfiles de usuarios**, así como accesorios que permiten mejorar su funcionamiento. Los productos pueden ser tanto dispositivos hardware como aplicaciones informáticas.



Teclado de teclas grandes

Teclado de ordenador con teclas de un tamaño superior a las de un teclado estándar (normalmente cuatro veces), lo que facilita a los usuarios acertar la pulsación de la tecla deseada y mejorar su identificación, ya que los caracteres son de gran tamaño, abarcando toda la superficie de la tecla.



Teclado flexible

El teclado sellado flexible, fabricado con silicona o material similar, permite enrollarse y es resistente a fluidos y el polvo. Puede lavarse con agua sin dificultad, por lo que puede mantenerse en condiciones higiénicas optimas, especialmente en situaciones en las que esté expuesto a babeo.



Teclado Braille

Un teclado Braille inalámbrico que combina las ventajas de una línea y de un anotador braille en un diseño portátil, elegante y versátil. Permite leer libros, escuchar música, administrar citas y contactos, leer y escribir correos electrónicos, mensajes SMS y documentos.

Pulsadores

Copyright 2026

Un pulsador es uno de los sistemas de acceso más simples, bastando un **movimiento controlado del usuario con cualquier parte de su cuerpo** (mano, brazo, cabeza, pie, pierna, etc.), para controlar el ordenador u otros dispositivos. Puede utilizarse **como complemento** de otros dispositivos o bien **como único sistema de acceso**.



Pulsador de sobremesa

Es un dispositivo que permite la comunicación entre la persona y la computadora. Al ejercer una mínima presión sobre el pulsador, éste emite una señal para interactuar con un programa determinado. El pulsador es ubicado de forma tal que la persona pueda accionarlo a través de un movimiento voluntario.



Pulsador de pie

Un pulsador de pedal es un pulsador resistente que es operado por la presión del pie. Un ejemplo de uso es el control de una máquina herramienta, permitiendo que el operador tenga ambas manos libres para manipular la pieza de trabajo, muy útil para personas con movilidad superior reducida.



Pulsador de parpadeo

Un pulsador de parpadeo se acciona mediante el movimiento de los párpados, permitiendo utilizarlo como sistema de acceso único, pudiendo complementarse con un ratón virtua para las funciones de los botones del ratón. Su configuración con doble parpadeo, permite realizar el parpadeo natural sin activarlo.

Otros

Como hemos dicho en la parte inicial de esta página, han surgido innumerables productos tecnológicos de apoyo para atender a las diferentes necesidades de los usuarios. En cuanto a periféricos hemos visto los principales grupos de **ratones, teclados y pulsadores**; pero hay muchos otros productos tecnológicos, como los que se muestran a continuación.

Copyright 2026



Carcasa de protección

Una carcasa protectora es una estructura que se acopla a un dispositivo con el fin de protegerle por encima de la resistencia para la que originalmente fue diseñado. Pueden incluir altavoces y tapas deslizantes para ocultar botones evitando ser presionados por error por personas con dificultades motrices.



Amplificador de voz

Su función es incrementar la intensidad de corriente, la tensión o la potencia de la señal que se le aplica a su entrada; obteniéndose la señal aumentada a la salida. Permite a personas con dificultades de fonación aumentar el volumen de su locución haciéndola más inteligible



Comunicador de pantalla táctil

Son comunicadores de reducido tamaño que permiten escribir mediante pictogramas y, en algunos casos, directamente con el dedo o cor teclado virtual. Se hace muy adecuado en fases de iniciación y reafirmación en la comunicación aumentativa. Las tablets con apps son una alternativa.

Si deseas conocer más sobre estos u otro tipo de productos de apoyo que se utilizan en el sector educativo dentro de nuestra Comunidad Autónoma puedes ponerte en contacto con los Equipos especializados de Orientación Educativa a través de la información de contacto que encontrarás en este enlace.

Existen otras iniciativas de proyectos de Aprendizaje y Servicio como el "Human Technology" del IES Pablo Serrano que, entre otras acciones, llevan a cabo la fabricación de equipos electrónicos propios así como la adaptación de equipos y juguetes.

Además, puedes acceder a los documentos que se han creado desde el equipo #CDDAragón.

Copyright 2026

https://view.genial.ly/63625ae7b01b4a001923aef9

F

Fuente: GUÍA SOBRE AYUDAS TÉCNICAS O PERIFÉRICOS ACCESIBLE

Revision #1
Created 2025-01-30 23:08:33 CET by Vladi
Updated 2025-01-30 23:08:33 CET by Vladi

Copyright 2026